

Transparenta

Memoria presentada a la Facultad de
Diseño de interacción digital de la
Universidad del Desarrollo para optar al
Título Profesional de Diseñador (para
proyectos aplicados).



Universidad del Desarrollo

Autor:

Isidora Carrasco Zapata

Profesores Guía:

Mauricio Reyes Contreras

Nataly Silva González

Santiago de Chile, Diciembre, 2022.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a **mis papas**, que gracias a ellos no estaría situada donde estoy, me han dado la libertad de crecer y creer en lo que de verdad me apasiona. A **mis hermanos, pia y benja**, que me han apoyado, escuchado, abrazado, en los mejores y peores momentos, gracias a ellos soy una persona fuerte, sentimental, pero fuerte. A **Joaquín Gajardo**, por su tolerancia, apañe, ternura, inteligencia emocional, sin ti este año no hubiera sido lo mismo.

A mis profesores guías **Nataly Silva** y **Mauricio Reyes**, que me han dado herramientas para poder sobrellevar este proyecto, y a toda la comunidad de profesores que han guiado toda mi carrera universitaria.



Imagen: Symone Descazeaux, Fotografia Original.

Abstract

En Chile existe un vacío de información sobre las medidas y campañas de acoso sexual callejero. Del 93,8% de las mujeres que han sufrido acoso sexual en el transporte público y privado, un 60% de las personas que denuncian no tienen toda la información para hacerlo. Estos hechos indican que faltan mecanismos para informar eficazmente a las usuarias y a las víctimas sobre el proceso y las medidas.

Esta problemática esta por el hecho en como se implementan las campañas informativas, estas se dirigen a un entorno por igual y no se orientan a la educación. Entonces, ¿Cómo podría el diseño de experiencia a través de la gamificación contribuir a educar y concientizar el Acoso sexual callejero?

Este proyecto tiene como objetivo diseñar una plataforma basada en experiencia de usuario y gamificación para educar y concientizar el acoso sexual callejero. Esto a partir de la creación de una plataforma interactiva para el usuario, creando una simulación en el que pueda educarse y dialogar sobre las medidas del acoso sexual callejero.

Palabras clave:

#AcosoSexualCallejero #TecnologíaDeInteracción
#Gamificación #Simulación #ExperienciaUsuario

Índice tematico

06	1. INTRODUCCIÓN.	37	4. MARCO METODOLÓGICO.
08	2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.		Metodología.
	Fundamentos de la investigación.		Definición de Oportunidad.
	Pregunta de investigación.		Perfil persona.
	Objetivo general.		Problema / Oportunidad.
	Objetivo específico.		Ideación.
10	3. MARCO TEÓRICO.	51	5. DESARROLLO DE PROYECTO
11	Acoso sexual callejero	52	Conceptualización.
	• Contexto actual.		• Gamification canvas.
	• Antecedentes.		• Story telling canvas.
	• Medidas Gobierno de Chile.		• Identificación de emociones .contra el acto de acoso.
	• Espacios de acoso.		• Estado del arte y Referentes.
20	Transporte público, movilización y conflictos en Santiago de Chile.	63	Transparenta.
	• Urbanización y movilización.		• Plataforma Digital.
	• Enfoque de Genero.	68	Sistema de diseño.
	• Campaña de Ministerio de Transporte.		• Principios de diseño.
28	Concientización de informacion y acoso sexual callejero	71	6. TESTEO Y VALIDACIÓN CON USUARIOS
30	Transformación tecnológica y desafíos comunitativos.		Testeo primer prototipo.
	• Digitalización procesos comunicativos.		Segundo testeo de prototipo.
	• Medio ubicuo y sistemas.		Tercer testeo de prototipo.
35	Gamificación como vía de aprendizaje		Testeo UX de prototipo.
05			Validación juego educativo.
		81	7. PLAN DE EJECUCIÓN
			Presupuesto.
			Business model canvas.
		83	8. CONCLUSIÓN
		85	9. BIBLIOGRAFÍA.

1. Introducción

Hoy en día obtenemos una enorme cantidad de información, nuestro ambiente nos mantiene constantemente estimulados, pero no significa que estemos atentos a todo lo que está en nuestro alrededor, nuestros procesos mentales nos permiten recibir, seleccionar, almacenar, transformar, elaborar y recuperar cierta información del ambiente

Crear e influir en el recuerdo de una persona, son unas de las complejidades que se presentan al minuto de compartir cualquier tipo de información. Llegar obtener un lugar privilegiado en la mente sin ocupar recursos digitales como la tecnología es un reto para la sociedad y más aún cuando son problemas de suma importancia de difusión como las campañas contra el acoso sexual.

El gobierno de Chile ha impulsado campañas y medidas sobre el acoso sexual, incitando a denunciar, para apoyar y brindar orientación sobre cómo solicitar ayuda, a quiénes acudir o dónde denunciar. Se ha demostrado que hay una evidente falta de conocimiento de estas, ya que según la OCAC (observatorio contra acoso Chile) respecto a quienes sufrieron acoso en la vía pública o medio de transporte público, un 28% de ellos “no sabían que se podía denunciar” y un 19,4% “No sabía cómo hacerlo, no tenía información al respecto”, lo que indica que faltan mecanismos para dar a conocer y sensibilizar el proceso de manera efectiva a los usuarios .

Este hecho tiene que ser atacado el llegar a sensibilizar la información y concientizar sobre el acoso es necesario, promover empoderamiento social e implicar capacitar a adultos para enseñar cómo enfrentarse a situaciones de acoso es de suma importancia llegar a concientizar y afrontar la problemática del acoso.

El tipo de tecnología nos da herramientas para que esta tenga una llegada más amena al usuario, encontrar un buen uso de esta nos hará facilitar el proceso de captación de la información y generar así una experiencia de usuario. Es importante abordar este problema de forma adecuada, y debemos ser conscientes de cuáles son las mejores formas de concientizar e iniciar un diálogo sobre este tema.

El tipo de tecnología nos da herramientas para que esta tenga una llegada más amena al usuario, encontrar un buen uso de esta nos hará facilitar el proceso de captación de la información y generar así una experiencia de usuario. Es importante abordar este problema de forma adecuada, y debemos ser conscientes de cuáles son las mejores formas de concientizar e iniciar un diálogo sobre este tema.

En este proyecto utilizaremos la tecnología con el objetivo de potenciar la concientización sobre el acoso, capacitando a los usuarios a que se eduquen y dándole voz en este proceso.

2. Metodología de investigación

Fundamentos investigación

“Donde no hay lucha no hay fuerza”
(Oprah Winfrey).

Como mujer nace la responsabilidad de preocuparnos de nuestro bienestar. Estar alerta de situaciones para prevenir desgracias es una de las primeras cosas que nos enseñan desde la infancia, como el tener que estar acompañada, el tener la información necesaria como números de emergencia, entre otros.

La lucha para mantener nuestros cuerpos seguros sigue y la era digital toma las riendas de convertir el mundo en una vía sistemática, consecuente con los procesos y sus elementos para crear un mundo mejor. Este proyecto trata de unir ambos caminos y generar aporte en el contexto actual.

Pregunta de investigación

¿Cómo podría el diseño de experiencia a través de la gamificación contribuir concientizar el Acoso sexual callejero?

Objetivo general

Diseñar una plataforma basada en experiencia de usuario y gamificación para educar y concientizar el Acoso sexual callejero.

Objetivo Específicos

1. Identificar el fenómeno del acoso sexual callejero.
3. Comprender la importancia de concientizar la información sobre el acoso.
4. Validar la efectividad de abordar dicho conflicto a partir de la gamificación y experiencia de usuario.



3. Marco teórico

3.1 Acoso sexual callejero

El acoso sexual callejero es un problema que afecta a todos los miembros de la sociedad, pero en especial a las mujeres.

Aunque no existe una única definición de acoso sexual callejero, la elaborada por Stop Street Harassment (SSH) es una de las más utilizadas, definiendo el problema como:

“

Interacciones no deseadas en el espacio público, motivadas por el género real o percibido, la orientación sexual o la expresión de género, que hacen que la persona acosada se sienta irritada, enfadada, humillada o asustada. Este tipo de violencia genera impactos negativos en las víctimas: como miedo, inseguridad, pérdida de autonomía, independencia y libertad de movimiento

”

Los efectos del acoso callejero pueden verse en el daño psicológico que causa a largo plazo.

A medida que una persona crece, se ve expuesta al acoso callejero varias veces al día por diferentes agresores. Puede ser de naturaleza sexual, pero no está motivado por el deseo o la pulsión sexual, sino por el poder y la coacción. Este tipo de violencia está culturalmente aceptada y naturalizada, tanto por hombres como por mujeres (SSH, 2014).

Cuando una persona está expuesta a este tipo de acoso durante varios años seguidos, puede provocar graves problemas de salud mental como depresión y trastorno de estrés postraumático (TEPT). Y cuando se produce con frecuencia a lo largo de la vida, este tipo de violencia puede causar daños permanentes en la psique de la víctima (SSH, 2014).

Contexto actual

El acoso sexual puede producirse en el hogar, en el trabajo, en la escuela, en las iglesias, en los lugares de ocio, en la calle. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), El acoso sexual implica "cualquier acto sexual, el intento de consumir un acto sexual, los comentarios o insinuaciones sexuales no deseados, o las acciones para comercializar o utilizar de otro modo la sexualidad de una persona mediante la coacción por parte de otra persona, independientemente de la relación de ésta con la otra persona".

Según la Convención de las Naciones Unidas sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW), "El acoso sexual incluye la violación como acto de discriminación de género". También se reconoce como una grave violación de los derechos humanos porque afecta a los niños, que a menudo son forzados o coaccionados a realizar actos sexuales con adultos.

Hoy en día el acoso sexual está siendo un problema grave en transporte público, hostigamientos de carácter sexual, físico o psicológico sufrido por mujeres en espacios públicos cada vez están saliendo con mayor frecuencias en los medios de comunicación y recuerda que el espacio público no son lugares seguros para poder movilizarse libremente.



Antecedentes

“ Los hombres son reconocidos como los principales victimarios. Un 86,7% declara que la situación de acoso fue realizada por un hombre, seguido de una cifra de 8,9% que fue realizado por un grupo de hombres. Sólo un 1,3% declara que fue una mujer.

Observatorio Contra el Acoso Chile (OCAC)

Encuesta OCAC (Observatorio contra el acoso Chile).

Esta fundación nace justamente por esta demanda ciudadana, para que el espacio público sea un lugar seguro, sin agresiones ni agresores sexuales.

La OCAC generó una encuesta autoaplicada mediante un enlace web a una muestra de 537 casos logrados a nivel nacional, que tuvo como objetivo abordar experiencias de acoso sexual derivadas del uso de la vía pública, el transporte público y privado en Chile.

Los resultados mostraron que el 95,5% de los encuestados había sido víctima de acoso en la vía pública, en medios de transporte públicos o privados, siendo más frecuentes los abusos verbales y visuales (sentirse observado, recibir silbidos, recibir comentarios sobre el cuerpo).

Además, las cifras alarmantes indican que las personas han tenido experiencias de acoso importantes cuando eran menores de edad (47,6%). La encuesta determinó que el 4,9% de los encuestados había realizado una denuncia posterior al hecho, mientras que el 95,1% no lo hizo.

Estos resultados indican el bajo nivel de denuncia en el sistema de justicia formal que existe sobre estos hechos de violencia de género.

Miles Chile

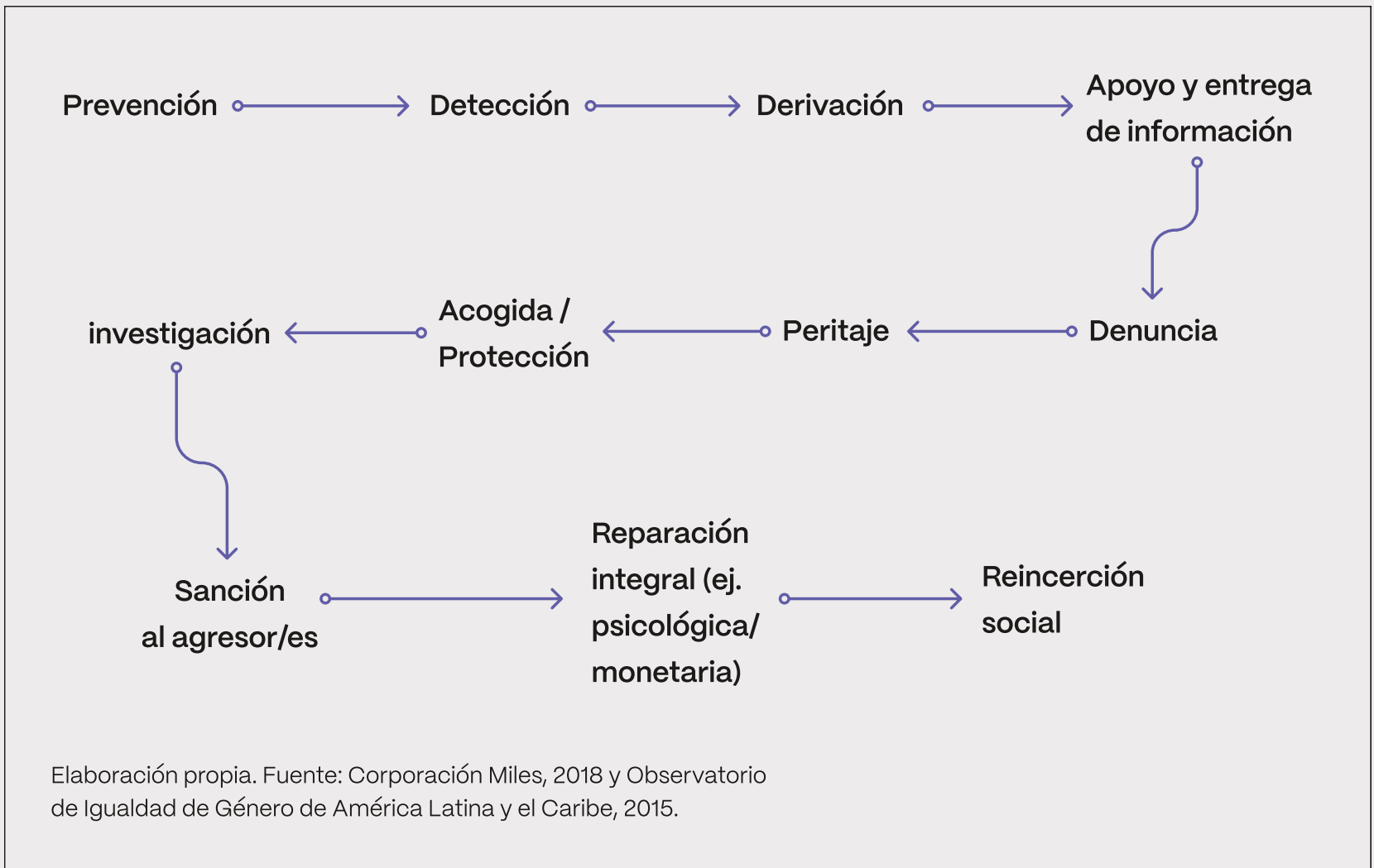
Miles Chile es una organización al igual que la OCAC, que trabaja para construir y promover el libre ejercicio de los derechos sexuales y reproductivos de todas las personas.

Según Miles Chile, el país carece de un sistema de información integrado.

En otras palabras, sostienen que: "En Chile, la falta de un sistema integrado de información impide conocer la historia de violencia y la atención recibida por la persona que busca ayuda".

A grandes rasgos la prestación de servicios, de acuerdo a la ruta cronológica, debiese ser:





Esto significa que cada servicio se presta paso a paso desde el momento en que la persona busca ayuda hasta que pueda volver a su cotidianidad. Se debe destacar que cada persona debería recibir diferentes tipos de atención en función de sus necesidades en cada momento.

También hay que aclarar que el acoso sexual no solo se detecta cuando una víctima busca atención, sino también cuando los proveedores de servicios públicos externos, los miembros de la familia o las personas cercanas identifican ciertos indicadores que generan sospechas. Esto incluye los trastornos del comportamiento y los signos o síntomas que no se explican por ninguna otra causa que no sea el acoso sexual.

El Estado interviene en este proceso a través de regulaciones y la prestación de servicios que se requieren a través de denuncias y/o demandas de atención a organismos como los servicios de salud

Esta búsqueda de reparación puede traducirse en salud, seguridad, justicia, asistencia social, vivienda, trabajo, subsidios económicos, albergues y refugios.

Esta ruta crítica para las mujeres puede implicar diversas trayectorias y la adhesión a los servicios dependerá de la capacidad de respuesta y la atención adecuada, por parte de la formación de los profesionales a cargo, de la existencia de recursos humanos suficientes y de la coordinación intersectorial entre los organismos involucrados en la problemática.

Dentro de estos servicios se encuentra la reparación integral, ya que muchos sobrevivientes experimentan efectos psicológicos y sociales duraderos, aunque el impacto de la violencia de género puede variar de persona a persona. El término apoyo psicosocial y de salud mental describe el apoyo que tiene por objeto proteger o promover el bienestar psicosocial y / o prevenir o tratar trastornos mentales.

Son servicios psicosociales de calidad, centrados en los/as sobrevivientes, fortalecen la resiliencia individual y comunitaria y apoyan mecanismos de superación positivos con aportes de familiares, amigos y miembros de la comunidad.

El/la sobreviviente debe recibir apoyo para planificar su propio/a recuperación y acceder servicios y apoyo para satisfacer sus necesidades básicas. Es importante que el apoyo psicológico sea adecuado para la edad del/la sobreviviente y el apoyo especializado esté disponible para los/as niños/as sobrevivientes.

Para acabar con esta práctica culturalmente arraigada, es esencial sensibilizar a la población sobre estos servicios para tratar del acoso callejero y su impacto en las mujeres (principalmente), que suelen ser objeto de este comportamiento.

(2016, SSH)

A raíz de sensibilizar, El Gobierno de Chile ha desarrollado un enfoque de medidas de concienciación y de implicación del sistema legal para proporcionar una protección más efectiva a las mujeres acosadas.



Medidas Gobierno de Chile

El gobierno ha implementado medidas de concienciación e implicaciones de sistemas legales, incitando a denunciar para apoyar y brindar orientación sobre cómo solicitar ayuda, a quiénes acudir o dónde denunciar.

Dada la frecuencia y la gravedad del acoso sexual, es importante que las víctimas puedan denunciar los incidentes.

Ley de penalización al acoso sexual en lugares públicos

Nueva Ley de penalización al acoso sexual en lugares públicos o de libre acceso al público sin el consentimiento de la víctima y que puedan provocar una situación intimidatoria hostil o humillante contra la víctima. Personas que cometan este tipo de actos de acercamientos o persecuciones, actos de exhibicionismo obsceno o de contenido sexual explícito, arriesgan una pena de Prisión en su grado medio a máximo que va desde los 541 días a 5 años y multa de 5 a 10 UTM.

La ley señala que comete acoso sexual el que realiza un acto de significación sexual capaz de provocar una situación objetivamente intimidatoria, hostil o humillante a la víctima, en lugares públicos o de libre acceso público, y sin mediar el consentimiento de la persona afectada.

Dentro del tipo de actos que caben en la definición serían:

Carácter verbal o ejecutados por medio de gestos. La pena es de multa de una a tres unidades tributarias mensuales.

Conductas consistentes en acercamientos o persecuciones, o actos de exhibicionismo obsceno o de contenido sexual explícito. En cualquiera de estos casos se impondrá la pena de prisión en su grado medio a máximo (21 días a 60 días de prisión) y multa de cinco a diez unidades tributarias mensuales.

Campaña #1488

Metro tiene incorporado canales de comunicación directa con sus usuarios: el 1411 para cualquier tipo de emergencia y 1488, que está dedicado a temas de acoso, aunque ambos funcionan indistintamente para situaciones de esta índole.

El número 1488 es un canal gratuito de comunicación instantánea orientado exclusivamente a la recepción de llamados de emergencia relacionados a situaciones de acoso sexual.

A pesar de todas estas medidas las usuarias aún se sienten inseguras cuando abordan el transporte y demasiado lleno de pasajeros o cuando un hombre las queda viendo de manera extraña sin motivo. Esto significa que su percepción sobre la violencia de género no ha cambiado; razón por la cual, es preciso trabajar en este tema.

Campaña #No seas cómplice

El Metro lanza una campaña en colaboración con la causa Stand Up de L'Oréal junto con la Fundación Para la Confianza, que comunicará la metodología de las 5D (Distraer, Delegar, Documentar, Asistir y Dirigirse al acosador) y pretende sumar nuevas medidas por parte del Metro para ayudar a prevenir el acoso callejero y construir espacios seguros e inclusivos para todos.

Espacios de acoso

Las mujeres en los espacios públicos son objeto de acoso y abuso sexual. Estos actos de violencia son perpetrados por hombres que hacen comentarios sobre sus cuerpos, miradas insistentes e intrusivas, incluso tocamientos. Estos actos de violencia no sólo son violaciones de los derechos de las mujeres, sino que también causan gran incomodidad y malestar a las demás personas presentes en el espacio.

El Comité Canadiense de Acción Femenina para la Seguridad Urbana, ha realizado varios estudios para descubrir las principales causas que afectan a la inseguridad de las mujeres en las ciudades.

Según estos estudios, las principales causas son el miedo a circular libremente a todas horas, la movilidad restringida, los obstáculos a la participación en la vida social (actividades físicas y recreativas, estudios, trabajo), la falta de confianza en sí mismas, la falta de autonomía y la percepción de un mundo exterior amenazado y peligroso (desconfianza).

Los espacios públicos deberían ser espacios de libertad. Lugares donde se construye la ciudadanía a través del diálogo y la interlocución. Lamentablemente, estos espacios siguen siendo masculinos.

Las mujeres tienden a retirarse de la vida social y pública, evitando el ejercicio de la ciudadanía activa, ya que son amenazadas, como el circular a determinadas horas o por llevar cierta ropa, lo que les hace temer moverse libremente, teniendo que programar sus horarios y rutas de movilización. Esto se traduce en un empobrecimiento social y personal hacia el cuerpo de mujeres.

La presencia de estos actos de acoso en los espacios públicos ha generado una violación de sus derechos así como una ruptura de la paz pública.

Este fenómeno del acoso o el abuso sexual masculino no ocurre en un espacio público específico, pero si buscan espacios de reunión masivos o espacios públicos, ya sea en una aglomeración de personas en las calles, eventos, medios de transporte, etc, es decir corresponde a circunstancias y se moviliza con los involucrados.

Según la psicóloga clínica Alexandra Castro, de la Pontificia Universidad Católica, al igual que en los espacios donde ocurre este acto, las personas que efectúan acoso no cuentan con características específicas como físicas o socioculturales que puedan demostrar a simple vista que un hombre es un posible acosador.

Castro explica: "Los agresores de abuso y acoso sexual no son personas con características específicas que se puedan ver en la calle . No tienen ningún rasgo o comportamiento particular que los señale automáticamente como acosadores o abusadores sexuales".

