

Diseño de estrategias de sensibilización interactivas acerca de la igualdad de género en el parque La Florida, Bello.

Ana Maria Montoya Morales

Trabajo de Grado presentado para optar al título de Diseñador Industrial

Asesor: Maria Isabel Naranjo Cano, Magíster (MSc) en Historia



Universidad de San Buenaventura
Facultad de Artes Integradas (Medellín)
Diseño Industrial
Bello, Colombia

2021

Citar/How to cite	(Montoya Morales, 2021)
Referencia/Reference	Montoya Morales, A.M (2021). <i>Diseño de estrategias de sensibilización acerca de la igualdad de género en el parque La Florida, Bello</i> . (Trabajo de grado Diseño Industrial). Universidad de San Buenaventura, [Trabajo de grado profesional].
Estilo/Style: APA 7ma ed. (2020)	Universidad de San Buenaventura Medellín.



Línea de investigación estética y creación (Medellín)



Biblioteca Digital (Repositorio)
www.bibliotecadigital.usb.edu.co

Bibliotecas Universidad de San Buenaventura

Biblioteca Fray Alberto Montealegre O.F.M. - Bogotá.
 Biblioteca Fray Arturo Calle Restrepo O.F.M. - Medellín, Bello, Armenia, Ibagué.
 Departamento de Biblioteca - Cali.
 Biblioteca Central Fray Antonio de Marchena – Cartagena.

Universidad de San Buenaventura Colombia - www.usb.edu.co

Bogotá - www.usbbog.edu.co

Medellín - www.usbmed.edu.co

Cali - www.usbcali.edu.co

Cartagena - www.usbctg.edu.co

Editorial Bonaventuriana - www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co

Revistas científicas – www.revistas.usb.edu.co

Tabla de Contenido

Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
1 Planteamiento del problema	15
1.1 Antecedentes	17
1.2.1 Antecedentes Nacionales	17
1.2.2 Antecedentes Internacionales.....	18
2 Justificación.....	21
3 Objetivos	22
3.1 Objetivo general	22
3.2 Objetivos específicos.....	22
4 Marco teórico	23
4.1 Imaginarios asociados a los roles femeninos y masculinos en Colombia.....	23
4.2 Los roles de género desde la mirada del Diseño Industrial.....	26
4.3 La interactividad como herramienta para sensibilizar acerca de la igualdad de género	28
5 Metodología	29
5.1 Resultados esperados.....	29
5.2. Cronograma	33
5.3 Costos	37
6 Resultados	39
6.1 Definición del Mercado.....	39
6.2 Definición del Público Objetivo.....	41
6.3 Trabajo de Campo	42
6.4 Requerimientos.....	58

6.5 Ideación	59
6.6 Maquetación	67
6.7 Evaluación de las propuestas.....	70
6.7 Protocolos de validación	73
6.8 Propuesta final.....	122
6.8.1 ¿Qué es?	122
6.8.2 Materiales y distribución.....	123
6.8.3 Modulaciones.....	125
6.8.4 Estrategia.....	128
6.8.5 Identidad Gráfica	133
6.8.6 Flujograma	138
6.8.7 Secuencia de uso	139
6.8.8 Planos generales.....	142
7 Conclusiones	144
Referencias	146

Lista de tablas

Tabla 1 El deber de un hombre y una mujer	16
Tabla 2 Afirmaciones de los hombres frente a las mujeres.....	23
Tabla 3 Relaciones entre hombres y mujeres	24
Tabla 4 Resultados esperados de los objetivos específicos.....	29
Tabla 5 Ocupaciones por género	54
Tabla 6 Ocupaciones de hombres y mujeres en Colombia 2013-2020	55
Tabla 7 Proceso de maquetación	67
Tabla 8 Matriz ponderada para calificar las propuestas	70
Tabla 9 Resultados de la entrevista sobre el producto mínimo viable	76
Tabla 10 Resultados de la elaboración del collage.....	81
Tabla 11 Respuestas a la entrevista acerca de la elaboración del collage	85
Tabla 12 Collage elaborados protocolo 1	96
Tabla 13 Entrevistas protocolo 1.....	99
Tabla 14 Secuencia de uso de la plataforma - Mujer 21 años.....	108
Tabla 15 Respuestas de las preguntas acerca de la plataforma – Mujer 21 años	112
Tabla 16 Secuencia de uso de la plataforma - Hombre 39 años.....	113
Tabla 17 Respuestas de las preguntas acerca de la plataforma – Hombre 39 años.....	118

Lista de figuras

Figura 1 Pared intervenida con el proyecto Wallpeople .	19
Figura 2 Espacio intervenido por el proyecto Impulse	20
Figura 3 Ruta Metodológica.....	39
Figura 4 Presupuesto nacional para la igualdad de género	39
Figura 5 Presupuesto de Medellín para la igualdad de género.....	40
Figura 6 Meta de proyectos de la secretaria de las mujeres	41
Figura 7 Población impactada con EqualG	42
Figura 8 Mapa del parque La Florida.....	42
Figura 9 Parques de juegos	43
Figura 10 Viviendas aledañas	44
Figura 11 Gimnasio al aire libre.....	45
Figura 12 Kioscos	45
Figura 13 Cancha	46
Figura 14 Periferias del parque	47
Figura 15 Mobiliario del parque	48
Figura 16 Parque - Mañana	49
Figura 17 Parque - Tarde.....	50
Figura 18 Parque - Noche	50
Figura 19 Afirmación. Los hijos y las hijas son mejor educados por una madre que por un padre	51
Figura 20 Afirmación. Un hombre verdadero NO muestra sus debilidades	51
Figura 21 Afirmación. Un hombre verdadero NO muestra sus sentimientos	52
Figura 22 Afirmación. Las mujeres tienen habilidades innatas para el quehacer doméstico	52
Figura 23 Afirmación. La mujer tiene mayor capacidad para cuidar a los enfermos	53

Figura 24 Atributos femeninos	57
Figura 25 Atributos masculinos	58
Figura 26 Proceso de creación	60
Figura 27 Idea 1	60
Figura 28 Idea 2	61
Figura 29 Idea 3	61
Figura 30 Idea 4	62
Figura 31 Idea 5	62
Figura 32 Idea 6	63
Figura 33 Idea 7	63
Figura 34 Idea 8	64
Figura 35 Idea 9	64
Figura 36 Idea 10	65
Figura 37 Idea 11	65
Figura 38 Idea 12	66
Figura 39 Idea 13	66
Figura 40 Maquetación idea 1.....	67
Figura 41 Maquetación idea 2.....	67
Figura 42 Maquetación idea 3.....	68
Figura 43 Maquetación idea 4.....	68
Figura 44 Maquetación idea 5.....	68
Figura 45 Maquetación idea 6.....	69
Figura 46 Maquetación idea 7.....	69
Figura 47 Maquetación idea 8.....	70
Figura 48 Matriz ponderada idea 3	72

Figura 49 Matriz ponderada idea 6	73
Figura 50 Propuesta nueva	74
Figura 51 Pasos clave - Materia gráfico de apoyo	75
Figura 52 Paso a paso para la elaboración del collage.....	81
Figura 53 Creación de collage- Usuario 1.....	82
Figura 54 Creación de collage- Usuario 2.....	81
Figura 55 Creación de collage- Usuario 3.....	82
Figura 56 Creación de collage- Usuario 4.....	83
Figura 57 Creación de collage- Usuario 5.....	83
Figura 58 Creación de collage- Usuario 6.....	83
Figura 59 Creación de collage- Usuario 7.....	84
Figura 60 Creación de collage- Usuario 8.....	84
Figura 61 Creación de collage- Usuario 9.....	85
Figura 62 Problemas identificados	90
Figura 63 Rediseño de la propuesta	90
Figura 64 Diseño de la estrategia – Momento 1	91
Figura 65 Diseño de la estrategia – Momento 2	92
Figura 66 Diseño de la estrategia – Momento 3	93
Figura 67 Collage - Usuario 1	96
Figura 68 Collage - Usuario 2	96
Figura 69 Collage - Usuario 3.....	97
Figura 70 Collage - Usuario 4.....	97
Figura 71 Collage - Usuario 5.....	98
Figura 72 Collage - Usuario 6.....	98
Figura 73 ¿Es fácil navegar por la app?	103

Figura 74 ¿Crees que te proporciona información acerca de la igualdad de género?	104
Figura 75 Rediseño de la plataforma	106
Figura 76 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	108
Figura 77 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	109
Figura 78 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	109
Figura 79 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	109
Figura 80 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	110
Figura 81 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	110
Figura 82 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	110
Figura 83 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	111
Figura 84 Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años.....	111
Figura 85 Error identificado 1.....	112
Figura 86 Error identificado 2.....	112
Figura 87 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	114
Figura 88 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años	114
Figura 89 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	114
Figura 90 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	115
Figura 91 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	115
Figura 92 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	115
Figura 93 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	116
Figura 94 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	116
Figura 95 Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años.....	116
Figura 96 Error identificado 1.....	117
Figura 97 Error identificado 2.....	117
Figura 98 Error identificado 3.....	118

Figura 99 Error identificado 4.....	118
Figura 100 Protocolo de prueba ergonomía	121
Figura 101 Protocolo de prueba ergonomía	121
Figura 102 Propuesta final	122
Figura 103 Materiales y distribución	124
Figura 104 Modulaciones de la pared interactiva 1	125
Figura 105 Modulaciones de la pared interactiva 2	126
Figura 106 Modulaciones de la pared interactiva 3	127
Figura 107 Fase 1 - Creación	128
Figura 108 Fase 2 - Implementación.....	129
Figura 109 Fase 2 - Implementación.....	130
Figura 110 Fase 3 - Finalización.....	131
Figura 111 Fase 3 - Finalización.....	132
Figura 112 Identidad gráfica	133
Figura 113 Publicidad	134
Figura 114 Social Media - Instagram.....	135
Figura 115 Arte gráfico – Modulo 1	136
Figura 116 Arte gráfico – Modulo 2	137
Figura 117 Flujograma.....	138
Figura 118 Secuencia de uso.....	139
Figura 119 Secuencia de uso.....	140
Figura 120 Secuencia de uso.....	141
Figura 121 Planos generales - Pared interactiva	142
Figura 122 Plano general - Modulo	143

Resumen

Los roles de género se definen como las características asociadas a lo masculino y lo femenino y cómo éstas separan a las personas en función de su sexo de nacimiento en roles específicos, limitándolos a poder habitar un solo espacio, sea público o privado. En Colombia aún existe un pensamiento muy marcado en lo que debe hacer o no un hombre y una mujer, en consecuencia, se sigue perpetuando en la masculinización y feminización de actividades cotidianas, esta misma estructura de pensamiento aún sigue presente en el parque La Florida, ubicado en el municipio de Bello, el lugar de estudio elegido. Se realizó la investigación desde un enfoque mixto que permita identificar y documentar las problemáticas alrededor de los roles de género y que al mismo tiempo se pueda descubrir como estas situaciones problemáticas las vive e interpreta la comunidad. Este proyecto tiene como objetivo diseñar una estrategia que pueda ayudar a sensibilizar y reconocer los roles de género por medio de actividades interactivas. Así mismo, se busca informar a las personas por medio de datos acerca de las actividades que se encuentran mayormente estigmatizadas por pertenecer a uno de los dos sexos. El resultado es la creación de una estrategia interactiva y de sensibilización llamada *EqualG* que no solo está diseñada para realizarse en un lugar en específico, sino que puede replicarse en diferentes zonas de la ciudad donde se evidencie una problemática marcada asociada al género.

Palabras clave: Igualdad de género, Roles de Género, Identidad, Estrategias, Interactividad, Sensibilización, Diseño.

Abstract

Gender roles are defined as the characteristics associated with the masculine and the feminine and how these separate people based on their birth sex into specific roles, limiting them to only being able to inhabit a single space, be it public or private. In Colombia there is still a very marked thought on what a man and a woman should or should not do, consequently, the masculinization and feminization of daily activities continues to be perpetuated, this same thought structure is still present in La Florida park, located in the municipality of Bello, the chosen place of study. The research was carried out from a mixed approach that allows identifying and documenting the problems around gender roles and that at the same time it is possible to discover how these problematic situations are experienced and interpreted by the community. This project aims to design a strategy that can help raise awareness and recognize gender roles through interactive activities. Likewise, it seeks to inform people through data about the activities that are mostly stigmatized for belonging to one of the two sexes. The result is the creation of an interactive and awareness-raising strategy called EqualG that is not only designed to be carried out in a specific place, but can also be replicated in different areas of the city where there is a marked problem associated with gender.

Keywords: Gender Equality, Gender Roles, Identity, Strategies, Interactivity, Awareness, Design

Introducción

Los roles de género delimitan a las personas a seguir ciertos patrones de conducta apropiados para hombres y mujeres. En Colombia es una situación que aún se encuentra muy marcada en el imaginario colectivo y se puede evidenciar en las cifras de trabajo doméstico, las percepciones que se tiene alrededor de los roles femeninos y masculinos y las elecciones ocupacionales de hombres y mujeres. En Medellín los sesgos por género se siguen registrando en carreras como ciencias, ingenierías, tecnologías y telecomunicaciones. De acuerdo a datos de Sapiencia, en Medellín en 2016 el 34% de las mujeres estaban matriculadas en carreras de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. De un total de 55.077 matrículas, 18.742 son mujeres y 36.335 son hombres, además el 63,9% del total de “ninis” (jóvenes que ni estudian ni trabajan) son mujeres, mientras que el 36,1% son hombres (Vamos Mujer , 2019). Con estos datos se puede evidenciar las brechas de género ocupacionales y profesionales en nuestro país lo cual será una base para el estudio de la presente investigación.

A partir de la investigación se establecen parámetros para identificar los fenómenos de masculinización y feminización de las actividades en el parque La Florida, como sus percepciones alrededor de los roles que normalmente debería cumplir un hombre y una mujer y al mismo tiempo se identifica las estéticas y actividades normalmente asociadas a los dos géneros y se empiezan procesos de ideación tomando en cuenta conceptos como sensibilización e interactividad.

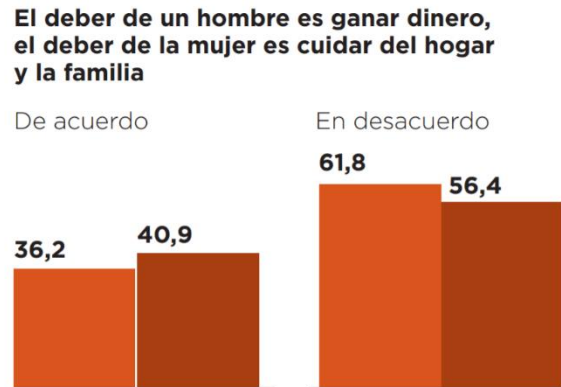
Este proceso de investigación conlleva al desarrollo de una estrategia de diseño enfocada en la sensibilización sobre los roles y las actividades que cumplen las mujeres y hombres colombianos, aplicada al barrio La Florida en el municipio de Bello, con el fin de que las personas de una comunidad empiecen a tener procesos de autorreflexión alrededor de una problemática que se encuentra tan normalizada en nuestro imaginario colectivo.

En la primera parte se presentan los aspectos teóricos, el siguiente punto es el desarrollo metodológico aplicado y finalmente el desglose de la solución diseñada.

1 Planteamiento del problema

Los roles de género designan papeles, expectativas y normas que se espera cumplan las mujeres y los hombres en una sociedad, los cuales son establecidos culturalmente. Estos roles suelen adquirirse a medida que crecemos y son transmitidos a través de la familia, los amigos y los medios de comunicación. Estos tres agentes se encargan de configurar lo que es femenino y masculino, teniendo esto en cuenta, los roles femeninos son asociados a las tareas relativas, a la reproducción, crianza, cuidados y sustento emocional estando generalmente asignadas a un terreno doméstico; en contraparte los roles masculinos están vinculados al ámbito productivo, el mantenimiento y sustento económico, desarrollándose más en un terreno público (Garduño Saldívar, 2015).

En Colombia hay 48'203,405 habitantes de los cuales el 48,8% son hombres y el 51,2% son mujeres, a escala nacional el empleo doméstico representa un 7,0% en las mujeres mientras que en los hombres no llega ni al uno por ciento (0,3%). También son ellas quienes se ocupan principalmente como trabajadoras familiares sin remuneración (5,7%). Por el contrario, cuando la posición corresponde a la propiedad de negocio, empresa o establecimiento el 4,5% de los hombres ocupados son patrones o empleados y solo un 2,4% de las mujeres lo son, es decir la mitad respecto a ellos. Las mujeres y los hombres se concentran en actividades distintas, muchas de las veces relacionadas con las áreas asociadas socialmente a lo que se consideran características inherentes a los sexos, es decir, a lo que significa ser mujer u hombre en una sociedad, lo que resulta en ocupaciones y ramas feminizadas o masculinizadas (ONU Mujeres, 2020).

Tabla 1*El deber de un hombre y una mujer*

Nota. Esta tabla muestra la cantidad de personas que están de acuerdo o en desacuerdo con una afirmación relacionada con el deber de los hombres y mujeres. Tomada de (ONU Mujeres, 2020).

Llevando la problemática a un contexto más cercado encontramos que en Bello, específicamente en el parque La Florida, se realizó un estudio con el objetivo de conocer si las personas de este lugar dividían las actividades en dos categorías “masculino” y “femenino” para esto se aplicó la “Escala de roles de género” (Garduño Saldívar, 2015), los habitantes manifestaron un pensamiento muy marcado en lo que debería o no ser el rol de un hombre o mujer, teniendo en cuenta el estudio realizado, el 70% de los habitantes afirma que “La mujer tiene habilidades innatas para el que hacer doméstico” mientras que un 60% considera que “El hombre debe proteger a la familia” aquí podemos ver claramente como hay una distinción acerca de los papeles que debe llevar a cabo cada sexo, persistiendo arreglos en los hogares que limitan la participación económica, entre ellos, el tiempo que se dedica al trabajo doméstico no remunerado creando una barrera estructural de igualdad de género, impidiendo a hombres y mujeres el goce de desempeñarse en los roles que deseen.

La elección de una profesión fuera de los cánones establecidos por la sociedad dentro de lo “femenino” y “masculino” puede conllevar a un rechazo y que se juzgue las decisiones que un individuo toma con base en lo que quiere o no hacer, si una mujer desea dedicarse al mundo laboral podrá ser juzgada por abandonar el hogar y si un hombre desea dedicarse a las actividades del hogar podrá ser juzgado por no ser lo suficientemente “varonil”, teniendo esto en cuenta ¿Cómo se

podría diseñar una estrategia que logre visibilizar y sensibilizar a las personas acerca de los roles de género?.

1.1 Antecedentes

Se presentarán algunos proyectos a nivel nacional que han trabajado en orientar, liderar y coordinar iniciativas públicas para las mujeres y que al mismo tiempo contribuyen a la igualdad de género, también se mostraran proyectos a nivel internacional que han intervenido el espacio público para crear una mayor interacción ciudadana por medio de estrategias de activación del espacio.

1.2.1 Antecedentes Nacionales

Proyecto “*Aquí pintamos todas*”.

Las mujeres jóvenes en Medellín son más susceptibles de dejar la escuela o presentar ausentismo escolar, debido a las inequidades de género que se reflejan en la sobrecarga de trabajos domésticos y la reproducción de estereotipos y roles de género que limitan los talentos de las jóvenes. En el año 2014 se impulsó un proyecto pedagógico artístico llamado “Aquí pintamos todas” orientado a propiciar en niños, adolescentes, mujeres y jóvenes de la ciudad una reflexión en torno a la importancia de la educación para sus vidas.

La actividad realizada en jóvenes en riesgo de deserción escolar asociados a contextos socioeconómicos (estrato 1, 2 y 3) consistía en conformar grupos de trabajo, dibujar y colorear la silueta de un árbol, pegar en cada una de las secciones del árbol (Ramas, tronco y raíces) palabras claves o frases cortas que respondieran a una pregunta en específico y por último reflexionar en torno a la actividad, con el fin de generar una autorreflexión en los participantes (Secretaria de las Mujeres , "Aquí Pintamos Todas", 2014).

Proyecto “*Masculinidades*”.

Masculinidades es un proyecto impulsado desde el 2013 por la Secretaria de las Mujeres de la Alcaldía de Medellín con los hombres en las comunas de la ciudad, consiste en un proceso de

intervención social que promueve la equidad de género a través de encuentros de trabajo reflexivo, crítico y transformador de las realidades relacionadas con la violencia de género y a la reproducción de estereotipos y roles que los hombres deben cumplir (Secretaría de las Mujeres , Masculinidades , 2013).

Algunos de los temas reflexivos abordados en las reuniones fueron:

- ¿Qué significa ser hombre? Socialización y construcción de masculinidades en la comuna.
- Hombres cuidadores de vida.
- Los costos vitales y sociales del ser hombre en Medellín.
- La convivencia social con equidad de género: aportes desde los hombres.
- Masculinidades y violencia económica.
- Masculinidades y participación política con equidad de género.
- Derechos humanos para hombres y mujeres.
- Hombres aportando a la equidad de género.

Los temas reflexivos abordados permitían que los participantes escucharan las perspectivas de más de una persona acerca de un mismo tema, lo cual habría espacios de diálogo y la posibilidad de empezar un proceso de deconstrucción acerca de las actitudes machistas que podían tener en su vida cotidiana.

1.2.2 Antecedentes Internacionales

Wallpeople

Wallpeople es un proyecto de arte colaborativo nacido en Barcelona (España) que tiene como objetivo fomentar la creatividad de las personas y reivindicar el espacio público como medio de expresión e interacción ciudadana. Su propuesta supone una oportunidad para todos aquellos que tienen algo que mostrar al mundo y que difícilmente podrán hacerlo en una galería o en un museo.

Wallpeople consiste en intervenir temporalmente una pared amplia, limpia y bien representativa de la ciudad, con: dibujos, ilustraciones, fotografías, textiles, plantas, objetos, frases, composiciones de distintos materiales y collage (Moreno Troconis, 2014).

Figura 1.

Pared intervenida con el proyecto Wallpeople.



Nota. La imagen ejemplifica como se vería el proyecto *Wallpeople* en un contexto de uso. Tomado de (Moreno Troconis, 2014).

Impulse

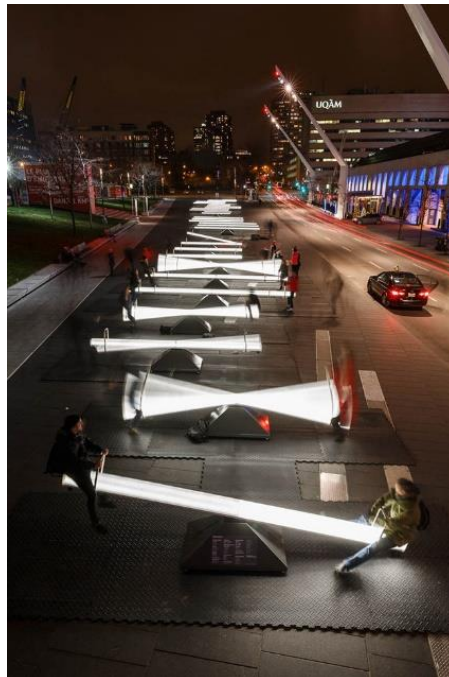
Impulse es una instalación de arte público, colocada en Place des Arts, Montreal en el año 2016, compuesta por 30 balancines interactivos, completamente iluminadas y una serie de video-proyecciones en las fachadas de edificios cercanos. Los aparatos, equipados con luces LED y altavoces, emiten una serie de sonidos cuando son utilizados, mientras la intensidad de la luz varía con el movimiento. Tiene como objetivo atraer y mantener a los visitantes en el vecindario, aspira a ser inclusivo y atractivo para un público amplio y a activar el espacio público durante todo el año, tanto en verano como en invierno, mediante la participación de ideas de juego urbano.

Impulse ánima a las personas a involucrarse de forma inmediata con el espacio público por el puro placer de estar juntos, de jugar y reír colectivamente, desacoplados con actividades de consumo.

Además de promover las conexiones humanas, “Impulse” tiene como objetivo promover la accesibilidad al arte ofreciendo un aspecto lúdico a los visitantes: la experiencia táctil que ofrecen las estructuras favorece diferentes tipos de percepciones y formas de experimentar. la obra de arte (Urbina Polo, 2016).

Figura 2

Espacio intervenido por el proyecto Impulse



Nota. La imagen ejemplifica como se vería *Impulse* en el contexto de uso. Tomado de (Urbina Polo, 2016).

2 Justificación

El rol que debe desempeñar un hombre y una mujer ha estado asignado desde el inicio de la humanidad, cuando miramos el papel de la mujer en el antiguo testamento nos damos cuenta de que el lugar de la mujer ya estaba bien delimitado en el mundo judío y era un personaje secundario, arrinconado a las tareas domésticas y sujeta a su marido, mientras que el hombre se podía desempeñar en la vida pública y era considerado un ser perfecto y superior (Bechtel, 2001), de esta manera la sociedad fue evolucionando con estos pensamientos volviéndolos un legado para las generaciones futuras, este legado obliga a las personas, grupos y comunidades a darle importancia a su patrimonio y a disfrutar de él en el presente y transmitirlo a generaciones futuras, cuando relacionamos el patrimonio y el género podemos encontrar que están significativamente afectados uno por el otro, las restricciones para hombres o mujeres en el pasado pueden ser aun reconocidos y perpetuados en la actualidad, teniendo esto en cuenta los roles de género son aquellos que designan papeles, expectativas y normas que se espera cumplan las mujeres y los hombres en una sociedad. En Colombia cuatro de cada 10 personas (38,5%) está de acuerdo o muy de acuerdo con que “el deber de un hombre es ganar dinero y el de la mujer es cuidar del hogar y la familia” lo que nos dice que actualmente los roles de género siguen muy marcados en la población colombiana.

Sensibilizar a las personas acerca de los roles de género es de vital importancia para que se dejen de “masculinizar” o “feminizar” acciones, ningún ser humano miembro de la sociedad debe ser privilegiado o desfavorecido con respecto a sus derechos, elecciones, oportunidades, beneficios y libertad, en razón de que hayan nacido mujer u hombre, o se los identifique dentro de esta clasificación. Utilizar una estrategia de diseño enfocada en la sensibilización y reconocimiento permite que las personas puedan expresar, intercambiar y compartir libremente pensamientos, ideas e información permitiendo un cambio en las estructuras de pensamiento tradicionales de la percepción del rol que cumple un hombre y una mujer (Organización de las Naciones Unidas para la Educacion, 2015).

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Identificar el fenómeno de la masculinización y feminización de las actividades humanas, para generar una sensibilización en las estructuras de pensamiento tradicional sobre los roles sociales de hombres y mujeres, a través del diseño de estrategias interactivas en el espacio público.