Cada agresor es un caso individual que hay que tratar. La situación económica, el nivel de estudios o la edad no son factores para la caracterización de un posible agresor; si así fuera, no habría acoso en entidades educativas o laborales ya que cada agresión habría sido cometida por alguien que tuviera características particulares, sería detectado e intervenido.

Los agresores deben ser tratados como casos aislados para poder definir y rastrear cuál fue la situación o el motivo que los llevó a cometer estos actos de violencia.

Reiterando lo anterior, los acosadores hacen sus actos espacios masivos, donde es más visible. En Santiago de Chile, unos de los lugares mas concurrido es el sistema de transporte. En un día laboral, 2,3 millones de personas lo utilizan (2020.Ministerio de transportes). Por lo tanto, ese espacio publico se presta como objeto de acoso, así como en otros lugares donde se reúnen grandes grupos de personas.



3.2 Transporte público, movilización y género en Santiago de Chile



Urbanización y movilización

Desde la revolución industrial se ha puesto como primera medida generar urbanización en las sociedades, dejando de lado el mundo agrícola y rural, para dar paso a una economía mercantilizada. Si bien, aún hay zonas rurales en donde el acceso es muy engorroso, lugares donde para poder llegar solo se puede a pie o con la ayuda de animales. Ejemplos de este puede ser caleta Huellehue, comuna de río negro, región de los lagos. Continuando el punto de la urbanización, vemos como las ciudades buscan generar mayores accesos y para esto recurren al transporte público, dándole una mayor movilidad a las personas, pero el gran problema es que se intenta realizar de manera muy apresurada y con una mala gestión.

El profesor de arquitectura y urbanismo Ricardo Montezuma, de la universidad nacional de Colombia, plantea que "el crecimiento acelerado y la consolidación urbana se han realizado en periodos de tiempo muy cortos y en condiciones económicas y técnicas muy precarias" (Montezuma, R, 2003, p.177). Esto logra generar mayores trabas en la movilidad y transporte que se busca implementar.

Si observamos el caso de Santiago de Chile, una ciudad construida en un Valle Central utilizando como medida geográfica,

el plano damero, el cual, las clases acomodadas y los recursos del país se encontraban en el centro de la ciudad y en las periferias los grupos sociales de escasos recursos.

Esto al día de hoy ha cambiado bastante, pero lo que se mantiene igual es que las clases de menos recursos económicos, se encuentran mayoritariamente en las periferias de la ciudad.

Se muestra evidencia de esto debido a que el acceso al transporte público en zonas periféricas es de menor acceso, generando un cierto aislamiento y por ende, un mayor costo de tiempo para llegar a zonas céntricas donde se encuentra el comercio, lugares de ocio y hospitales y establecimientos educacionales.

Bajo el mismo punto del párrafo anterior, se puede inferir que existen diversas experiencias de movilidad según la ubicación espacial en la que se encuentren y a su vez, el ingreso económico y el acceso a medios de transporte, es por esto que la académica Paula valenzuela comenta que "Contar con infraestructura y una planificación adecuada para el transporte urbano tanto privado como público es una tarea relevante para las ciudades latinoamericanas" (Valenzuela, P, 2020, p. 9).



Combinación 5 →

PREFERENCIAL →

WiFi →

BAQUEDANO

Three people standing on the platform, looking at their phones.

Por consecuencia para generar una planificación adecuada, el Estado decide hacer un cambio de paradigma en la lógica del sistema de transporte de la ciudad de Santiago, y se crea el Plan de Transporte Urbano de Santiago, este nuevo modelo tenía grandes objetivos: “Contribuir a mejorar la calidad de vida, tanto de los habitantes de Santiago, satisfaciendo la necesidad de movilidad de las personas mediante un sistema de transporte eficiente, en condiciones de equidad, calidad y seguridad, con sustentabilidad ambiental” (Política y Plan de Transporte Urbano para Santiago 2000 –2010, 2000),

Si bien, el sistema ha mejorado respecto de lo ocurrido durante los primeros años de su implementación, aún existen aspectos relevantes que deben ser abordados por la autoridad. Entre estos, se encuentran las variables de tipo cualitativas de la experiencia de viaje de los usuarios.

Enfoque de Genero

Para responder a los requerimientos de experiencia de viaje y equidad de género, el Estado de Chile y todas sus instituciones adhieren a diversos acuerdos que abogan por esta necesidad. Exigiendo avanzar en materia de protección para que puedan acceder a servicios seguros y de calidad, lo cual, interpela directamente a los servicios de transporte, espacio en el que aún se observan condiciones de inseguridad para ellas. (Valenzuela, P, 2020)

Para la mejora del proceso de construcción políticas en el ministerio de transporte, se desarrollo un análisis de género de la Encuesta Origen-Destino de la Región Metropolitana, cuyo objetivo fue contar con un diagnóstico inicial para identificar las condiciones de movilidad y experiencia de viaje de hombres y mujeres en el Gran Santiago.

La encuesta se realizó para determinar si existían diferencias significativas entre los viajes de hombres y mujeres en cuanto a la distancia recorrida, el tiempo de viaje, el modo de transporte utilizado y el propósito del viaje.

En la muestra, las mujeres realizaron más viajes que los hombres: el 47% (53.804 viajes) de los viajes descritos fueron realizados por hombres, mientras que el 53% (59.778 viajes) fueron realizados por mujeres. “Lo cual puede ser explicado por labores de carácter reproductivo donde el 65% de los viajes cuyo propósito son labores de cuidado”.(Valenzuela, P, 2020, p. 35).

Este tipo de información fue de vital importancia para la preparación de la Política de Equidad de Género en Transportes, donde se propusieron políticas para eliminar las brechas de genero que existe en el transporte, apuntando al objetivo de:

“ Contribuir a disminuir y eliminar brechas, barreras e inequidades existentes entre los géneros en el sistema de transportes ”

(Política de Equidad de Género en Transportes)

La Subsecretaría de Transportes, en específico en el Directorio de Transporte Público Metropolitano (DTPM), es una entidad encargada de que la Política de Equidad de Género se cumpla ya que dentro de sus labores es “Articular, coordinar y supervisar las acciones, programas y medidas tendientes a gestionar el transporte público mayor de la ciudad de Santiago, derivadas de las acciones propias, así como de diversos sectores y entes públicos y privados” (Directorio de Transporte Público Metropolitano).

Los servicios de transporte público operan de manera sistémica, así como lo hace todo aquello que se mueve en la ciudad. Toda intervención que se haga respecto a uno de los modos que la gente usa para moverse afecta inevitablemente al resto. (Valenzuela, P, 2020, p. 9).

Esto recalca la importancia de sensibilizar y posicionar la temática de género en el transporte público, no solo por el mayor uso del transporte por parte de mujeres, si no por el gran porcentaje de mujeres que son acosadas en este medio.

Para complementar la idea antes desarrollada se puede tomar como referencia la entrevista con Natalia Ramirez, Asesora de género del ministerio de transportes, que recalca el concepto de la coproducción de la sociedad, donde los espacios públicos deberían ser lugares donde la sociedad se moviliza con confianza, tanto hombres y como mujeres. El medio de transporte debería ser resguardados, eliminando la desconfianza, habitando estos espacios inseguros y generar una cercanía con la sociedad para así poder potenciar la libre movilización.



Campaña de Ministerio de Transporte

Para contribuir a disminuir las brechas de equidad de género, Gobierno Regional de Santiago se suma a un esfuerzo nacional para combatir el acoso sexual en el transporte público, tras el anuncio realizado ayer por autoridades ministeriales y la Delegación Presidencial Regional. Todo esto en respuesta a un aumento de las denuncias sobre una inseguridad generalizada que enfrentan las mujeres, que se ha centrado en el sector del Barrio República tras el regreso a la asistencia de los estudiantes. (La tercera, 2022).

Para la presidenta del OCAC y abogada de la Universidad de Chile Carolina Jiménez, “es necesario avanzar en la detección de los espacios donde se producen las vulneraciones hacia las mujeres y hacer de ellos lugares más seguros. Además para prevenir situaciones de acoso en los medios de transporte y en la vía pública es necesario contar con una mayor eficacia en los medios de denuncia y la **implementación de campañas informativas y de sensibilización sobre el problema del acoso**”.

El Ministro de Transportes, Juan Carlos Muñoz, señaló que:

“Es algo que nos parece extremadamente alarmante. Este es un problema social que nos afecta en varias dimensiones y en las que debemos avanzar fuertemente. Necesitamos fomentar y facilitar el uso del transporte colectivo, que es lo que le da sustentabilidad a la ciudad, entonces aquí tenemos un problema que nos ataca importantemente. Hoy día el 93% de las denuncias que recibimos son de mujeres, es una realidad que tenemos que trabajar para convertir el transporte público en un lugar acogedor donde las mujeres se sientan seguras”.

Este aprobó un monto total de \$200 millones para realizar una Campaña contra el acoso sexual en el transporte público en medio de denuncias informales, que se han intensificado en los últimos días.

El cual deja un amplio campo para tantear cual podría ser la opción más efectiva de difusión para llegar a masificar y sensibilizar la información de las medidas de afrontamiento a los usuarios y víctimas de metro de Santiago.

3.3 Concientización de información y acoso sexual callejero

El acoso sexual en la calle es un problema grave que afecta a todo el mundo y puede tener graves consecuencias. Es importante abordar esta cuestión de forma adecuada, y debemos ser conscientes de cuáles son las mejores formas de concienciar e iniciar un diálogo sobre este tema.

La concienciación, el diálogo, la transparencia informativa y la empatía son aspectos importantes para abordar esta problemática. Cuando hablamos del acoso sexual callejero, es relevante recordar que no es un problema que podamos resolver repartiendo folletos o colocando carteles en las esquinas.

De hecho, el acoso sexual callejero lleva tanto tiempo produciéndose que mucha gente ni siquiera se da cuenta de que es un problema, lo que significa que la educación y la concienciación son fundamentales para combatirlo.

Para prevenir el acoso sexual callejero, es importante dialogar sobre el tema. Necesitamos métodos de sensibilización que sean abiertos y transparentes, que expongan una historia emocional y el acercamiento a las situaciones.

La sensibilización consiste en concienciar a las personas sobre el acoso sexual callejero para que lo vean como un problema que hay que abordar. El diálogo es una buena forma de empoderar y sensibilizar a las personas contra el acoso sexual callejero; esto implica tener discusiones sobre el acoso sexual callejero y lo que se puede hacer al respecto, incluyendo la transparencia informativa para proporcionar información para que las personas sepan lo que está ocurriendo a su alrededor y cómo pueden afrontarlo eficazmente.

Para poder llegar a sensibilizar la información y concientizar sobre el acoso es necesario promover empoderamiento social, implicar capacitar a adultos y a niños para que denuncien el acoso sexual callejero. Esto incluye enseñarles cómo enfrentarse a él, proporcionarles recursos para enfrentarse a él y animarlas a denunciar el acoso.

Al comprender estas conexiones, podemos ayudar a la creación de contenido que repercuta con los usuarios y a la vez impulse a una experiencia de usuario específica.



3.4 Transformación tecnológica y desafíos comunitarios

La Sociedad de la Información, surgió en la primera mitad del siglo XX, fue consecuencia de la revolución industrial y evolucionó hacia la Sociedad del Conocimiento debido a la gran velocidad del cambio social, tecnológico y a la disponibilidad de información.

En este minuto estamos inmersos en una profunda transformación tecnológica, especialmente en relación con las tecnologías de la información, multimedia y telemática (internet), que está provocando cambios, especialmente en el campo de la comunicación y la información, como consecuencia de la aparición de nuevos contextos y medios comunicativos.

Tanto la televisión satelital como la de cable han sido referentes claves para la sociedad desde sus orígenes. De hecho, las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) han penetrado en la vida de los ciudadanos de tal manera que la innovación tecnológica se ha incorporado a los medios de comunicación de masas desde la transmisión de señales satelitales hasta el cable.

Esta innovación se ha incorporado a los medios de comunicación de masas en Chile con la transmisión de señales satelitales, la televisión por cable, las redes multimedia, la digitalización de la señal de radio u otros sistemas digitales hasta las recientes tecnologías virtuales e interactivas basadas en Internet y las telecomunicaciones.

Las tecnologías actuales se caracterizan por introducir nuevas condiciones para transformar los procesos de comunicación. Estas condiciones constituyen la digitalización.



Imagen: Unsplash.



Imagen: Unsplash.

Digitalización procesos comunicativos

Con la llegada de los medios digitales e Internet, hemos visto un cambio de un modelo centralizado (donde la información se recopila y almacena centralmente) a un modelo distribuido (donde la información se recopila y almacena localmente).

Este cambio se ha visto facilitado por la disponibilidad de las redes digitales y otras tecnologías que permiten a los usuarios acceder al contenido en cualquier momento y en cualquier dispositivo.

La transformación tecnológica provoca una serie de cambios, desde la velocidad a la que se comparte la información hasta la forma en que las personas interactúan entre sí.

La tecnología ha cambiado la forma en que nos comunicamos.

Con la aparición masiva de nuevos canales, sistemas y códigos, podemos comunicarnos de muchas maneras diferentes. A medida que las nuevas tecnologías ingresan a la comunidad, traen consigo nuevas formas de compartir información e ideas.

Esto puede tomar muchas formas, incluidas plataformas en línea como Facebook o Twitter, así como fuentes más tradicionales como diarios, televisión y estaciones de radio.

Sin embargo, esto también ha llevado a un cambio en la forma en que las personas ven y consumen información.

Los medios de comunicación son una parte esencial de la vida social, ya que contribuyen a crear corrientes de opinión en apoyo de un interés general o particular. La evolución tecnológica de estos medios está provocando cambios en su labor y ampliando su impacto en las relaciones sociales.

La sobrecarga de información actual es un problema. Nos hemos acostumbrado tanto a que nos estimulen constantemente que ni siquiera nos damos cuenta de que si los estímulos que consumimos son útiles o importantes. Las nuevas tecnologías también permiten un intercambio más eficiente que las tecnologías anteriores, lo que permite que los miembros las utilicen con más frecuencia.

Por ejemplo, los correos electrónicos se pueden usar para comunicarse directamente entre sí en lugar de tener que depender de intermediarios como llamadas telefónicas o cartas que se requerían cuando se usaban tecnologías anteriores.

Los criterios de gestión eficaz, rapidez de la información, innovación y, en definitiva, calidad, se convierten en un elemento central de la globalización y la competitividad en el sentido de la búsqueda de la eficacia en los procesos y resultados.

María Ángeles Cabrera González en su libro *Evolución tecnológica y ciber medios* afirma que:

“ Cualquier negocio es incierto si no utiliza las nuevas tecnologías digitales ”

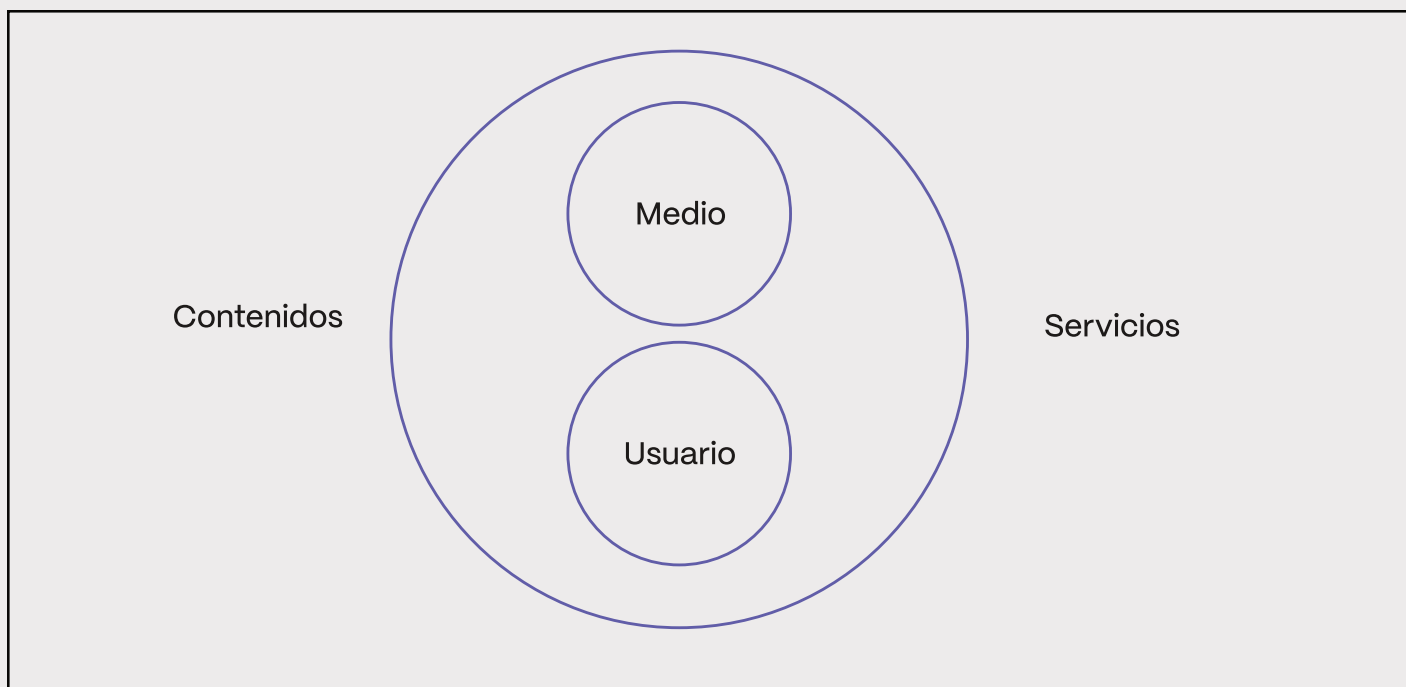
(Cabrera, G, 2010, p.20)

También especifica que por muy novedosa y actual que sea una tecnología, su adquisición no garantiza el éxito, sino que sólo la implantación de los sistemas tecnológicos adecuados a las circunstancias particulares ayudará a despejar el futuro.

En forma de afirmación podemos decir que las tecnologías afectan al sistema de comunicación en el momento en que modifican la manera en cómo se producen, gestionan y consumen los contenidos y los procesos de comunicación. El consumo de contenidos de una manera muy diferente a como venía siendo habitual.

Medio ubicuo y sistemas

Ubicuo es estar presente a un mismo tiempo en todas partes, tecnología ubicua es la integración de los sistemas de información en el mundo real siempre conectada.



Elaboración propia. Fuente: Evolución tecnológica y ciber medios (2010)

A medida que avanza la tecnología, aumenta la variedad de objetos físicos que, de alguna manera, pasan a formar parte de algunos tipos de sistemas de información. Los nuevos avances tecnológicos no solo influyen en los propios objetos físicos, sino también en las posibilidades de interacción y colaboración de estos con otros objetos físicos y aplicaciones informáticas. Actualmente, muchos sistemas de información basan una parte importante de su funcionalidad en el intercambio de datos y servicios, involucrando directa o indirectamente diferentes tipos de objetos físicos.

La definición de "sistema de información" es amplia e incluye todos los sistemas que se utilizan para procesar información. Los ejemplos de sistemas de información incluyen bases de datos, procesos comerciales y sistemas de telecomunicaciones.

La evolución tecnológica de los sistemas de información ha llevado a un aumento de la complejidad de estos sistemas. Hoy en día, podemos encontrar sistemas que son capaces de interactuar con el ser humano de forma natural,

3.5 Gamificación como vía de aprendizaje

Hoy en día, la tecnología juega un papel crucial en nuestras vidas y cuando hablamos de educación, dinamismo, entretenimiento sobre un tema, cae la tecnología de la gamificación.

La gamificación (abreviada como Gamification) es el uso de mecánicas de juego y técnicas de gamificación para involucrar a los usuarios en una experiencia participativa. Este término para esta nueva práctica fue acuñado en 2002 (Marczewski, 2012) y apareció en 2008 en la literatura de tecnología educativa (Deterding et al., 2011a).

En 2010 el término comenzó a utilizarse con más frecuencia, pero todavía no hay muchos estudios sistemáticos que hayan abordado este tema y, por tanto, la referencia a los juegos y videojuegos es inevitable.

La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en aplicaciones no lúdicas. En términos sencillos, significa utilizar técnicas de juego para hacer las cosas más atractivas, receptivas y motivadoras para los usuarios. El término ganó popularidad durante 2010 y comenzó a aparecer en los medios de comunicación convencionales alrededor de 2012. Las técnicas de juego se utilizan a menudo en el marketing, pero la gamificación también puede utilizarse en el lugar de trabajo, la educación y otras esferas de la vida cotidiana.

Esta establece un paralelismo con el diseño de juegos, cuyo objetivo final es hacer que las actividades sean divertidas. En otras palabras, para hacer más atractiva cualquier actividad, podemos añadir elementos que la hagan sentir como un juego, o viceversa: podemos construir juegos en torno a lo que la gente encuentra intrínsecamente emocionante de una actividad.

Se ha utilizado en relación con muchas cuestiones: la omnipresencia y ubicuidad de los juegos de ordenador y de vídeo en la vida cotidiana; la necesidad de despertar y mantener el interés de los estudiantes por el aprendizaje con el objetivo de involucrar a los usuarios y animarles a alcanzar objetivos más ambiciosos; seguir las reglas y divertirse. Por lo tanto, la gamificación se recomienda para aplicaciones en ámbitos de la vida cotidiana en los que prevalece el aburrimiento, la repetición y la pasividad para fomentar un tipo de comportamiento deseado

La gamificación es el uso del pensamiento y los elementos del juego para mejorar las experiencias de aprendizaje para el usuario. Estas técnicas pueden aplicarse a toda una serie de categorías educativas, desde temas de investigación de alto nivel y software empresarial hasta proyectos de salud y bienestar, empresas sociales y organizaciones de servicios públicos.

...