3.2 Objetivos específicos

- Reconocer el fenómeno de la masculinización y feminización de las actividades humanas en el contexto actual.
- Generar estrategias y metodologías que permitan incidir sobre el pensamiento tradicional de la percepción del rol que cumple un hombre y una mujer en la sociedad.
- Diseñar una propuesta interactiva de sensibilización frente a los roles de genero aplicable a las personas del parque La Florida.

4 Marco teórico

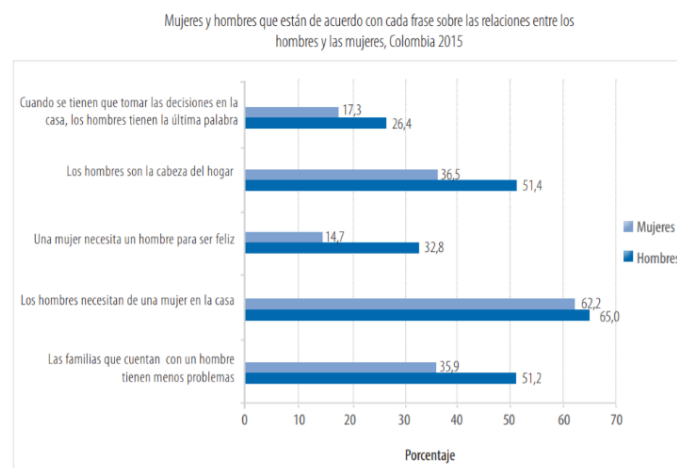
4.1 Imaginarios asociados a los roles femeninos y masculinos en Colombia

El género es una construcción social de la feminidad y la masculinidad que ayuda a crear relaciones basadas en las diferencias que distinguen a los hombres y las mujeres en función de su sexo. A partir de esto se establecen divisiones en los comportamientos de las personas en dos clases de esferas, siendo la esfera productiva dominada por los hombres y la esfera reproductiva asignada a las mujeres, además se crean un conjunto de creencias, deberes, prohibiciones y expectativas sobre ser hombre o mujer ideal en la sociedad (Guzmán Rodríguez, 2013).

En Colombia aún existen limitaciones para hombres y mujeres en función de su sexo, teniendo asociados prejuicios y estereotipos que sufren y deben cumplir, según la encuesta nacional de demografía y salud en la relación con la sub valoración de las mujeres se evidenció que los hombres tienden a pensar que su papel en la familia y frente a la mujer es superior, estando de acuerdo en afirmaciones como “Los hombres son la cabeza del hogar”, “Una mujer necesita un hombre para ser feliz” y “Las familias que cuenta con un hombre tienen menos problemas” (Profamilia, 2015, p. 469).

Tabla 2

Afirmaciones de los hombres frente a las mujeres.



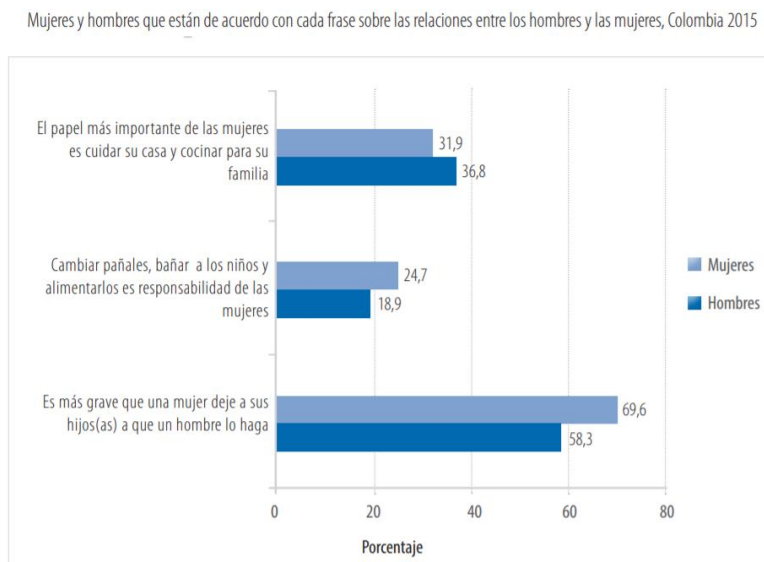
Nota. Esta tabla muestra la cantidad de hombres y mujeres que se encuentran de acuerdo en desacuerdo con las afirmaciones relacionadas con los deberes que deben cumplir. Tomada de (Profamilia, 2015).

Se puede evidenciar que socialmente se tiene un imaginario muy marcado sobre que el hombre es la cabeza y jefe del hogar y que su rol está ocupado en la vida pública donde se encuentra el mundo laboral, productivo, económico, industrial, político y gubernamental.

Las mujeres por otra parte, tienen un rol muy distinto al de los hombres, su papel ocurre tradicionalmente en el ambiente privado de reproducción y de la vida familiar, ellas no solo ocupan este espacio, sino que históricamente han sido impulsadas a interesarse en temas relacionados con el hogar como la educación de los hijos y el cuidado de las personas. Según la encuesta nacional de demografía y salud, los hombres estuvieron de acuerdo en que el rol de la mujer está ubicado en el hogar y las mujeres estuvieron de acuerdo que ellas tenían la responsabilidad de las tareas de cuidado, como cambiar, bañar y alimentar (Profamilia, 2015).

Tabla 3

Relaciones entre hombres y mujeres



Nota. Esta tabla muestra la cantidad de mujeres y hombres que están de acuerdo o en desacuerdo con las frases sobre las relaciones entre hombres y mujeres. Tomado de (Profamilia, 2015).

Se puede evidenciar que en el imaginario social continúa la creencia de que *“A las mujeres las tareas del hogar le salen naturalmente”* y se refleja en una mayor participación de las mujeres en estas actividades, también se puede reflejar en la manera en que se reparten las tareas, las mujeres se ocupan de limpiar, cocinar, lavar y cuidar mientras que los hombres solo se ocupan de tareas como las reparaciones y los pagos de las facturas, lo que indica que las actividades cotidianas se encuentran divididas entre “tareas masculinas” y “tareas femeninas”.

En la esfera pública los hombres tienen mayor protagonismo y las mujeres se enfrentan a discriminaciones con base en su género ya que todavía existen trabajos reservados exclusivamente para hombres o mujeres. En una entrevista llevada a cabo en Bogotá, Barranquilla y Pasto en el año 2013, se analizaron las trayectorias laborales de hombres y mujeres con el fin de identificar qué estereotipos que se tenían asociados a las profesiones, (Guzmán Rodríguez, 2013) encontró que una mujer Bogotana en un cargo administrativo pensaba de la siguiente manera:

Yo pienso que a las mujeres toda la vida, les ven mucho el físico, la actitud, la forma de expresarse. Eso es lo que más ven en las mujeres porque finalmente a los hombres los quieren como para cargos más ya de estar escondiditos, en cambio finalmente las mujeres son prácticamente la imagen de una empresa, generalmente. Entonces por eso les buscan esas características. (p.16)

Esto fundamenta el imaginario de que las mujeres somos amables y bellas por lo cual tendrían mejores condiciones de desempeñarse en labores como atender al público, ya que tienen mejor apariencia. Además, entre las mujeres existe otro factor determinante para desempeñarse en un mercado laboral “La maternidad” a las mujeres se les suele preguntar en las entrevistas de trabajo si tiene o planea a futuro tener hijos como si fuera un condicionante para darle o no el puesto de trabajo.

En conclusión, podemos observar que en Colombia aún hay una distinción muy marcada entre los roles femeninos y los roles masculinos, la familia, escuela y medios de comunicación siguen perpetuando una ideal sobre lo que es un hombre y una mujer y como consecuencia no permite que se irruman en diferentes espacios y los que se atrevan a hacerlo estarían sometidos a diferentes señalamientos por parte de las otras personas (Guzmán Rodríguez, 2013).

4.2 Los roles de género desde la mirada del Diseño Industrial

Hay diseño en cada aspecto del mundo que experimentamos. El diseño engloba y cruza numerosos campos temáticos y fronteras disciplinarias, siendo uno de ellos el género. Cuando se crea o diseña un nuevo artefacto material o inmaterial, este viene cargado de atribuciones y significados que pueden llegar a condicionar su uso entre lo que es femenino y lo que es masculino, distinguiendo y separando los objetos en función del sexo.

Las diferencias “naturales” al diseñar para mujeres y hombres son determinadas culturalmente antes de nacer. En el momento en que los padres conocen el sexo del bebe, se empiezan a desatar una serie de caracterizaciones en función de su sexo, si es niña su color será el rosa de ser niño el azul, los juegos o juguetes empezaran a acentuar diferentes procesos para cada uno, siendo los juegos de interior e introspección para las niñas y los juegos de exteriores y exploración para los niños y es aquí donde se empiezan a prefigurar los estereotipos asociados al género.

Los juguetes para niñas suelen promover el cuidado, la paciencia, el aseo, el hogar y el cuidado personal, los niños por su parte suelen jugar con elementos que estimulen el ejercicio físico y las actividades bélicas. Desde aquí se pueden empezar a notar una confluencia de fuerzas sociales que empiezan a delimitar a las personas dentro de comportamientos típicos o comunes de lo “masculino” y “femenino” encasillando a las personas en único rol (Borrero, 2012).

Un análisis realizado en México en diciembre de 2010 acerca de los elementos gráficos en la imagen de los juguetes que consumen los niños mexicanos muestra que las muñecas Barbie, los nenucos y los artículos de belleza son consumidos en su mayoría por niñas, mientras que los carros de Hot Wheels, los muñecos de acción y los Max Steel son mayormente consumidos por niños. Cuando se analiza los mensajes lingüísticos y las imágenes de cada uno de los productos se puede evidenciar una clasificación objetual marcada con base al género.

Una de las más grandes diferencias que se puede notar, se aprecia en las imágenes que acompañan la clasificación de los objetos. En los juguetes “femeninos” se observa una dinámica más pasiva, romántica y soñadora acompañada de empaques color rosa y el uso de frases como *“Para la buena madre”* o *“Como si fuera tu bebe”*, mientras que en los niños se nota una actitud más activa y enérgica con colores como el azul, amarillo y verde y se emplean frases que

generalmente se relacionan con ideas de velocidad, desafíos y carreras (Zarza Delgado & Luevano Torres, 2017).

La diferenciación no solo se limita a los juguetes, sino que trasciende a los espacios y el derecho que tienen los hombres y las mujeres a la ciudad. El derecho a la ciudad se materializa en el acceso al espacio público y el disfrute de este, sin embargo, la configuración, localización y los usos del espacio generan jerarquías y desigualdades. Tradicionalmente los espacios se han concebido entre público y privado separando y categorizando a las personas. En la esfera público-productiva se encuentran los hombres donde recae el prestigio y la autonomía, mientras que en la esfera privado-reproductiva se encuentran las mujeres donde hacen actividades rutinarias de carácter doméstico.

La naturalización del trabajo de cuidados y la identificación de estas tareas en lo femenino relegaron estas actividades a un espacio privado, cuando muchas de estas se realizan en el espacio público como hacer la compra, cuidar a los niños y acompañar a personas mayores. Esta invisibilización ha provocado que los espacios urbanos se hayan diseñado desde las necesidades de la esfera productiva sin tener en cuenta las necesidades de la esfera reproductiva. La configuración androcéntrica de los espacios públicos, prioriza y fomenta mediante el diseño urbano unas experiencias frente a otras, esta organización del espacio se encuentra ligada a los usos que se han considerado normativos, pero que de verdad responden a la experiencia concreta de una parte de la población, la masculina siendo las mujeres unas invitadas o incluso intrusas en este espacio (Tomàs Fornés, 2018).

El diseño puede llegar a transmitir reconocimiento real y simbólico a toda una comunidad por esta razón los diseñadores y las diseñadoras tienen un impacto importante en la reproducción de los roles de género. Si se diseña pensando con cooperación, respeto e igualdad se puede contribuir a que las personas desarrollen libremente su identidad y se den la posibilidad de descubrir que todos podemos realizar las mismas actividades y habitar los mismos espacios sin necesidad de enmarcarlas dentro de lo masculino y femenino.

4.3 La interactividad como herramienta para sensibilizar acerca de la igualdad de género

Todas las personas crecemos bajo un grupo social determinado y adoptamos sus costumbres y pensamientos. Ignacio Martin Baro explica que “La socialización supone que el individuo situado en un determinado contexto social y en interacción con este medio, va tomando unos esquemas cognoscitivos que seleccionan y procesan su información y configuran lo que aceptara como su realidad” (Baro Martin, 1982, p. 177), teniendo esto en cuenta, cada sociedad plasma un sistema de género en los comportamientos y las relaciones entre hombres y mujeres con pautas y roles específicos, pero estos no son innatos ni naturales, sino aprendidos y por lo tanto, son cuestionables y modificables, son redefinidos por la sociedad y no son completamente estables, ya que se van modificando a medida que la sociedad cambia y si bien se siguen transmitiendo en diferentes esferas de la vida, por su naturaleza histórico-social, permiten su desaprendizaje, cuestionamiento y modificación (Duarte Cruz, 2016).

Una de las herramientas que se puede utilizar para la deconstrucción de los roles de género es la sensibilización, ya que induce a la reflexión de ideas y actitudes aprendidas, creando conciencia acerca de una problemática en específico. Si la aplicamos al género, la sensibilización sería el primer paso a seguir para entrar en el proceso de identificar una desigualdad existente para luego crear conciencia por medio de estrategias de aprendizaje que remuevan actitudes indiferentes, buscando que las personas tengan procesos de reflexión sobre el sistema de significados y sentidos en torno a lo femenino y lo masculino, a ser hombre y ser mujer, en aras de explicitarlo, reflexionarlo, y deconstruirlo (Virgilí Pino, 2014).

Las estrategias de sensibilización requieren la interacción de uno o más elementos, convirtiéndolas en un proceso interactivo. La interactividad es una relación de comunicación entre un usuario y un sistema informativo, esta relación comunicativa requiere de dos factores importantes para que implique una sensibilización, el primero es identificar la desigualdad en nuestro plano personal para luego -segundo factor- reconocer que no es algo de orden particular, sino que es una realidad compartida por un colectivo y que se trata de una condición asociada al género (Virgilí Pino, 2014), para lograr que las personas logren este proceso de aprendizaje se necesita de un alto nivel de interactividad, donde al usuario se le proporcionen las herramientas suficientes para permitir un nivel elevado de participación y comunicación (Minguell, 2002).

5 Metodología

El desarrollo del proyecto se hará bajo un enfoque de investigación mixto, el cual tratará, en primer lugar, una investigación descriptiva que ayude a identificar las actividades, estéticas y problemáticas alrededor de los roles de género, en segundo lugar se realizará una investigación cualitativa por medio de herramientas etnográficas como observación, entrevistas y análisis de alfabetos visuales, ya que permitirán comprender y describir las situaciones problemáticas y los significados de estas en un grupo poblacional específico, en este caso el parque La Florida, ubicado en el municipio de Bello.

5.1 Resultados esperados

Tabla 4.

Resultados esperados de los objetivos específicos

Objetivos específicos	Actividades	Resultados esperados
Reconocer el fenómeno de la masculinización y feminización de las actividades humanas en el contexto actual.	Búsqueda de información sobre el tema seleccionado.	Definición de conceptos
	Rastreo y análisis de las estéticas asociadas a lo masculino y femenino.	Compendio de fotografías
	Buscar las actividades que se tienen asociadas a un rol femenino y masculino	Listado de actividades asociadas a un rol en específico.
	Asistir al contexto y realizar trabajo de campo.	Cartografías de análisis del contexto.
	Realizar un análisis de la información visual del contexto	Fichas de observación.
	Hacer una encuesta acerca de la división de las actividades entre “masculino” o “femenino”	Cuadro analítico acerca de las afirmaciones relacionadas a los roles de género.

	Analizar los existentes que den respuesta a la problemática planteada.	Estado del arte en relación con las intenciones del proyecto
	Identificar hallazgos y oportunidades a partir de la investigación	Cuadro comparativo con de oportunidades y hallazgos
Generar estrategias y metodologías que permitan incidir sobre el pensamiento tradicional de la percepción del rol que cumple un hombre y una mujer en la sociedad.	Investigar la interactividad como método de sensibilización.	Estado del arte de los proyectos asociados a la igualdad de género.
	Indagar cuales son los atributos visuales, estéticos y formales que se asocian a lo femenino y masculino	Mapa de correlaciones particulares de los individuos en relación con su sexo.
	Indagar en los atributos plástico-sensoriales que son asociados a los hombres y las mujeres.	Tablas donde se muestre las correlaciones que tiene el sexo femenino y masculino con los sentidos y como estos pueden determinar el diseño de un producto.
Diseñar una propuesta interactiva de sensibilización frente a los roles de genero aplicable a las personas del parque La Florida.	Primer ciclo del proyecto	
	Actividades	Resultados esperados
	Caracterizar el mercado objetivo con datos estadísticos	Determinación del mercado objetivo del proyecto a partir de la investigación
	Generar las primeras ideas que den solución a la problemática	Bitácora con los primeros bocetos de las propuestas
	Construir los requerimientos de diseño del proyecto	Listado en Excel de los requerimientos organizados de forma jerárquica.
	Generar alternativas de las propuestas (Segunda fase de ideación)	Maquetas conceptuales – ideas tridimensionales

	Evaluar las propuestas con los requerimientos	Matriz ponderada de propuestas para la selección de propuestas
	Validar la propuesta conceptual escogida	Hallazgos y oportunidades para generar un proceso de ideación.
	Generar alternativas de la propuesta validada en contexto (Tercera fase de ideación)	Maquetas tridimensionales de las alternativas
	Definir elementos formales y de usabilidad en la propuesta	Definición de la estrategia de diseño (antes – durante – después), flujograma de la plataforma y secuencia de uso
	Evaluar la propuesta en el contexto de uso	Pruebas de uso y protocolos de comprobación
	Segundo ciclo del proyecto	
	Actividades	Resultados esperados
	Diseñar la actividad (proceso de uso) y elaborar un prototipo rápido	Secuencia de uso y un producto mínimo viable
	Validar el producto mínimo viable con el usuario real	Protocolos de validación
	Ajustar el diseño con los hallazgos de la validación	Elementos funcionales y de comunicación ajustados
	Definir los aspectos funcionales de la propuesta	Determinación de partes y componentes
	Diseñar los detalles de la propuesta	Service blueprint, flujograma, modelado y planos técnicos
	Indagar en los procesos productivos para realizar la propuesta	Listado de procesos productivos y materiales con especificaciones

	Modelar los elementos de la propuesta a detalle	Modelado de piezas, ensambles y planos técnicos
	Definir los elementos comunicativos de la propuesta	Ajustes del service blueprint, publicidad y estética grafica de la propuesta
	Indagar en los costos del proyecto	Listado y análisis de los costos del proyecto.
	Realizar el manual de producción y uso del producto	Planos para la producción y manual de instalación y desinstalación

Nota. En esta tabla se explica las actividades que se deben seguir para poder cumplir con los objetivos específicos establecidos

5.2. Cronograma

[illegible]

[illegible]

[illegible]

5.3 Costos

Recurso Humano				
Ítem	Unidad	Cantidad	Valor	Total
Diseñador Industrial	Horas	60	\$60.000	\$3'600.000
Materiales y Equipo				
Componentes				
Ítem	Unidad	Cantidad	Valor	Total
Perfiles de aluminio tipo C	Unidad	12	\$17.900	\$214.800
Lamina de chapa de acero galvanizada	Unidad	2	\$800.000	\$1'600.000
Pantalla táctil de 42'	Unidad	3	\$1'950.000	\$5'850,000
Soporte para pantalla de 42'	Unidad	3	\$239'900	\$717.000
Minicomputador i5	Unidad	3	\$2'100.000	\$6'300.000
Tornillos de acero autoperforantes caja x 100	Unidad	2	\$62.900	\$125.000
Pintura Epoxica	Unidad	1	\$410.900	\$410.900
Contrapeso	Unidad	30	\$3.700	\$111.000
Procesos – Mano de obra				
Corte de Metal	Dia	1	\$40.000	\$40.000
Doblado de Metal	Dia	1	\$40.000	\$40.000
Soldadura blanda de metal	Dia	1	\$80.000	\$80.000
Estampado de metal con vinilo adhesivo	Unidad	9	\$104.800	\$1'048.000

Material P.O.P				
Banderolas publicitarias	Unidad	8	\$280.000	\$2'240.000
Uniformes de los impulsores (Camiseta y gorra)	Unidad	6	\$30.000	\$180.000
Plataforma				
Desarrollo				\$39.000.000
Hosting				\$8.000.000
Logística				
Ítem	Unidad	Cantidad	Valor	Total
Taxi	Días	16	\$5.000	\$80.000
Curso de introducción al diseño UX	Unidad	1	\$28.900	\$28.900
Curso de introducción a Adobe XD	Unidad	1	\$28.900	\$28.900
Internet	Mes	12	\$162.000	\$1'944.000
Impulsores	Mes	2	\$921.674	\$1'843.348
Transporte de pantallas	Mes	2	\$200.000	\$400.000

Total, recurso humano	\$3'600.000
Total, materiales y equipo	\$65'955,900
Total, logística	\$4'325,148
Total	\$73,881,048

6 Resultados

En esta ruta se organiza el orden de los resultados que se mostraran a continuación.

Figura 3

Ruta Metodológica



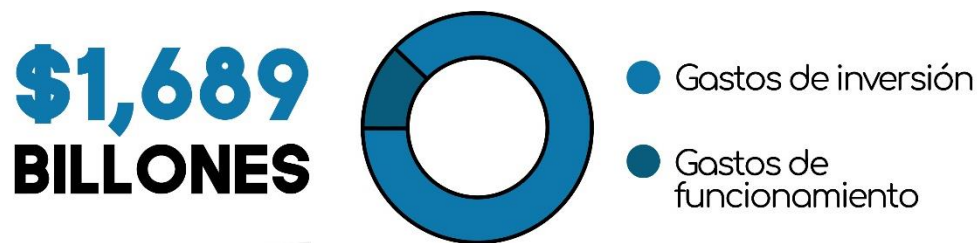
Nota. En esta ruta se muestra los pasos realizados para el desarrollo de la propuesta final del proyecto. Elaboración propia.

6.1 Definición del Mercado

En el presupuesto de la nación para el año 2020, los recursos focalizados en el trazador de equidad para la mujer ascendieron a \$1,689 Billones (Consejería Presidencial, 2020).

Figura 4

Presupuesto nacional para la igualdad de género

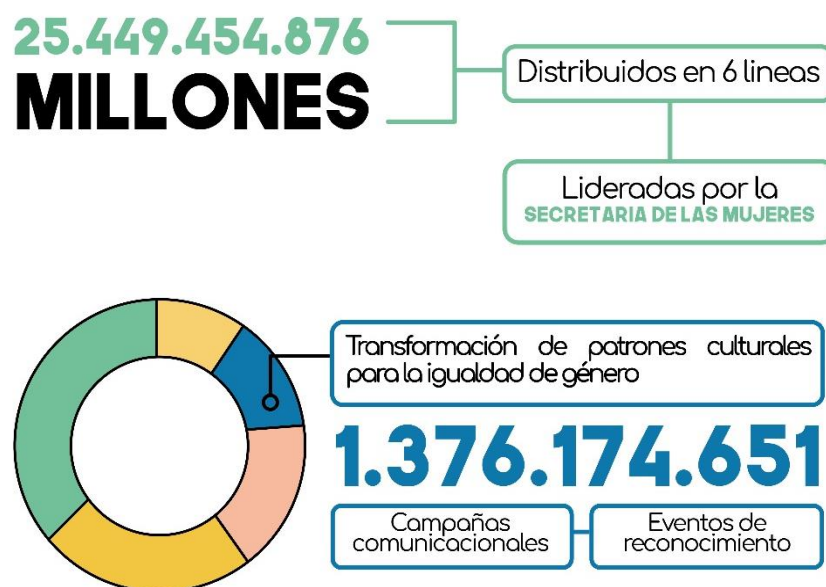


Nota. Se muestra la cantidad invertida en el trazador de equidad para la mujer. Tomado de (Consejería Presidencial, 2020).

En Medellín según el presupuesto para el año 2021 se asignaron \$25.449.454.876 distribuidos en 6 líneas de acción lideradas por la secretaria de las mujeres. El proyecto se enmarca en la línea de transformación de patrones culturales para la igualdad de género con una inversión de \$1.376.174.651 en la implementación de estrategias para transformar imaginarios culturales sexistas invirtiendo en proyectos como campañas de comunicación y eventos de reconocimiento. (Secretaría de Gestión Humana, 2020).

Figura 5

Presupuesto de Medellín para la igualdad de género

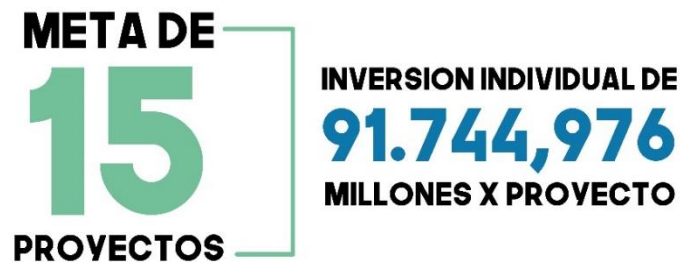


Nota. Se muestra la línea de acción en la que se encuentra inscrito el proyecto con su respectiva inversión. Tomado de (Secretaría de Gestión Humana, 2020).

La meta para el año 2023 es la realización de 15 proyectos con una inversión individual de \$91'744,976 millones de pesos (Alcaldia de Medellín , 2020).

Figura 6

Meta de proyectos de la secretaria de las mujeres



Nota. Se muestra la meta de proyectos de la secretaria de las mujeres hacia el año 2023 con su respectiva inversión individual en cada uno de los proyectos. Tomado de (Alcaldia de Medellín , 2020).

6.2 Definición del Público Objetivo

El proyecto tendrá una etapa inicial en el municipio de Bello, en específico en el barrio La Florida, pero ya que desde su diseño el proyecto permite su replicación en diferentes comunidades se extenderá a Medellín.

Según el DANE en Medellín hay 2'372.330 personas donde un 53,0% representan a las mujeres y un 47% a los hombres. En algunas comunas se presentan problemas relacionados con la igualdad de género como la deserción escolar. En el año 2018, 7312 estudiantes desertaron de los cuales el 44% eran mujeres. Las principales comunas donde ocurrió esto fueron Robledo (226), Villa Hermosa (281), Aranjuez (268), Doce de Octubre (263) y Popular (256) (Cuervo Zuluaga, Muñoz Tamayo, & Gallego Giraldo, 2019), esto las convierte en los principales espacios para la realización del proyecto impactando una población de 810830 personas lo que representa un 40% de la población de Medellín.