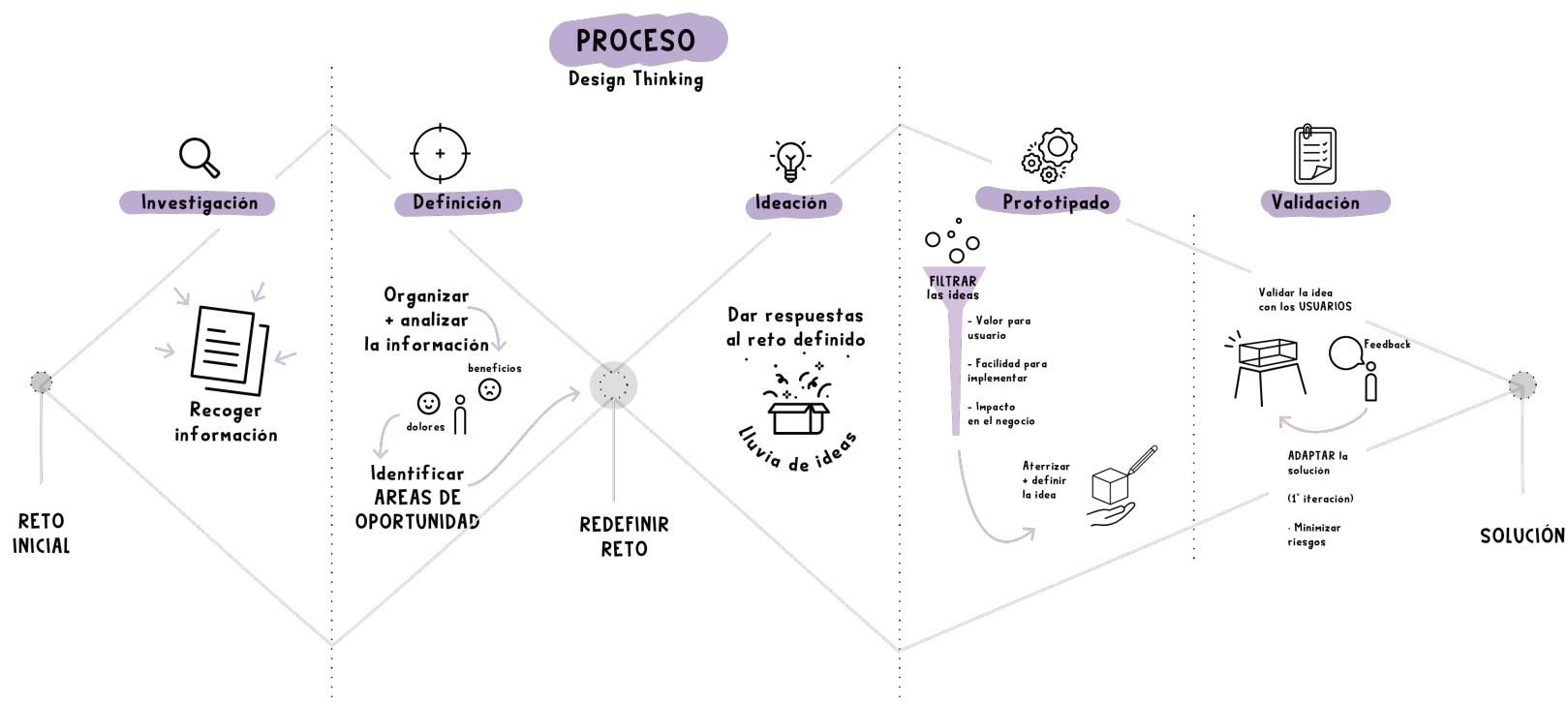
4. Marco Metodologico

4.1 Metodología

Para concientizar el acoso sexual de manera eficaz a los usuarios, se necesita una metodología que este basada en mejorar la experiencia de usuario, potenciar la empatía, satisfacer la necesidad del cliente en el diseño y el desarrollo del producto.

En esta investigación utilizara la metodología Desing Thinking. Esta técnica permitió definir la problemática del acoso sexual callejero y porque las campañas no esta actuando de una manera eficaz. El cual fue un proceso de empatía con los usuarios y dio a luz su falta de conocimiento de medidas y campañas de afrontamiento contra acoso.

Para millones de personas el acoso sexual es una realidad cotidiana. Creemos que es esencial desarrollar una estrategia para combatir ese acto, ya que es uno de los mayores retos a los que se enfrentan las mujeres en los últimos años. Para ello, hemos elaborado dos encuestas, la primera para definir el tipo de usuario y evaluar el grado de difusión de la información sobre las campañas contra el acoso sexual en la calle y la segunda con el fin de obtener data sobre como se podria sensibilizar la información segun el tipo de usuario escogido.

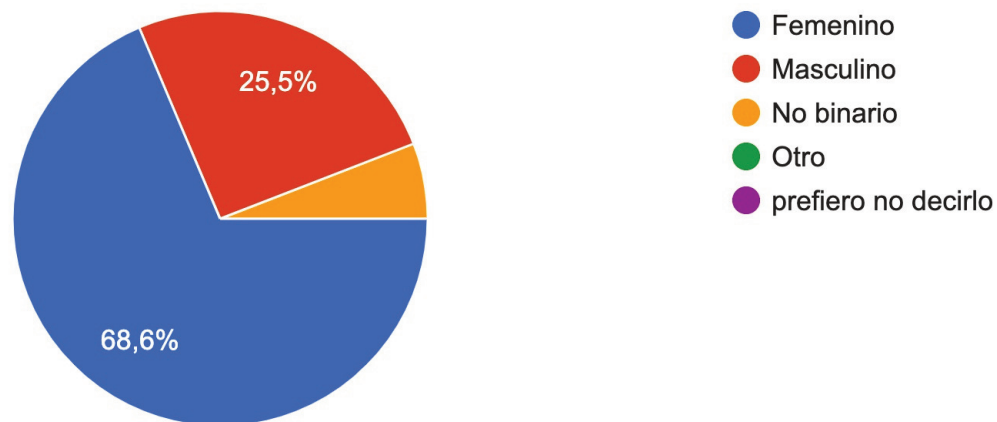


4.2 Definición de Oportunidad

Para definir la problemática y el usuario, primero debemos realizar una encuesta general sobre el transporte público en Santiago de Chile y el conocimiento de las campañas del acoso. Utilizaremos esta encuesta como prueba para conocer cuántas personas conocen las medidas de acoso en el transporte público. También estudiaremos sus características demográficas dentro de la muestra. Para validar este enfoque, se envió un cuestionario por instagram para crear una muestra más masiva. La muestra consistió de 51 personas, de las cuales casi el 68,6 % fueron mujeres, con un promedio de edad de 18-29 años.

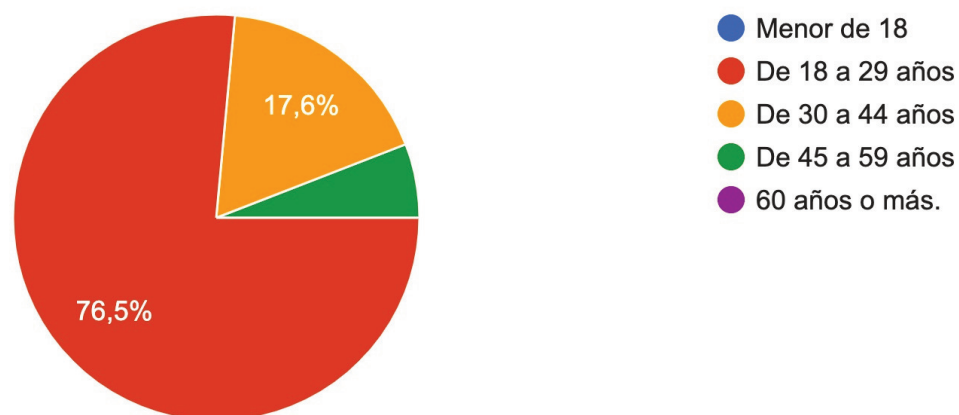
Indique su género (se considerará género como la identidad de la persona)

51 respuestas



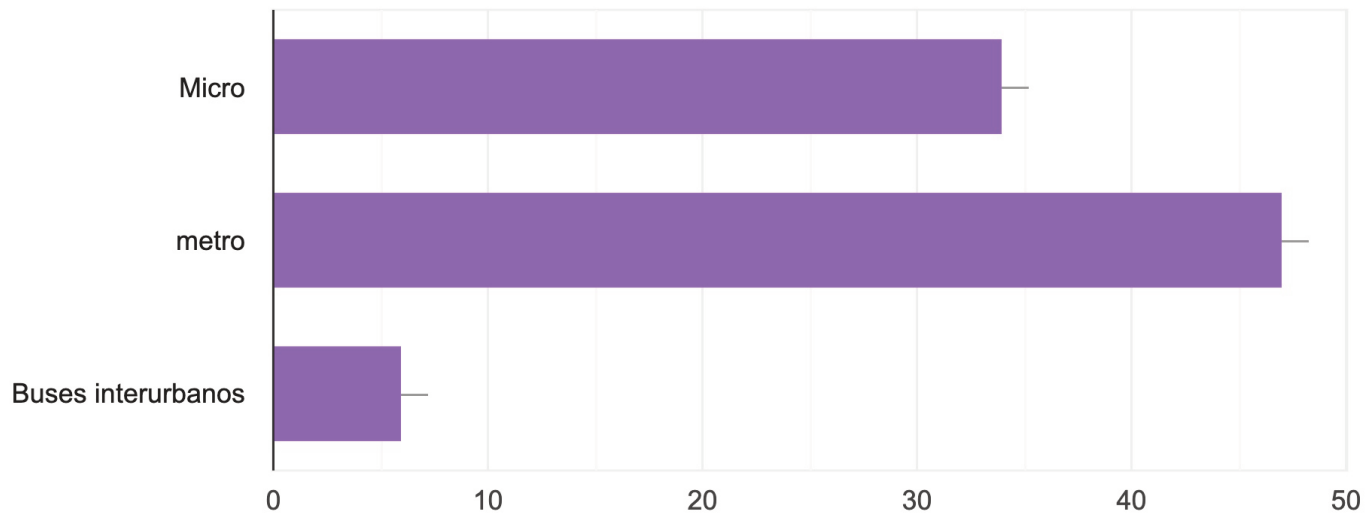
Indique su tramo etario

51 respuestas



¿Cuál (o cuáles) son los medios de transporte público que utiliza cotidianamente?(Marque las que correspondan)

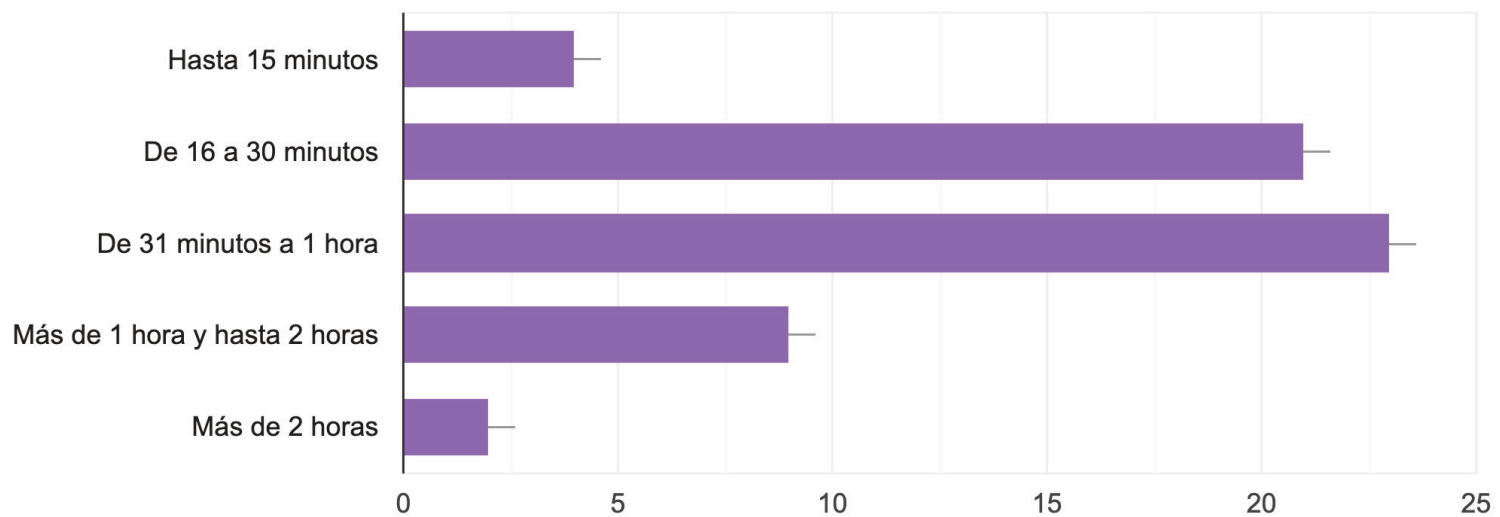
51 respuestas



El primer paso del proceso consistió en recopilar más datos sobre el universo, es decir, el sexo, la edad y la forma en que se desplazan diariamente. Ya que esta encuesta se desarrollo en instagram cabe esperar que, en general, todos los encuestados sean un poco más jóvenes, probablemente estén trabajando y estudiando. Se generó un gráfico que mostraba cual medio era el más común de desplazamiento de todas las personas encuestadas.

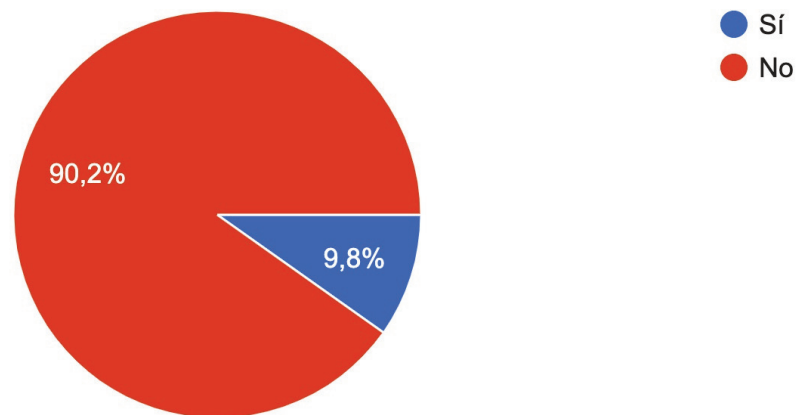
¿Cuánto tiempo demora en un viaje habitual?

51 respuestas



Conoces sobre las medidas y campañas vigentes del gobierno de Chile sobre el acoso sexual callejero?

51 respuestas



La muestra reflejó resultados que validan la desinformación que existe respecto a las campañas actuales. Esto se explica por la forma en que se difunde, no porque no se difunda, sino por la falta de conocimiento e información adecuada sobre las mismas.

Si tu respuesta fue Sí, escribe cuáles son las campañas que has tenido interacción y el medio por donde obtuviste esta información.

5 respuestas

La del metro que dan un número para reportar

en los metros hay afiches sobre esto y en las noticias lo he visto tambn

La campaña de Metro

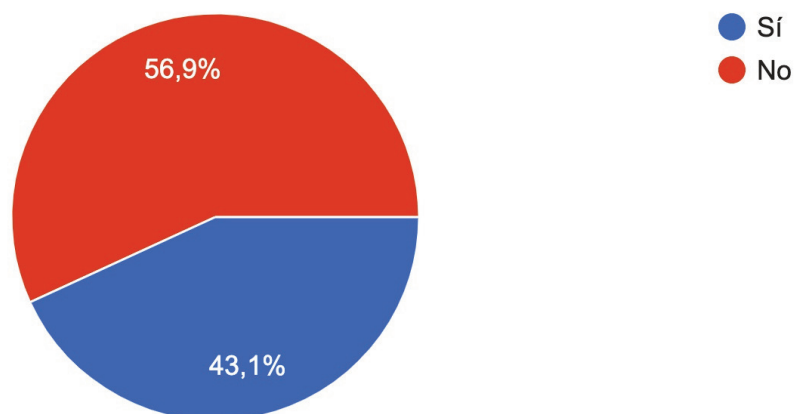
Más que las campañas en si mismas, he tenido acceso a información referente a la ley que sanciona el acoso sexual en público por medio de las RRSS y clases en la universidad. En lo referente a campañas, podría mencionar distintas actividades y despliegues por parte de distintos municipios.

Algunos afiches en el paradas de microa

Se demostró que 5 casos de 51 personas que se movilizaban en transporte público, conocían o tenían noción de las campañas actuales de las medidas de afrontamiento contra el acoso sexual. Los resultados de esta muestra validan la desinformación que existe respecto a las campañas actuales, no por el hecho de que esta no esté difundida, sino reflejando un problema en como está difundida.

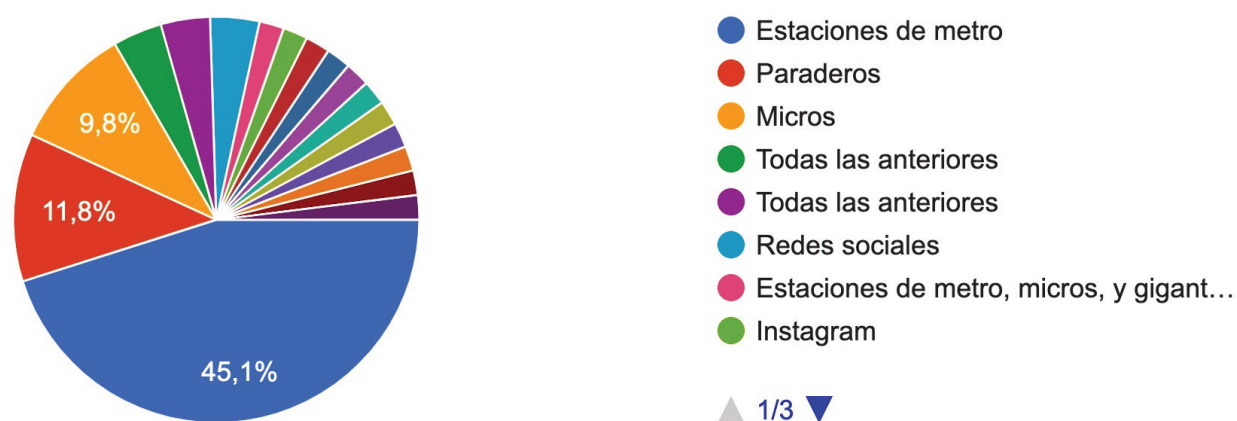
Sabías que hay una nueva Ley que Sanciona Acoso Sexual en Público? Que contribuye a erradicar todo tipo de violencia en contra de la mujer especi...e en lugares públicos o de libre acceso al público.

51 respuestas



Si no tenías claro sobre las campañas y medidas que imparte el gobierno de Chile, por cuál (o cuáles) medio encuentras que se debería difundir esta información? (Marque las que correspondan)

51 respuestas



Terminando con la encuesta, se pregunto cual seria el mejor medio para difundir las campañas, el porcentaje mas alto fue difundir por el medio de transporte publico en especial las estaciones de metro.

Comentarios de nueva campaña del Gobierno Regional De Santiago #Noseascomplice

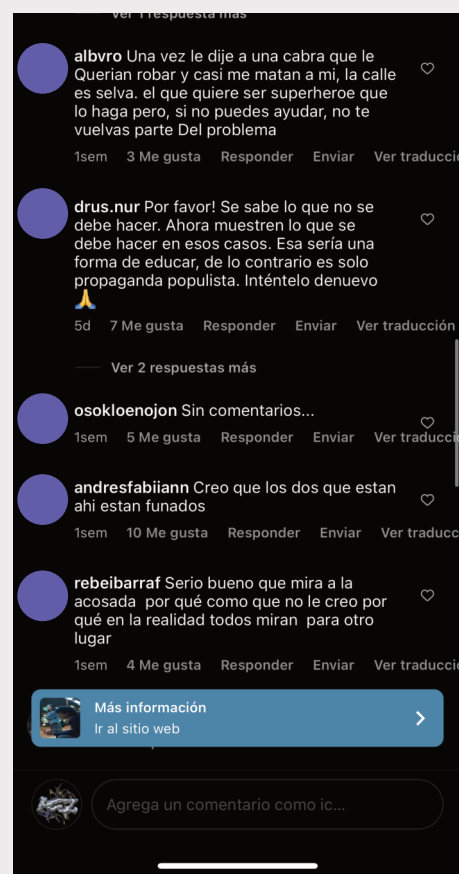
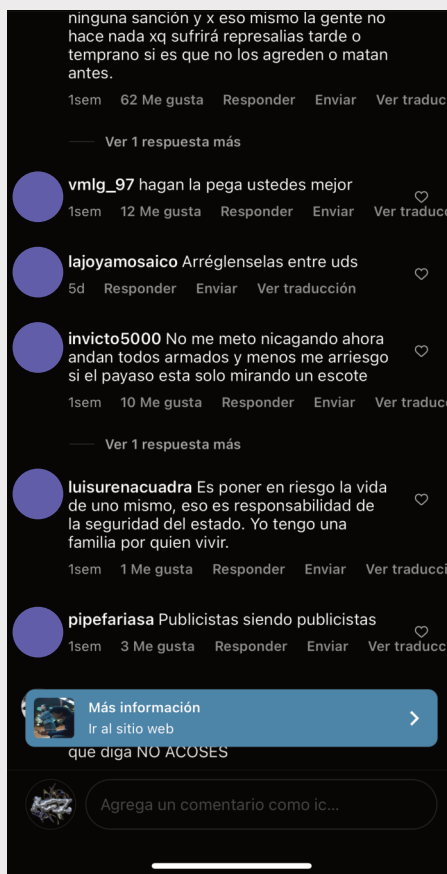
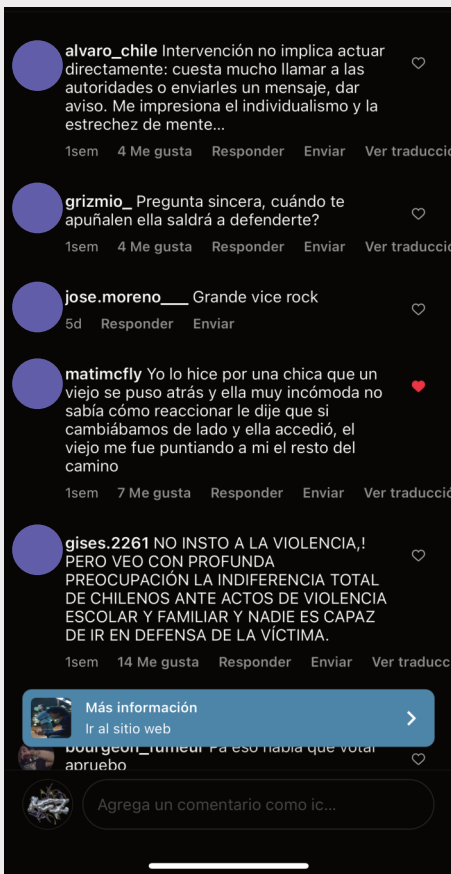
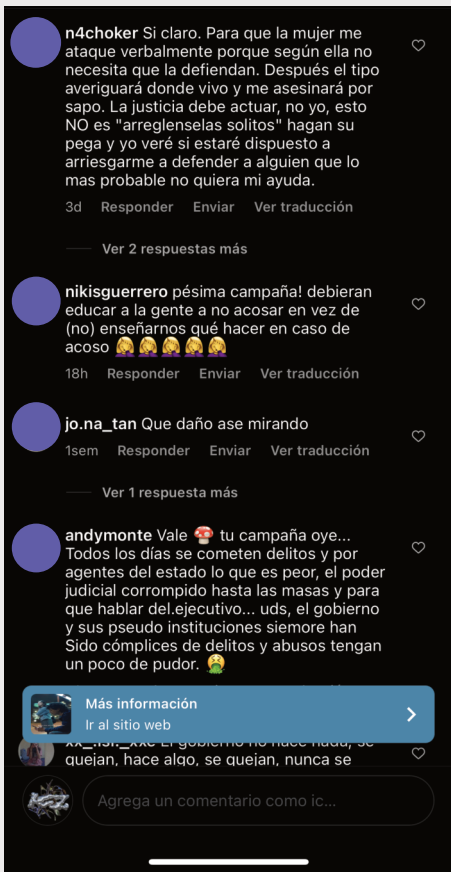


Imagen: Capturas de pantalla, instagram gobierno regional.