Figura 7

Población impactada con EqualG



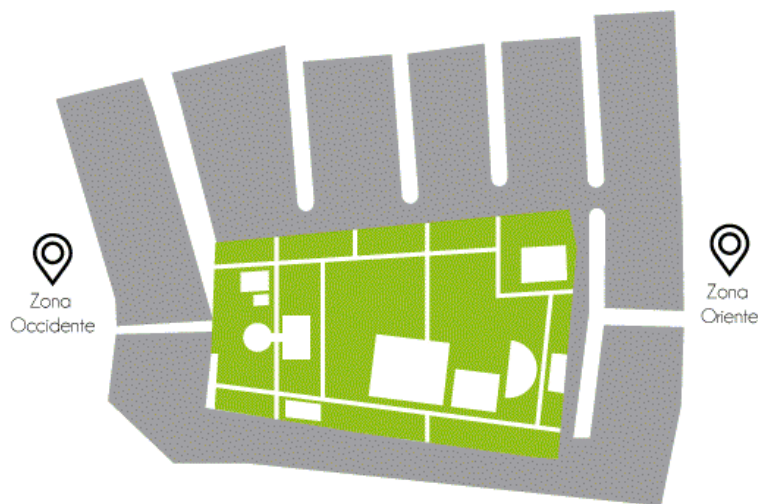
Nota. Se muestra la población que impactaría el proyecto y su respectivo porcentaje frente a la población total de Medellín.

6.3 Trabajo de Campo

Se analizó el parque La Florida, desde los siguientes ítems: Medio Construido Artificial y Medios Perceptuales para entender cómo funcionaba este lugar, además se realizó un análisis de las actividades, profesiones y estéticas asociadas a lo masculino y femenino.

Figura 8

Mapa del parque La Florida



Medio Construido-artificial

En este ítem se analizaron los mobiliarios, espacios y personas que habitan dentro y alrededor del parque

Figura 9

Parques de juegos



Nota. Parque de juegos ubicados dentro del parque La Florida.

Observaciones acerca de los parques infantiles

- El parque que se encuentra en la zona oriente suele estar más lleno que el parque que queda en la zona occidente, ya que se encuentra al lado de la cancha y se encuentra bien iluminado tanto en el día como en la noche, además se encuentra en mejores condiciones.
- El parque que se encuentra en la zona occidente no es muy usado por los niños del parque, ya que las madres prefieren evitarlo porque se encuentra ubicado en una de las periferias del parque lo que hace un lugar con poca luz y algunas personas lo usan para guardar o consumir sustancias alucinógenas, además el parque se encuentra en malas condiciones.

Figura 10*Viviendas aledañas***Observaciones acerca de las viviendas aledañas**

- El parque se encuentra ubicado en un barrio del municipio de Bello, por esta razón las zonas aledañas son tranquilas porque solo se encuentran viviendas de familias que han vivido en la zona por un largo tiempo, por lo tanto, han visitado y convivido con el parque por un largo tiempo.
- Cada una de las cuadras que son cercanas al parque tienen una entrada directa al parque, algunas cuadras han optado por cerrar esta entrada, ya que en el lugar hay demasiado consumo de sustancias alucinógenas, por lo tanto, optaron en restringir la entrada por cuestiones de seguridad.

Figura 11*Gimnasio al aire libre***Observaciones acerca del gimnasio al aire libre**

- El gimnasio se encuentra en buenas condiciones y es mayormente utilizado en las mañanas por las personas que quieren ejercitarse.
- En las noches hay una mala iluminación en esta zona y las personas optan por no usar la zona por esta misma razón, además al ser una zona oscura se presta para esconder y consumir sustancias alucinógenas.

Figura 12*Kioscos*

Observaciones acerca de los kioscos

- En el parque se encuentran dos kioscos, uno ubicado en la zona oriente y otro ubicado en la zona occidente, suelen abrir alrededor de las doce del mediodía y cerrar a las diez de la noche y en fin de semanas a las dos o tres de la mañana, todo dependiendo de las personas que estén habitante el parque en esos momentos.

Figura 13

Cancha



Observaciones acerca de la cancha

- En el parque solo hay una cancha, en ella se encuentran unas mesas de pin pong que los jóvenes suelen usar para jugar en las tardes y las noches, también es usada para que los niños puedan montar en bicicleta.
- La cancha no tiene los implementos para jugar algún deporte como fútbol o basquetbol, por lo tanto, a veces a los habitantes les toca simular estos recursos para poder jugar.

Figura 14*Periferias del parque***Observaciones acerca de las periferias**

- Las periferias del parque son lugares que se encuentran en muy malas condiciones y son de difícil acceso, además al estar tan deshabitados son los espacios preferidos para hacer consumo de sustancias alucinógenas.
- Algunos de estos espacios se encuentran intervenidos por diversos murales
- Algunas viviendas aledañas cerraron la entrada que conectaba al parque, ya que consideraban que era inseguro por el consumo de sustancias alucinógenas.

Mobiliario

Figura 15*Mobiliario del parque*

Nota. Se muestra el estado de las sillas y mesas que hay dentro del parque.

Observaciones acerca del mobiliario del parque.

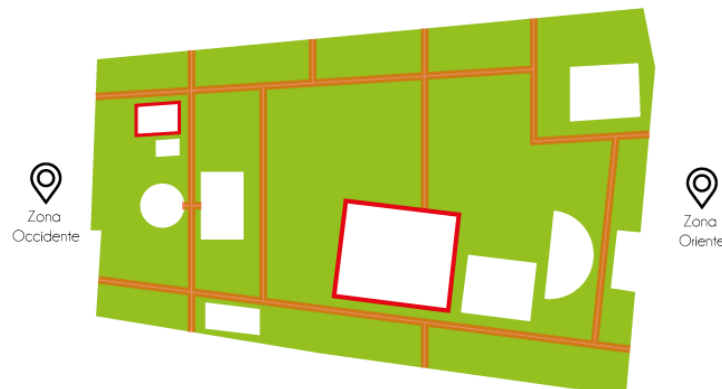
- El mobiliario del parque cuenta con juegos de mesa para que las personas puedan jugar mientras pasan el rato aquí.
- El mobiliario del parque se encuentra en mal estado, las mesas se encuentran rayadas lo que no permite que haya un buen uso.
- Hay sillas con pedales para que las personas puedan hacer ejercicio mientras conversan, pero están en muy mal estado, además de que solo hay 3 de estas en todo el parque.

Usuarios

Las personas que están en el parque son habitantes de la zona, son personas que viven y han interactuado con él durante años. Los tipos de personas que se encuentran en el parque en diferentes horarios pueden variar dependiendo de este, asunto que será tenido en cuenta para el diseño final de este proyecto.

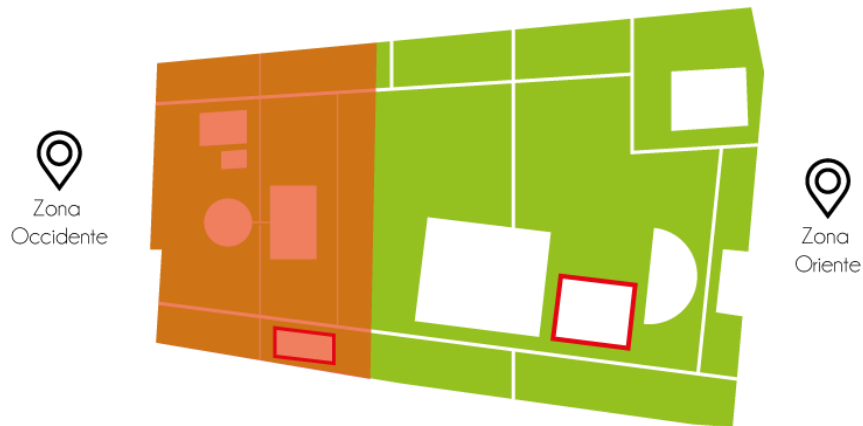
Figura 16

Parque - Mañana



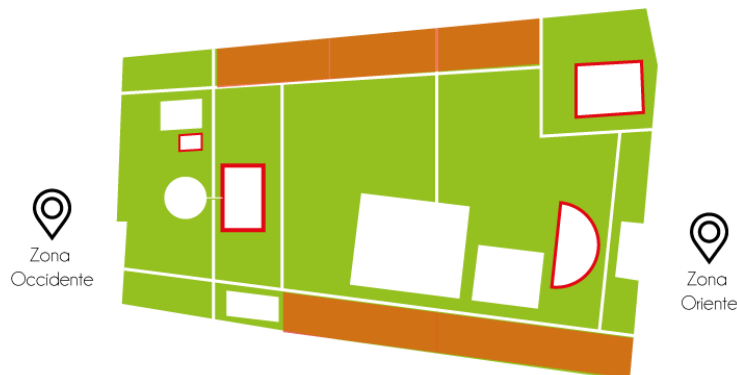
Nota. Se muestran las zonas que son mayormente usadas en el horario de la mañana en el parque.

- En las mañanas las personas salen a hacer ejercicio, en su mayoría utilizan el gimnasio al aire libre y la cancha, además algunas personas recorren el parque por sus caminos peatonales.

Figura 17*Parque - Tarde*

Nota. Se muestran las zonas que son mayormente usadas en el horario de la tarde en el parque.

- En las tardes las personas sacan a pasear a sus mascotas y los niños salen a jugar. Los dueños y sus mascotas se quedan normalmente en la zona occidental del parque y los niños se dividen entre el parque de la zona oriente y el parque de la zona occidental.

Figura 18*Parque - Noche*

Nota. Se muestran las zonas que son mayormente usadas en el horario de la noche en el parque. }

- Los jóvenes salen a reunirse con amigos y tomar cerveza, normalmente realizan estas actividades en las laterales del parque y los quioscos ubicados en las diferentes zonas del

parque, por lo general las personas que se ven en los alrededores son hombres, mientras que las mujeres buscan estar en zonas más iluminadas y cerca de los quioscos.

Medios perceptuales

Muestra: 13 habitantes del parque La Florida.

Instrumento

Se aplicó la “Escala de roles de género”, la Escala de Estereotipos de Género de Rocha Sánchez (2004), y las Premisas Histórico-socioculturales de Díaz Guerrero (2003).

Esta escala consta de 16 afirmaciones tipo Likert, con 5 puntos de respuesta (1=Totalmente en desacuerdo a 5=Totalmente de acuerdo), con los que se busca recoger la percepción de las y los participantes sobre afirmaciones que hacían referencia a roles, características, habilidades y tareas particulares, consideradas como propias de hombres y mujeres (Garduño Saldívar, 2015).

Los resultados que se presentaran son los más relevantes, para verlos completos puede visualizarlos en el Anexo 1.

Figura 19

Afirmación. Los hijos y las hijas son mejor educados por una madre que por un padre.

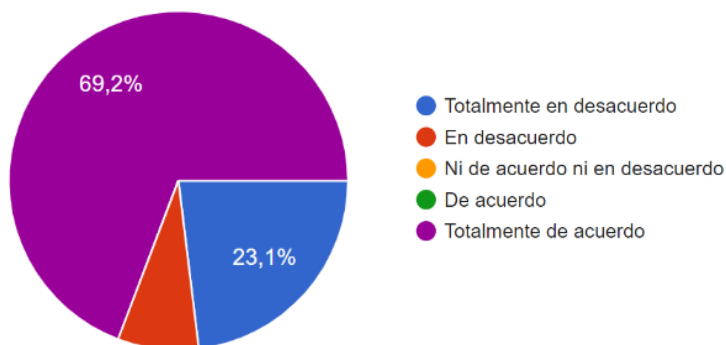
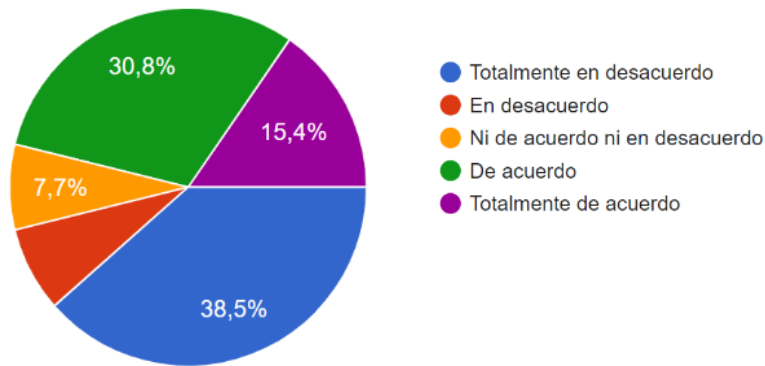
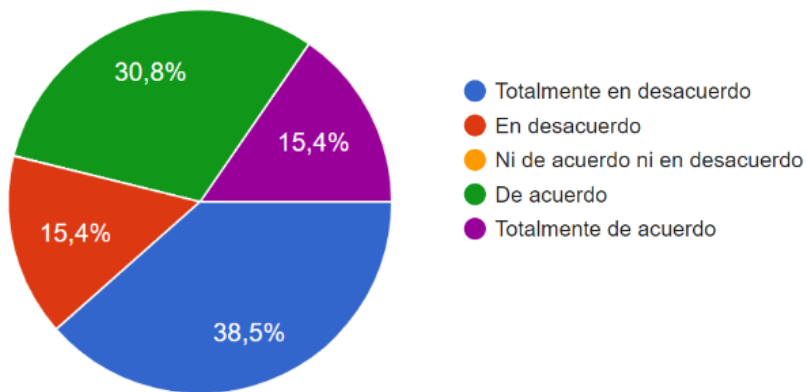


Figura 20

Afirmación. Un hombre verdadero NO muestra sus debilidades

**Figura 21**

Afirmación. Un hombre verdadero NO muestra sus sentimientos

**Figura 22**

Afirmación. Las mujeres tienen habilidades innatas para el quehacer doméstico

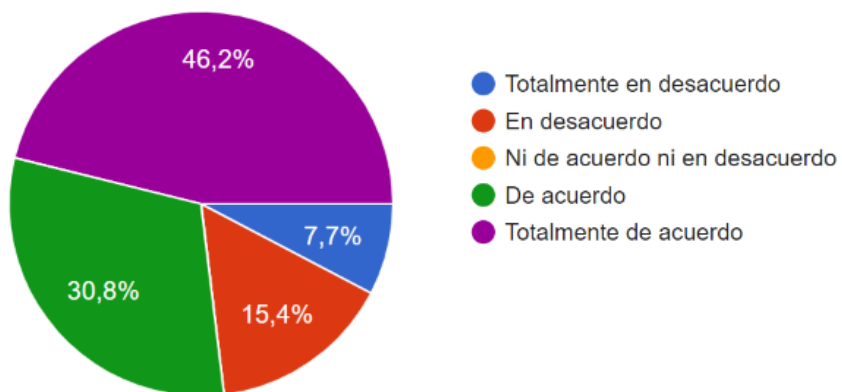
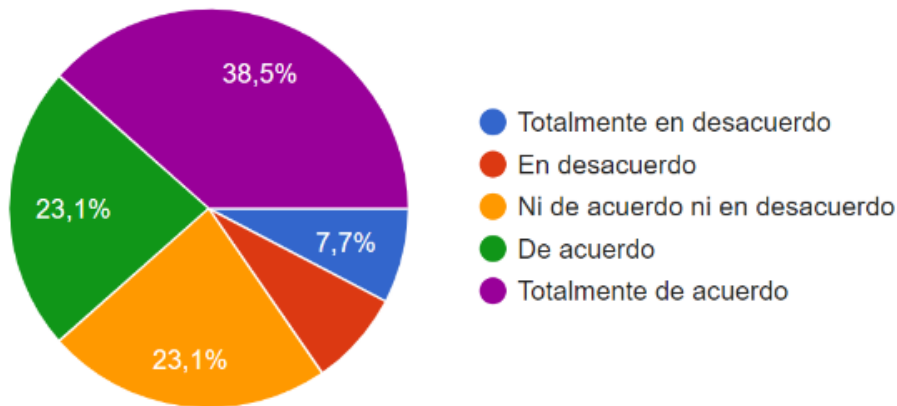


Figura 23

Afirmación. La mujer tiene mayor capacidad para cuidar a los enfermos



Hallazgos del trabajo de campo

- Las personas solo hacen uso del parque para llevar a sus mascotas y no permanecer en el más de dos a tres horas, esto se debe a que hay prácticas de consumo de drogas y eso incomoda a los habitantes
- Las infraestructuras del parque se encuentran con mal mantenimiento, es difícil encontrar mesas o espacios vacíos para sentarse y las zonas verdes por lo general están llenas de pantano o habitadas por personas que consumen drogas.
- Los horarios más seguros para habitar, según las personas, son la tarde y la mañana, aunque las personas sienten que el parque no es inseguro prefieren evitar horarios como la noche y la madrugada.
- EL 70% de las personas encuestadas considera que los hijos son mejores educados por la madre que el padre, esto nos muestra que aún se tiene un pensamiento muy marcado del rol de una mujer en el hogar y la crianza de los hijos.
- En las afirmaciones de que “Un hombre verdadero NO muestra debilidades” y “Un hombre verdadero no muestro sentimientos” el 90% de los participantes estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo, esto nos muestra que aún existen estereotipos muy marcados en lo que un hombre puede o no demostrar ante las personas.

- En las afirmaciones que relacionaban a la mujer con el hogar, la crianza y las tareas domésticas, el 90% de los participantes estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo lo que demuestra que aún se tiene ligado el papel de la mujer con la vida privada y hogareña.

Análisis de las ocupaciones de los colombianos a lo largo de los años.

En el año 2019 las ocupaciones desempeñadas del nivel técnico y tecnólogo con presencia femenina ha sido significativa en las ocupaciones administrativas o comerciales tales como asistentes administrativos, vendedores de ventas técnicas, inspectores de sanidad, seguridad y salud ocupacional, representantes de servicios especializados o asistentes de talento humano; mientras que la presencia masculina ha sido más común en las actividades relacionadas con el área de sistemas, la industria y la construcción, tales como técnicos en fabricación industrial, técnicos en sistemas o supervisores de obra (SENA, 2019).

Tabla 5

Ocupaciones por género

Principales 15 ocupaciones colocadas según participación por género 2019

Nombre ocupación	Género femenino	Género masculino
Asistentes Administrativos	61%	39%
Representante de servicios especializados	53%	47%
Técnicos en Tecnologías de la Información	28%	72%
Técnicos en Fabricación Industrial	37%	63%
Vendedores de Ventas Técnicas	59%	41%
Inspectores de Sanidad, Seguridad y Salud Ocupacional	66%	34%
Asistentes de Talento Humano	60%	40%
Asistentes en Servicios Social y Comunitario	73%	27%
Supervisores de Empleados de Apoyo Administrativo	49%	51%
Maestros Generales de Obra y Supervisores de Construcción, Instalación y Reparación	7%	93%
Técnicos de Sistemas	30%	70%
Administradores y Supervisores de Comercio al Por Menor	51%	49%
Asistentes Contables	67%	33%
Otros Instructores	39%	61%
Técnicos en Electricidad	10%	90%

Nota. Esta tabla muestra las principales ocupaciones que tuvieron los hombres y mujeres colombianas en el año 2019. Tomada de (SENA, 2019).

Se realizó un rastreo de las actividades a las que se dedicaban mayormente los hombres y las mujeres en Colombia desde el año 2013 hasta el 2020. A continuación, se mostrará un cuadro comparativo de las profesiones y actividades que ejercen hombres y mujeres en Colombia:

Tabla 6

Ocupaciones de hombres y mujeres en Colombia 2013-2020

Profesiones o actividades laborales femeninas en Colombia	Profesiones o actividades laborales masculinas en Colombia
2013	2013
Gerentes de ventas, mercadeo y publicidad	Operación de equipos de transporte
Auxiliares de información y servicio al cliente	Explotación primaria y extractiva
Asistentes administrativos	
2014	2014
Vendedoras minoritarias	Operación de equipos de transporte
Vendedoras de mostrador	Ayudantes de construcción
Mercaderistas e impulsoras	Montadores de estructuras metálicas y soldadores
Asistentes administrativos	Explotación primaria y extractiva
Gerentes de ventas, mercadeo y publicidad	
Ciencias de la educación	
2015	2015
Oficinistas y auxiliares	Transporte, operación de equipos y mantenimiento
Gerentes de ventas, mercadeo y publicidad	Obreros y ayudantes de construcción
Auxiliares de información y servicio al cliente	Obreros y ayudantes de procesamiento y fabricación
2016	2016

Oficinistas y auxiliares	Transporte, operación de equipos y mantenimiento
Auxiliares de información y servicio al cliente	Ayudantes de fabricación
Mercaderistas e impulsoras	Ayudantes de construcción
	Auxiliares de almacén y bodega
Vendedoras minoritarias	Vigilantes y guardias de seguridad
Vendedoras de mostrador	Técnicos en sistemas
Aseadoras y servicio domestico	Conductores de vehículos pesados
2017	2017
Asistentes administrativos	Técnicos en sistemas
Inspectores de salud ocupacional	Fabricación industrial
Asistentes de recursos humanos	Técnicos en mecánica, electricidad, electrónica y construcción
Personal de selección o servicio comunitario	Entrenadores físicos
2018	2018
Asistentes administrativas	Técnicos en sistemas
Talento humano	Ingenieros de construcción y obras civiles
Enfermería	Ingenieros industriales y de fabricación
Derecho	Analistas de sistemas informáticos
Psicología	
Ciencias de la educación	
2019	2019
Asistentes administrativas	Técnicos en fabricación industrial
Vendedores de ventas técnicas	Técnicos en sistemas
Inspectores de sanidad	Supervisores de obra
Seguridad y salud ocupacional	Técnicos en electricidad
Representantes de servicios especializados	Técnicos en tecnologías de la información
Asistentes de talento humano	

2020	2020
Asistente administrativo	Técnico en logística de producción

Nota. Esta tabla muestra las ocupaciones que han tenido los hombres y las mujeres colombianas desde el año 2013 hasta el año 2020. Información tomada de (SENA, 2019).

Se puede notar como las mujeres eligen y llevan a cabo trabajos ligados a las ciencias sociales, mientras que los hombres se inclinan más por trabajos dentro de las ciencias naturales y que tengan actividades donde deban utilizar su fuerza, algo a destacar es que las profesiones a lo largo de los años en los dos sexos se mantienen dentro de las ramas sociales para las mujeres y las ramas naturales para los hombres sin haber un cambio muy significativo.

Análisis de las estéticas femeninas y masculinas.

A través de análisis en el ámbito fisiológico y el ámbito afectivo, se puede constatar que existen marcadas diferencias entre las necesidades y características sensoriales de los hombres y las mujeres, a partir de esto Deyanira Bedolla estudia una serie de características visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas que caracterizan ambos géneros.

Atributos y características sensoriales femeninas

Figura 24

Atributos femeninos



Nota. En el esquema se muestran los atributos físico-sensoriales que están relacionados con lo femenino. Tomado de (Bedolla Pereda, 2002).

Atributos y características sensoriales masculinas

Figura 25

Atributos masculinos



Nota. En el esquema se muestran los atributos físico-sensoriales que están relacionados con lo masculino. Tomado de (Bedolla Pereda, 2002).

Se puede evidenciar como hay una diferencia marcada entre los atributos femeninos y masculinos y como estos siguen perpetuando la imagen estereotipada de una mujer con características ligeras, delicadas y amables mientras que los hombres tienen una imagen fuerte, activa y ruda.

6.4 Requerimientos

Para empezar el proceso de ideación se necesita de una lista de requerimientos proyectuales que son los siguientes:

- La experiencia debe permitir la interacción entre una o más personas para poder compartir las percepciones que se tienen frente a la problemática
- Los elementos de la experiencia deben estar mediados por actividades lúdicas o artísticas para captar la atención de los usuarios.
- El proyecto debe permitir que las personas se involucren y participen de las experiencias
- La experiencia debe ser adaptable a diferentes zonas del parque
- El proyecto debe permitirles a las personas apropiarse del espacio público.
- La experiencia debe exponer la problemática de igualdad de género de forma clara a los usuarios.
- La experiencia debe adecuarse al uso en diferentes horarios.
- El proyecto debe permitir una mejor organización en las zonas del parque, para que pueda ser habitado por toda la comunidad.
- La experiencia debe motivar a las personas a desplazarse al parque y hacer uso de él.
- El proyecto debe permitir la generación de espacios que involucren a la comunidad en el buen uso y mantenimiento del parque.
- El proyecto debe utilizar herramientas gráficas, virtuales e interactivas para sensibilizar acerca de la igualdad de género.
- La experiencia debe ser de fácil acceso para los usuarios del parque.
- La experiencia debe tener un modo de uso fácil para los usuarios del parque.
- La experiencia debe permitir espacios de dialogo e integración para la comunidad.

6.5 Ideación

Teniendo en cuenta el trabajo de campo previo se encontraron dos oportunidades de diseño las cuales son:

- Diseño de estrategias que ayuden a sensibilizar a las personas y los pongan situaciones de igualdad, deconstruyendo las características que los limitan y empatizando con el otro.
- Diseño de estrategias que ayuden a habitar y recorrer todas las zonas del parque de forma segura.

A partir de estas dos oportunidades se empezó un proceso de ideación que consto de dos etapas. La primera etapa de ideación tuvo un total de cien ideas y el proceso que se utilizó para su creación fue el siguiente:

Figura 26

Proceso de creación

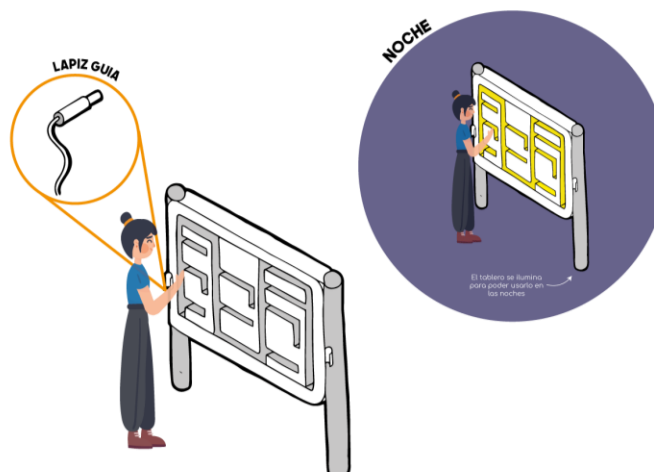


Nota. Proceso de ideación llevado a cabo en la primera etapa del proyecto. Se realizaron 100 ideas

Luego de tener estas ideas se dio inicio a la segunda etapa, constaba de construir nuevas ideas combinando las que ya se tenían previamente. De este proceso resultaron trece ideas:

Figura 27

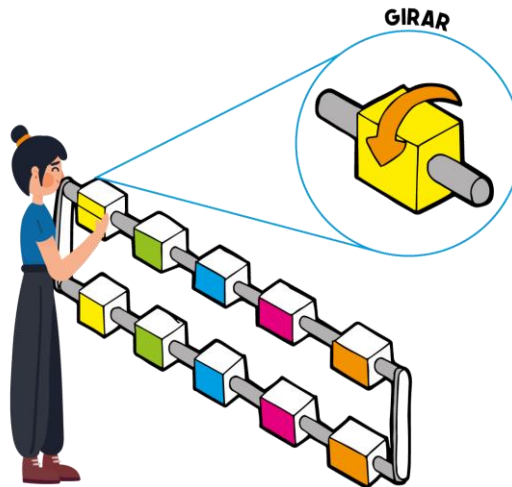
Idea 1



Nota. Consiste en un laberinto, en el cual habrá una serie de retos a medida se intente resolver, se jugará en parejas con el fin de que puedan ayudarse y compartir experiencias por medio de los retos.