<https://www.instagram.com/reel/CjYpdJ0MCGR/?>

[igshid=YWJhMjJhZTc=](https://www.instagram.com/reel/CjYpdJ0MCGR/?igshid=YWJhMjJhZTc=)

4.3 Perfil persona



Victoria Figueroa

Comuna: Ñuñoa

Estudio: Diseño grafico, barrio republica

Odia el metro, Ama la micro, Carismatica dulce, sensible con la gente, susceptible, ansiosa y grasiosa.

Contexto

Victoria Figueroa es estudiante de diseño en la Diego Portales, su hobby es leer el tarot y le encanta diseñar sus propias cartas y personalizarlas. Ocupa como medio tecnológico el celular y el computador. Para ir a la universidad se moviliza todos los días en micro, donde ha tenido experiencias buenas y a la vez no muy gratas dando lugar a situaciones de acoso, gracias a esas horribles situaciones a eso perdió toda su inocencia de andar libremente en las calles y en los medios de transporte.

“Es muy cuatrico lo que la adrenalina puede generar vivir una situación de acoso, ahora se que puedo hacer eso , es muy útil conversar de historias, saber lo que pasa, conocer historias, decir que uno no haga nada es invalidar tus emociones.”

Dolores

- **“Muchas cabras siguen con la visión conservadora por la falta de educación que hay”**
- **No tener las herramientas para poder actuar de una forma eficaz en una situación de acoso.**
- **No saber si alguien la va a poder ayudar si es que es victima de acoso.**

Metas

- **“Generar conciencia de como apañarnos”**
- **Conversar de historias, saber lo que realmente esta pasando, conocer historias de otras personas.**

4.4 Problema / Oportunidad

Existe una alta brecha de desinformación respecto a las campañas actuales, no por el hecho de que las medidas no estén difundidas en los medios, si no reflejando un problema en como se implementan las campañas informativas y que no se dirigen a la educación respecto al acoso sexual callejero.

- **El mensaje va dirigido al entorno por igual.**
- Dentro del medio a difundir es necesario integrar una herramienta que llame a la educación y al empoderamiento social.
- Es necesario feedback del los usuarios para ir variando la narrativa de la información, el publico chileno es muy diferente.
- **No hay medios que concienticen la información de una manera eficaz.**
- Existe miedo al no saber como no poder sobrellevar una situación de acoso.
- Promover el diálogo y comunicación.
- Empatizar con la situación de acoso es una herramienta para sensibilizar la información.



Me parece pero que mentira mas grande lo de 9 de cada 10 mujeres, el problema es que la gran mayoría anda muy sicoseada, tengo 20 años y lo he visto en mis pares, andan pendiente de que otros las cuiden y no se preocupan por sí mismas

3 sem 1 Me gusta ...

4.5 Ideación

Sitio web con E-learning

Se abre pestaña visualizando web con información. Seguimiento de visualizaciones, más certero. Algo virtual en vez de lo físico. Mayoría disponibilidad en dispositivos celulares. Mobile first. ¿Cual es la diferencia a la web actual #noseascomplice?

Proyecciones visuales con geolocalización, “informar y sentirse acompañada”

Mostrar una proyección con información en todo minuto. Sentirse segura al estar acompañada con información presente y a la vez algo esta ahí todo el rato. Que pasa cuando hay mucha gente en el lugar. En sitios vacíos funciona.

Proyecciones visuales en torniquete y vidrio de bagon

Mostrar una proyección mapping cuando esté pasando el torniquete y se proyecte en el piso. Todo quien quiera entrar en el metro pasa por este espacio. La gente no necesariamente se da cuenta del piso.

Proyecciones visuales en bagon

Mostrar una proyección mapping cuando este llegando el bagon. La gente esta pendiente del bagon y es una llegada imponente. Que pasa cuando hay una gran cantidad de masa afuera del bagon.

Alertas comunicacionales vía sensor

En minutos y en lugares específicos. Pasas y escuchas. ¿Costumbre de lo auditivo y mayor atención en metro ¿Qué pasa con las personas no auditivas?

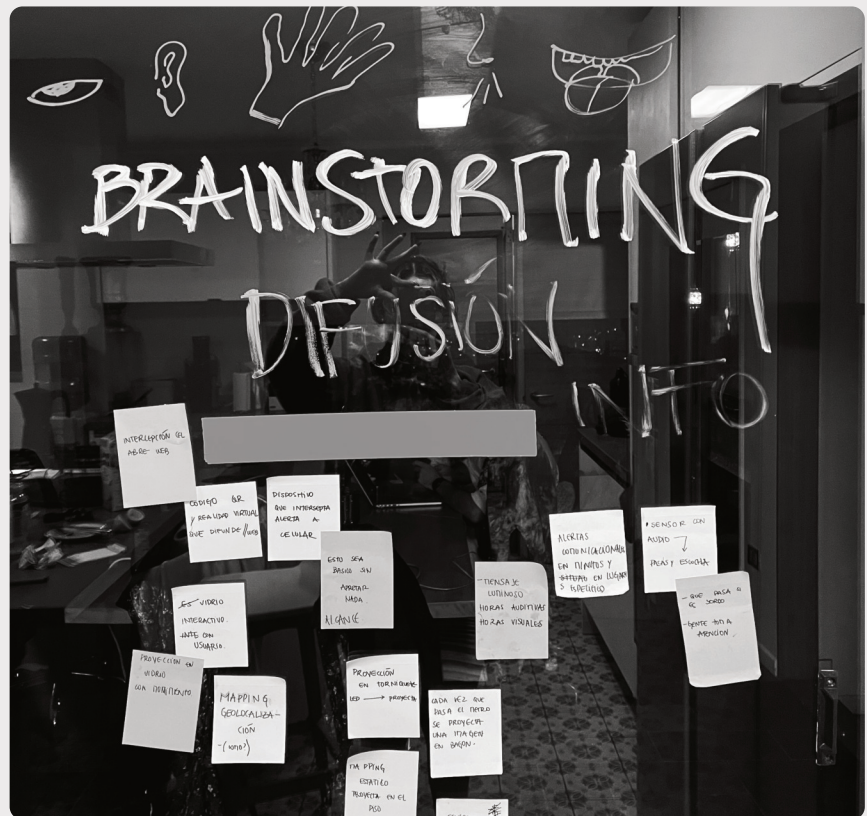


Imagen: Elaboración propia, Brainstorming.

Brainstorming

Se realizó un brainstorming con el objetivo de bajar una lluvia de ideas sobre como se podría difundir información sobre las medidas del acoso sexual callejero, esta obtuvo como conclusiones:

No se puede hacer el proyecto en un espacio físico por factores de espacio y poca viabilidad en cuanto a recepción y difusión de este.

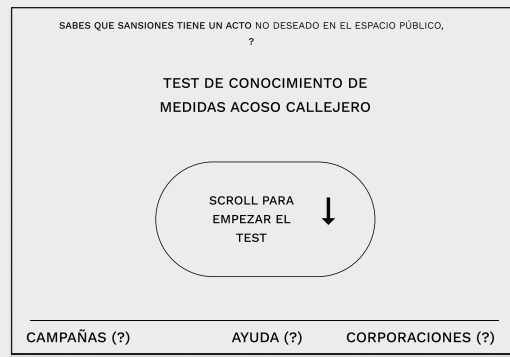
El proyecto como tema principal a abordar es la educación y concientización, por lo que hay que generar una plataforma la cual sea personalizada para grupos rangos específicos de edades ya que es un tema sensible y con dificultad de llegada.

Prototipado Lo-Fi

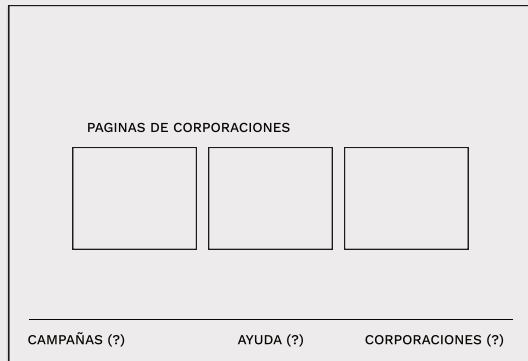
VISTA VISUALIZACIÓN



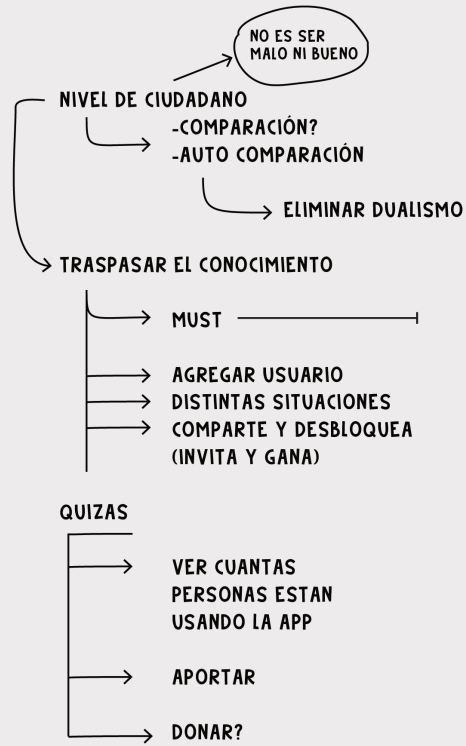
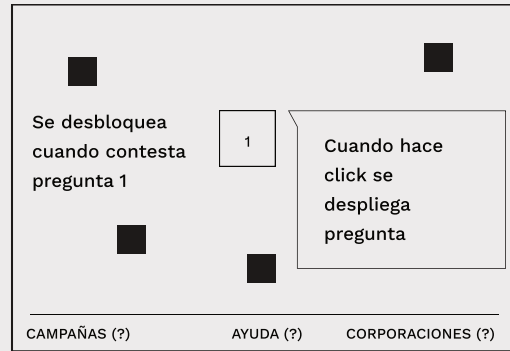
VISTA HOME



VISTA DE INFO SOBRE CORPORACIONES



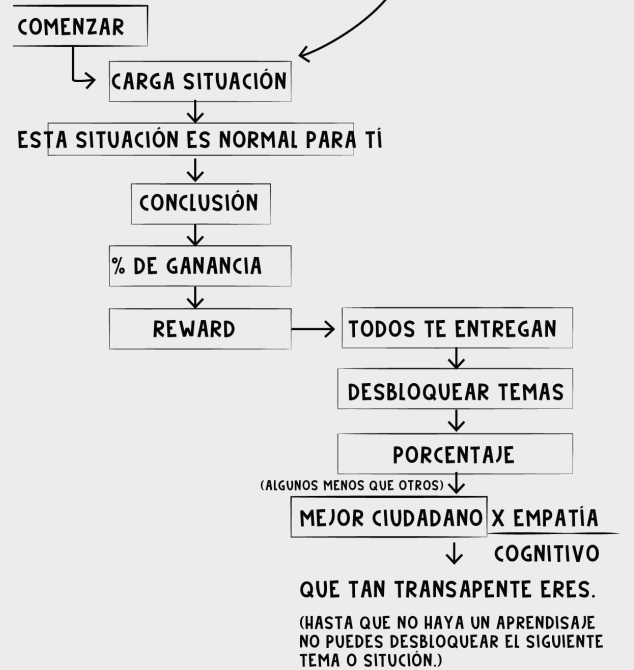
VISTA SCROLL TEST



CREAR PERFIL

¿CÓMO DEFINIR A UN TIPO DE USUARIO PARA SENSIBILIZARLO?

- EDAD
- GENERO
- COMUNA
- TRANSPORTE PÚBLICO
- CUAL?
- ¿TE HAN PASADO SITUACIONES? (SUTIL)
- GRACIAS

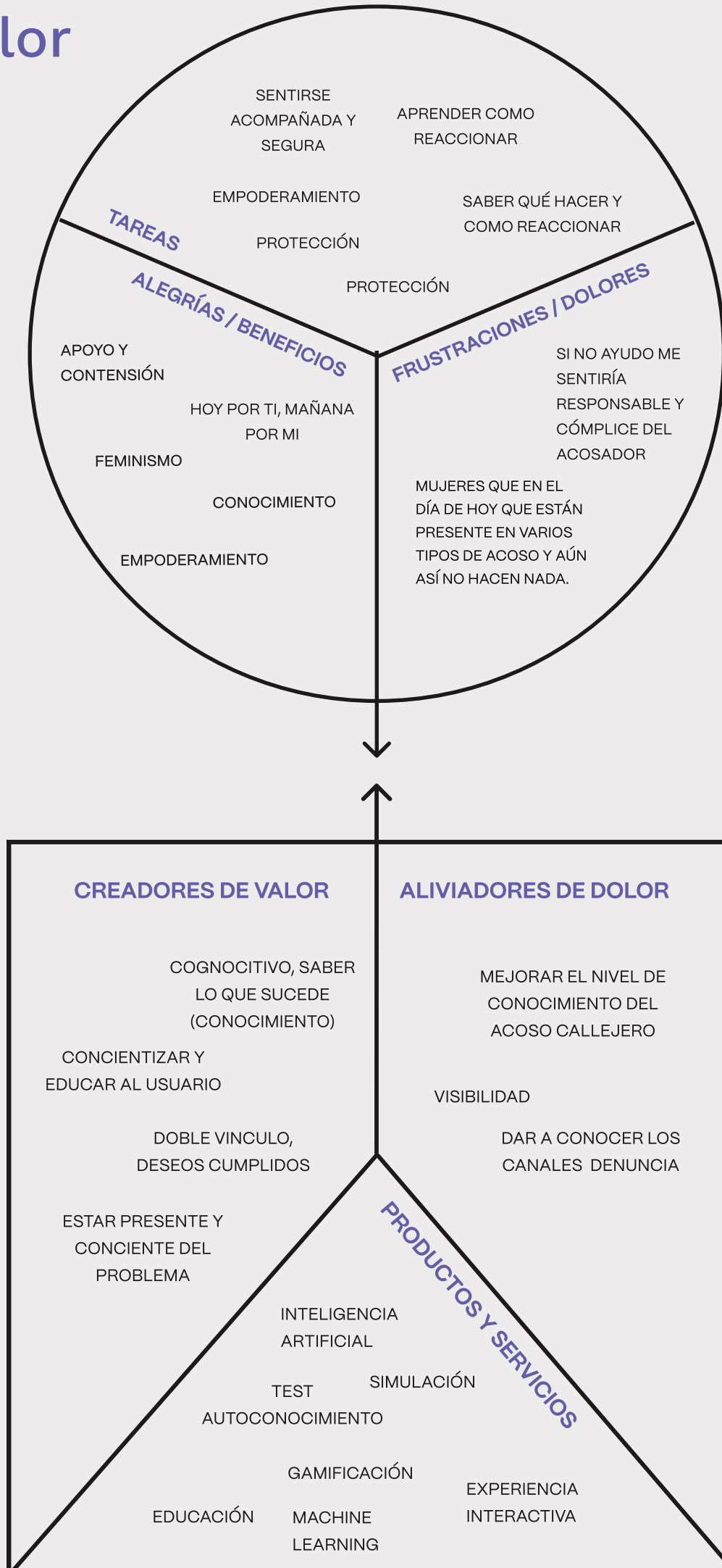


Desing criteria canvas

DEBE	Cognocitivo	Sensible	Empatico
SER/TENER	Accesible	Informativo	Deseable
DEBERÍA	Dialogos	Credibilidad	Resultados instantaneos
SER/TENER	Animado	Big data	intuitivo
PODRÍA	Una simulación	juego educativo	mobile first
SER/TENER	una comunidad	test autoconocimiento	e-learning
NO DEBE	para algunas personas	Explicito o inmoral	Dificil de interactuar
SER/TENER	Aburrido	informacion plana	Desactualizado



Mapa de valor



Construcción propuesta de valor

¿QUÉ?

Plataforma que permita crear través de la gamificación, un diálogo amigable para poder concientizar sobre diversos temas, en especial el acoso.

¿POR QUÉ?

Faltan mecanismos para concientizar la infomación de manera efectiva a los usuarios y víctimas.

¿PARA QUÉ?

Disminuir la desinformación sobre el acoso y sus respectivas campañas.

¿A QUIÉNES?

Mujeres universitarias de 18 a 24 años que hayan vivido o no situaciones de acoso, donde es necesario que se concienticen sobre las medidas contra.

¿DÓNDE?

Difusión en transporte publico metro de Santiago de Chile y redes sociales.

5. Desarrollo de proyecto

Concientizar y promover el empoderamiento de las mujeres, realizando un medio donde los usuarios puedan empatizar y aprender sobre la problemática del acoso.

5.1 Conceptualización

Gamification canvas

¿Por qué gamificación?

Convertir un proceso de aprendizaje sobre temas difíciles de concientizar, como el acoso sexual callejero, en una actividad divertida y atractiva.



Objetivos de negocios

Retener usuarios y aumentar su lealtad y conocimiento sobre los diversos temas que plantea la aplicación.

Comportamiento objetivo

Los usuarios utilicen regularmente la Plataforma web. Los usuarios aconsejen a sus amigos que lo usen. Los usuarios aprendan de la aplicación y practiquen las enseñanzas.

Medidas de éxito

La frecuencia de las sesiones de uso, La cantidad de veces que se comparte la aplicación, La cantidad de referencias en las redes sociales.

Quiénes son los usuarios

Transparenta está listo para incorporar usuarios novatos, siendo el público objetivo mujeres de 18 a 24 años con cualquier nivel de experiencia sobre el tema de acoso sexual.

Motivadores

- Recompensas (puntos).
- Aversión a la pérdida, recompensa dependiente de la pérdida.
- Sentido de competencia, retroalimentación sobre el progreso (niveles, puntos, barra de progreso).
- Acumulación de puntos para dar y recibir regalos.
- Reconocimiento social (Compartir logros a través de redes sociales).
- Metas valoradas (Establecimiento de metas).
- Compañero de aprendizaje empático.

Engagement loop

Triggers/CTA:

Redes sociales, transporte público, paraderos.

Actividades Atractivas:

Realizar las situaciones hasta que los usuarios alcancen la puntuación para crear su espacio ideal, Desbloquear situaciones, subir de nivel.

Feedback y Progreso:

Sistema de recompensas por puntos, barra de progreso, niveles, su espacio ideal y situaciones desbloqueadas.

Inversión:

Transparenta visualiza cuándo se completaron las situaciones, a medida que van ganando situaciones obtendrán un mayor nivel, el puntaje ganado será para poder customizar su espacio ideal y poder compartirlo con amigos del juego.

Diversión

Transparenta les da a los usuarios la sensación de dominar nuevas situaciones. Un avatar acompaña a los usuarios en su viaje por las situaciones. Crear su espacio ideal. Las tareas en un comienzo serán fáciles de realizar y a medida que avanza el juego, estas se irán complejizando.

Mecánica del juego

Por cada situación, los usuarios obtienen puntos, cuando logran pasar 5 situaciones seguidas, obtienen mayor puntuación como retroalimentación por su cumplimiento. Cada situación siguiente se desbloquea solo cuando se completa la anterior. El juego tiene diferentes niveles que se pueden desbloquear acertando correctamente en las respuestas.

Flujo

Los nuevos niveles se desbloquean al tener el conocimiento objetivo de la situación. El desafío es cada vez mayor ya que aparecen nuevos personajes, lugares distintos, enseñanzas prácticas, etc.

Story telling canvas

Subject

Una universitaria se enfrenta a diversas situaciones de acoso con el fin de caer en una serie de cuestionamientos sobre qué decisión debería tomar sobre las actitudes del acosador.

Goal

Generar una historia emocional donde el receptor pueda transparentar lo que siente respecto a ser testigo de una situación de acoso, hablar de empatía y contención y hacer sentir emociones a partir del dialogo.

Audience

Mujeres universitarias de 18 años hasta 24 años, con la necesidad generar conocimiento respecto a las situaciones de acoso, educarse y estar al día de las medidas y campañas de acoso.

Before

Creer que uno tiene todas las herramientas para poder ayudar en una situación y ayudar de la mejor forma. Les gustaria que todas las personas supieran ayudar y contener.

Set of de scene

Dar a conocer el gran problema del acoso sexual, de una manera empatica. Recalcar que el acoso callejero es una realidad en nuestra sociedad y nos concierne como grupo de personas hacernos cargo de este tema. Buscar soluciones para llegar a comprender que uno puede ser parte de generar un ambiente mas acogedor para otra persona.

Make your point

Hablar de la empatia, generar un quiebre en la lectura entre lo que esta bien y lo que no. Empezar a tocar emociones con la historia. Transparentar lo que realmente uno haria. Incomodar emocionalmente.

Conclusion

Llamar a conocer todas las medidas para poder actuar de una manera correcta en una situacion de acoso. Llamar a generar empatia con las victimas que puedan estar viviendo un proceso de malestar. Medir el nivel de conocimiento sobre los actuares en esas situaciones de acoso.

After

Querer empatizar en situaciones reales con las compañeras conocidas y desconocidas. Transparentar lo que les pasa, no solo ser espectador de las situaciones. Generar las ganas reales de poder ayudar a la pesona que este a su lado. Crear un lazo de contención con la victima. Saber que hay muchas formas de ayudar dependiendo la situación

Identificación de emociones contra el acto de acoso.

Se creó esta encuesta con el fin de conocer e indagar en el tipo de usuario y su sentimiento contra el acoso, identificando las emociones que les refleja un acto de acoso sexual callejero para crear una situación de gamificación que se acomode a ellas. En esta encuesta contestaron mujeres universitarias de 18-24 años de manera anónima.

¿Que opinas del acoso callejero? (Miradas lascivas , piropos, silbidos, besos, bocinazos, etc).

desagradable e innecesario

Me pasan dos cosas con el acoso callejero:

1. Me impacta mucho como el hombre siente la libertad y el derecho hacer este tipo de cosas como si fuera lo más normal del mundo. Creen fuertemente que lo que hacen no es algo malo y normalizan el echo de dirigirse a una mujer de una forma tan despectiva como un silbido.

2. También me molesta la reacción frente a una respuesta a estos tratos. Cuando la acosada se toma el tiempo y la energía para responder este tipo de trato, el acosador se siente ofendido y nos tratan de "exageradas", "que nos falta sexo", etc.

Por lo tanto, mi opinión se consolida en un contante desprecio hacia al agresor no solo por auto-otorgarse la libertad de silvarle (o cualquier otro tipo de acoso) a alguien, si no también por sentirse ofendidos si la víctima los pone en su lugar.

Mas que algo machista, a mi parecer es algo individualista y egoísta al no pensar como la otra persona se sentirá

Pienso que es una costumbre machista la cual está arraigada en el país, es lamentable debido a que uno se siente en situación de vulnerabilidad y no se sabe cómo actuar en esa situación debido a que no todos racionamos como quisiéramos.

Me parece pésimo que haya gente tan asquerosa para andar mirando de forma obscena o gritando, haciendo así sentir de forma vulneradas a todas las mujeres y aprovecharse de la situación al saber qué hay mujeres que no pueden actuar frente a eso.

Que es una acción detestable, ya que llega a ser intimidante para algunas mujeres, falta de respeto e inmoral. Si te gusta alguien hay que respetar a esa persona. No acosarla y decirle cosas sin su permiso y pasarla a llevar. Es repudiable.