Figura 28

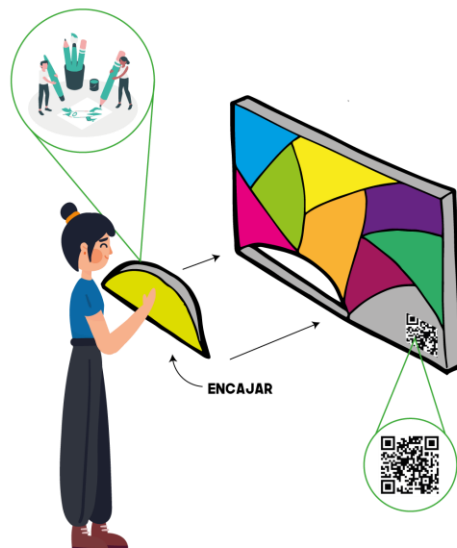
Idea 2



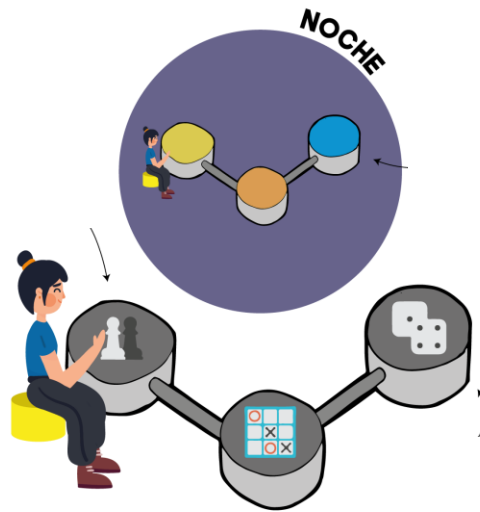
Nota. Consiste en una sopa de letras interactiva, las personas deben girar los cubos hasta hallar una palabra relacionada a la igualdad de género, luego de encontrarla los cubos se iluminarán.

Figura 29

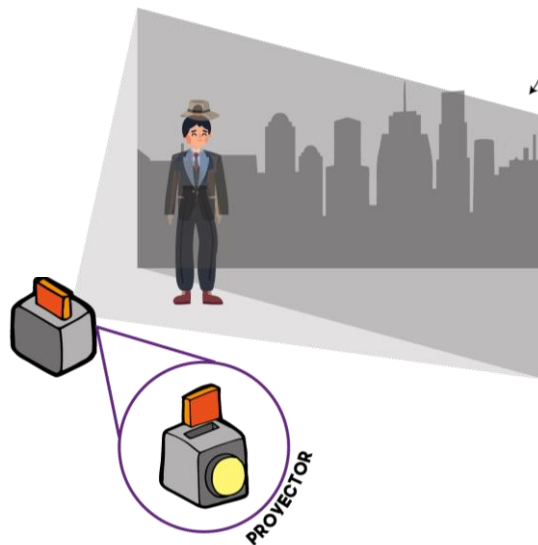
Idea 3



Nota. Consiste en un mural construido en comunidad, cada persona podrá intervenir una de las piezas con sus experiencias vividas en el lugar para luego pegarla en el mural, también se invitará las personas a escanear el código QR que los dirigirá a una página de Instagram referente al tema, en donde podrán compartir sus creaciones.

Figura 30*Idea 4*

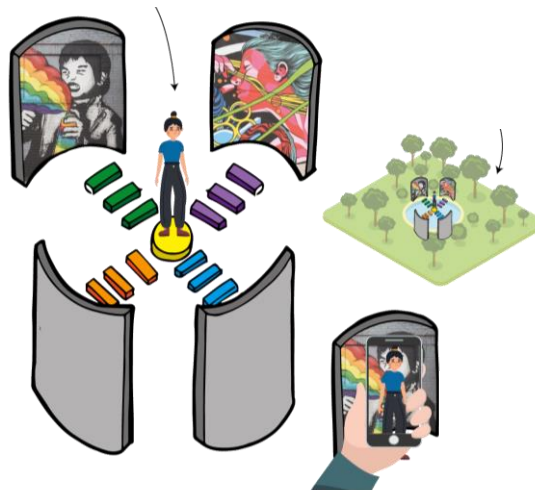
Nota. Consiste en juegos por medio de bases, en cada una estarán dos personas, mientras juegan podrán aprender y compartir sus pensamientos acerca de la igualdad de género, se irán rotando por bases.

Figura 31*Idea 5*

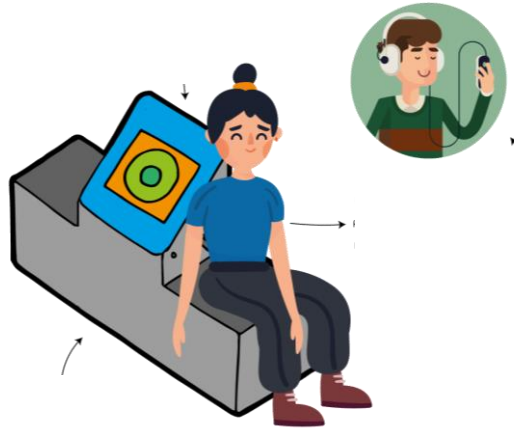
Nota. Consiste en un proyector al cual se le podrán poner diferentes cintas para reflejar imágenes, la idea es que las personas se hagan en frente de él y “vivan” las situaciones que se proyectaran.

Figura 32*Idea 6*

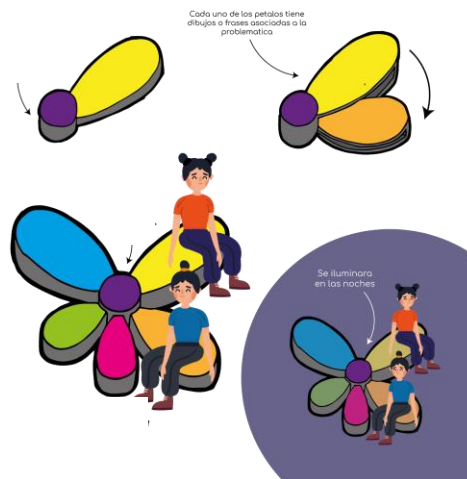
Nota. Consiste en la generación de talleres en donde se hagan intervenciones artísticas y luego se expongan en el parque, luego las personas por medio de una aplicación de rayos x buscaran las imágenes o palabras ocultas en los dibujos.

Figura 33*Idea 7*

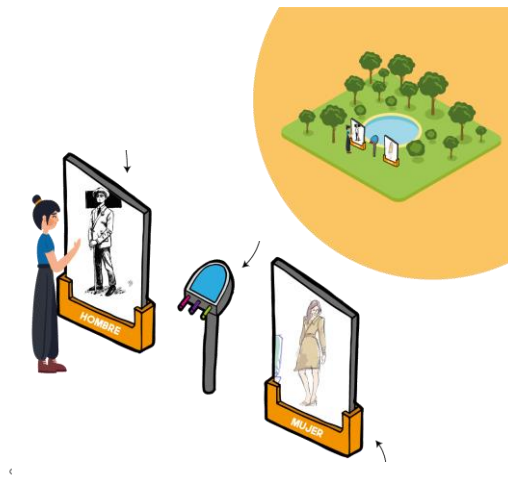
Nota. Consiste en generar diferentes caminos que lleven a murales asociados a las problemáticas que se viven en el parque, la persona escogerá y seguirá el camino con la cual se sienta identificado, además se invitara a que tomen fotografías y las compartan.

Figura 34*Idea 8*

Nota. Consiste en generar un espacio en el cual se pueda escuchar música o podcast acerca de la problemática, además también se desea que las personas sentadas en este espacio establezcan un dialogo acerca de lo que escuchan.

Figura 35*Idea 9*

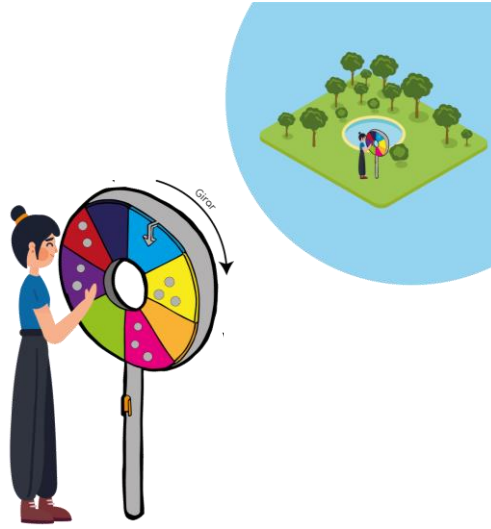
Nota. Consiste en un mobiliario urbano que se puede encajar uno dentro del otro, permite que se siente una o más persona y en el centro se puede jugar o usar como mesa para apoyar algún elemento, cada uno de los pétalos tendrá imágenes o frases asociadas a la problemática.

Figura 36*Idea 10*

Nota. Consiste en que las personas dibujen las características que asocian a un rol o imaginario de género en específico, cada semana habrá uno diferente, luego de que se termine de dibujar se intercambiarán los tableros y se hará una reflexión acerca de lo sucedido.

Figura 37*Idea 11*

Nota. Consiste en grabar las experiencias de las personas a modo de mensajes, cuando otra persona haga uso del objeto podrá escuchar el mensaje, además se entregarán tarjetas con consejos o mensajes para mejorar la estadía de la persona en el parque.

Figura 38*Idea 12*

Nota. Consiste en una ruleta donde se encuentran diferentes etapas de la vida y las personas deben ir colocando acciones, sentimientos o emociones relacionados a los imaginarios o roles de género que se impusieron en estas distintas edades.

Figura 39*Idea 13*

Nota. Consiste en generar imágenes explícitas acerca de las desigualdades de género, luego de esto se podrán girar y se mostrara un mensaje o reflexión asociada a esta problemática expuesta.

6.6 Maquetación

Se realizó un proceso de maquetación con materiales como cartón y papel a escala para poder apreciar las ideas de forma física, este proceso también ayudara después a puntuar las propuestas con los requerimientos.

Tabla 7

Proceso de maquetación

Figura 40

Maquetación idea 1

Idea 1



Figura 41

Maquetación idea 2

Idea 2

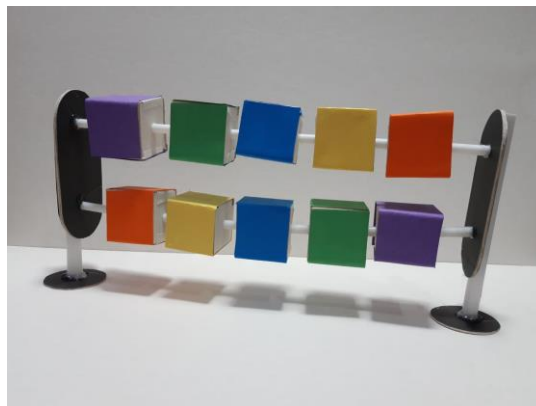


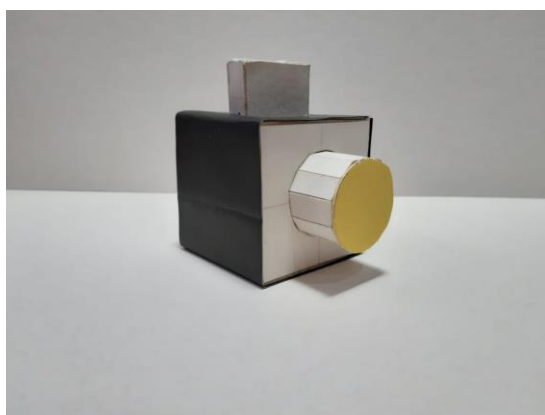
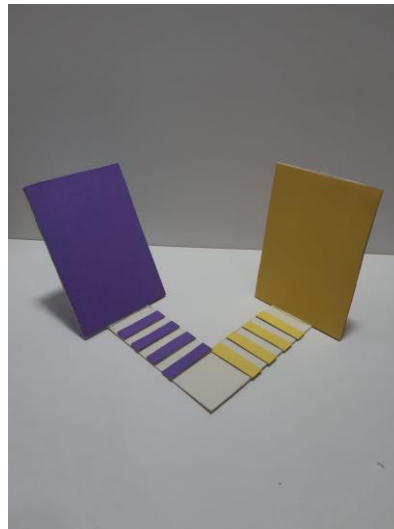
Figura 42*Maquetación idea 3***Idea 3****Figura 43***Maquetación idea 4***Idea 4****Figura 44***Maquetación idea 5***Idea 5**

Figura 45*Maquetación idea 6***Idea 6****Figura 46***Maquetación idea 7***Idea 7**

Figura 47*Maquetación idea 8***Idea 8**

Nota. En esta tabla se muestra el proceso de maquetación de las ideas de la segunda etapa.

6.7 Evaluación de las propuestas

Teniendo en cuenta los requerimientos previamente elaborados se calificaron las propuestas con una matriz ponderada, donde se organizaron los requerimientos desde mayor importancia hasta menor importancia y se calificaba las propuestas con cada uno de los requerimientos con una puntuación del 1 al 10. La matriz es la siguiente:

Tabla 8*Matriz ponderada para calificar las propuestas*

Requerimiento	Orden de importancia	Ponderación	Ideas	Total
1. La experiencia debe permitir la interacción entre una o más personas para poder compartir	6	12		

las percepciones que se tienen frente a la problemática		
2. Los elementos de la experiencia deben estar mediados por actividades lúdicas o artísticas, para captar la atención de los usuarios	2	13
3. El proyecto debe permitir que las personas se involucren y participen de las experiencias.	1	14
4. La experiencia debe ser adaptable a diferentes zonas del parque.	8	4
5. El proyecto debe permitirles a las personas apropiarse del espacio público.	14	3
6. La experiencia debe exponer la problemática de igualdad de género de forma clara a los usuarios.	3	10
7. La experiencia debe adecuarse al uso en diferentes horarios	7	7
8. El proyecto debe permitir una mejor organización en las zonas del parque, para que pueda ser habitado por toda la comunidad	12	2
9. La experiencia debe motivar a las personas a desplazarse al parque y hacer uso de él.	9	5
10. El proyecto debe permitir la generación de espacios que involucren a la comunidad en el buen uso y mantenimiento del parque.	10	6
11. El proyecto debe utilizar herramientas gráficas, virtuales o experimentales para sensibilizar acerca de la igualdad de género.	11	3
12. La experiencia debe tener un atractivo visual para generar la curiosidad en el usuario.	4	8

13. La experiencia debe ser de fácil acceso para los usuarios del parque.	15	1
14. La experiencia debe ser fácilmente usada por los usuarios del parque.	13	1
15. La experiencia debe permitir espacios de diálogo e integración para la comunidad.	5	11

Nota. En esta tabla se muestran los requerimientos y su orden de importancia para poder calificar las propuestas.

Se aplico esta matriz a las trece ideas, las propuestas que tuvieron mayor puntuación son las siguientes:

Figura 48
Matriz ponderada idea 3

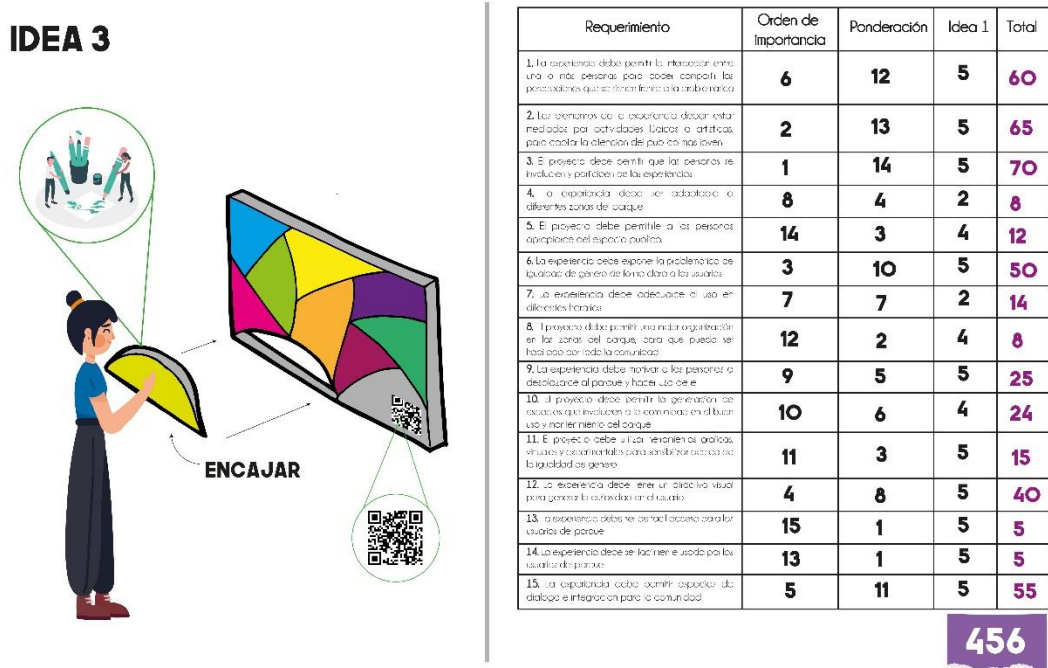
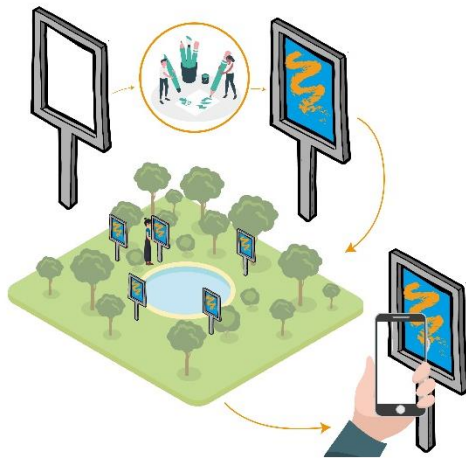


Figura 49*Matriz ponderada idea***IDEA 6**

Requerimiento	Orden de importancia	Ponderación	Idea 1	Total
1. La experiencia debe permitir la interacción en una única pantalla para poder compartir las experiencias que se tienen frente a la experiencia.	6	12	5	60
2. Las creaciones de la experiencia deben estar mediadas por actividades lúdicas o artísticas para captar la atención de público más joven.	2	13	5	65
3. El proyecto debe permitir que las personas se involucren y participen de la experiencia.	1	14	5	70
4. La experiencia debe ser adecuada a diferentes zonas del parque.	8	4	5	20
5. El proyecto debe permitir a las personas apropiarse de espacio público.	14	3	4	15
6. La experiencia debe exponer la problemática de igualdad de género de forma clara a los usuarios.	3	10	5	50
7. La experiencia debe adecuarse al uso en diferentes horarios.	7	7	3	21
8. El proyecto debe permitir una mediación organizada en las zonas del parque, para que pueda ser habido por toda la comunidad.	12	2	5	10
9. La experiencia debe permitir a las personas apropiarse del espacio público de la zona.	9	5	5	25
10. El proyecto debe permitir la generación de espacios que involucren a la comunidad en el buen uso y mantenimiento del parque.	10	6	5	30
11. El proyecto debe utilizar herramientas gráficas, visuales y esculturales para sensibilizar acerca de la igualdad de género.	11	3	5	15
12. La experiencia debe tener un atractivo visual para generar la curiosidad en el usuario.	4	8	5	40
13. La experiencia debe ser de fácil acceso para los usuarios del parque.	15	1	2	2
14. La experiencia debe ser fácilmente usada por los usuarios del parque.	13	1	3	3
15. La experiencia debe permitir espacios de diálogo e interacción por la comunidad.	5	11	3	33

456

Las propuestas cumplen con los requerimientos de mayor importancia como permitir que las personas se involucren y participen de la experiencia y están mediadas por actividades lúdicas y llamativas para los jóvenes, además ambas se desenvuelven en dos etapas siendo la primera la sensibilización acerca de la igualdad de género para luego plasmarlo por medios artísticos y compartirlo con las demás personas.

6.7 Protocolos de validación

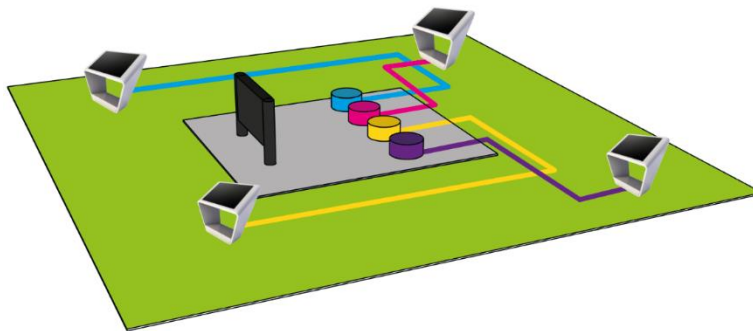
Se realizaron protocolos de validación para generar diferentes alternativas con los hallazgos que eran obtenidos por los usuarios cuando interactuaban con la propuesta. Los protocolos realizados son los siguientes

Producto mínimo viable

Las dos propuestas escogidas en la etapa de ideación se combinaron generando una idea nueva. La nueva propuesta consiste en una experiencia alrededor de todo el parque. Se instalarán pantallas interactivas alrededor del parque, las personas deberán seguir los caminos que guían hacia ellas, allí las personas podrán hacer una creación a partir de sus conocimientos de lo que es “género”, se les brindaran una serie de imágenes con las cuales armaran un collage acerca del tema, luego de acabar podrán elegir entre tomar una fotografía o imprimir su creación, para luego dirigirse al mural ubicado en el centro del parque donde podrá intervenir su fotografía con alguna frase o mensaje que haya sentido durante la actividad y por último la colgara en el mural, entre más personas participen de la actividad se construirá un mural en comunidad.

Figura 50

Propuesta nueva



Para conocer si la propuesta funcionaba correctamente y cumplía con los objetivos planteados inicialmente, se realizó una entrevista a diferentes personas que se encontraban en el parque, se escogieron 4 pasos clave en la propuesta, se graficaron y llevaron como apoyo visual a la hora de explicar la propuesta a los usuarios.

Figura 51

Pasos clave - Materia gráfico de apoyo



Entrevista

Muestra: 9

Preguntas

1. ¿Crees que la propuesta permite que las personas se involucren y participen de la actividad?
2. ¿Crees que la propuesta es lúdica e interactiva para las personas?
3. ¿Crees que la propuesta podría llegar a dejar un mensaje claro acerca de la igualdad de género?
4. ¿Estarías dispuesto a recorrer el parque haciendo la actividad?
5. Si la experiencia estuviera instalada en el parque ¿Qué cosas te motivarían o llamarían tu atención para participar?

Respuestas**Tabla 9***Resultados de la entrevista sobre el producto mínimo viable*

Usuarios	Respuestas
1	1. Si, en lo personal creo que, si ya que interactúas con toda la instalación, además de poder crear tú mismo esta polaroid desde tus conocimientos del tema, creo que este mural es un aporte artístico nuevo que nos ayuda a hablar del tema, ya que la sociedad está acostumbrada a cosas sangrientas que ya se nos vuelve paisaje y no se nos hace mal ni nos genera una alerta, pero hacer estos espacios hace que nos concienticemos más de las problemáticas que tenemos. Nos muestra una realidad, ya que su estética y algo tan simple genera un mensaje. 2. Si es interactiva, ya que nos deja a nosotros crear nuestra polaroid desde nuestros conocimientos e ideales. 3. Si la verdad creo que desde el inicio y hasta final te hace pensar en la problemática, y ya por ende te llevas un mensaje y la experiencia de haberlo hecho. 4. Me pareció una actividad muy interesante 5. Se presenta la instalación con colores llamativos en el piso que me llamarían la atención y me harían ir a verlo y de ahí te conecta con cada pantalla y a su vez todo se plasma hasta ver el mural, me gustó mucho la idea espero que se logre hacerla algún día.
2	1. Ya que la actividad puede lograr que las personas sean más conscientes sobre lo que piensan del tema, hacer un ejercicio así, les permite pensar que es lo que realmente ven en la igualdad de género 2. La propuesta puede generar expectativa positiva, ya que es se busca tratar sobre tema de suma importancia en la actualidad, y que mejor manera que con la tecnología que es nuestro todo en estos días.

	3. Si, siempre y cuando la actividad se genere de manera correcta con órdenes fáciles de entender a las personas 4. Ya que el tema en el que se basa la experiencia me es de sumo interés y por la actividad que es innovadora por lo que sería bueno probarla 5. Cosas que me motivaría a ir es que la actividad sea fácil de entender y entretenida, y que se maneje de forma correcta su difusión como publicidad sobre la experiencia que se vivirá y la actividad que se hará
3	1. Me parece una propuesta llamativa que ínsita a querer participar de ella es una forma divertida de involucrar a las personas en lo que a igualdad de género respecta. 2. Me parece que es una propuesta didáctica para las personas siento que al ser así cualquier podría participar de esta actividad 3. La propuesta es clara en cuanto al mensaje que quiere dar, pero ya depende de las personas que participen de la actividad si su mensaje será claro o más rebuscado, creo que se debería dar una retroalimentación por parte de las personas encargadas. 4. Me encantaría recorrer el parque y participar de la actividad, a mi parecer es una forma entretenida de expresar una opinión. 5. Las imágenes y palabras que se puedan usar me llamarían la atención soy el tipo de persona que se guía mucho por lo visual también el diseño del parque me incitaría a querer acercarme y participar
4	1. La mayoría lo haría por curiosidad y puede que llegue a ser tema de su interés, ya que es un tema que aún le falta a la sociedad aprender y sentir empatía. 2. Ya que es una forma interactiva y atrayente para que las personas puedan complementar y retroalimentarse acerca de la igualdad de género. En cambio, sí solamente les pones un texto y nada dinámico sería aburrido y no les llamaría la atención en lo absoluto lo cual les haría pasar de largo y no prestar atención alguna al tema.

	3. No porque siento que, aunque se expresa vendría siendo más que nada una perspectiva individual acerca de la igualdad de género y no una en comunidad, tal vez se necesita de una asesoría o retroalimentación de otra persona 4. Ya que en lo personal es un tema de mi interés y aún más sabiendo que es una actividad dinámica. 5. Me llamaría la atención principalmente por curiosidad y querer saber de qué trata, y una vez contextualizada me gustaría, ya que es un tema de mi interés.
5	1. Si, aunque no todas estarían dispuestas a colaborar y también se necesitan imágenes coherentes para cada edad (si también la hacen los niños) 2. Si, aunque también podrías hacer competencias o algo así, para que la gente se anime bastante. 3. Depende de lo que quieras reflejar igualdad y equidad, o solo una de las dos. 4. Si tengo tiempo, porque no 5. Si no hay como un "guía" solo iría de espectador, aunque si hay carteles y publicidad, si me animaría mas
6	1. Porque poder interactuar con la oportunidad de expresar lo que para mí representa permite que las personas se involucren y participen. 2. Desde el comienzo de hacer el recorrido ya es interactiva y lúdica. Lo cual vuelve más completa la experiencia al poder representar a mi parecer lo que es. 3. Sí lo creo, sobre todo porque el propósito es que cada persona deje expresado lo que para ella significa, de este modo el mensaje es claro y entendible. 4. Sí estaría dispuesta a hacer el recorrido, para ampliar mis conocimientos sobre el tema y/o aportar algo más con mi creación de lo que para mí es y sentí con el recorrido.

	5. Sobre todo, el hecho de poder aportar y ser parte del mural. Poder transmitir lo que pienso sobre el tema y lograr hacer conciencia, ayudar a comprender y difundir lo que abarca la igualdad de género.
7	1. Depende de que tan voluntaria sea la participación de las personas, en este punto debes jugar con la curiosidad que puedan despertar el manejo de los módulos. 2. Por qué desde el principio estás proponiendo que se unan en equipos e incluso cuando se utiliza de una forma individual sigue siendo lúdico e interactivo por lo que deben de desarrollar en los módulos y en el final es igual por qué habrá una retroalimentación 3. Porque no hay una intervención por parte del creador del proyecto, se queda solo en un mensaje a simple vista 4. Quizás si hay varias personas, buena publicidad, cosas que me motiven visualmente, sonidos, colores lo haría 5. Los módulos, su diseño, el contenido, todo lo que visualmente pueda ver en el módulo.
8	1. Porque se le da la libertad a las personas de que creen y aporten su propio concepto del tema y además diseñan algo propio con base al tema de la igualdad de género entonces sí creo que se ve la participación de las personas en el proceso de la actividad hay que se tienen en cuenta su creatividad y percepción. 2. Creo que es algo muy diferente y no es usual ver esto en las calles o en los parques y mucho menos relacionada con el género, entonces me parece muy original e interactiva porque las personas si o si se deben involucrar con la actividad como tal y creo que es lúdica porque siento que saca la creatividad de las personas. 3. Creo que si porque se están llevando un conocimiento significativo porque es una experiencia diferente y creativa y los puede llevar a cuestionarse acerca de la problemática y si hay una retroalimentación estaría claro

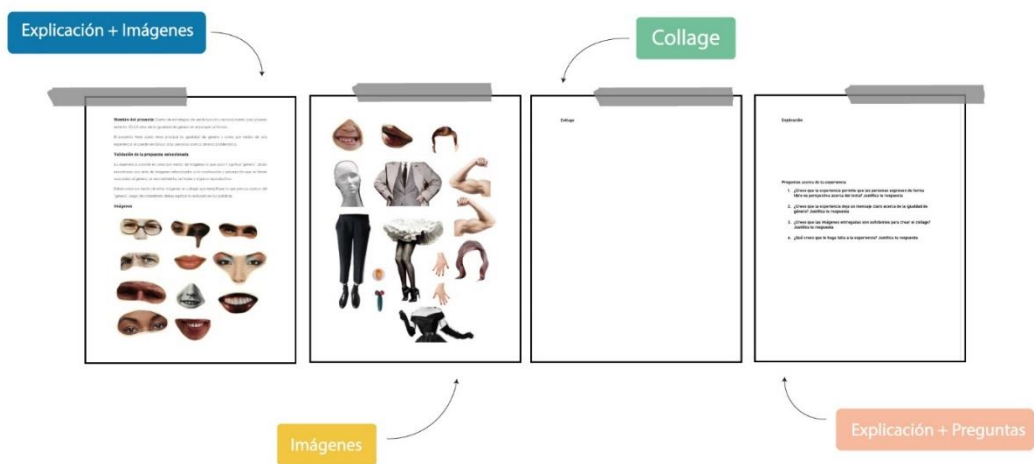
	4. Estaría dispuesto si tengo tiempo de hacerlo, seria en un día en el que le pueda dedicar todo mi tiempo y atención. 5. Me motivaría la publicidad o algo llamativo referente al tema “igualdad de género” para mi serio llamativo para realizar la actividad, ya que es un tema que me interesa y creo que es un tema muy importante del que hay que hablar.
9	1. Si, porque permite que las personas se involucren en la creación de su collage y también que le den un significado propio 2. Si es interactiva, pero no estoy muy segura si es lúdico 3. No, porque no lo veo claro, aunque la propuesta propone que se haga una autorreflexión de lo que pensamos sobre el tema, yo siento que se queda ahí le falta que luego de hacer la actividad se haga una aclaración acerca de los términos, porque es una actividad que confronta muchas realidades al mismo tiempo, pero ¿Cuál es la correcta? Creo que debería haber un momento en donde se le defina a la persona lo que es ese término para que así si pueda haber una confrontación entre lo que piensan y lo que es. 4. Si cuento con tiempo en ese momento si 5. Me llamaría la atención la intervención tecnológica que se haría, las pantallas me darían curiosidad e iría a verlas, pero me preocupa la cuestión de la seguridad porque son espacios muy tecnológicos en un parque que no cuenta con vigilancia, así que si me preocuparía que tal vez los robaran o vandalizaran.

Nota. En esta tabla se muestra las respuestas que tuvieron las personas encuestadas respecto al producto mínimo viable

Luego de la entrevista se realizó una validación de la actividad, se quería identificar si de verdad la acción de construir un collage con las imágenes proporcionadas dejaba un mensaje claro en los usuarios acerca de la igualdad de género, la actividad por medios virtuales por motivos de seguridad. Se envió a las personas un documento en el cual encontraban las imágenes relacionadas

con las construcciones asociadas al género para realizar el collage y unas preguntas asociadas a la actividad.

Figura 52
Paso a paso para la elaboración del collage



Nota. Se muestra los pasos a seguir para la segunda validación.

Resultados

Muestra: 9

Tabla 10

Resultados de la elaboración del collage

Creación de los usuarios	Explicación
Figura 53 <i>Creación de collage- Usuario</i> 	En lo personal para mi género es un rol impuesto por la sociedad la cual nos imponen tanto a hombres como a mujeres roles, formas de vestir, actitudes, conductas y mucho más los cuales esperan que cumplamos, ya que es considerado lo “normal” lo cual impide el libre desarrollo de las personas. Nos hacen reprimirnos a nosotros mismos y no poder mostrar ni expresarnos

como queramos, ya que lo que se encuentre fuera de lo “normal” es discriminado por la sociedad.

Figura 54

Creación de collage- Usuario 2



La idea de este collage es decir que a pesar de cómo nos vistamos, que es lo principal que mostramos y como nos expresamos, en realidad lo que importa es nuestra imagen, principalmente nuestro rostro y pensamientos, que somos un lienzo en blanco que nosotros elegimos como llenar cada espacio y que la idea de que nuestros órganos sexuales nos definen no es verdad, tampoco es necesario marcar lo masculino o lo femenino no tenemos que sentir presión por como nacemos biológicamente, nuestra identidad la definimos nosotros, y nadie más.

Figura 55

Creación de collage- Usuario 3



Para mí, la igualdad de género es pensar más allá de la ropa, o el maquillaje que erróneamente “dictan” la sociedad, y marca cómo debe ser interpretado. Una corbata es solo un accesorio, un pantalón es solo otro accesorio más, un top es solo un accesorio más. ¿Por qué el maquillaje debe ser catalogado como un producto único que pueda ser usado en mujeres? Si es un producto estético, ¿por qué un hombre no debería usarlo? El género es el respeto hacia cada individuo independientemente de que sea hombre o mujer, y muy aparte de lo que sea que lleve encima. Lo exterior no define nada.

Figura 56

No proporciono explicación

Creación de collage- Usuario 4**Figura 57**

No proporciono explicación

Creación de collage- Usuario 5**Figura 58***Creación de collage- Usuario 6*

El género es algo que se ha categorizado por cosas o seres que tienen la misma naturaleza, que comparten elementos, forma y/o características; en otras palabras, refiere a cómo la sociedad razona que tenemos que vernos, pensar y actuar como niñas y mujeres y niños y hombres; además, cada cultura tiene sus creencias y reglas informales sobre cómo las personas deben actuar basado en su género. Las diferentes funciones y comportamientos pueden generar desigualdades de

género, es decir, diferencias entre los hombres y las mujeres que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos.

Figura 59

Creación de collage- Usuario 7

Collage



Mediante las ideas que tengo con lo que es género plasme básicamente algo un poco minimalista relacionado al hombre con la fuerza y femenino mediante los órganos reproductivos que hacen diferenciar a cada individuo y así simplificar el contexto que para mí es género varias características de un individuo que prácticamente es normal en la sociedad mujeres se pintan las uñas, labios y ya normalizan que eso es solo para mujeres, el hombre es más catalogado como una persona fuerte y varonil ante el mundo.

Figura 60

Creación de collage- Usuario 8

Collage



El género no es relativamente proporcional a la anatomía sexual o sexo, estamos en el siglo XXI, donde los roles que se le asignaban a cada sexo, mal llamado género está cambiando, y digo mal llamado género porque en Épocas anteriores se consideraba género femenino o género masculino, como si la ideología fuese exclusiva de ello, directamente proporcional a las capacidades biológicas y características anatómicas, cuando no es así.

El género es cómo me siento, cómo quiero actuar, qué me gusta, y no responde necesaria y exclusivamente a lo que una vagina o un pene obligue significar.

Figura 61*Creación de collage- Usuario 9*

Collage



Usar pantalones sin tener que ser un hombre fue uno de los cambios más significantes y unos de los pequeños pasos de la mujer y el hombre para empezar a encontrar la igualdad, los músculos que muestran la fuerza que puede tener una mujer, pero que también la puede tener un hombre y una sonrisa de niño, ya que desde nuestra cultura y a medida que vamos creciendo esa desigualdad es la que la misma sociedad nos va enseñando y mostrando, desde la cultura y crianza empieza todo y ahí está el verdadero cambio.

Nota. En esta tabla se muestran las creaciones de los usuarios a partir de las imágenes entregadas además de una breve explicación del collage que realizaron.

Preguntas relacionadas a la actividad**Muestra: 9**

1. ¿Crees que la experiencia permite que las personas expresen de forma libre su perspectiva acerca del tema? Justifica tu respuesta
2. ¿Crees que la experiencia deja un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Justifica tu respuesta
3. ¿Crees que las imágenes entregadas son suficientes para crear el collage? Justifica tu respuesta
4. ¿Qué crees que le haga falta a la experiencia? Justifica tu respuesta

Respuestas**Tabla 11***Respuestas a la entrevista acerca de la elaboración del collage*

Encuestados	Respuestas
1	1. Si, ya que cada uno puede compartir su propia perspectiva acerca de que es el género sin nada impuesto con anterioridad. 2. No, pero ayuda a la autorreflexión acerca de la perspectiva que tiene uno acerca de lo que es el género y del cómo nos limita a no poder ser nosotros mismos por el que dirán. 3. Son lo esencial para poder llevar a cabo la actividad, pero existe una diversidad inmensa para poder expresarse acerca del género. 4. Un poco más de diversidad en imágenes, pero de ahí en fuera todo bien para poder expresar lo que significa el género para uno mismo.
2	1. No, las imágenes son muy objetivas y por lo tanto necesita una explicación, ya que no todos podrían entender el mensaje que tú quieres expresar. 2. Si, pero depende de la explicación que le des a tu creación. 3. No, las partes del rostro no tenían mucho sentido para mí desde mi punto de vista no forman parte de lo que uno podría considerar género. 4. Le faltan algunas frases que puedan complementar el collage sin la necesidad de dar una explicación, así sería más fácil crear o representar la idea que se tiene en mente, ya que es en sí ese es el objetivo de esta actividad, entender el punto de vista de otro sobre lo que es el género.
3	1. Es claro, ya que teniendo una experiencia se logra comprender mejor lo vivido. Esto nos permite expresar, pero, primero comprender de forma individual el tema. 2. Sí lo creo, pero, para poder tener un mensaje claro es necesario pensar en lo vivido y analizarlo de una manera positiva, de lo contrario de nada 3. En mi caso sí fueron suficientes. Pero creo que más opciones podrían también servir.

	4. Tal vez algunas personas no tengan claro o una idea de lo que es la igualdad de género y justificar su respuesta y el porqué de la elección de sus imágenes sea un poco difícil y haga que no quieran participar.
4	1. Si, porque ya se tiene una idea de lo que significa la palabra “género” y poder construir un personaje a través de eso 2. No, porque yo construí lo que para mí es “género” 3. Si, pero quizá no se arme solo una persona, sino con situaciones u objetos que se asocian al género 4. Le hace falta explicar o el mensaje de lo que es el género y porque esa idea planteada es la correcta y no la percepción de género que yo tengo
5	1. Si, porque ya se tiene una idea de lo que significa la palabra “género” y poder construir un personaje a través de eso es divertido, se pueden crear nuevas identidades o incluso representarse 2. No sé si sea claro, porque al final no se plantea que es género realmente, pero puede idealizarse el género desde la idea que tengo 3. Si, pero quizá no se arme solo una persona, sino con situaciones u objetos que se asocian al género 4. Le hace falta explicar o el mensaje de lo que es el género y porque esa idea planteada es la correcta y no la percepción de género que yo tengo
6	1. Si, ya que abarca un grupo de personas con mente más abierta a los cambios que suceden diariamente. 2. Más o menos, sería bueno que, en alguna parte del juego, existiese algo de selección múltiple o algo por el estilo para expresar de manera correcta lo que el género, debido a que no todas las personas tienen claro el significado de este término y como este es importante para todo. 3. Considero que hace falta más imágenes sobre la diversidad, quizás no todas las personas se ven identificadas con las imágenes expuestas 4. Más actividades, sería bueno ampliar más el tema en cuanto al género como se ve reflejado en los diferentes aspectos de la vida cotidiana.

7	1. Si, realmente según cada conocimiento del tema te hace crear y sin duda tiene toda libertad de hacerlo como cada uno lo desee. 2. Mediante el proceso de creación quizás no tanto, ya que en momentos siento que me faltan imágenes para interactuar más. 3. No tanto en lo personal me gustaría quizás generar un poco más de imágenes para interactuar más en la idea de la propuesta de collage. 4. Más imágenes al contenido para tener más variedad de selección.
8	1. No, al solo dar una cantidad limitada de imágenes, se limita también la creatividad, tal vez si hubiera una posibilidad mayor, las expresiones artísticas e ideológicas que este suscite pudiesen ser más variadas y enriquecedoras. 2. No, por ahora no, porque no conocemos por este medio la opinión de otras personas, cómo es el constructo social con respecto a la identidad y roles de género; sin embargo, atribuyo esto a la pandemia y sus dificultades de presencialidad y no al proyecto en sí, el mundo ha cambiado y es difícil adaptarse a ello, por ahora. 3. No, son limitadas para la creatividad. 4. Una mayor cantidad de imágenes, tal vez incluso la posibilidad de hacer bocetos, agregar letras, colores.
9	1. Bastante, podemos ser abstractos, pero a la vez directos con los pensamientos que tenemos acerca del tema y uno no se da cuenta de lo que realmente está haciendo cuando ve el resultado que inconscientemente te hace pensar y cuestionarte muchas cosas 2. Si, la unión de dos cuerpos y diferentes estereotipos lo dejan claro 3. Se puede poner más variedad 4. Ya sería cuestión de ver detalles de cómo se puede llegar al público para que se anime a hacerla

Nota. En esta tabla se muestran las respuestas de los participantes acerca de la elaboración del collage.

Hallazgos del producto mínimo viable.

- El 88,9% (8 personas) consideran que la propuesta si permite que las personas se involucren, ya que es una experiencia llamativa y que estimula la creatividad, además de que les da a los participantes la libertad de expresar lo que quieren decir.
- Las 9 personas encuestadas consideran que la propuesta es interactiva porque hay diferentes momentos de creación e interacción entre las personas, además de que consideran que la propuesta es llamativa, ya que se utilizan medios tecnológicos lo que no es muy común en los parques o calles.
- El 55,6% de los encuestados (5 personas) consideran que el mensaje de la igualdad de género no es claro, ya que se hace una reflexión personal acerca de la problemática, pero no hay una retroalimentación colectiva acerca de esto, por lo tanto, no hay una confrontación clara entre lo que es y lo que se piensa acerca del tema.
- El 44,4% de los encuestados (4 personas) consideran que el mensaje si es claro, ya que se hace por medio de una expresión artística y consideran que este medio es el correcto para expresar y sensibilizar acerca de la problemática.
- Las 9 personas encuestadas expresaron que si recorrerían el parque en su totalidad realizando la actividad, ya que les pareció una actividad muy interesante y dinámica, además de que es un tema de interés.
- Uno de los encuestados expreso que le llamaría la atención la incorporación de tecnología, pero al mismo tiempo mostraron preocupación, ya que es tipo de propuestas podría traer problemas de robo o vandalismo.
- Las personas consideran que la mayor motivación para participar en la actividad sería una buena publicidad que genere curiosidad para acercarse.
- Los usuarios manifiestan que las imágenes entregadas para la realización del collage no son suficientes para realizar la actividad, además de que hacen falta opciones de color y texto, expresan que se limita la creatividad al no poder escoger ellos mismos las imágenes.
- La actividad se limita solo a responder que es el género, los usuarios manifestaron que deberían ser actividades o temas más diversos, ya que el tema se presta para ello.

Rediseño de la propuesta

Se identificaron cuatro grandes problemas a partir de los hallazgos, estos son:

Figura 62

Problemas identificados

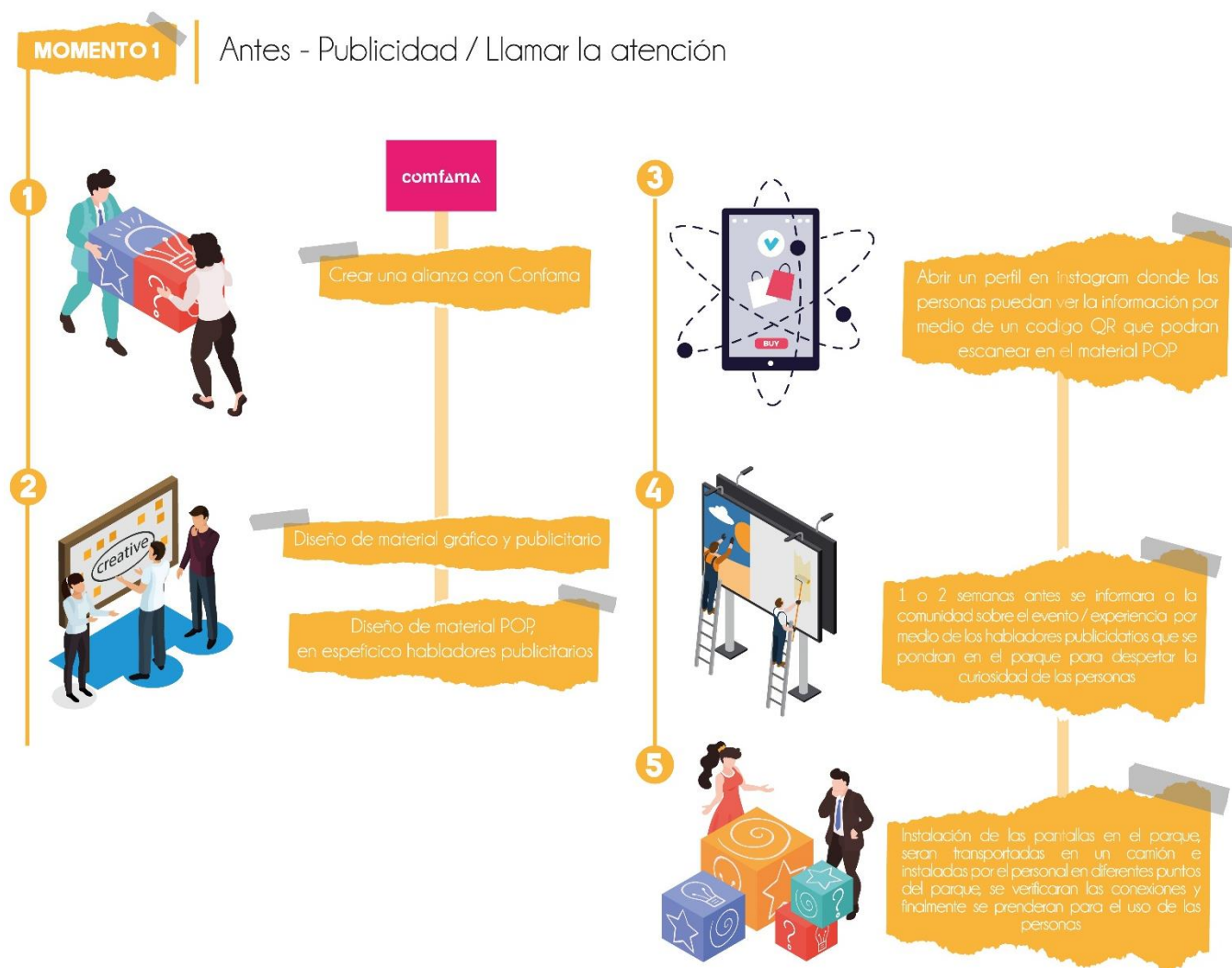


Teniendo esto en cuenta se rediseñó la propuesta que consiste en una estrategia de sensibilización, acerca de la igualdad de género en los espacios públicos que tiene como objetivo concienciar a las personas acerca de la igualdad de género. La estrategia se divide en tres momentos y se lleva a cabo con ayuda de un tótem interactivo de doble pantalla.

Figura 63

Rediseño de la propuesta



Figura 64*Diseño de la estrategia – Momento 1*

Nota. Se muestra el paso a paso del momento 1.

Figura 66*Diseño de la estrategia – Momento 3*

Nota. Se muestra el paso a paso del momento 2.

- Se implementó una retroalimentación acerca del tema, colocando preguntas autorreflexivas al final de la actividad y compartiendo las definiciones de los términos, de este modo las personas podrán comparar sus perspectivas con la realidad.
- Se propone que las personas realicen la actividad en parejas de diferente sexo, para esto se modificaran las pantallas de manera que las personas puedan ver su reflejo y realicen la actividad sobre su propio cuerpo para luego intercambiar su creación con su compañero, de esta forma podrán ver sobre su cuerpo la intervención de la otra persona, se espera que de esta manera quede un mensaje más claro de igualdad, ya que se usa la tecnología como medio para conectar a dos personas.
- Se implementan diferentes roles al género, se les dará a las personas profesiones, actividades o situaciones que normalmente son atribuidas a alguno de los sexos, por ejemplo “ama de casa” y “futbolista”, se espera que con el intercambio de creaciones y la retroalimentación el mensaje de igualdad quede más claro para los participantes.
- Se implementa un plan de comunicación de la propuesta por medio de piezas gráficas y redes sociales.

Protocolo de validación 1

¿Qué voy a validar?

1. **Mensaje:** Quiero validar si el mensaje acerca de la igualdad de género está siendo transmitido claramente y si la experiencia genera algún impacto o enseñanza en las personas que la realizan.
¿Para qué?: Quiero saber si a las personas les está llegando un mensaje claro acerca de la igualdad de género y sé de verdad estoy logrando informar y sensibilizar acerca del tema.
2. **Collage:** Quiero validar la forma de realizar el collage, la cantidad de imágenes que necesitan para plasmar su idea y si intervienen de alguna forma las imágenes al crearlo.
¿Para qué?: Observar la forma en la que están creando el collage me ayudara a rediseñar las herramientas que necesitan para realizarlo.

Herramienta 1.

Realización de la experiencia de forma virtual + Entrevista.

Duración: 30 a 35 minutos

Participantes: 2

Total, de participantes: 6

Paso a paso

- **Presentación**

“Hola, mi nombre es Ana Maria Montoya Morales y actualmente estoy realizando mi proyecto de grados acerca de la igualdad de género”

- **Explicación:** La actividad a realizar es la creación de un collage por medio de la plataforma de Power Point.
- **Asignación de actividades:** Futbolista – Ama de casa. A partir de estas dos profesiones comenzaran a crear el collage, puede contener colores, letras y dibujos.
- Realización de collage en 20 minutos
- Intercambio de collage entre los participantes
- Se realiza una reflexión acerca de la actividad elaborada previamente:

“¿Alguna vez te has imaginado haciendo esta actividad?, ¿Alguna vez te imaginaste vestirme de esta manera? Los estereotipos de género definen el rol de una persona en función de su sexo y con ello se establecen metas y expectativas sociales que se deberían cumplir. El límite no es nuestro género”

- **Entrevista**

- ¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué?
- ¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué?
- ¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género?

Resultados de la creación del collage

Muestra: 6 participantes

Tabla 12

Collage elaborados protocolo 1

Collage de los usuarios	Observaciones
Figura 67 <i>Collage - Usuario 1</i> 	Forma del Collage: Colocó las imágenes dentro de la silueta en vez de tratar de vestirla de acuerdo a la actividad. Cantidad de imágenes: 22 imágenes Intervención de las imágenes: Solo cambió de tamaño las imágenes, no se nota el uso de alguna herramienta como cortar, escribir o dibujar.
Figura 68 <i>Collage - Usuario 2</i> 	Forma del Collage: Colocó imágenes dándole forma humana. Cantidad de imágenes: 10 imágenes Intervención de las imágenes: Recortó y combinó imágenes dándole una forma humana, no se evidencia uso de letras o dibujos.

Figura 69*Collage - Usuario 3*

Forma del Collage: No utilizó la silueta preestablecida para realizar el collage, solo colocó imágenes sin darle alguna forma en específico.

Cantidad de imágenes: 11 imágenes

Intervención de las imágenes: Solo cambió las imágenes de tamaño, no se evidencia recortes, letras o intervención en alguna imagen.