No entiendo cómo sigue pasando y cómo hay gente q aun no está conciente de que esta mal

Horrible tengo traumas al caminar en la calle por abuso callejero, pero siempre me sentí libre hasta ese momento pese a que desde los 12 años viejos rancios me sexualizaban y era tan solo una niña... Es horrible caminar predispueta a que te digan o hagan algo una esta muy alerta.

Que es realmente innecesario e incomodo para todes, y al final solo pasas un mal rato o peor

Imagen: Captura Resultados Encuesta libre respuesta.

Si fueras víctima de acoso en transporte público, ¿Cómo te gustaría que tus compañeras reaccionarán si vieran esta situación?

humillando a la persona de alguna forma

Por un lado, me gustaría que se den rápidamente cuenta de la situación y me ayuden a lidiar con ella, ya sea respondiendo de vuelta o buscar algún tipo de ayuda.

Por otro lado, me gustaría que me contuvieran y poder sentirme segura con ellas, dada una situación tan desagradable.

Parando la situación, interviniendo, que el acosador pague de alguna manera

Partiendo por sacar a la persona que está provocando el sentirme acosada y llamando a carabineros para que no suba a otra micro/metro/tren a acosar a más personas y funando.

Me gustaría que hicieran algo al respecto, tanto como ayudarme a mí dando apoyo por como me sentiré en ese momento, como reacción frente a la persona que está haciendo ese acoso, me gustaría que le hicieran algo en ese mismo momento para que aprenda.

Que me defendieran y hagan saber a la persona que lo hizo que está mal, que no lo debe hacer de pasar la línea de espacio personal y respete.

Violentas contra el acosador

Que me apañaran diciendo algo haciendo algo al respecto.

Ojalá parando al acosador, ojalá en grupo para que se sienta más intimidado porque siento que si es solo una le va a dar lo mismo y lo seguiré haciendo

¿Que tipo de dolor te deja presenciar como testigo un acto de acoso sexual y no saber qué hacer al respecto?

injusticia

Angustia, impotencia, pena, rabia

Angustia e impotencia quizás

Sería terrible debido a que tenemos que prestar ayuda a las personas porque como ya lo dije anteriormente se sienten vulnerables, por lo que si no ayudo me sentiría responsable y cómplice del acosador.

Angustia

Impotencia

Mucha angustia y rabia

Me siento frustrada, ya que me gustaría hacer algo pero a veces hay temor o una reprime ciertas cosas muy inconcientemente por el constructo social.

Ansiedad, angustia e impotencia, porque a veces uno no sabe como intervenir, en especial porque no sabes cómo reaccionará el acosador, tipo si se pone muy violento o saca algún tipo de objeto que pueda poner en peligro la integridad física

Imagen: Captura Resultados Encuesta libre respuesta.

¿Encuentras que hay que empoderarnos como mujeres para generar cuidado entre nosotras y evitar aislar a una chica que esté sufriendo acoso? Argumenta

si, hay que generar redes de apoyo y educar a la gente

Si, creo que el acoso callejero es una realidad en nuestra sociedad y nos concierne como grupo de personas hacernos cargo de esto y buscar soluciones. Es importante construir una red de apoyo de mujeres por el hecho de ser mujeres y apoyarnos. Todas hemos sufrido de acoso y hay que evitar hacer vista gorda y empoderarnos.

Hoy por ti, mañana por mi.

Si, totalmente. Si claramente los hombres no pueden respetarnos, entre nosotras tenemos que hacerlo para que cada vez se haga más justicia

Si, es importante que tengamos esa mentalidad colectiva para ponernos en el lugar de otra persona, apoyar y protegernos lo que más podamos debido a que muchas sufren los mismos problemas y callan pensando que no es normal y el acoso en el transporte público es más normal de lo que uno piensa.

Si, porque hay mujeres que en el día de hoy que están presente en varios tipos de acoso y aún así no hacen nada.

Si, más de empoderarnos nosotras las mujeres, dar una educación desde pequeños a niños y niñas a respetar a las personas, mujeres y hombres, dar esa educación en toda la etapa escolar y hacer conciencia repetidamente a la gente de que esas acciones están mal y hay que reaccionar y hacer algo al respecto, no quedarse callado.

Si, pero siento q estamos en camino a eso. Quizas faltaria que algunas se atravesen a hacer frente a ello pero entiendo que hay personas que no se sienten cómodas confrontando a un acosador.

Si, es muy importante sentirnos acompañadas y que tengamos los mismos códigos en la calle finalmente casi todas hemos vivenciado en carne el acoso callejero y sentir que alguien puede ayudarte y hacerte sentir protegida es vital. Aislar a alguien es el problema que tenemos al normalizar el acoso, hay que gritar y apoyarnos mutuamente.

Si, creo que la única forma de detener a este tipo de acosador es entre nosotras y en grupo, porque ellos no se van a detener de hacer acoso a menos que entre muchas lo impidamos y los paremos de alguna forma, dándoles a entender que no tienen el derecho de andar haciendo ese tipo de cosas

Estado del arte y Referentes

NO SEAS COMPLICE

El gobierno regional metropolitano de Santiago elaboro una web donde expone las medidas y campañas, informando que es el acoso y sus consecuencias. Esta campaña fue enfocada directamente hacia los testigos y proximas victimas, buscan revertir el panorama. El transporte publico busco acercarse en especial a las mujeres y declarar que no estan solas.

Impulsan metodología de las 5D (Distraer, Delegar, Documentar, Asistir y Dirigirse al acosador) y pretende sumar nuevas medidas por parte del Metro para ayudar a prevenir el acoso callejero y construir espacios seguros e inclusivos para todos.

Deficiencias :

Esta dirigido a un entorno por igual. La informacion se presenta de una manera muy agresiva, no es para cualquier tipo de usuario. No hay feedback de la narrativa si es efectiva o si se esta sensibilizando correctamente. No se sabe si el usuario adquirio correctamente la infomación.

Beneficios :

Llamado a alzar la voz y dejar de ser complise al ser testigo. Utilizan plataforma web con tal de tener acceso a la infomación en cualquier momento. Detalle de información.

Imagen: Captura plataforma web #Noseascomplice

<https://noseascomplice.cl/#fuitestigodeacoso>



QUÉ ES EL ACOSO • EL ACOSO ES DELITO • FUI VÍCTIMA DE ACOSO • FUI TESTIGO DE ACOSO •

VIRALIZACIÓN

UN HOMBRE
ROZA CON SUS
GENITALES A
UNA MUJER
MIENTRAS TÚ
HACES COMO QUE
VES POR LA VENTANA.

NO TE CONVIERTAS
EN CÓMPLICE

LEVÁNTATE
CONTRA EL ACOSO

REFERENTES/ Gamificación

EMPATHY EXPERIMENT

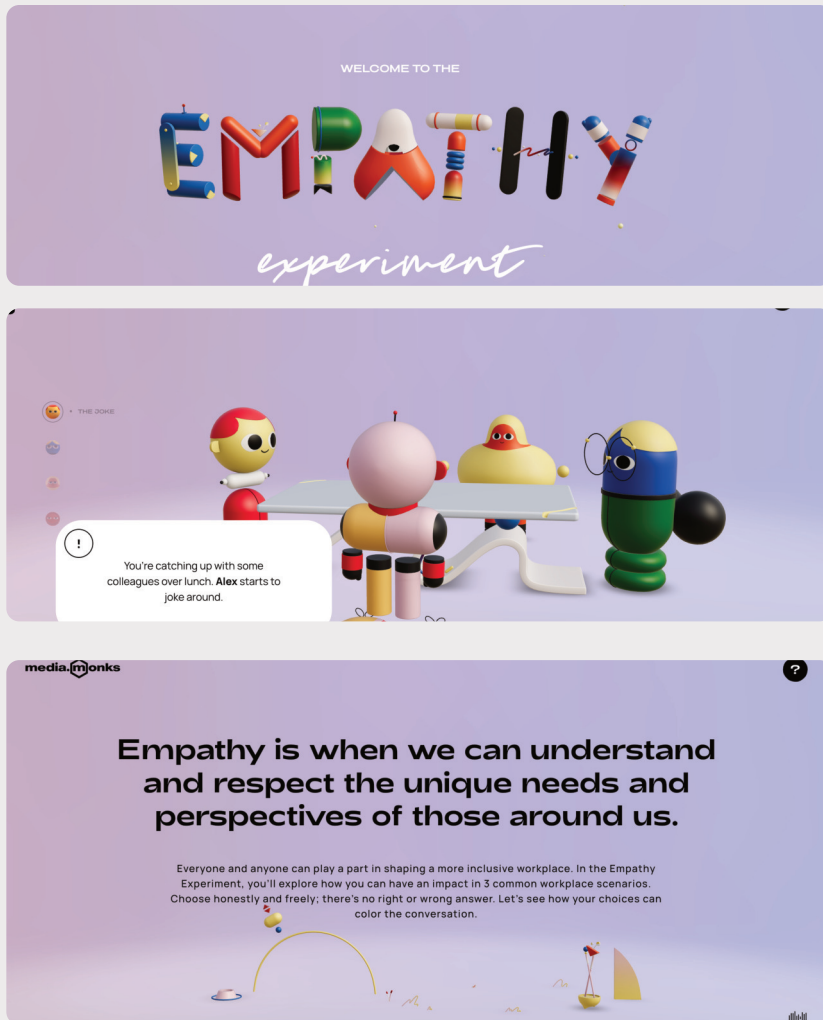


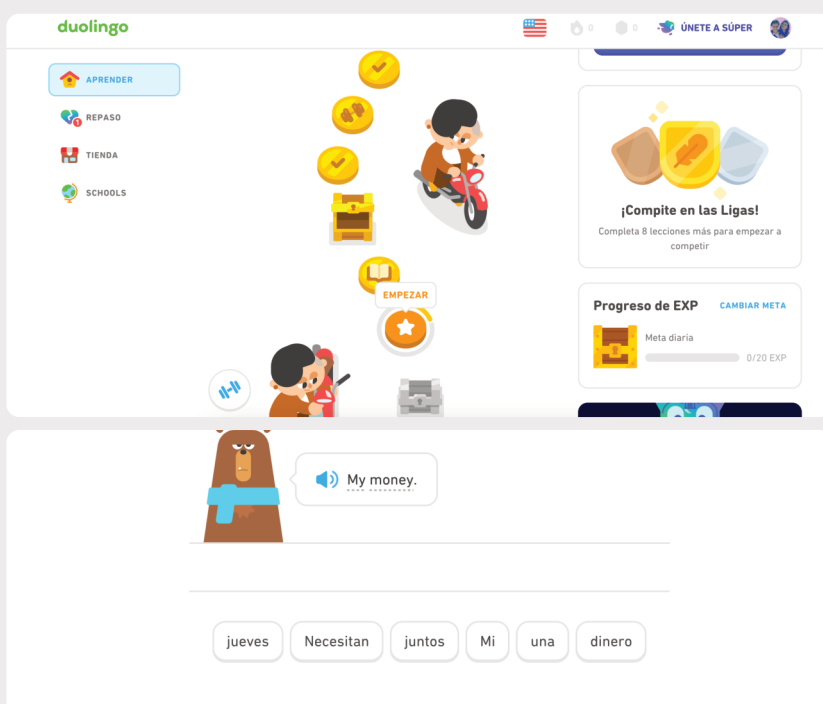
Imagen: Captura Empathy Experiment.

The empathy experiment es un juego educativo de incita el autoconocimiento sobre la empatía, este da una introducción de lo que es la empatía, invitando a analizar como tus palabras podrian ocasionar una situacion de malestar.

Esta plataforma utiliza las respuestas del usuario como gatillo de las emociones de los personajes, a medida de lo que uno va respondiendo el usuario se ve inversivo en los sentimientos de cada personaje, y se ve situado en una simulación de la realidad con el fin de transparentar una respuesta real.

El dialogo de los personajes esta bien construido, este genera un quiebre al responder ya que hay respuestas que se parecen, para responder hay que sobrepensar muy bien la situación.

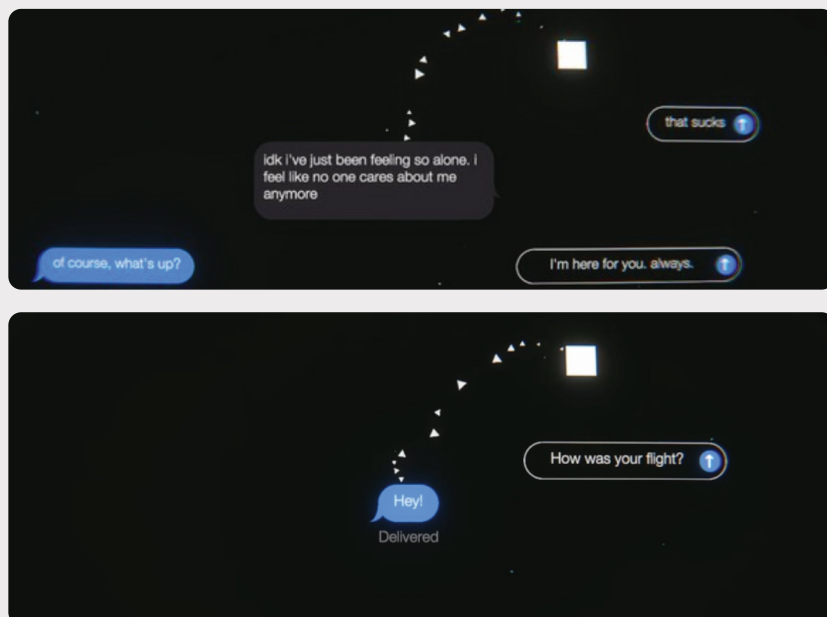
DUOLINGO



Duolingo es una plataforma de aprendizaje de idiomas que ha ayudado a millones de personas a aprender idiomas y mejorar sus vidas. Con más de 300 idiomas diferentes disponibles, Duolingo proporciona herramientas fáciles de aprender para satisfacer sus necesidades. Con una amplia biblioteca de vídeos, cuestionarios y mucho más, puedes utilizar la aplicación en tu tiempo libre para aprender inglés, español, francés o alemán. Además, hay numerosas funciones adicionales que ofrecen recursos cómodos en tu bolsillo.

Imagen: Plataforma Duolingo.

LEFT ON READ

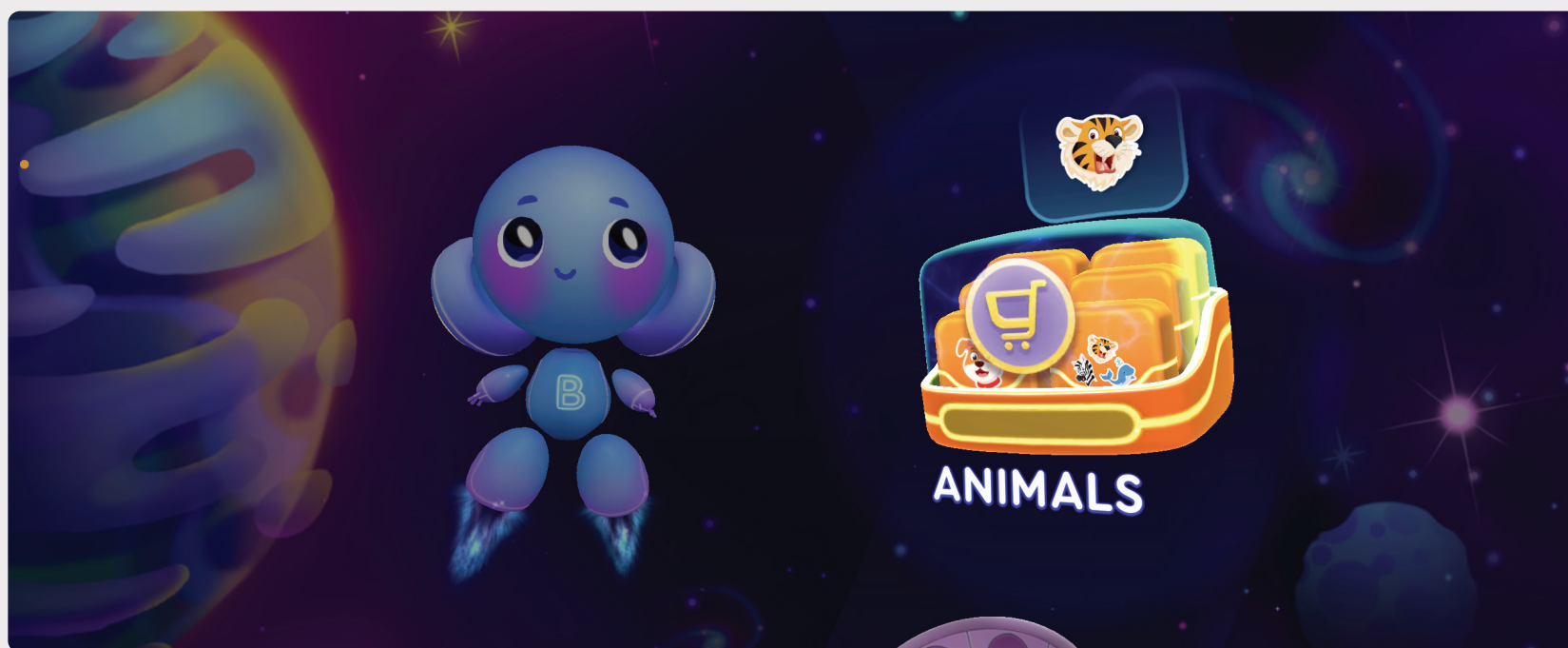


Left on Read es un juego de plataformas narrativo basado en elecciones sobre las duras realidades de la comunicación en la era moderna. Juegas como un estudiante de primer año de la universidad, enviando mensajes de texto a la persona que te gusta durante el largo período de cuarentena. Debe elegir cuidadosamente las opciones de diálogo para mantener la conversación interesante y la relación viva mientras hace todo lo posible para no quedarse en la lectura. Buena suerte.

BUDDI.AI



Buddy.ai es un compañero virtual, un profesor interactivo con voz de IA, diseñado para enseñar a los jóvenes estudiantes inglés a través de conversaciones de voz y juegos divertidos. Con Buddy.ai, los niños pueden centrarse en el aprendizaje participando en actividades diversificadas que desarrollan sus habilidades cognitivas y su confianza.



CANDY CRUSH

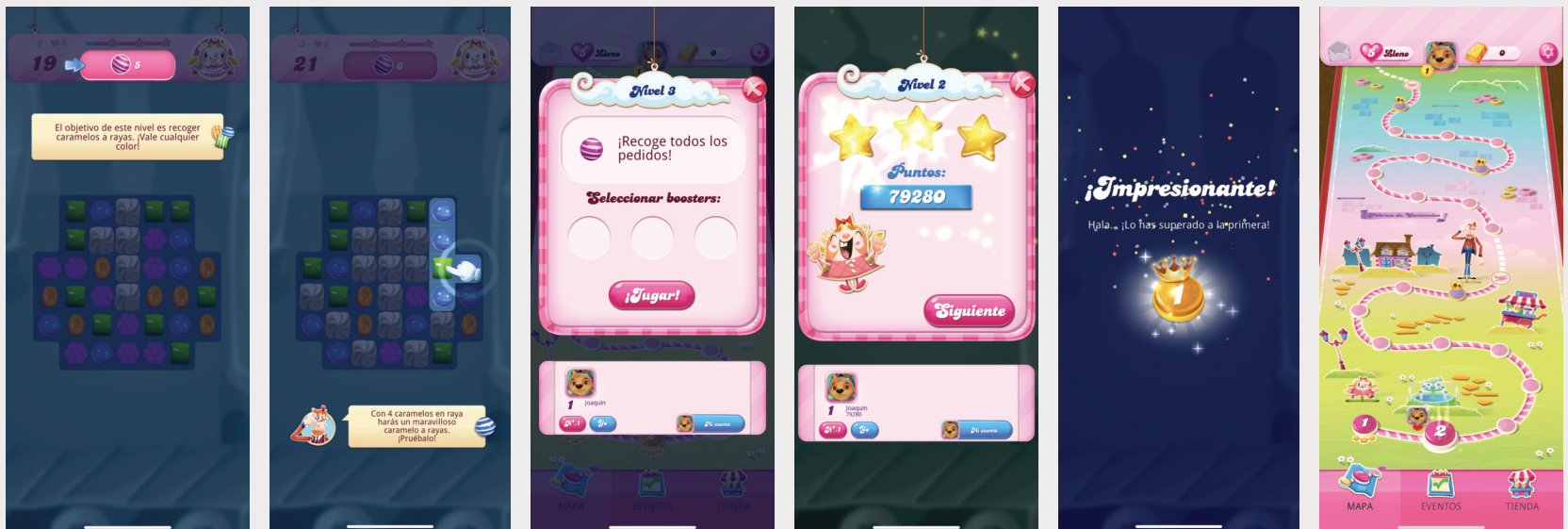


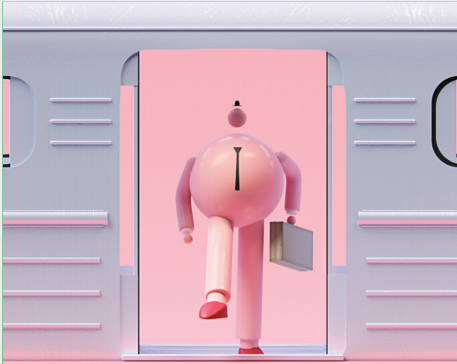
Imagen: App Candy crush

Candy Crush Saga es el juego para móviles más popular de Facebook, con 46 millones de usuarios mensuales de media, según Business Insider. Candy Crush Saga es un videojuego de conectar tres lanzado por el desarrollador King el 12 de abril de 2012 para Facebook y el 14 de noviembre de 2012 como aplicación móvil para iOS y Android.

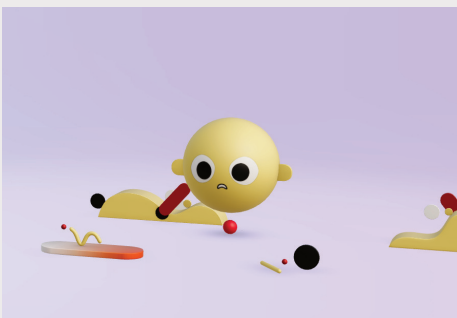
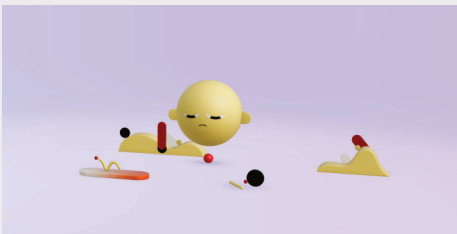
Las mecánicas de juego se basan en ganar puntos haciendo coincidir caramelos: cuanto más coincidas, mayor será la puntuación. A medida en que aumenta el puntaje, se visualizaran estrellas. Tendrás que ganar al menos una estrella para pasar cada nivel.

Referentes de personajes.