Figura 70*Collage - Usuario 4*

Forma del Collage: No utilizó la silueta preestablecida para realizar el collage, solo colocó imágenes sin darle alguna forma en específico.

Cantidad de imágenes: 11 imágenes

Intervención de las imágenes: Solo cambió las imágenes de tamaño, no se evidencia recortes, letras o intervención en alguna imagen.

Tabla 13*Entrevistas protocolo 1*

Entrevistados	Respuestas
1	¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué? • Creo que no, porque se le asignó a cada sexo una profesión como tal hubiera sido mejor que a los dos nos hubiera tocado la misma profesión. ¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué? • No, porque desde el principio no hubo un mensaje claro acerca de la igualdad de género y siento que no se evidenció una perspectiva desde ambos lados. ¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género? • Se lograría un mayor impacto si a cada uno le hubiera tocado la misma actividad o profesión, de esta manera podríamos ver o comparar las dos perspectivas que se tienen sobre un mismo tema.
2	¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué? • Yo considero que no, porque hubiera dejado un mensaje más claro si se miraran ambas perspectivas desde los dos lados, pero yo como hombre me enfoque en hacer un collage en una actividad relacionada con hombres más que todo, entonces no sentí que hubiera un mensaje claro. ¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué? • Reflexión como tal no, pero siento que la actividad si da pie para realizar una buena reflexión porque se podría llegar a mostrar las perspectivas que se tienen del papel de la mujer y de los hombres.

¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género?

- Se lograría un mayor impacto si a cada uno le hubiera tocado la misma actividad o profesión, de esta manera podríamos ver o comparar las dos perspectivas que se tienen sobre un mismo tema

¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué?

- Si, después de la reflexión uno si es capaz de captar el mensaje y me puse a pensar en cómo sería ponerme en ese rol de ama de casa y estar en sus zapatos y también me hizo pensar en porque no lo podría hacer, pero me parece mejor que la actividad se realice con los sexos opuestos.

3

¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué?

- Si, porque sin la actividad ser muy explícita o literal con esa corta reflexión lo deja pensando a uno.

¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género?

- Me parecería bueno que se realizaran dos collages, uno con la actividad que asigno al principio y luego del intercambio realizar otro con la actividad que le toco a la otra persona y que se analicen los elementos u objetos que se ponen porque lo más seguro es que pondrán elementos muy diferentes cada uno, aunque sea la misma profesión

¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué?

- Si se da después de que se hace la reflexión, antes no, ya que con la reflexión das a entender él porque del collage entonces después de eso hay un reconocimiento, pero al mismo tiempo creo que no, porque cuando me asignaron mi actividad de ama de casa me pareció muy bueno, pero a mi compañero le toco una actividad más ligada a los

4

hombres entonces ahí me parece que no se refleja el mensaje de la actividad.

¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué?

- Si, porque ahí es donde se explica a que está ligada la actividad y es cuando se pone a pensar a la gente en porque un límite lo pone un sexo y hay un impacto en la conciencia.

¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género?

- Me parecería interesante que la actividad se pueda realizar con personas del sexo opuesto y mirar las actividades que están estigmatizadas para cada sexo, por ejemplo, ama de casa y ponérselas a hacer a un hombre y viceversa.

¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué?

- Si lo transmite, pero no del todo, porque sigue quedando el mensaje de que aun solo hay actividades para una sola persona lo cual es confuso así que creo que, aunque si transmita algo del mensaje se debe mejorar el cómo lo hace.

5

¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué?

- Si, porque la reflexión me hace cuestionar, pero creo que le hace falta más impacto al momento de hacer las preguntas o decir las frases para de verdad dejar una enseñanza.

¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género?

- Interactuar más con las actividades, tal vez no solo quedarse en la creación de un collage, sino pensar algunas otras actividades que nos
-

	lleven a involucrarnos más en las actividades y que nos ayuden a comprender por qué son tan sesgadas en un solo sexo y que podríamos hacer para cambiarlo a forma de tips
6	¿Crees que la experiencia transmite un mensaje claro acerca de la igualdad de género? Si, No y ¿Por qué? - La experiencia como tal no me da a entender la igualdad de género, yo desde la creación de mi collage lo tuve en cuenta, pero no creo que en la experiencia o en la actividad se refleje correctamente. ¿Crees que la reflexión dada luego de la actividad es suficiente para generar un impacto en ti? Si, No y ¿Por qué? - Si, porque te hace pensar en cómo sería estar en esa situación y como a veces se comenten actos de discriminación por el género al que se pertenece o se le da demasiado valor al sexo con el cual nacimos entonces cuando escuche la reflexión el mensaje si impacto en mí. ¿Qué elementos crees que le falten a la experiencia para generar un mayor impacto sobre la igualdad de género? - Creo que la silueta que aparece en el centro cuando vamos a hacer el collage no debería ser tan plana, debería ser algo que no tenga una forma establecida si no algo que se pueda moldear a lo que cada persona quiere.

Nota. En esta tabla se muestran las respuestas de los participantes sobre la entrevista del protocolo 1

Segunda Validación

¿Qué voy a validar?

- 1. Información:** Quiero validar si las pantallas proporcionan suficiente información acerca de la igualdad de género

¿Para qué?: Uno de los objetivos del proyecto es informar a las personas acerca de esta temática, por esta razón debo validar si la información proporcionada es suficiente para el usuario.

Herramienta 2

Encuesta: La encuesta se aplica ante la necesidad de probar una hipótesis o descubrir una solución a un problema, e identificar e interpretar, de la manera más metódica posible, un conjunto de testimonios que puedan cumplir con el propósito establecido.

Plataforma: Google Formularios – Marvel

Tiempo estimado: 15 minutos

Paso a paso

1. Se envía a cada uno de los participantes el prototipo de aplicación para que usen y lean lo que se encuentra en ella.
2. Luego de que terminan de usarla y leer se les envía la encuesta que deben responder en base de lo que observaron.

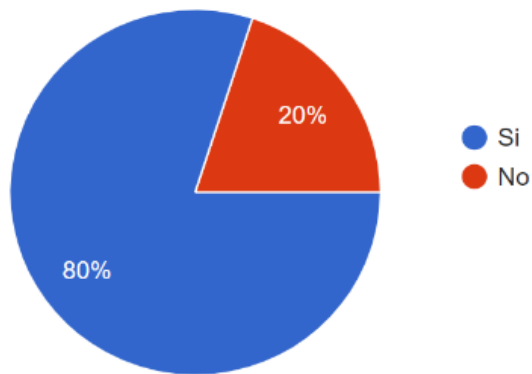
Preguntas

- ¿Es fácil navegar en la app? Si, No y Porque
- ¿Crees que te proporciona información acerca de la igualdad de género? Si, No y Porque
- ¿Qué elementos consideras que falten para dejar un mensaje más claro acerca de la igualdad de género?

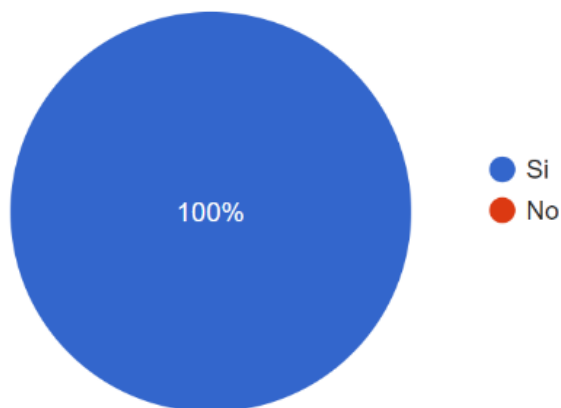
Resultados

Figura 73

¿Es fácil navegar por la app?

**Figura 74**

¿Crees que te proporciona información acerca de la igualdad de género?



Hallazgos protocolo uno

- En la creación del collage la mayoría de los participantes llenaron la hoja con imágenes alusivas a la actividad, dejando de lado herramientas como cortar, dibujar y escribir, solo dos personas le dieron algún tipo de forma al collage.
- La mayoría de los participantes concuerdan en que, si se evidencia un mensaje acerca de la igualdad de género, pero no es lo suficientemente claro y no genera impacto.
- Las personas señalan que el funcionamiento de las pantallas es confuso, ya que las flechas para regresar y pasar de pantalla no son suficientemente claras.
- Las personas expresaron que, aunque la información acerca de la igualdad de género les parece clara podrían agregarse casos que ejemplifiquen mejor la temática.

Oportunidades

- Diseñar una interfaz introductoria para que las personas pueden entender cómo se elabora el collage.
- Diseñar una reflexión más cercana e interactiva para el usuario, para poder dejar un mayor impacto en el.
- Rediseñar la interfaz de las pantallas, haciéndola más intuitiva para los usuarios.
- Agregar más información acerca de la temática, implementando ejemplos gráficos para que las personas puedan entender mejor.

Rediseño de la plataforma

Teniendo en cuenta los hallazgos del protocolo uno, se realizaron cambios en el diseño de la plataforma, los cuales son:

- Se modificaron las herramientas del estudio, comenzando por agregar una silueta interactiva que las personas podrán mover como quieran.
- Se agregaron nuevas herramientas de búsqueda, como ropa, expresiones y fondos para los personajes
- Se agregó un videotutorial de cómo funcionan las herramientas del estudio para que las personas entiendan mejor como se realiza la actividad
- Una misma persona realizará dos collages con el fin de mirar su perspectiva desde dos diferentes actividades.
- Se agregó la opción de fotografías donde las personas podrán tomarse fotos con sus personajes.

Figura 75*Rediseño de la plataforma*

Nota. Se rediseño la plataforma con base a los hallazgos encontrados en el protocolo 1

Protocolo de validación 2

Validación de la plataforma.

Analizar el desarrollo de la plataforma con los usuarios, observando lo siguiente:

- El nivel de intuición (comprensión) del usuario con la plataforma.

¿Para qué?: Quiero saber si las personas comprenden fácilmente el uso de la plataforma.

- La creación del personaje utilizando las herramientas establecidas.

¿Para qué?: Quiero saber si el proceso de creación del personaje es fácil para el usuario y si las herramientas suministradas son suficientes y entendibles para el usuario.

- Identificar las áreas de fricción o dificultad a las que se enfrenta el usuario.

¿Para qué?: Quiero saber en qué pasos tiene dificultad el usuario para poder mejorarlos en un rediseño.

Metodología

Materiales: Prototipo de la plataforma en la aplicación Marvel. La prueba se realizará desde un celular, pero cabe aclarar que es solo un recurso para poder mostrarle a las personas la plataforma de una forma sencilla.

Para la realización de la prueba se necesitarán de dos personas:

1. Usuario: Será la persona que usará la plataforma de forma individual

2. Moderador: Se encargará de grabar y monitorear lo que el usuario realiza.

El usuario debe completar la actividad propuesta en las pantallas de principio a fin sin ayuda del moderador. Se evaluará el proceso desde 3 métricas de usabilidad:

- **Tiempo de tarea:** mide la eficiencia y productividad del producto o servicio. Si el usuario pasa mucho tiempo completando una acción, eso significa que la interacción no está diseñada correctamente. El tiempo es un factor importante al considerar la efectividad de la solución.

Se registra lo siguiente:

- **Tiempo medio dedicado a la tarea:** Tiempo promedio en que el usuario le toma hacer una tarea. (El tiempo que le toma a cada usuario utilizar las herramientas para la creación del personaje).
- **Tiempo medio de finalización de la tarea:** Este es el tiempo promedio que les tomó al usuario completar con éxito la tarea.
- **Errores:** la métrica de errores de usabilidad ayuda a los diseñadores a comprender dónde se meten los usuarios en problemas mientras intentan alcanzar sus objetivos y, lo que es más importante, cómo se meten en ese problema.

Se registran todos los errores acciones no deseadas y deslices que cometa el usuario y luego se le realizan preguntas con el fin de obtener una idea clara del problema de usabilidad en cuestión.

- ¿Qué elementos en la plataforma te han impedido completar tu tarea?

- ¿Cuáles son las partes que se te hacen más confusas de la plataforma?
- **Satisfacción con la tarea:** permite a los usuarios dar su opinión sobre la usabilidad del producto, ya sea que hayan logrado la tarea con éxito o no.

Se realizarán las siguientes preguntas luego de que el usuario finalice la actividad:

¿Cómo describiría su experiencia general con este producto? Califíquelo en una escala del 1 (Malo), 2 (Regular), 3 (Bueno), 4 (Muy bueno), 5 (Excelente). Luego de calificar el usuario debe expresar el porqué.

Si pudiera cambiar una cosa en este producto, ¿cuál sería y por qué?

Luego se realizará el método “Me gusta, deseo, y si”, permite que los participantes de la prueba puedan compartir de manera critica, pero positiva sus percepciones.

- **Me gusta:** El usuario expresara lo que le ha gustado de la plataforma.
- **Deseo:** El usuario expresara ideas de cómo puede mejorar la plataforma
- **Y si:** El usuario expresara sugerencias sobre el diseño de la plataforma.

Resultados

Usuario: Mujer de 21 años

Tiempo medio de finalización de la tarea: 3 minutos

Tabla 14

Secuencia de uso de la plataforma - Mujer 21 años

Pasos	Imagen
-------	--------

Figura 76

Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años

Entrar a la plataforma: 26 segundos

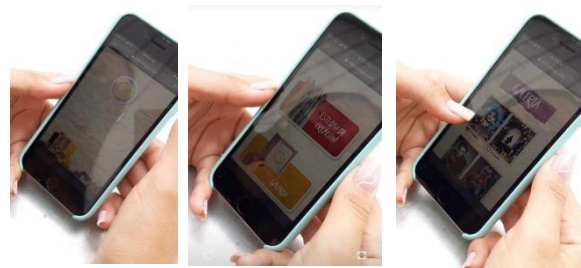


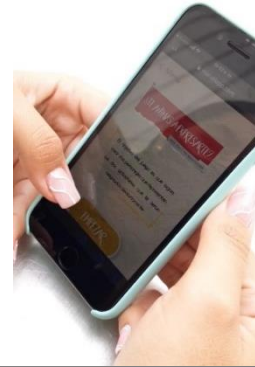
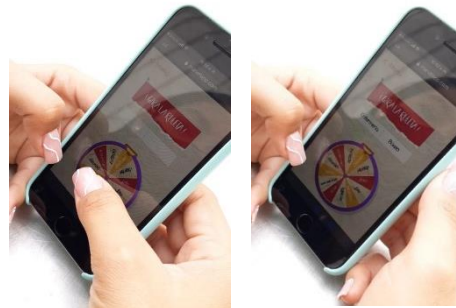
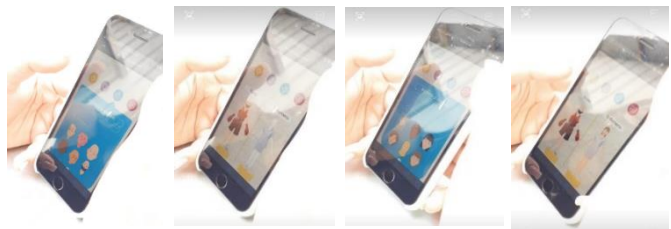
Figura 77*Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años***Lectura de las instrucciones:** 2 segundos**Figura 78***Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años***Girar la ruleta:** 10 segundos**Figura 79***Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años***Herramienta de movimientos:** 29 segundos

Figura 80*Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años*

Herramienta de vestuario: 50 segundos
(25 segundos por personaje
aproximadamente)

**Figura 81***Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años*

Herramienta de expresiones: 15
segundos

**Figura 82***Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años*

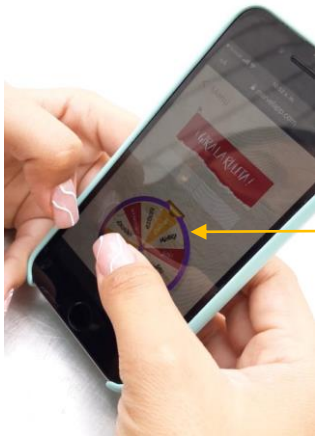
Herramienta de fondos: 11 segundos



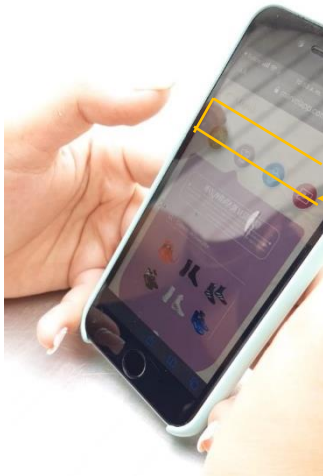
Figura 83.*Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años***Intercambio + reflexión:** 20 segundos**Figura 84.***Paso a paso de la plataforma – Mujer 21 años***Compartir y galería:** 12 segundos

Nota. En esta tabla se muestra como el usuario real interactúa con la plataforma y el tiempo que se demora en cada paso.

2.Errores

Figura 85*Error identificado 1*

El usuario presentó problema al girar la ruleta, el gesto que realizo fue girarla hacia un lado, pero el movimiento propuesto era diferente.

Figura 86*Error identificado 2*

Las herramientas no son claras, el usuario se confundía al tratar de utilizarlas y no tenía claro en que paso se encontraba porque no había indicativos.

Tabla 15*Respuestas de las preguntas acerca de la plataforma – Mujer 21 años*

¿Qué elementos en la plataforma te han impedido completar tu tarea?	No podía como saltarme pasos, tenía que seguir los pasos establecidos y no me podía mover libremente
--	--

¿Cuáles son las partes que se te hacen más confusas de la plataforma? No hay un botón de atrás, no me puedo devolver.

Nota. En esta tabla se muestran las respuestas de los usuarios frente a la plataforma

3. Satisfacción con la tarea

¿Cómo describiría su experiencia general con este producto? Califíquelo en una escala del 1 al 5.

☐ Malo ☐ Regula ☐ Bueno ☒ Muy bueno ☐ Excelente

¿Por qué?: Me gustó mucho el tema, la dinámica que tiene y el mensaje que quiere transmitir, como al final el juego te deja el mensaje me pareció muy chévere, pero siento que aún hay cosas por mejorar cosas.

Me gusta: Lo que más me gusto de la plataforma fue la interacción que se da al final, ósea el mensaje que deja.

Deseo: Desearía que tuviera como más mensajes mientras se realiza la actividad, para que uno pueda saber que paso sigue cuando termine.

Y si: Podrías agregarle el botón de reversa para que las personas puedan devolverse cuando quieran

Usuario: Hombre de 39 años

Tiempo medio de finalización de la tarea: 4 minutos

Tabla 16

Secuencia de uso de la plataforma - Hombre 39 años

Pasos	Imagen
-------	--------

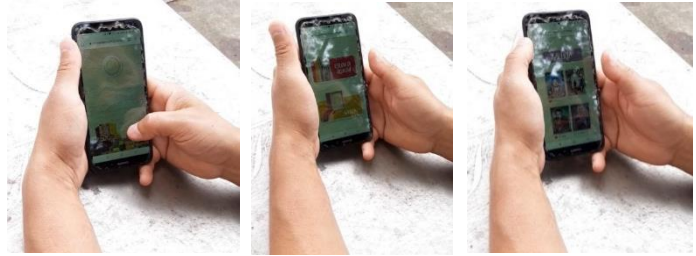
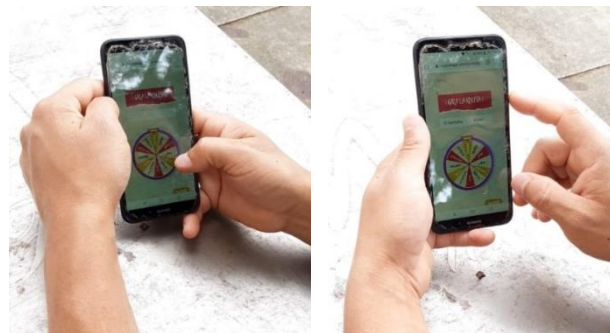
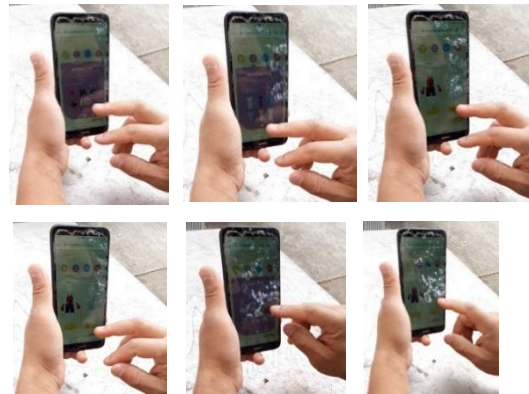
Figura 87*Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Entrar a la plataforma:** 23 segundos**Figura 88***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Lectura de las instrucciones:** 5 segundos**Figura 89***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Girar la ruleta:** 50 segundos

Figura 90*Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años*

Herramienta de movimientos: 26 segundos

**Figura 91***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años*

Herramienta de vestuario: 43 segundos (22 segundos por personaje aproximadamente).

**Figura 92***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años*

Herramienta de expresiones: 21 segundos

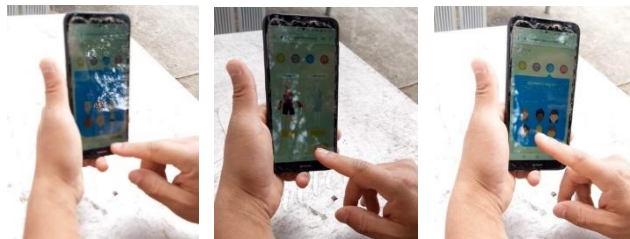
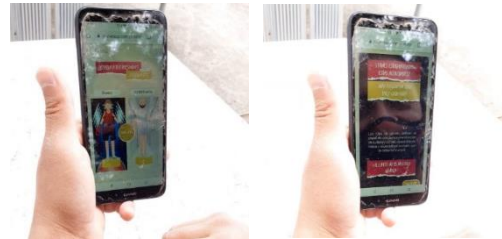
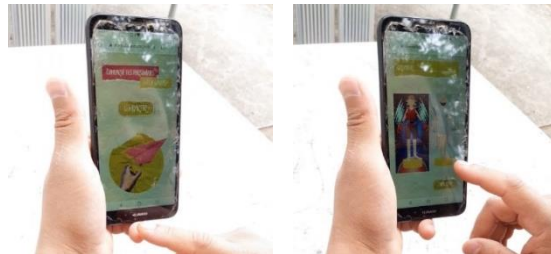


Figura 93*Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Herramienta de fondos:** 18 segundos**Figura 94***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Intercambio + reflexión:** 16 segundos**Figura 95***Paso a paso de la plataforma - Hombre 39 años***Compartir y galería:** 12 segundos

Notas. En esta tabla se muestra como el usuario real interactúa con la plataforma y el tiempo que se demora en cada paso.

2.Errores

Figura 96*Error identificado 1*

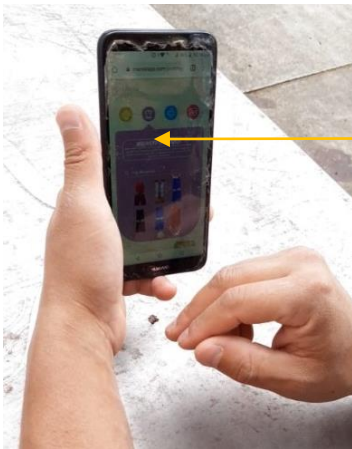
El usuario tuvo dificultades para descifrar cómo funcionaba la ruleta, realizó movimientos circulares, pero el movimiento predeterminado no era este.

Figura 97*Error identificado 2*

El usuario no comprendió las instrucciones previas a la realización

Figura 98*Error identificado 3*

El usuario al no comprender las indicaciones previas pensó que debía escoger una de las dos profesiones para realizar el personaje dándole click en este caso a boxeador, ya que el deseaba solo hacer este personaje.

Figura 99*Error identificado 4*

El usuario no volvía a dar click en la herramienta cuando necesitaba agregar otra prenda, él le daba click a “siguiente” pero esta no era el botón predeterminado.

Tabla 17*Respuestas de las preguntas acerca de la plataforma – Hombre 39 años*

¿Qué elementos en la plataforma te han impedido completar tu tarea?

Me faltó un poco de información, faltó que los gráficos fueran un poco más específicos para saber cuál era la función de cada herramienta, también me hizo falta un instructivo a medida avanzaba el juego y

	falta un elemento de motivación como algún mensaje que diga “Lo hiciste muy bien” o “Gracias por participar”
¿Cuáles son las partes que se te hacen más confusas de la plataforma?	Los gráficos de los botones, no estaban tan específicos para decir la función que tenían.

Nota. En esta tabla se muestran las respuestas de los usuarios frente a la plataforma

3. Satisfacción con la tarea

¿Cómo describiría su experiencia general con este producto? Califíquelo en una escala del 1 al 5.

☐ Malo
 ☒ Regula
 ☐ Bueno
 ☐ Muy bueno
 ☐ Excelente
¿Por qué?: Siento que aún le hace mucha falta un mejor desarrollo de los gráficos.

Me gusta: Me gusta que genera una interacción y que la actividad se puede realizar tanto con personas adultas como con niños

Deseo: Deseo que se mejoren los gráficos y la información, también agregar un mejor instructivo a medida se realiza la actividad

Y si: Se podría poner un sonido de click cuando se seleccione un botón.

Hallazgos del protocolo de validación 2

- Se encontró un problema en el uso de la ruleta, ya que los usuarios intentaban hacer el gesto de girar, pero el movimiento predeterminado no era este, por lo cual las personas se confundían y se quedaban más tiempo en esta pantalla.
- La secuencia de uso de las herramientas para la realización del personaje no es clara, ya que el usuario se confundía y no sabía que herramienta está utilizando, ya que no hay ningún indicativo gráfico.
- La plataforma carece de un botón de reversa
- Las instrucciones previas a la realización del personaje no son claras
- Los usuarios se sentían confundidos al crear el personaje porque no sabían que botón o que paso seguir luego de terminar una acción.

- La plataforma no es lo suficientemente motivadora para invitar a las personas a crear un personaje.

Oportunidades

- Rediseñar los gráficos de los botones para que los usuarios puedan identificar para que sirve cada herramienta de una forma más sencilla.
- Dar un distintivo a las herramientas de creación, de modo que el usuario pueda distinguir de una manera más sencilla que herramienta está utilizando.
- Agregar un instructivo en forma de burbujas de pensamiento a medida se crea el personaje, para que el usuario este al tanto de que paso es el siguiente luego de terminar una acción.
- Agregar mensajes motivaciones a medida se crea el personaje y al final del juego, para que el usuario se sienta emocionado y motivado para seguir.

Protocolo de validación 3

¿Qué voy a validar?

1. **Ergonomía:** Quiero validar si el tamaño de la pantalla y la ubicación de los botones de “Siguiente”, “Atrás” y “Menú” se encuentra en una buena posición para que los usuarios lo usen

¿Para qué?: Quiero saber si a las personas se están sintiendo cómodas a la hora de tocar los botones en una simulación de la pantalla, con el fin de validar si están fatigando al realizar esta acción.

Herramienta

En una pared blanca se delimito el tamaño de la pantalla y se indicaron las posiciones de los botones de “Siguiente”, “Atrás” y “Menú” para que las personas pudieran tocarlos. Estos fueron los resultados:

Botón de “Atrás” y “Siguiente”

Figura 100

Protocolo de prueba ergonomía



Nota. Se muestra a los usuarios tocando los botones para validar la ergonomía

Botón de “Menú”

Figura 101

Protocolo de prueba ergonomía



Nota. Se muestra a los usuarios tocando los botones para validar la ergonomía

Hallazgos de protocolo de validación 3

- Se evidenció que los botones de “Atrás” y “Siguiente” se encontraban demasiado abajo por el tamaño de la pantalla y a los usuarios debían agacharse para poder tocarlos lo que podría fatigar su espalda, ya que son botones que se utilizan varias veces durante la realización de la actividad.
- Se evidenció también que el botón de “Menú” se encuentra en una buena posición, los usuarios solo debían extender una de sus manos para poder tocarlo lo que no les resultaba un movimiento fatigante.

6.8 Propuesta final

Teniendo en cuenta los protocolos de validación elaborados previamente y sus hallazgos se rediseña la propuesta y se crea una versión final que tiene en cuenta lo aprendido para mejorar la experiencia de usuario y el modo de uso.

6.8.1 ¿Qué es?

EqualG es una estrategia de sensibilización acerca de los roles de género en los espacios públicos. Con el fin de visibilizar esta problemática se crea una pared interactiva donde las personas podrán crear diversos personajes a partir de la asignación de diferentes actividades o profesiones que cotidianamente se tienen feminizadas o masculinizadas, para luego tener una retroalimentación alrededor de lo elaborado generando espacios de autorreflexión para las personas.

Figura 102

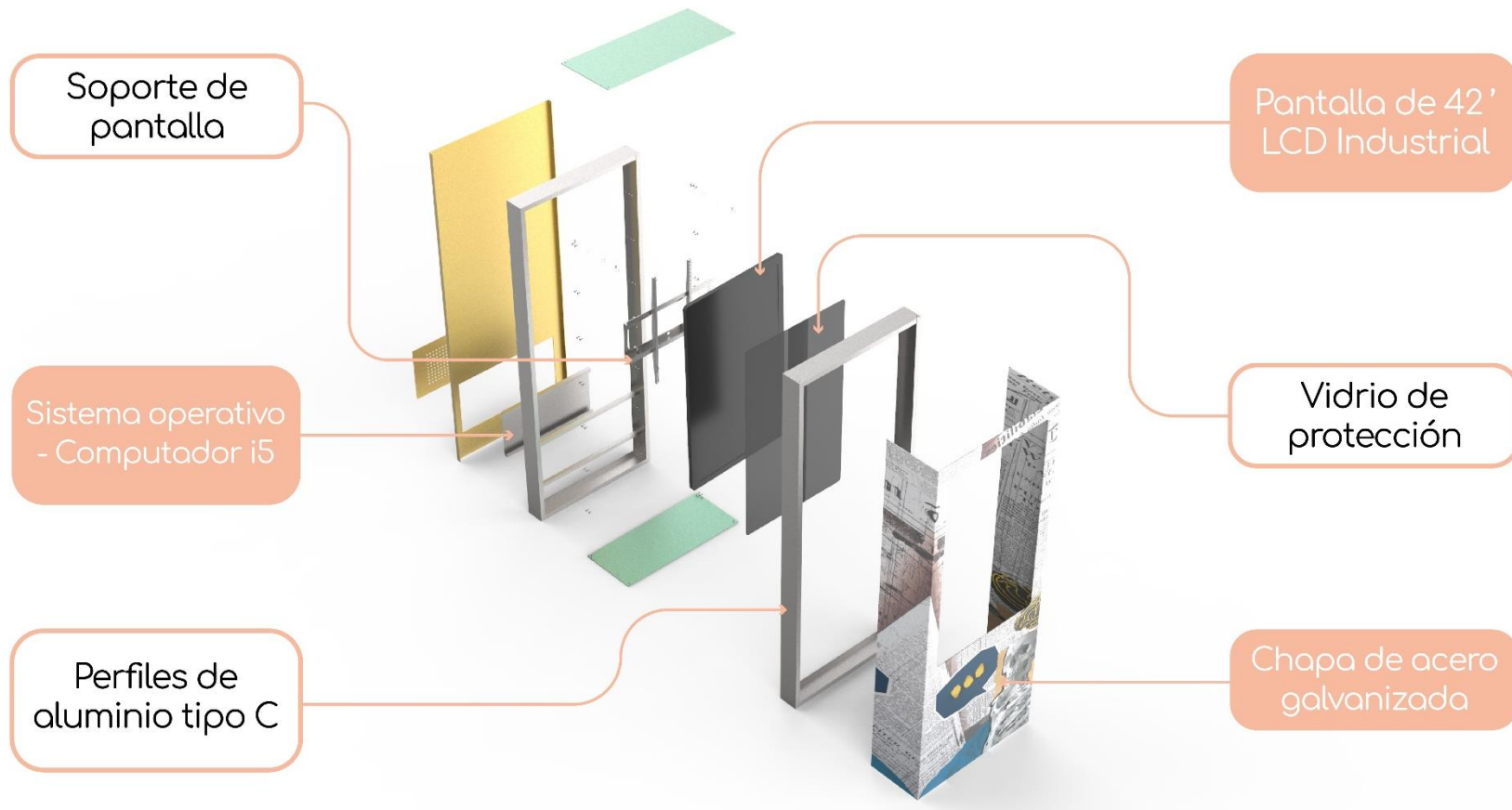
Propuesta final



6.8.2 Materiales y distribución

La pared interactiva se encuentra construida en materiales resistentes a la intemperie como chapa de acero galvanizada y perfiles de aluminio, consiguiendo una protección contra los efectos de corrosión y de oxidación, además posee un sistema de estanqueidad y sellado IP65 lo que convierte a la pared en un equipo hermético al polvo y protegido contra el agua. También cuenta con un vidrio de protección P6B que logra resistir a los posibles impactos o golpes que pueda sufrir evitando daños personales y protegiendo tanto a las pantallas internas como a los usuarios.

La tecnología táctil es la PCAP que funciona fijando una rejilla de sensor entre la capa del vidrio de cobertura y el panel LCD de la pantalla detectando así las coordenadas del punto de contacto, además posee un sensor de luz ambiental que altera el brillo de la pantalla automáticamente. Por último, posee un sistema operativo interno i5, Android o Windows con conexiones externas a Wi-fi y Bluetooth y conectores internos AV sobre moldeados a prueba de agua, también posee un sistema de aire acondicionado interno permitiendo que las pantallas estén en constante uso en el exterior manteniendo los componentes internos a una temperatura óptima de trabajo.

Figura 103*Materiales y distribución*

6.8.3 Modulaciones

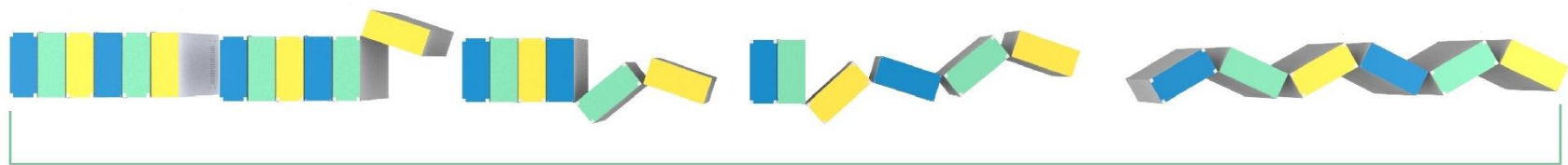
La pared posee un sistema de cerrado y apertura tipo acordeón, lo que permite que al finalizar el día la pared pueda cerrarse y que las pantallas queden en el interior, además este sistema permite que la pared se pueda modular de diferentes maneras dependiendo del flujo de gente que se encuentre en el lugar.

Figura 104

Modulaciones de la pared interactiva 1



Figura 105*Modulaciones de la pared interactiva 2*

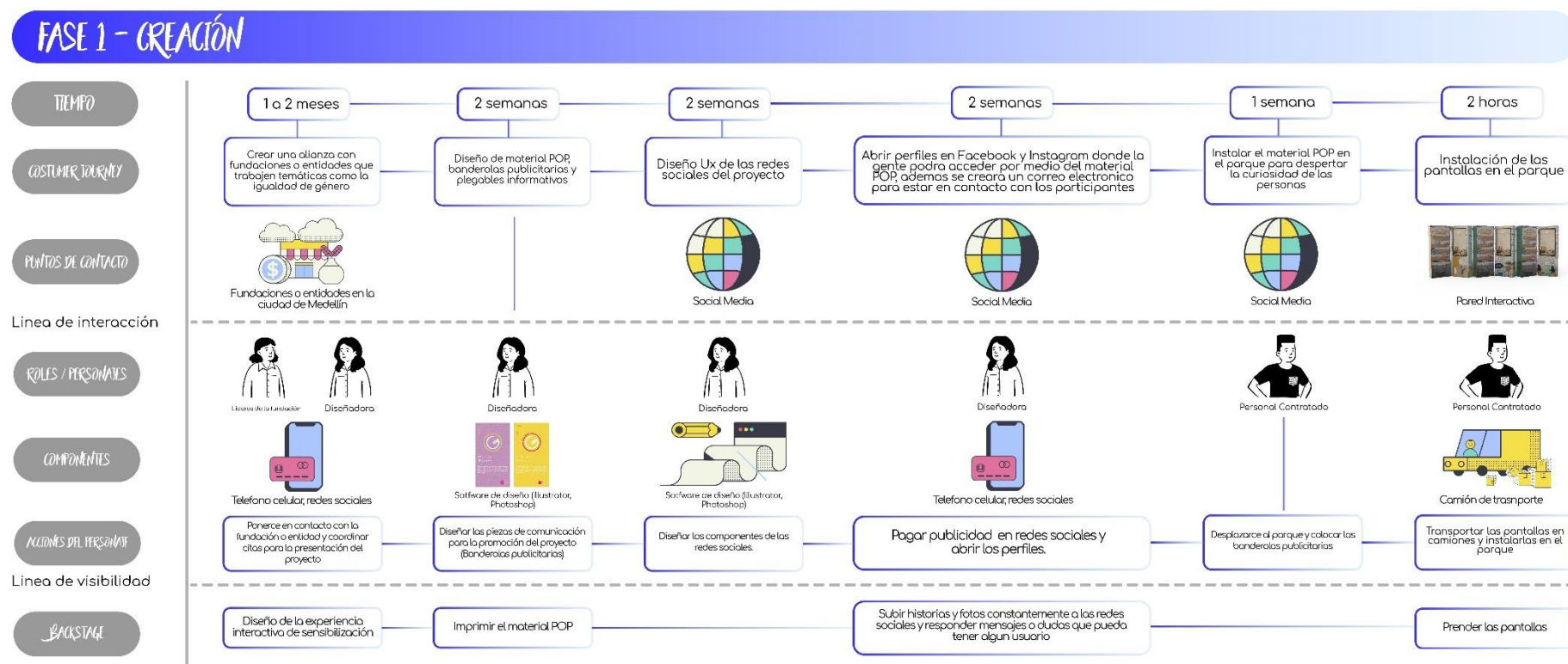
Figura 106*Modulaciones de la pared interactiva 3***VISTA SUPERIOR**

6.8.4 Estrategia

La estrategia se compone de tres fases clave: Creación, Implementación y Finalización

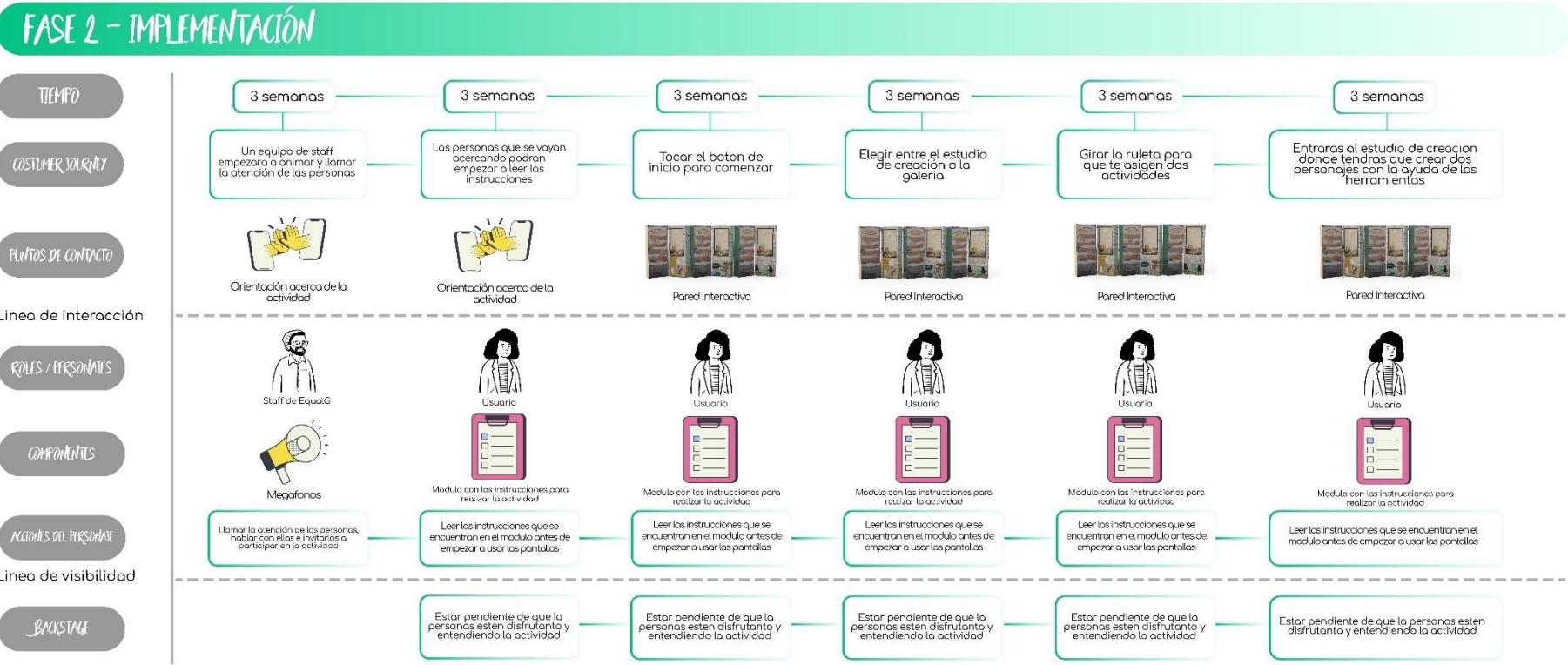
Figura 107

Fase 1 - Creación



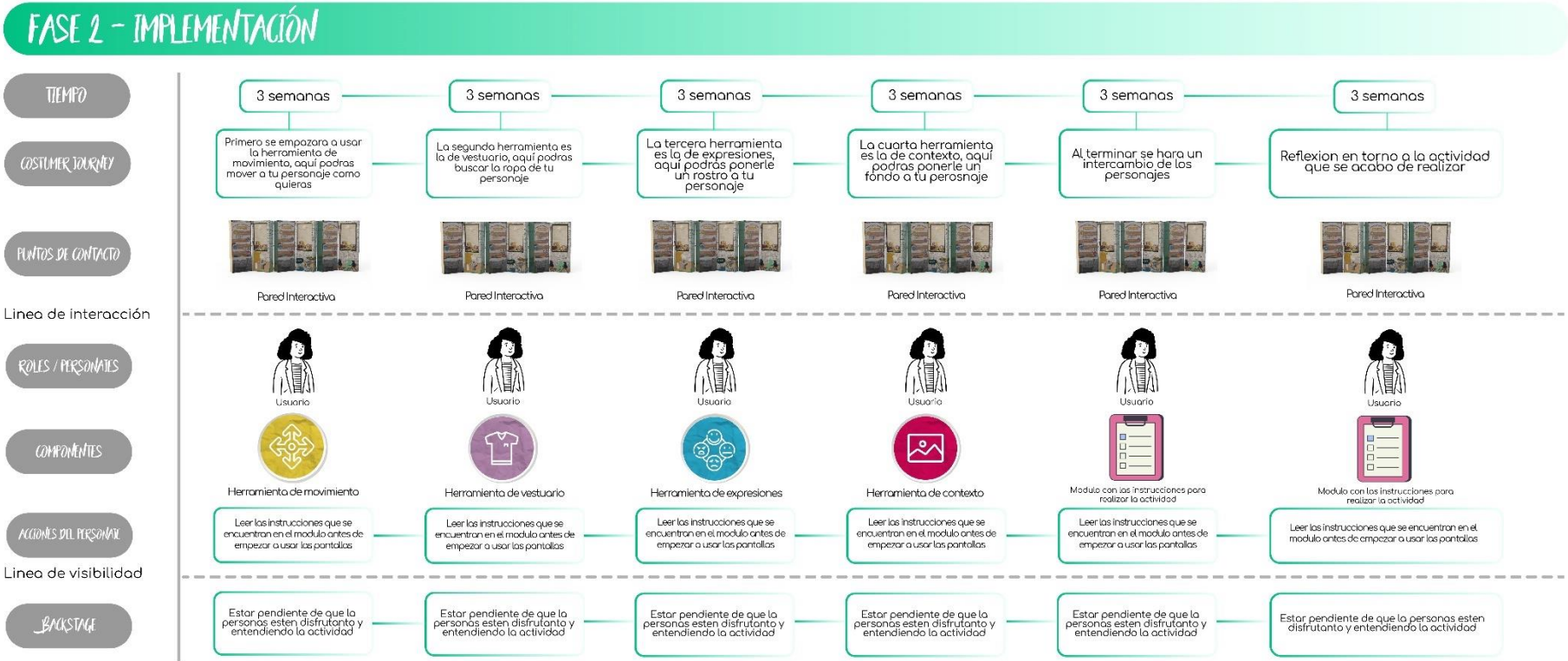
Nota. Se muestra cual es el proceso de la fase 1 y cuáles son los elementos que requiere.

Figura 108
Fase 2 - Implementación



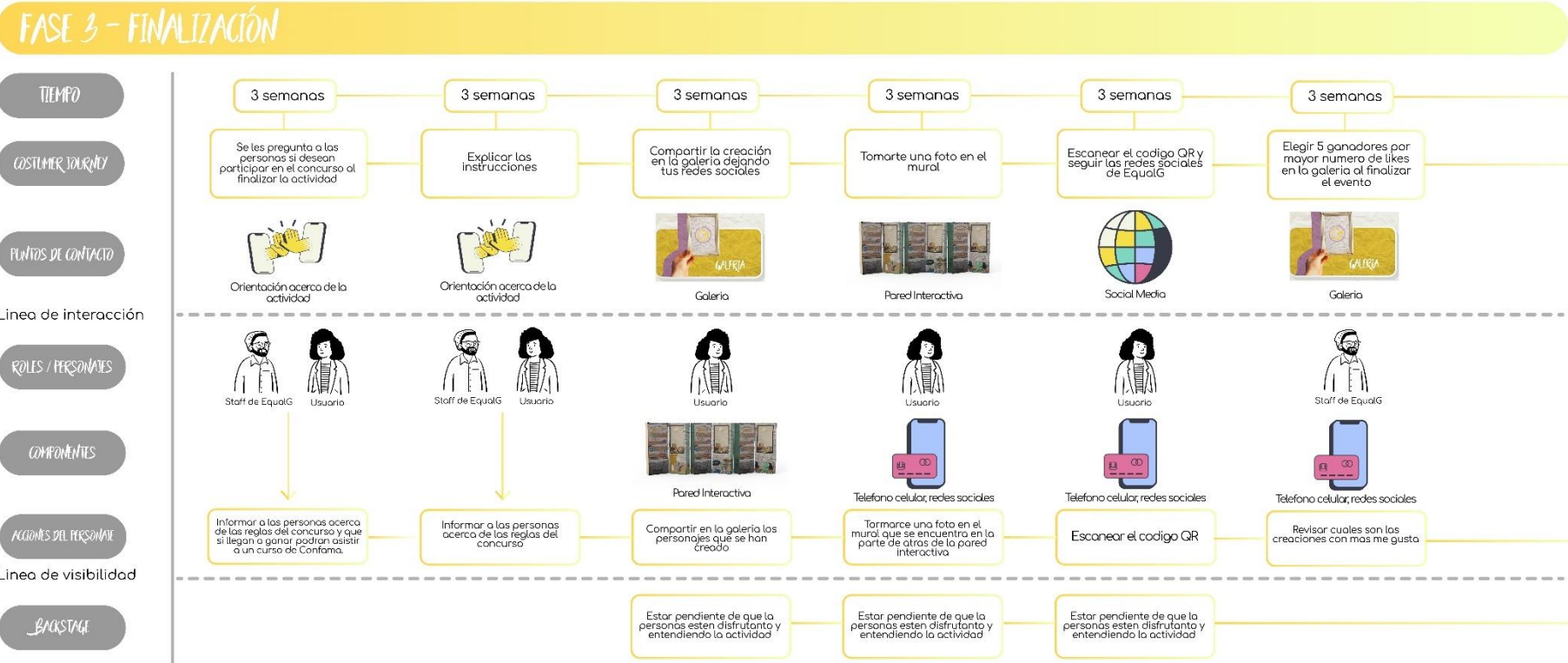
Nota. Se muestra cual es el proceso de la fase 2 y cuáles son los elementos que requiere.

Figura 109
Fase 2 - Implementación

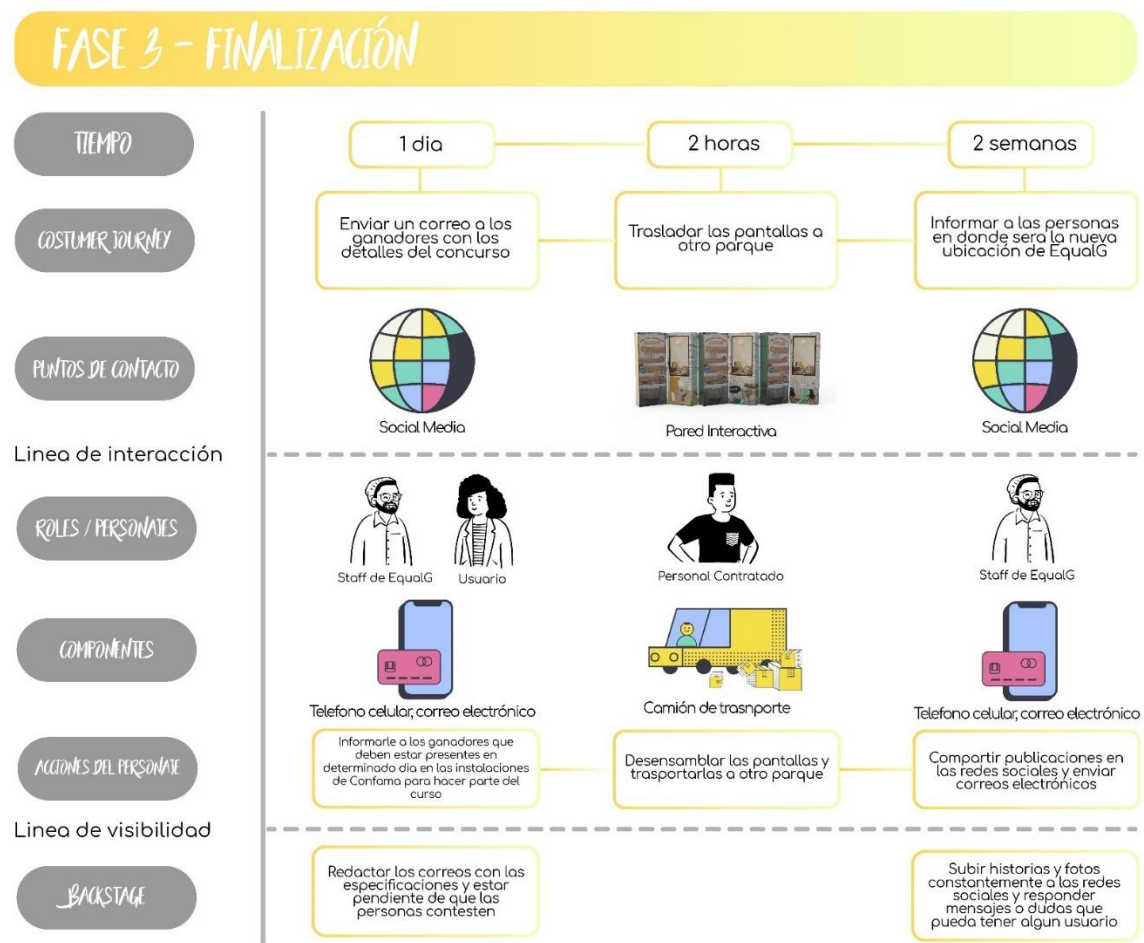


Nota. Se muestra cual es el proceso de la fase 2 y cuáles son los elementos que requiere.

Figura 110
Fase 3 - Finalización



Nota. Se muestra cual es el proceso de la fase 3 y cuáles son los elementos que requiere.

Figura 111*Fase 3 - Finalización*

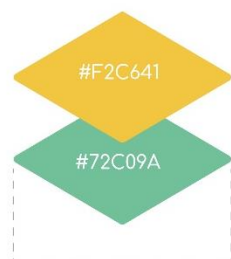
Nota. Se muestra cual es el proceso de la fase 3 y cuáles son los elementos que requiere.