Referentes movimiento



<https://vimeo.com/290236751>

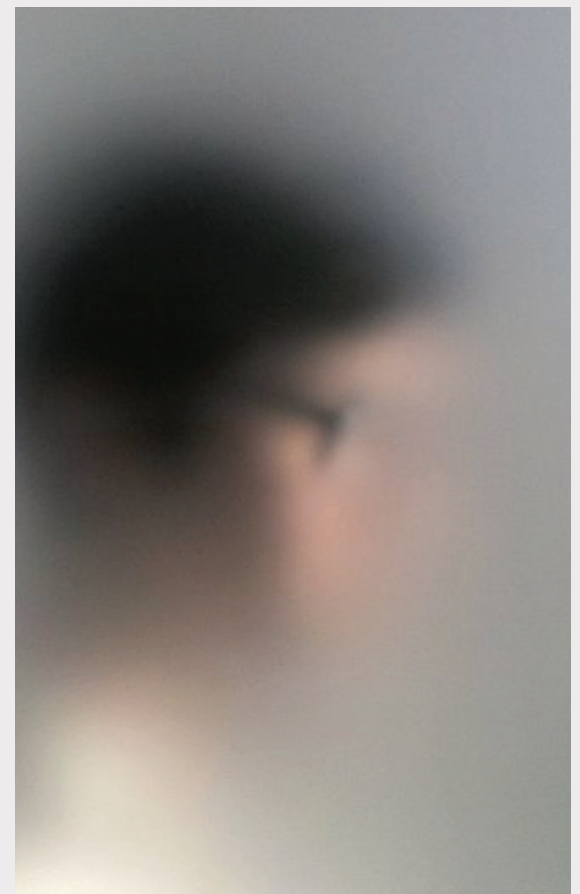
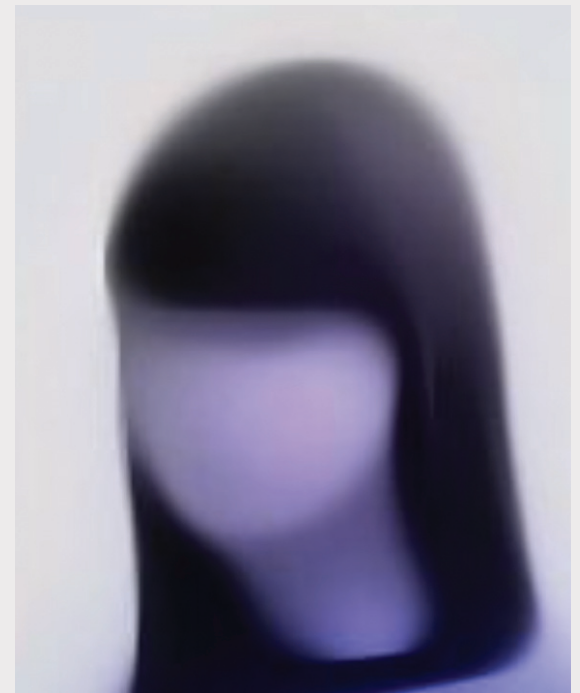


<https://www.empathyexperiment.com/the-joke>

Referentes personajes y ambiente



Referentes emociones : Cuerpos borrosos y ambiente baja a escala blanco y negro



TRANSPARENTEA[®]



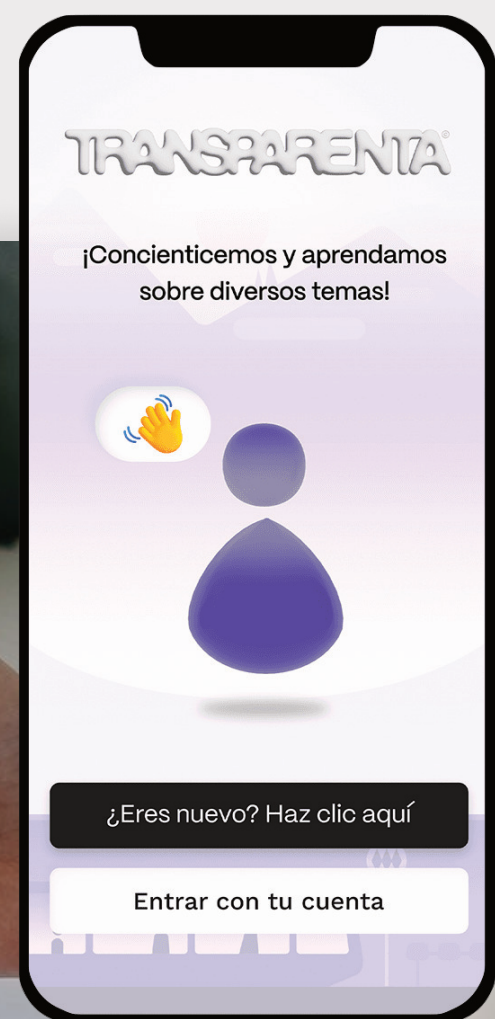
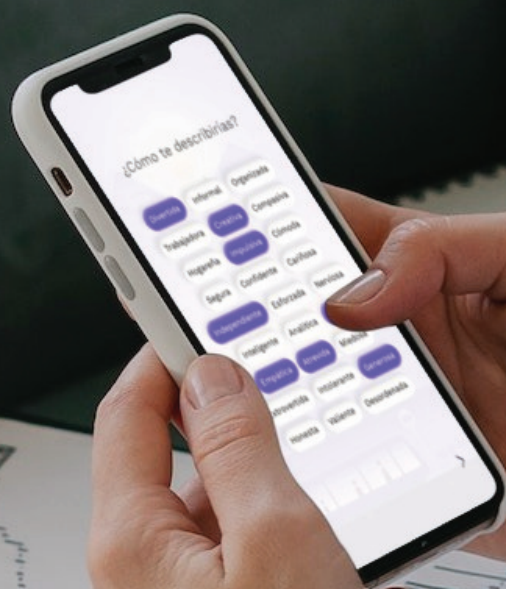
5.2 Transparenta

Transparenta es una plataforma web de un juego educativo, con el fin de convertir un proceso de aprendizaje sobre temas difíciles de concientizar, como el acoso sexual callejero, en una actividad divertida y atractiva.

Este proyecto tiene como objetivo dirigirse a toda la población, acotando a **mujeres universitarias dentro de los 18 a 24 años que hayan vivido o no situaciones de acoso**, donde es necesario educar y que se concienticen sobre las medidas contra el problema actual del acoso sexual callejero. Con el fin de **disminuir la desinformación y absorber los conocimientos respecto a como podrían enfrentarse a la hora de dicho suceso y a qué medidas recurrir.**

Para combatir la desinformación de las medidas del acoso sexual callejero, en este proyecto utilizará la gamificación como proceso de toma de conciencia del acoso sexual callejero y así obtener una experiencia de usuario e interactividad.

Al hacer que la información de las medidas y campañas del Gobierno de Chile sean transparentes a través del juego, podremos prevenir que las personas no sepan como afrontar una situación de acoso.



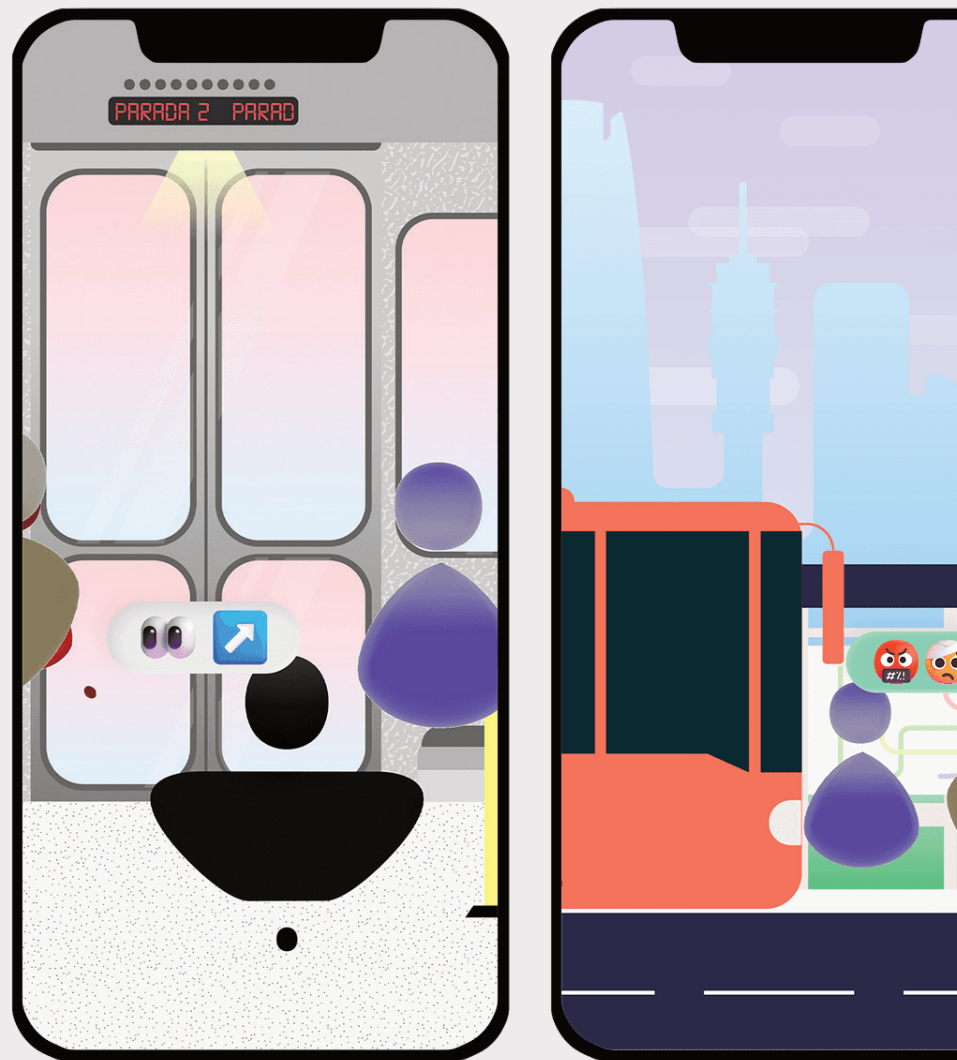
Plataforma Digital

Transparenta es una plataforma donde las personas podrán educarse y concientizarse sobre temas difíciles de tratar como el acoso sexual callejero, estas tendrán la libertad de responder y generar un diálogo mediante situaciones tipo simulaciones. Los usuarios se expondrán a diferentes contextos, personas, lenguajes verbales y no verbales.

Las temáticas que se visualizaran en transparenta estarán ligadas a campañas que proporcione el Gobierno de Chile, como “Derecho a mis Derechos” que tiene el objetivo de educar, difundir y generar conciencia sobre la Convención de los Derechos del Niño o “Chile sin basura”. Se dispondrán estos temas como muchos más, para poder comprender y educar de una manera más interactiva al usuario, incorporando toda la información en un solo lugar.

Al registrarse, el usuario pasará por una serie de preguntas u “Onboarding”, para identificar que es lo que quiere aprender en la plataforma, cuáles son sus objetivos y como se describiría (tímida, cómoda, miedosa, extrovertida, etc.). Estos triggers serán para obtener base de datos y así mismo retroalimentar al software de inteligencia artificial, para llegar a obtener situaciones o simulaciones personalizadas, según las características de cada persona.

Transparenta recreará situaciones o simulaciones meramente educativas y de carácter no explicito. No se mostrarán situaciones que puedan afectar el bienestar del usuario.



Por otro lado, ya que el proyecto no se enfocara más allá de proporcionar educación, si el usuario tiene como objetivo afrontar y resolver traumas, no será recomendado utilizar la plataforma, porque no proporciona ayuda psicológica. Aunque Transparenta no muestre situaciones explícitas, este igual podría revivir situaciones sensibles que puedan causar traumas.

Base De Datos Transparenta

A medida que los usuarios respondan correctamente las situaciones, la base de datos se estará nutriendo y por ende, esta no visualizara situaciones que el espectador haya cursado anteriormente.

Transparenta contara con una gran cantidad de situaciones según cada temática, ya que tendrá un algoritmo con diferentes contextos, personas, enseñanzas, practicas, decisiones, proporcionando la opción de ser el personaje principal o el espectador, entre otros gatilladores.

Sistema De Puntos

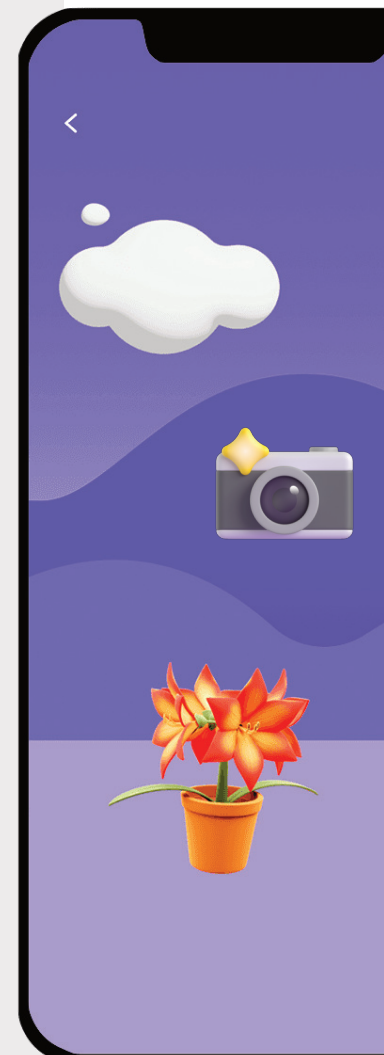
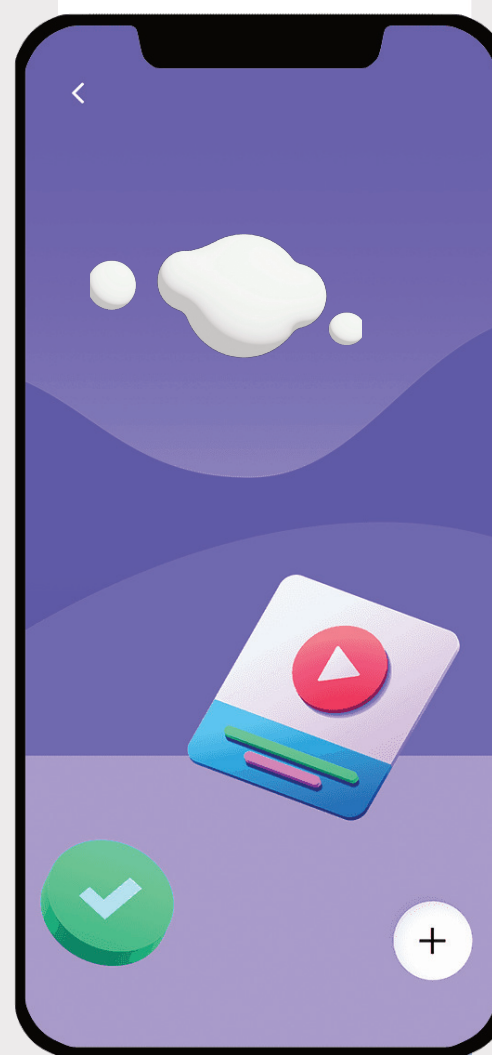
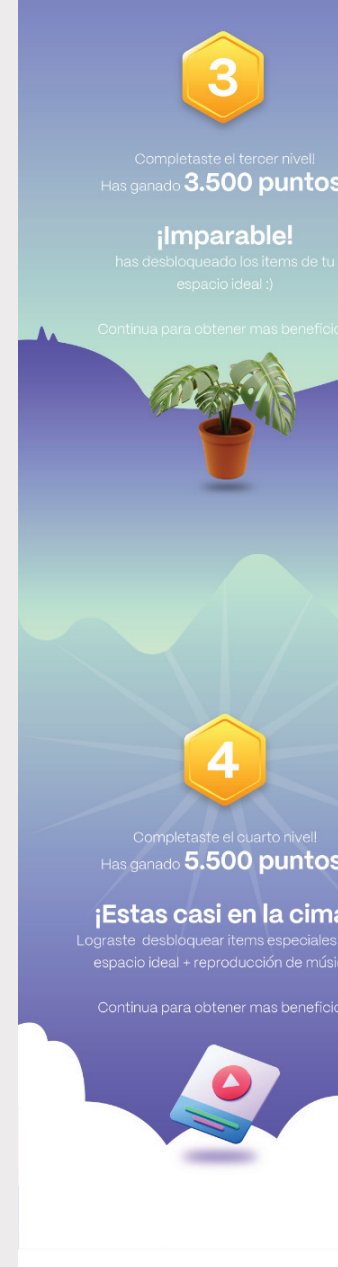
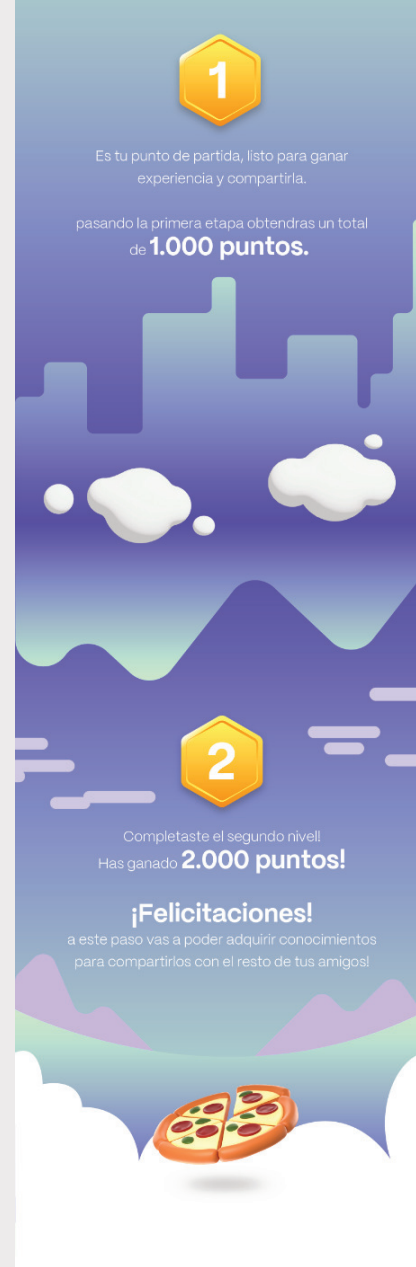
Los usuarios iran ganando puntos al desbloquear nuevas situaciones. Pasar de una situacion a otra significa que adquirio los conocimientos de la situacion dada, cuando este haya pasado 5 situaciones invicto, los puntos aumentaran al 1,5 porciento, cuando lleve 10 situaciones ganadas se duplicaran y asi consecutivamente. Los puntos podran utilizarse en la misma plataforma, estos se cajearan para costumizar un espacio personal digital en la plataforma.

Arma Tu Espacio Ideal

A medida que gana puntos podra adquirir elementos para adornar su espacio personal, a traves de esto se pretende llegar a representar personalmente el espacio ideal del ciudadano. Posteriormente los usuarios podran visitar los espacios de sus amigos y compartir su prototipo de espacio ideal.

Niveles

Una vez que el usuario canjea los puntos en su espacio personal ideal, este va ir alcanzando el objetivo de subir de nivel, si este no gasta sus puntos, el nivel se mantendra. De manera que se incentivara a construir su propio mundo acogedor.

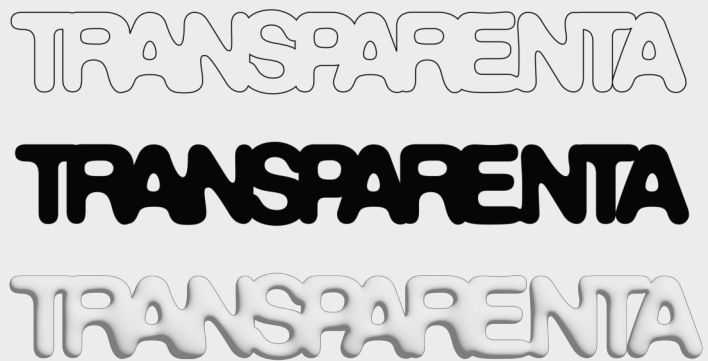




5.3 Sistema de diseño

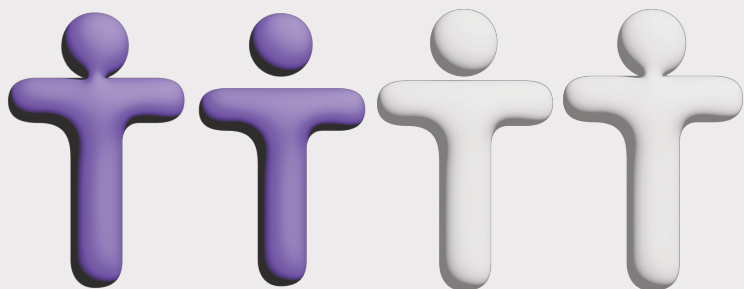
Naming

La plataforma adquirió este nombre ya que como factor principal se busca transparentar el conocimiento, que sea más comprensible, interpretable y transparente de la manera más directa hacia ciudadanía



Isotipo

Ya que el diseño es complejo de percibir en tamaño mobile, se creó un isotipo en el cual alude a la abstracción de una persona (torso, brazos y cabeza), demostrando un primer acercamiento a lo que alude transparente, concientizar y educar a ciudadanos.

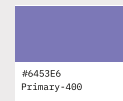


Colores

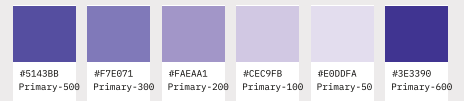
Primary

Estos son los colores que se usan con más frecuencia en la interfaz de usuario y le dan una identidad distinta al producto. Estos suelen ser los colores que una marca establece como su identidad. El uso de colores primarios fortalece el conocimiento de la marca.

BASE COLOR



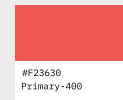
EXTENDED PALETTE



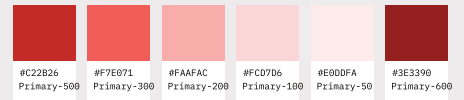
Secondary

Estos son los colores que se usan con más frecuencia en la interfaz de usuario y le dan una identidad distinta al producto. Estos suelen ser los colores que una marca establece como su identidad. El uso de colores primarios fortalece el conocimiento de la marca.

BASE COLOR



EXTENDED PALETTE



Shades

Estos incluyen tonos de gris, desde el blanco hasta el negro. Estos se utilizan para fondos, colores de texto, etc., y forman la mayor parte de su interfaz de usuario.

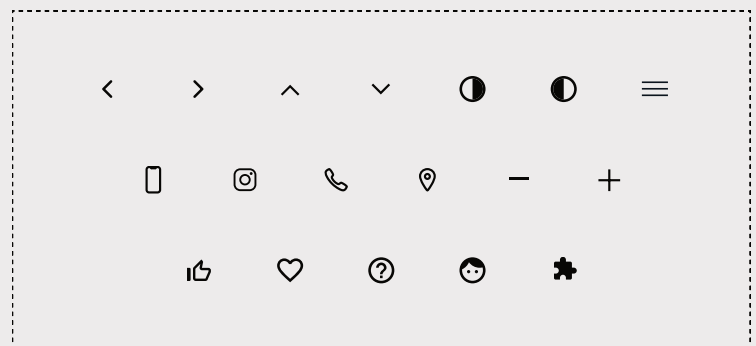
BASE COLOR



EXTENDED PALETTE



Iconografía

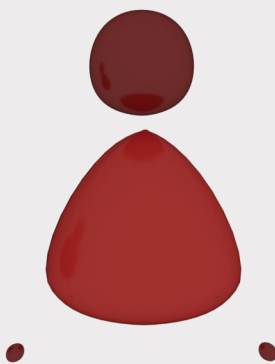
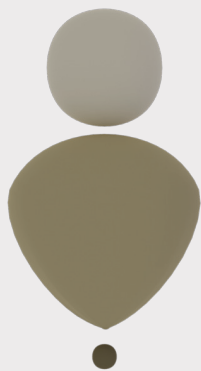
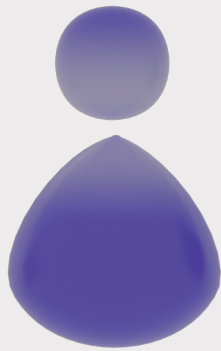


Emojis Microsoft 3d



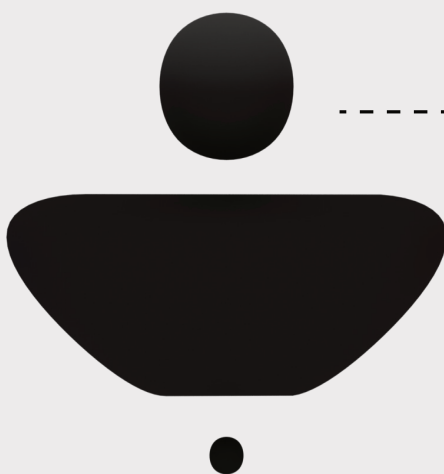
Personajes

Se diseñó unos personajes que no tuviesen expresión facial, ya que las emociones se representan mediante emojis y texto. También estos no se identifican con un género determinado, siendo neutros para que el usuario o se vea representado con el personaje, por lo mismo también se le otorgaron formas geométricas y abstractas.



----- Los tres primeros personajes que podemos observar a la izquierda, pueden representar al usuario que se incorpora a la plataforma, dependerá de la elección de este personaje. La toma de decisión de los colores se basó en contruir una atmósfera agradable para la vista, al no utilizar colores vibrantes y saturados.

A estos personajes se le atribuyeron ciertos tamaños corporales para dar la ilusión de que son más frágiles al presentarse en la situación.



----- Este personaje vendría siendo el antagonista. Se le adquirieron cualidades imponentes mediante el desarrollo de su textura ancha. En caso, el color negro representa la ausencia de empatía que existe en las simulaciones por parte de este personaje.

Principios de diseño

Uniformidad

Mantener una apariencia y acciones uniformes, tal que los elementos que se comportan igual deben mostrar iguales, mientras que los elementos que tiene diferentes comportamientos, deben mostrarse de manera diferente. Generando así un entendimiento más eficaz

Visibilidad

Mantener informado al usuario en todo momento sobre el estado actual del sistema, apoyándose en indicadores que sirvan de feedback y que sean de fácil lectura.

Amigable

El aprendizaje de interfaz es a base de prueba y error por lo que creemos que es fundamental, integrar una interfaz que permita cancelar, corregir o regresar a la interfaz anterior. Ser amigable es adaptarse a errores y/o prevenirlos.

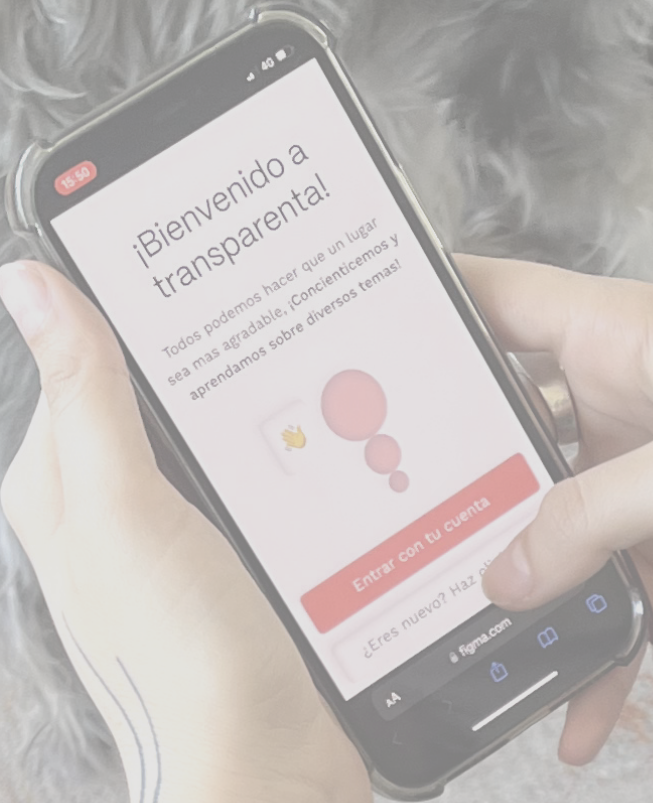
Libertad y control del usuario

Es muy probable que los usuarios elijan opciones que posteriormente quieran cambiar, y permitirles deshacer/rehacer acciones o cancelar ciertas elecciones. Por lo que queremos crear una manera de darles el control dentro de la plataforma otorgándoles libertad de elecciones.

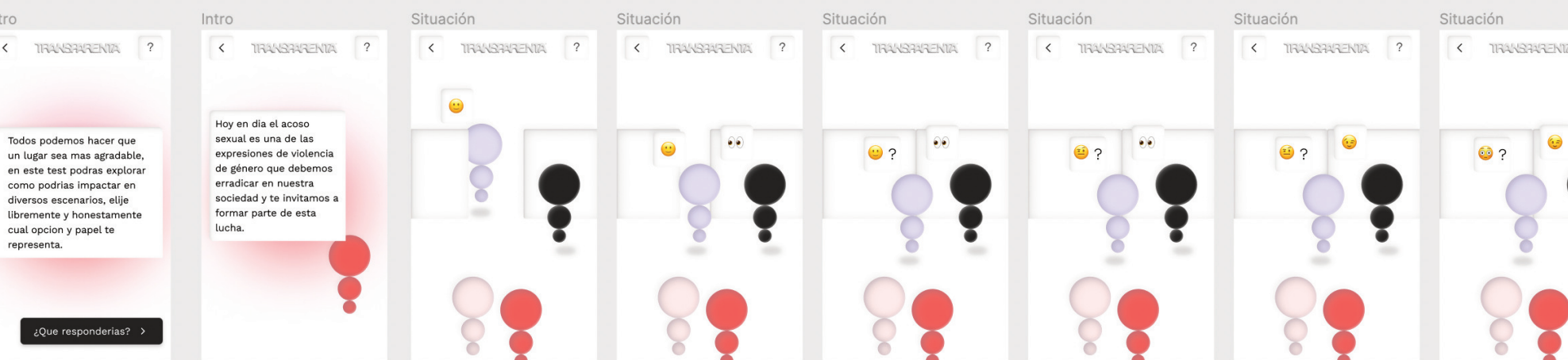
Apariencia

Los elementos revelan su comportamiento, de tal forma que el usuario comprenda lo que sucederá al pulsar un botón antes de hacerlo. Aspirando a ser una experiencia sencilla y familiar

6. Testeo y validación con usuarios



Testeo primer prototipo



QUOTES

"me gusto mucho la forma de representar las situaciones sin un lenguaje concreto lo cual hace que se pueda entender de manera más global, obvio igual acompañado de texto pero se entiende super bien.

me gusto la navegabilidad , la forma en que se seleccionan las situaciones como un mapa navegable para donde tu quieras (ósea en su verticalidad igual)

los lineamientos gráficos que aun se notan en proceso pero funcionan super bien desde la simpleza, muy limpio en la arquitectura de la info(hacia donde me lleva esto, etc etc)



Respecto al contenido , me gusta mucho que pueda definirme y seleccionar cosas para identificarme, me hace sentir parte de esta plataforma virtual más que un simple usuario, lo que es muy importante como tocar esa fibra ya que igual siento que es una aplicación sensible requiere hacernos sentir parte, y los temas a profundizar me dejan con muchas ganas de probar nuevas situaciones y ver como avanza el proyecto :)"

Tester #126842901 · November 22nd 2022, 1:50:23 pm



QUOTES

"nose si es algo de no gustar pero tuve ciertas dificultades al visibilizar botones o entender el ritmo de navegabilidad, pese a que entendía a donde iba sentir que me perdía en detalles super pequeños como en saltarme el paso de encontrar mi "personaje" pero entiendo eso se liga a que aun no están completamente resueltos pero eso quizás no encontrar las flechitas para cambiarlos, y que respecto a las situaciones quizás en texto o forma uno se enreda un poco pese a que se entiende muy bien la situación en si misma pero la forma de resolverla aun me deja inconclusa quizás en las respuestas (se entiende que tienen que ser estandarizadas y es super complejo enverdad definir respuestas a una situación) pero quizás más simple y una introducción tipo.. ; "vas con tu amiga en el metro y" y que ahi suceda la situación. asi se entiende mejor las respuestas. "

Tester #126842901 · November 22nd 2022, 1:55:17 pm

Maze 1

Para este primer testeo se utilizó a Victoria Figueroa, nuestro perfil persona base de este proyecto.

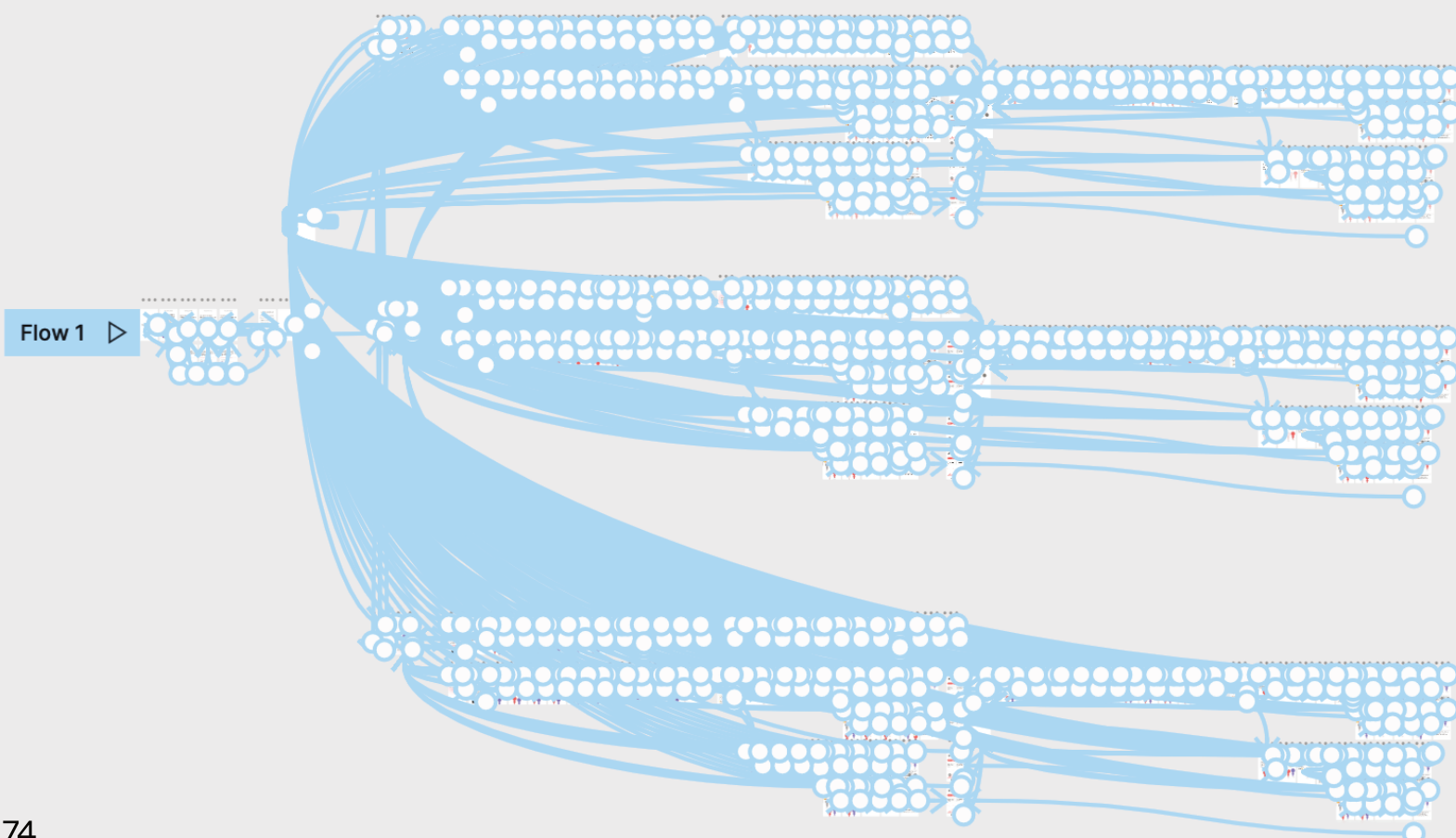
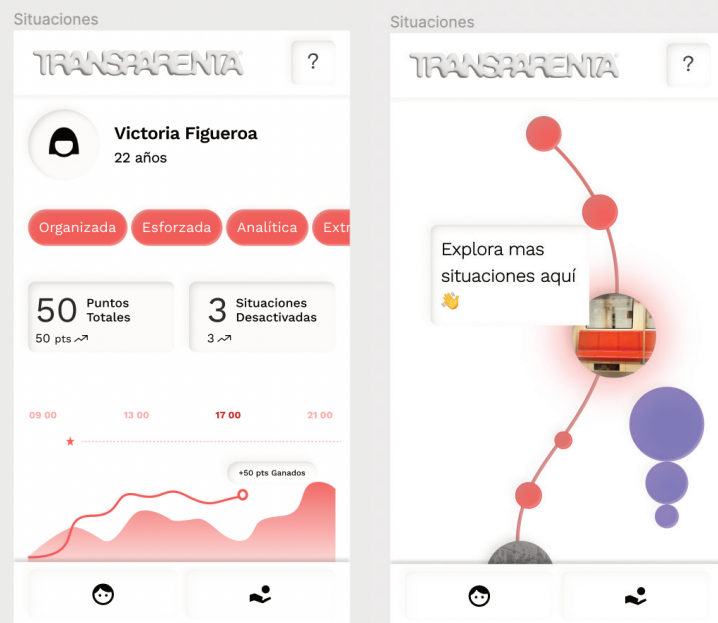
Como primera misión de este testeo, se visualizó vía la plataforma maze el prototipo creado en figma, donde el objetivo era seleccionar los pasos a seguir para lograr llegar a la ruta de explorar más situaciones.

Primera pregunta: ¿Qué partes de la plataforma te gustaron más?

Victoria recalca que le gustó como las situaciones estaban conformadas con un lenguaje no verbal, hace que las conversaciones sean simples de entender de una manera globalizada. Quedó con muchas ganas de probar nuevas situaciones, ya que se sentía muy identificada con las respuestas.

Segunda pregunta: ¿Qué partes de la plataforma te gustaron menos?

El feedback fue que las situaciones tienen que tener una introducción antes de interactuar con ellas porque no se comprendía muy bien la historia de los personajes.



Segundo testeo de prototipo

QUOTES

"La conversación con emojis la encuentre muy clara "

Tester #129396840 · December 1st 2022, 12:05:30 pm

"La gráfica en general funciona super, la interacción que se genera en la situación también se entiende bacan quizás le agregaría un poco de texto de apoyo a los emoji por si no es suficiente comprensible para todos ya que la mayoría que hemos vivido algún tipo de acoso es como obvio pero todas lo vivimos de formas distintas y nose, me imagino mas situaciones onda infinitas, como que sería bacan que uno tuviera un blog o algo así para comentar situaciones y encontrarse con gente envola cercana de la app nose ah, Me gusta la animación obvio se entiende que faltan aun los personajes y ayudarían mucho mas a entender "

Tester #129230651 · November 30th 2022, 9:32:39 pm

"Me gusto como demostraron la situación de a acoso "simple" con emojis y que se haya entendido todo."

Tester #129228054 · November 30th 2022, 9:08:42 pm

"es fácil interactuar y dinámica, tambien me gusto la forma de expresarse a través de emojis, representa bien las emociones en los momentos de acoso callejero por parte del que lo comete y el que lo recibe."

Tester #129223665 · November 30th 2022, 8:52:33 pm

"las opciones de qué hacer frente a la situación"

Tester #129216199 · November 30th 2022, 8:15:02 pm

"La interacción "

Tester #129209483 · November 30th 2022, 7:44:38 pm

QUOTES

"no podia elegir mi avatar"

Tester #129396840 · December 1st 2022, 12:05:57 pm

"Como con respecto al anterior que hice siento que tenia más fases, este fue más rápido, me faltó como esa navegabilidad del mapa de situaciones, como interactuar más? eso masomenos"

Tester #129230651 · November 30th 2022, 9:41:45 pm

"Creo que todo me gusto "

Tester #129228054 · November 30th 2022, 9:08:52 pm

"al principio no me di cuenta que debía interactuar con la imagen del celular, pero quizás no leí bien jji"

Tester #129223665 · November 30th 2022, 8:53:17 pm

"porque te hace pensar y reflexionar"

Tester #129216199 · November 30th 2022, 8:15:13 pm

"hasta ahora ninguna parte me disgusta"

Tester #129209483 · November 30th 2022, 7:44:58 pm

0%
0 👤

0%
0 👤

0%
0 👤

33%
2 👤

67%
4 👤

1

2

3

4

5

YES / NO

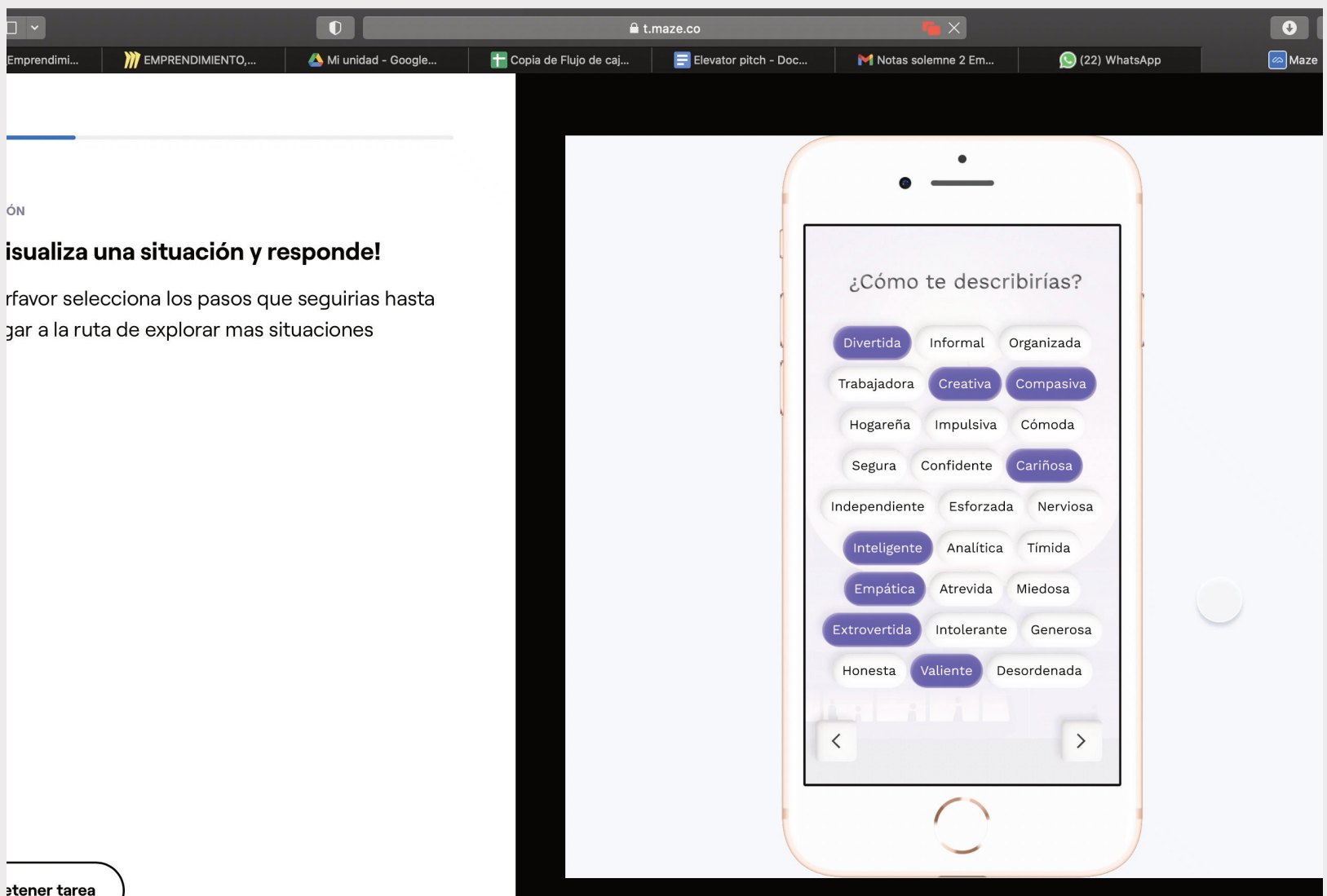
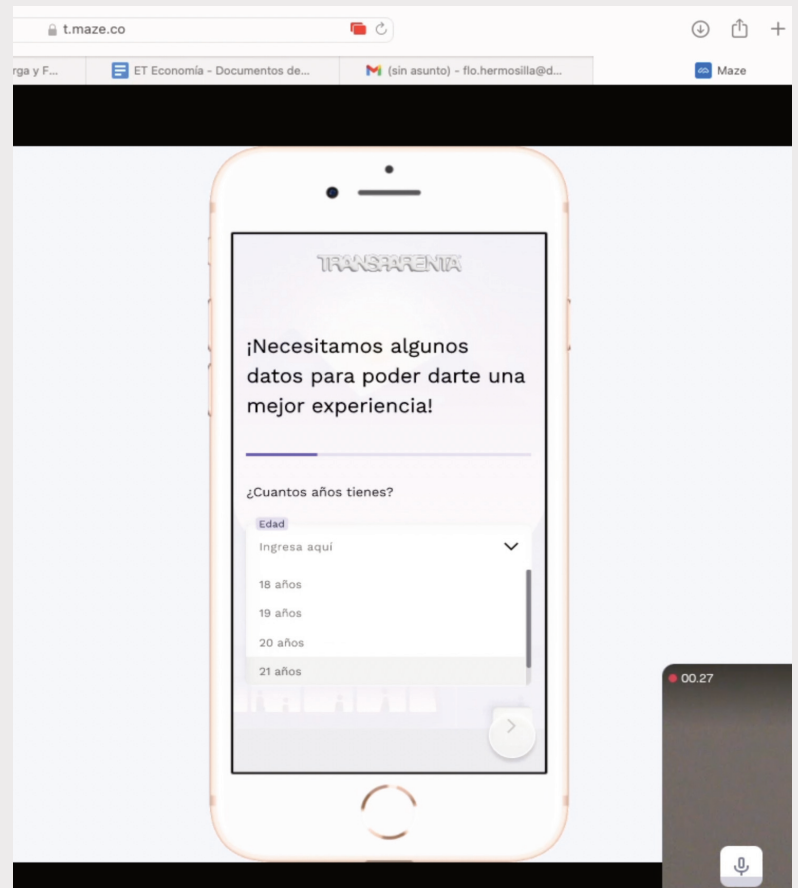
83%

17%

Maze 2

En este testeo se amplió el público obteniendo mayor alcance. Cabe recalcar que el rango fueron mujeres universitarias de 18 a 24 años. En este se agregaron dos preguntas claves adicionales al primer testeo, ¿Qué te pareció la interfaz? (si es amigable, intuitiva, fácil de entender y utilizar, etc.) y ¿Te ves usando esta plataforma de aprendizaje regularmente?.