6.8.5 Identidad Gráfica

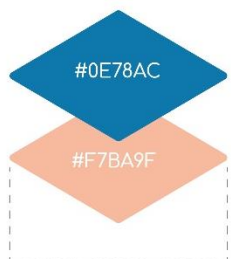
Figura 112

Identidad gráfica

COLOR

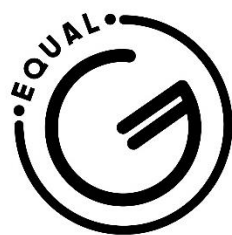


Primarios



Secundarios

LOGO



TIPOGRAFÍA

BEAUTY AND
THE BEAST

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ - 1234567890
!"#\$%&'()*=/?*~.,:;

Comfortaa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ - abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 - !"#\$%&'()*=/?*~.,:;

Nota. Se muestran los colores y tipografías representativas del proyecto y el logo con sus respectivos colores

Banderolas publicitarias

Figura 113

Publicidad

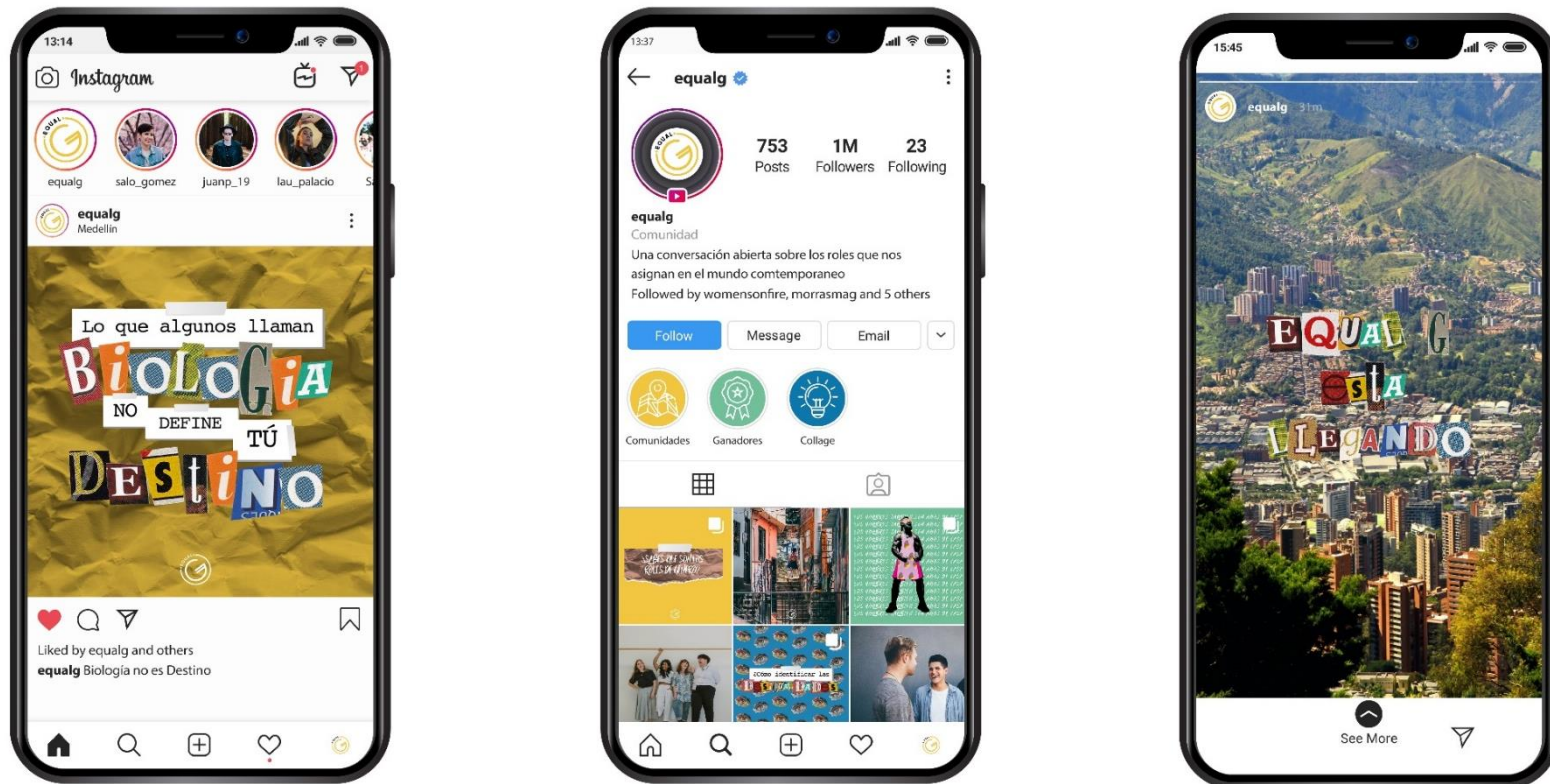


Nota. Se muestra el diseño de la publicidad de la estrategia

Redes Sociales

Figura 114

Social Media - Instagram



Nota. Se muestra el diseño de las redes sociales

Arte gráfico de los módulos

Figura 115

Arte gráfico - Modulo 1



Nota. Se muestra el diseño del arte gráfico de las pantallas

Figura 116*Arte gráfico - Modulo 2*

Nota. Se muestra el diseño del arte gráfico de las pantallas

6.8.6 Flujograma

La plataforma de EqualG está diseñada de la siguiente manera:

Figura 117

Flujograma



Nota. Se muestra el orden de las pantallas en la plataforma y como se conectan entre si

6.8.7 Secuencia de uso

La plataforma está diseñada con herramientas que ayudaran a los usuarios a crear de forma libre sus personajes y que puedan expresarse e informarse por medio de una actividad interactiva en el espacio público.

La secuencia de uso de la plataforma es la siguiente:

Figura 118

Secuencia de uso



Tocar el boton de inicio para comenzar



Elegir entre el estudio de creación o la galeria



Girar la ruleta para que te asignen dos actividades



Entraras al estudio de creación donde tendras que crear dos personajes con la ayuda de las herramientas

Figura 119*Secuencia de uso*

Primero se empezará a usar la herramienta de movimiento, aquí podrás mover a tu personaje como quieras

La segunda herramienta es la de vestuario, aquí podrás buscar la ropa de tu personaje

La tercera herramienta es la de expresiones, aquí podrás ponerle un rostro a tu personaje

La cuarta herramienta es la de contexto, aquí podrás ponerle un fondo a tu personaje

Figura 120*Secuencia de uso*

Al terminar se hará un intercambio de los personajes



Luego de observar a tus personajes debes dar click en el botón de la mitad



Se hará una reflexión acerca de la actividad que has realizado, al finalizar debes dar click en siguiente



Para finalizar comparte tu creación en la galería para que todas las personas la puedan ver

6.8.8 Planos generales

Figura 121

Planos generales - Pared interactiva

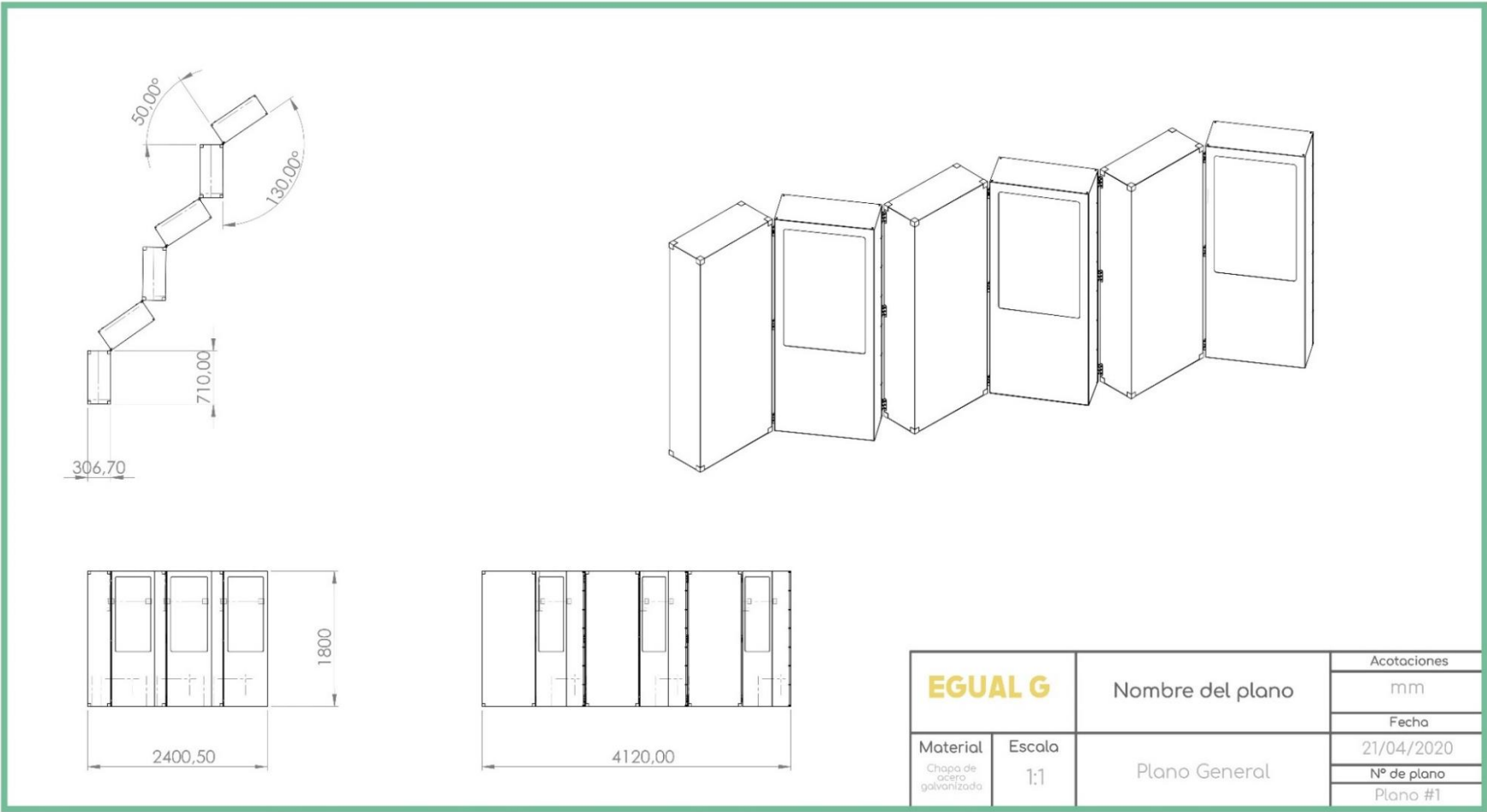
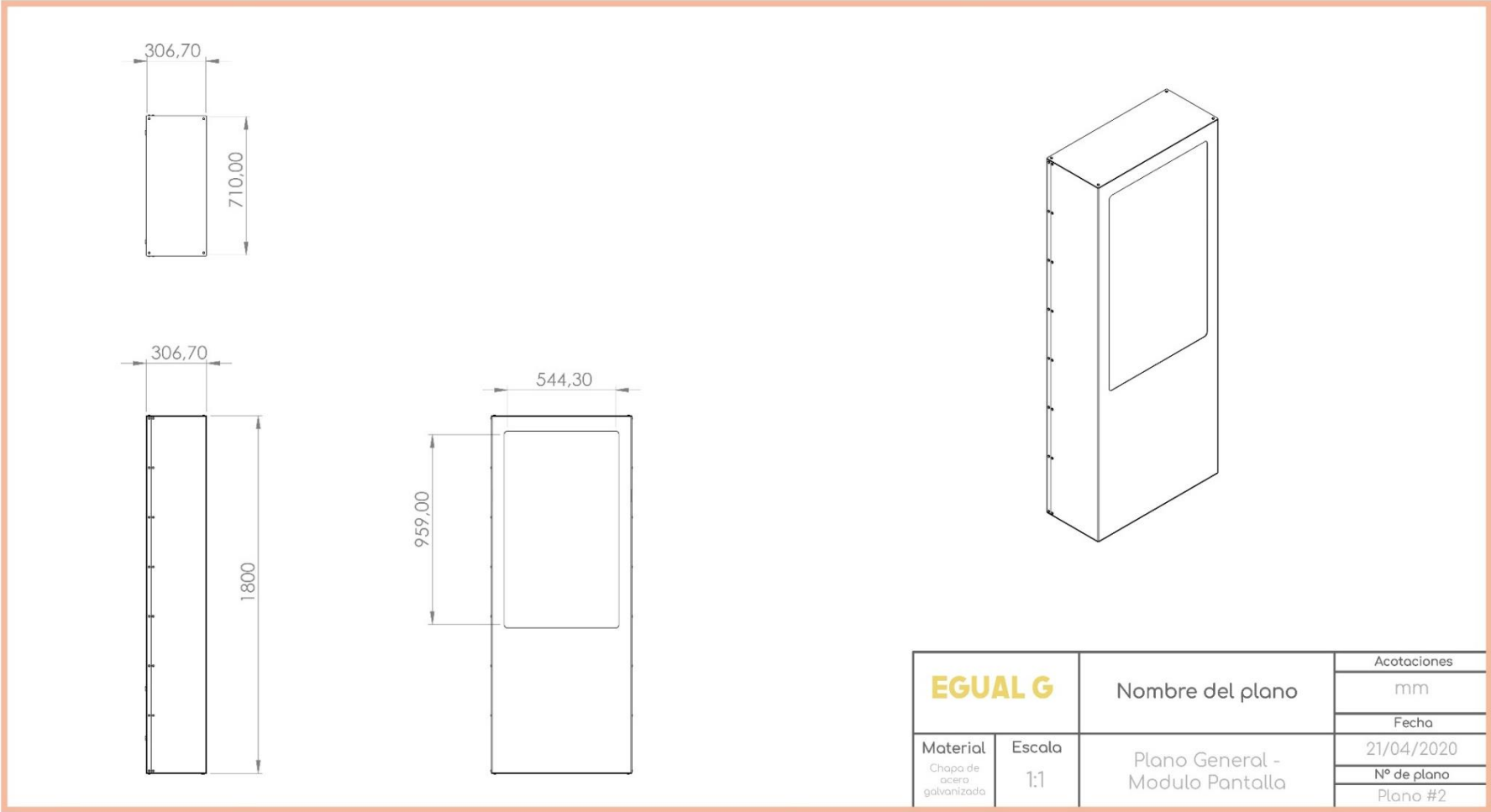


Figura 122

Plano general - Modulo



7 Conclusiones

A partir de la investigación acerca de la masculinización y feminización de las actividades humanas, se puede decir que hay una división marcada entre las estéticas, espacios y comportamientos socialmente atribuidos a hombres y mujeres. Se logró identificar patrones predefinidos de colores, texturas, olores y sabores característicos o propios de un género y además se encontraron las limitaciones que presentan para habitar los espacios sean públicos o privados. Estos comportamientos son adquiridos a medida las personas crecen y dependen del contexto sociocultural donde se desarrollen. En Colombia se identificó que aún se asocia un rol en específico para los hombres y las mujeres atribuyendo las tareas del cuidado y crianza como femeninas y las tareas de trabajo y producción como masculinas. Visibilizar de estas prácticas comúnmente normalizadas es importante para que se sensibilice a las personas acerca de la estructuración de los roles de género y como estos pueden afectar nuestras interacciones interpersonales, el uso de los espacios y nuestro desenvolvimiento en nuestro contexto cultural.

El diseño combina diferentes campos temáticos para la creación de un objeto llenándolo de significados y características que lo distinguen. Cuando se aplica esto al género podemos encontrar que muchos diseños se encuentran pensados estéticamente dentro de lo femenino y masculino ayudando a perpetuar los estereotipos asociados al género. Al tomar el diseño como una herramienta para el reconocimiento de una problemática social se puede lograr un impacto real y simbólico en las personas, combinando elementos como la interactividad y la tecnología, ya que permite potencializar los momentos de sensibilización acerca de la problemática, permitiendo que el usuario y la comunidad pueda participar en actividades dinámicas que ayuden a informar acerca de un tema tan normalizado en nuestra sociedad.

Durante la realización del proyecto se encontró la posibilidad de dirigir la estrategia a los niños y niñas, ya que se encuentran en pleno desarrollo y búsqueda de su identidad como personas, por lo tanto es indispensable promover espacios de reflexión y participación para potencializar las capacidades de cada individuo y a su vez deconstruir esos estereotipos asociados al género desde una edad temprana, además las actividades que involucren elementos interactivos y tecnológicos podrían ser bastante eficaces en estas edades, ya que los niños actualmente suelen aprender por estos medios.

EqualG es una estrategia que desde su diseño permite que se pueda replicar en distintas comunidades, ya que se adapta a los espacios y usuarios logrando generar una experiencia colectiva e individual, involucrando a las personas para que muestren sus percepciones alrededor de actividades y profesiones que normalmente no tendría asociadas a una problemática como los roles de género brindándoles un espacio de creación, sensibilización, información y autorreflexión.

Referencias

- Alcaldia de Medellín . (2020). *Plan de Desarrollo Medellín Futuro*. Obtenido de Consejo de Medellín: <https://bit.ly/3vMejLu>
- Baro Martin, I. (1982). *Psicología Social: Los procesos de socialización, la identidad personal, lenguaje, moralidad, identidad sexual*. San Salvador: Universidad Centroamericana Jose Simeón Cañas.
- Bechtel, G. (2001). *Las Cuatro Mujeres de Dios*. Barcelona : Ediciones B, S.A.
- Bedolla Pereda, D. (20 de Marzo de 2002). *Diseño sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto*. Obtenido de UPCommons: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/94136>
- Borrero, A. G. (2012). *Las situaciones diseñadas: Una exploración de género al diseño colombiano según lo publicado en la revista*. Bogota : Universidad Nacional de Colombia.
- Consejería Presidencial, p. 1. (08 de Agosto de 2020). *Trazador Presupuestal para la Equidad de la Mujer*. Obtenido de Consejería Presidencial para la Equidad de la Mujer: <https://bit.ly/3gN1H2p>
- Cuervo Zuluaga, L. V., Muñoz Tamayo, A. M., & Gallego Giraldo, E. E. (25 de Abril de 2019). *Informe sobre la situación de los derechos humanos en la ciudad de Medellín. Vigencia 2018*. Obtenido de Personería de Medellín: <https://bit.ly/3wO6nL0>
- Duarte Cruz, J. M.-H. (2016). Igualdad, Equidad de Género y Feminismo, una mirada histórica a la conquista de los derechos de las mujeres. *Revista CS*(18), 107-158.
- Garduño Saldívar, A. D. (2015). Roles de Género y Diversidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales. *Acta de Investigación Psicológica.*, 5(3), 2124-2147.
- Guzmán Rodríguez, D. E.-D. (09 de Noviembre de 2013). *DeJusticia*. Obtenido de Entre Estereotipos: trayectorias laborales de mujeres y hombres en Colombia: <https://bit.ly/3wR1QYc>
- Minguell, M. E. (2002). Interactividad e Interración. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), 15-25.
- Moreno Troconis, V. (02 de Junio de 2014). *Wallpeople: una manera de intevenir el espacio público*. Obtenido de D-I Conexiones: <https://bit.ly/3j6zHIy>
- ONU Mujeres, D. y. (2020). *Mujeres y hombres: brechas de género en Colombia*.

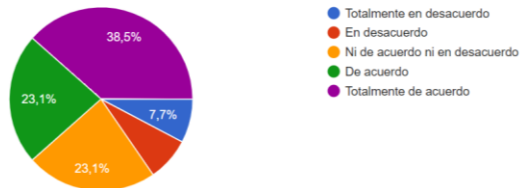
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Igualdad de Género, Patrimonio y Creatividad*. París, Francia.
- Profamilia, M. d. (2015). *Encuesta Nacional de Demografía y Salud*. Bogotá.
- Secretaría de Gestión Humana, y. S. (22 de Diciembre de 2020). *Presupuesto de ingresos 2021*. Obtenido de Consejo de Medellín: <https://n9.cl/jv5mb>
- Secretaría de las Mujeres . (2013). *Masculinidades* . Obtenido de Estrategias de educación incluyente para las mujeres, portal interactivo: https://www.medellin.gov.co/portal_mujeres/masculinidades.html
- Secretaría de las Mujeres . (2014). *"Aquí Pintamos Todas"*. Obtenido de Estrategias de educación incluyente para las mujeres, portal interactivo: https://www.medellin.gov.co/portal_mujeres/aqui-pintamos.html
- SENA. (2019). *Tendencia de las ocupaciones a nivel nacional y regional*. Obtenido de Observatorio Laboral y Ocupacional Colombiano : <https://observatorio.sena.edu.co/Tendencia/Boletines>
- Tomàs Fornés, M. I. (Septiembre de 2018). *Gobernanza metropolitana, organizado por el Programa de Ciudad y urbanismo y Metrópolis, Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis*. Obtenido de Universidad Oberta de Catalunya: <http://hdl.handle.net/10609/91326>
- Urbina Polo, I. (12 de Enero de 2016). *Impulse: 30 subibajas interactivos en Montreal, con luz y sonido*. Obtenido de D-I Conexiones: <https://bit.ly/3gYvK6j>
- Vamos Mujer . (03 de Septiembre de 2019). *Agenda Ciudadana de las Mujeres de Medellín 2020 - 2023*. Obtenido de Corporación Vamos Mujer: <https://bit.ly/3wRrzQs>
- Virgilí Pino, D. (2014). Reflexiones teórico-metodológicas sobre sensibilización y capacitación en género. Apuntes de una propuesta para su implementación en contextos grupales. *Revista de Estudios de Género. La ventana*, 5(40), 7-58.
- Zarza Delgado, M. P., & Luevano Torres, H. A. (Julio de 2017). Juguetes y construcción de estereotipos de género. *Actas de Diseño*, 23(23), 179-185.

Anexo

Encuesta realizada en el parque La Florida sobre los “Roles de género”

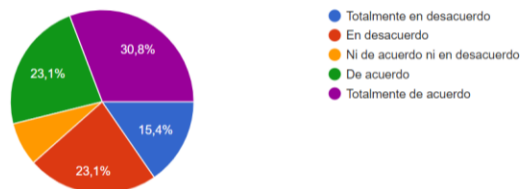
La mujer tiene mayor capacidad para cuidar a los enfermos.

13 respuestas



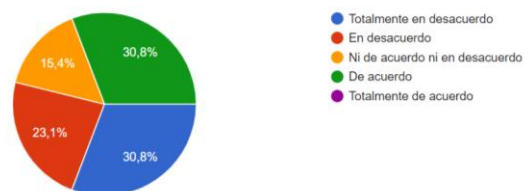
Una madre es más cariñosa que un padre.

13 respuestas



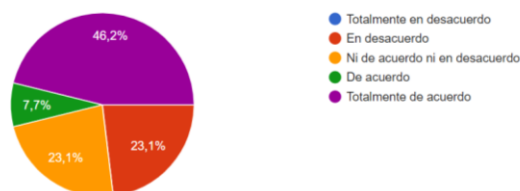
Una mujer se realiza hasta que se convierte en madre.

13 respuestas



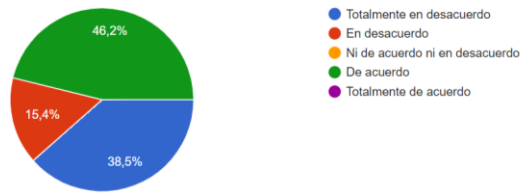
Una mujer posee mayor fortaleza emocional que un hombre.

13 respuestas



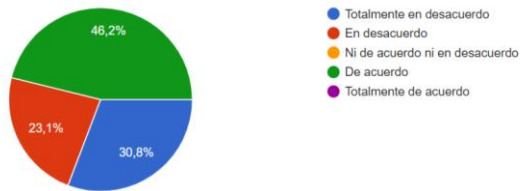
Una familia funciona mejor si el hombre establece las reglas.

13 respuestas



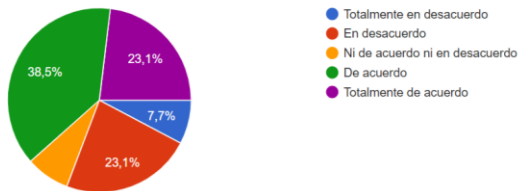
Un hombre es más racional que una mujer

13 respuestas



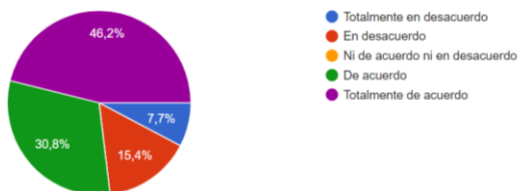
Un hombre es menos sensible que una mujer.

13 respuestas



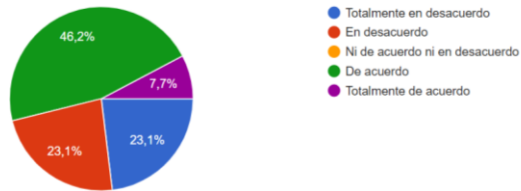
La mujer tiene habilidades innatas para el quehacer doméstico.

13 respuestas



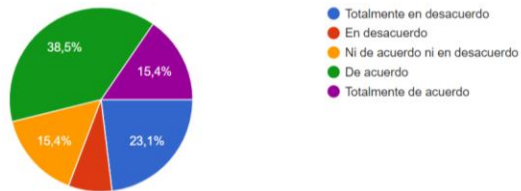
Una buena mujer debe atender a su pareja.

13 respuestas



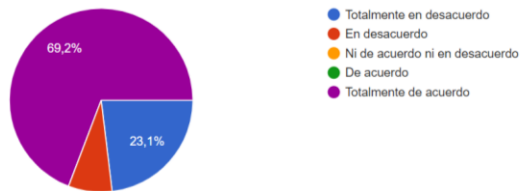
El hombre es más hábil que la mujer para cortejar.

13 respuestas



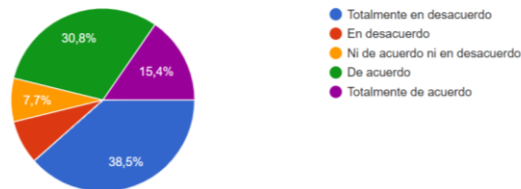
Los hijos y las hijas son mejor educados por una madre que por un padre.

13 respuestas



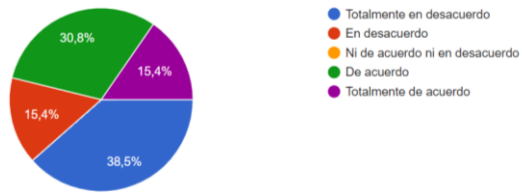
Un hombre verdadero NO muestra sus debilidades.

13 respuestas



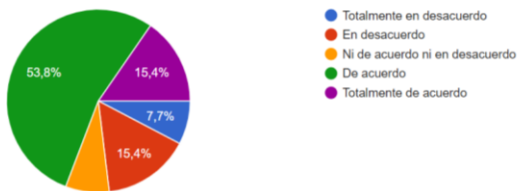
Un hombre verdadero NO muestra sus sentimientos.

13 respuestas



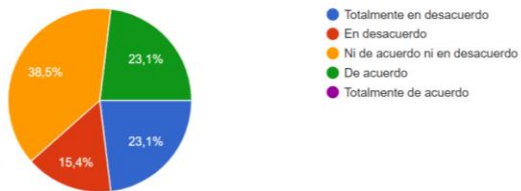
Un hombre es más agresivo que una mujer

13 respuestas



La infidelidad es imperdonable en una mujer.

13 respuestas



El hombre debe proteger a la familia.

13 respuestas