Estas dieron gran porcentaje de validación, ya que 4 de 6 encontraron que la plataforma es amigable y 5 de 6 utilizarían el aplicativo.



Tercer testeo de prototipo

QUOTES

"Me di cuenta como el el escensario 3 que mi opcion, al ser la correcta, me dejaaba avanzar, fue una buena sorpresa que hizo que la experiencia sea mas grande que una simple encuesta"

Tester #129828600 · December 2nd 2022, 8:20:25 pm

"la forma en que estan hechos los personajes que sean neutros"

Tester #128361178 · December 1st 2022, 10:06:51 pm

"Que la descripción de las situaciones era a través de emojis, creo que representaba muy bien la situación sin la necesidad de ser explícitos"

Tester #129605821 · December 1st 2022, 8:44:51 pm

"que te pone en escenarios totalmente cotidianos y que vivimos día a día"

Tester #129594717 · December 1st 2022, 7:19:16 pm

"Las situaciones, porque ilustran escenas concretas y reales de lo que ocurre diariamente "

Tester #129591637 · December 1st 2022, 7:05:30 pm

"Me gustó que son situaciones que ocurren en el día a día así que es fácil ponerse en la posición de la agredida o la testigo. También me gustó que entre las opciones estuviera la opción de llamar a carabineros o el llamado del metro y que no fuera necesariamente la respuesta ideal, ya que por más que es cierto que sea bueno dejar constancia de acosos, siempre es mejor primero ser un apoyo y acompañar a la víctima. "

Tester #129567166 · December 1st 2022, 5:46:24 pm

"las gráficas me hicieron sentirme muy parte de lo que estaba pasando, era interactivas y realistas."

Tester #129537668 · December 1st 2022, 5:05:53 pm

"los test, estaban entretenidos al ser interactivos"

Tester #129547734 · December 1st 2022, 4:56:06 pm

"Me gusto la parte de los escenarios, la animación y el uso de emojis para representar el acoso creo que es una forma no literal pero que los jóvenes pueden comprender al instante"

Tester #129543180 · December 1st 2022, 4:54:34 pm

"Lo interactivo del "juego" sobre todo la ultima parte donde sigue lo que tu eliges "

Tester #129542002 · December 1st 2022, 4:53:08 pm

QUOTES

"En la primera situación sentí que me faltaron respuestas, siendo hombre y semi inteligente jaja entiendo y se perfectamente cual es la respuesta correcta, pero eso no significa ue siempre voy a hacer la acción correcta, no sabía si tenía que responder con lo correcto o con lo que yo haría, tomando en cuenta que no soy perfecto y es imposible actuar perfecto en el 100 por ciento de las situaciones."

Tester #129828600 · December 2nd 2022, 8:23:45 pm

"siento que no es tan claro expresar y evidenter expresar ese tipo de situaciones con emoji"

Tester #128361178 · December 1st 2022, 10:07:29 pm

"Creo que cuando respondí mal no me quedo claro que había pasado, debería ser más claro en la usabilidad al momento de concientizar. Por ejemplo podrían mostrar una estadística de qué alternativas responde más la gente. Falta sacarle potencial a la idea de que la enseñanza se de al hacer de nuevo la misma situación, porque al inicio no se entiende bien porque se repite la misma situación"

Tester #129605821 · December 1st 2022, 8:47:23 pm

"todo me gustó"

Tester #129594717 · December 1st 2022, 7:19:26 pm

"Los botones, a veces es poco intuitiva. Las respuestas también creo que deberían incluir el encarar al sujeto que acosa a una persona, muchas veces esa puede ser nuestra primera reacción."

Tester #129591637 · December 1st 2022, 7:06:27 pm

"La conversación del paradero no la entendí tanto. Creo que puede ser complejo a veces entender todo por medio de emojis."

Tester #129537668 · December 1st 2022, 6:45:38 pm

"Me hubiera gustado que hubiera habido más diversidad de situaciones ya que sentí que eran parecidas."

Tester #129567166 · December 1st 2022, 5:48:13 pm

"la primera pantalla porque sentí que lo que flotaba era un boton y me desesperaba no poder apretarlo jaja"

Tester #129547734 · December 1st 2022, 4:56:35 pm

"No es que no me haya gustado, pero cual es la idea de que al principio te pregunten como te identificas con diferentes términos, al escogerlos que cambian dentro de la plataformas. ¿Los escenarios?, ¿El lenguaje del personaje?"

Tester #129543180 · December 1st 2022, 4:55:59 pm

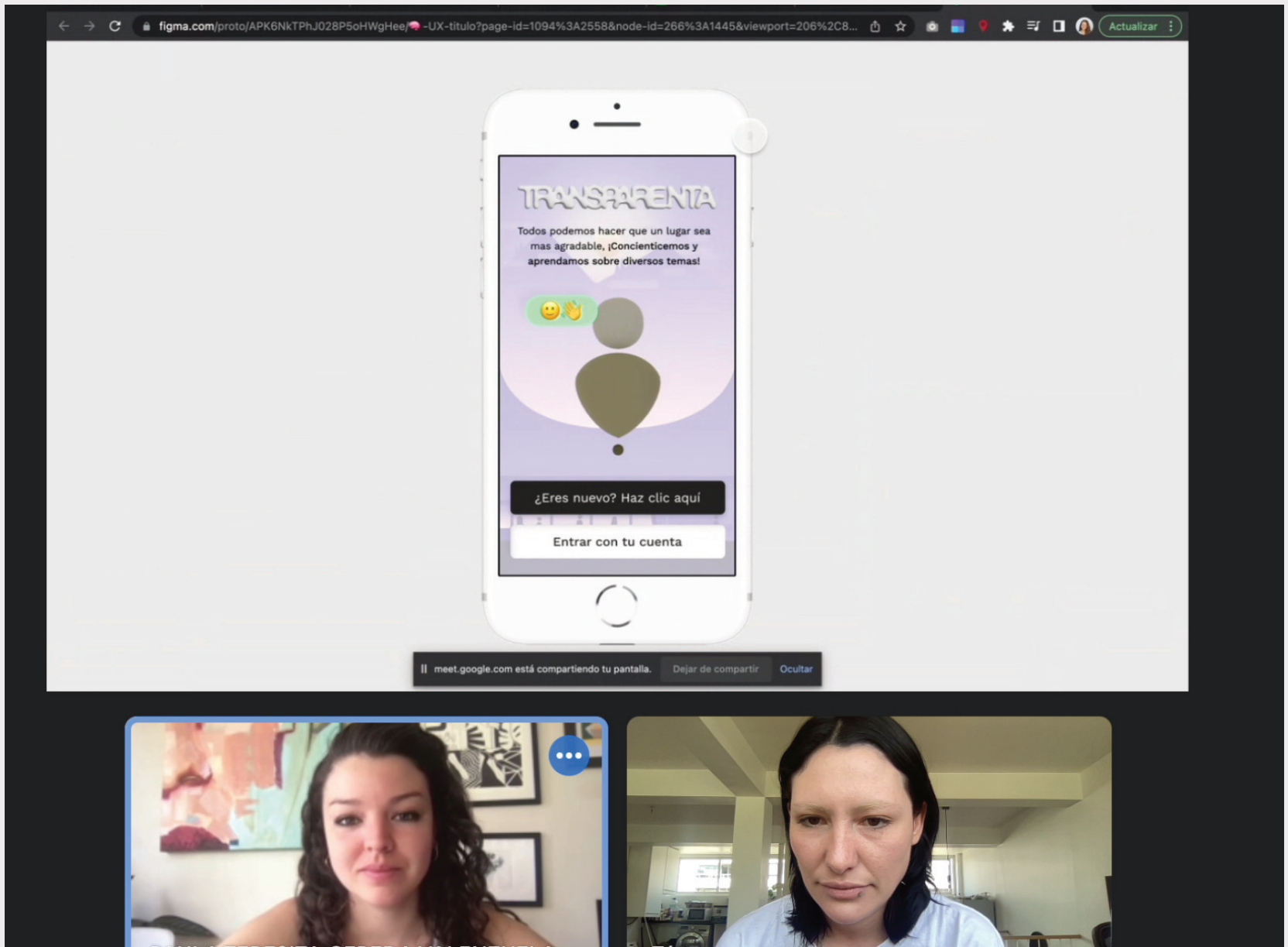
"A veces las opciones no me representaban"

Tester #129542002 · December 1st 2022, 4:53:30 pm

Maze 3

Gracias a esta tercer feedback se pudieron sacar conclusiones contundentes de las deficiencias que tenía la plataforma. Una de ellas era que las situaciones no se podían expresar únicamente por emojis, para algunos usuarios era complejo de entender el diálogo en su totalidad. Como segundo feedback hizo repensar el flujo cuando el usuario pierde la situación,

ya que no detallaba que la situación se tenía que responder denudado. Gracias a esto se agregó un una card de información en el cual se indica que el usuario tiene que volver a jugar la situación para poder avanzar. Para reforzar este feedback se agregó un botón que mostrara estadísticas sobre cuáles son las dos opciones que más marcan los usuarios, este solo se podrá utilizar 3 veces al día con el fin de aumentar la complejidad del juego.



Testeo UX de prototipo

Usabilidad

Gracias a esta reunión con Paula Cepeda, UX designer en Globant, se obtuvieron grandes hallazgos en temas de usabilidad y experiencia de usuario. Se analizaron los comportamientos de los botones, textos, diagramación, sistema de ganancias y pantalla de inicio.

Su feedback hizo repensar tanto como la apariencia de la plataforma y el flujo de arquitectura del sistema de ganancia al ganar la situación.

Validación emojis

En esta parte del testeo se preguntó directamente si los emojis representan lo que podrían sentir los personajes. La mayoría de los usuarios opinó que sí, excepto una persona que comentó que encontraba corta las situaciones al ser conversada por emojis.

Con este feedback, se procedió a iterar en las situaciones, diseñarlas con lenguaje verbal y no verbal. Al igual, se incorporó una opción en configuración con el fin de activar que las situaciones se recreen con únicamente emojis y otra opción con ambos.

★ QUOTES

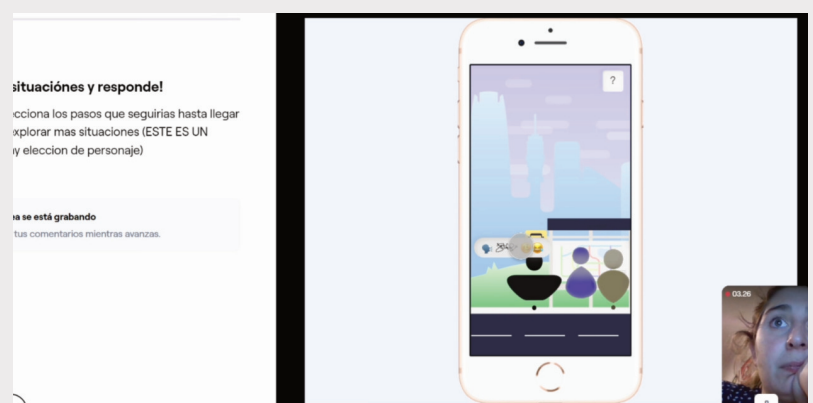
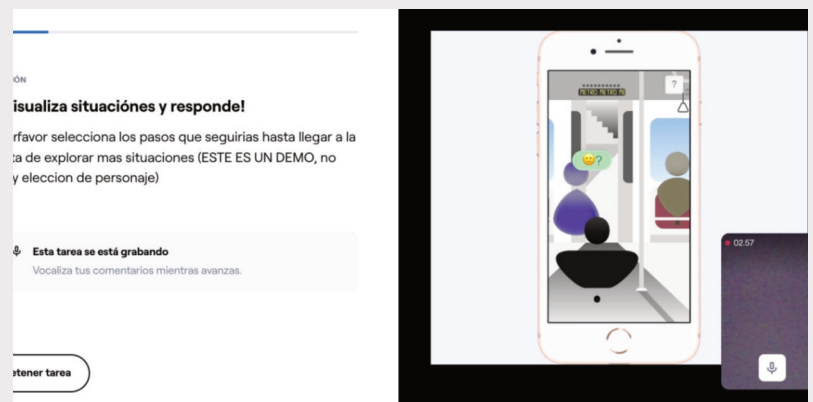
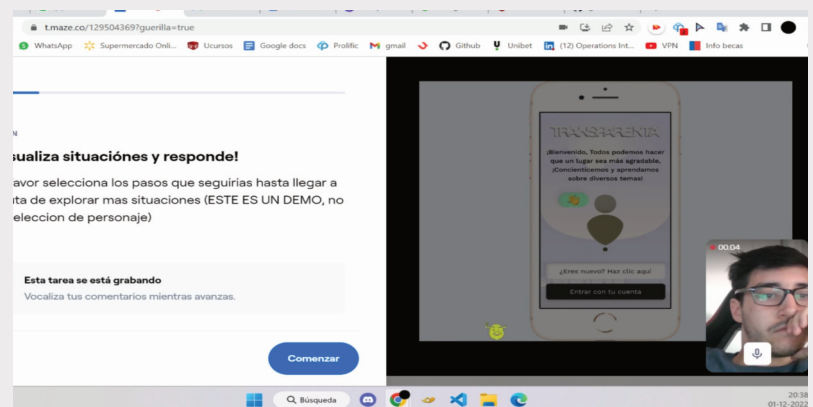
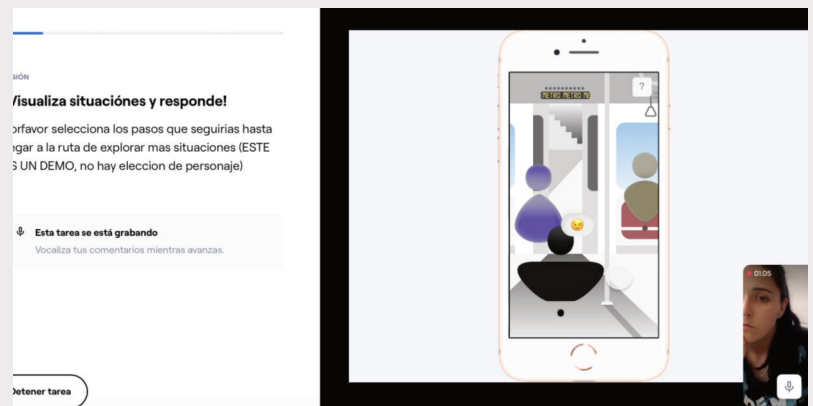
- ★ "Si, lo sentí como que le bajaba lo heavy de la situación pero al mismo tiempo siento que hizo que los ejercicios sean muy rápidos. en mi opinión es un compromiso que tiene sentido"
Tester #129528600 · December 2nd 2022, 8:24:39 pm
- ★ "siento que qued un poco corto, siento que no refleja tan bien esas situaciones"
Tester #128361178 · December 1st 2022, 10:08:00 pm
- ★ "Sí, se entiende súper bien"
Tester #129605821 · December 1st 2022, 8:47:35 pm
- ★ "sí, porque uno siente entre asco miedo y rabia"
Tester #129594717 · December 1st 2022, 7:19:46 pm
- ★ "Generalmente sí, pero no creo que haya una imagen que describa al 100% lo que uno siente en esas situaciones, son un conjunto de emociones (rabia, desesperación, tristeza..)"
Tester #129591637 · December 1st 2022, 7:08:28 pm
- ★ "Si bien y es una forma moderna y entretenida de abordarlo. Por otro lado, creo que hay que ser cuidadosos al usarlo para que esto se logre de la mejor manera"
Tester #129537668 · December 1st 2022, 6:46:40 pm
- ★ "Si, eso fue algo que logré entender y me hizo sentido."
Tester #129567166 · December 1st 2022, 5:48:47 pm
- ★ "Si, aunque en el caso del paradero me paso que me perdi un poco al final cuando llegaba la micro y había un dialogo ya que me confundí de quien estaba hablando"
Tester #129547734 · December 1st 2022, 4:57:39 pm
- ★ "Si, como mencione anteriormente creo que representa bien los escenarios, y tmb en situaciones de acoso uno tiende a no saber que decir o hacer pero si hay expresiones faciales que pueden presentar lo que se esta sintiendo"
Tester #129543180 · December 1st 2022, 4:57:03 pm
- ★ "Si dan a entender totalmente lo que esta sucediendo en la historia"
Tester #129542002 · December 1st 2022, 4:53:49 pm

Transparenta / New maze 3

Build > Share > Results > Report

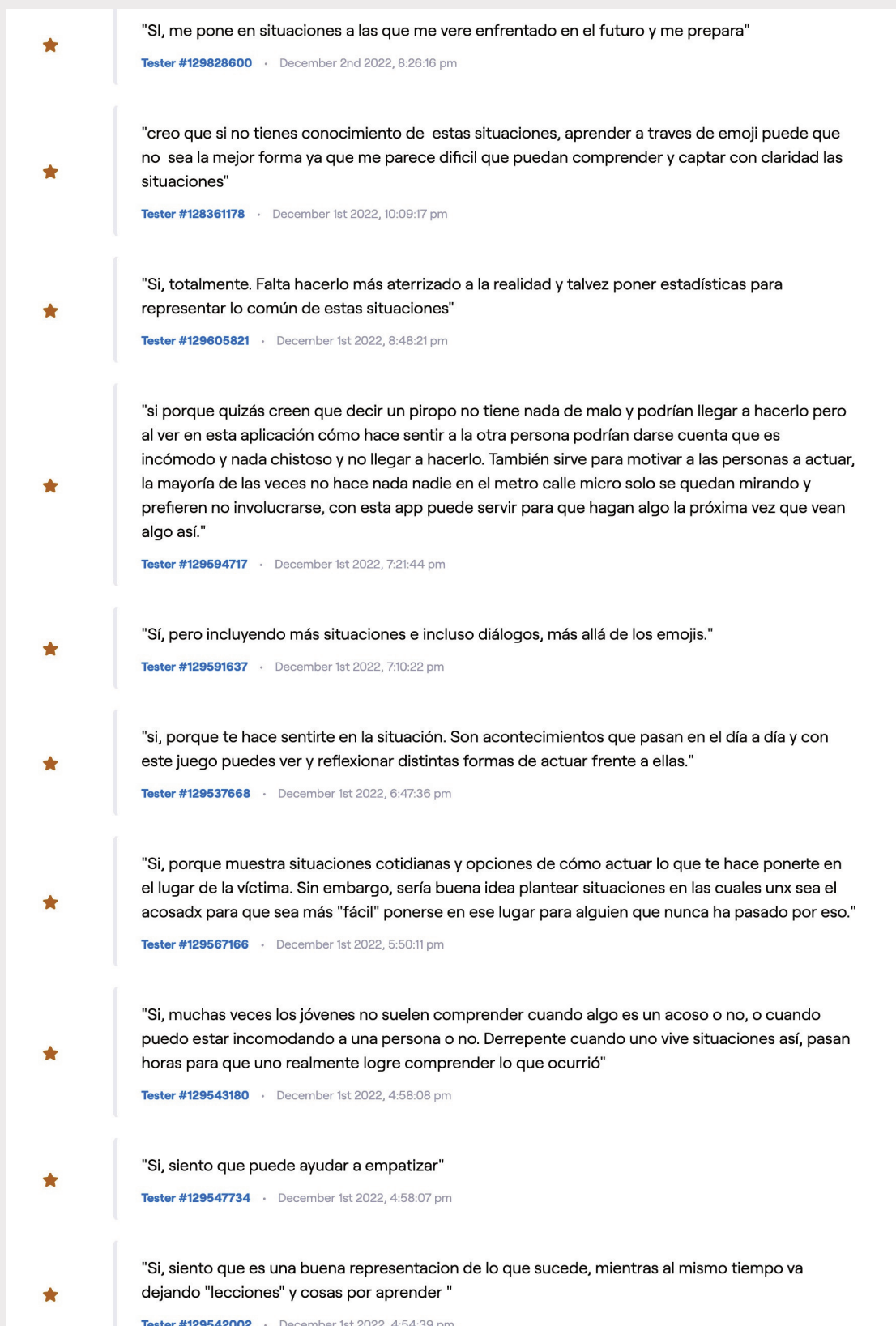
Results Testers Add filters

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	MISCLICKS	MISCLICK'S PAGES	TESTER
129537668		Indirect	294.14s	46	6	
129540244		Give up	64.96s	13	3	
129542002		Indirect	446.71s	3	2	
129543180		Give up	314.04s	19	5	
129546614		Indirect	171.69s	0	0	
129547734		Indirect	314.99s	32	7	
129567166		Indirect	515.05s	13	2	
129591637		Indirect	299.74s	23	9	
129594717		Indirect	252.88s	3	2	
129605821		Indirect	284.30s	15	2	



Validación juego educativo

9 de cada 10 usuarios afirmaron y validaron que a través de Transparenta se puede llegar a concientizar y educar a personas. El usuario que no afirmó, fue únicamente por el hecho de que no encontró buena idea el uso de emojis, ya que no le fue fácil comprender del todo las situaciones.



A screenshot of a feedback form showing ten user comments, each preceded by a gold star icon. The comments are arranged vertically and separated by light gray dividers. Each comment includes the user's feedback text, their tester ID, and the date and time of the submission.

- ★ "Si, me pone en situaciones a las que me vere enfrentado en el futuro y me prepara"
Tester #129828600 · December 2nd 2022, 8:26:16 pm
- ★ "creo que si no tienes conocimiento de estas situaciones, aprender a través de emoji puede que no sea la mejor forma ya que me parece difícil que puedan comprender y captar con claridad las situaciones"
Tester #128361178 · December 1st 2022, 10:09:17 pm
- ★ "Si, totalmente. Falta hacerlo más aterrizado a la realidad y talvez poner estadísticas para representar lo común de estas situaciones"
Tester #129605821 · December 1st 2022, 8:48:21 pm
- ★ "si porque quizás creen que decir un piropo no tiene nada de malo y podrían llegar a hacerlo pero al ver en esta aplicación cómo hace sentir a la otra persona podrían darse cuenta que es incómodo y nada chistoso y no llegar a hacerlo. También sirve para motivar a las personas a actuar, la mayoría de las veces no hace nada nadie en el metro calle micro solo se quedan mirando y prefieren no involucrarse, con esta app puede servir para que hagan algo la próxima vez que vean algo así."
Tester #129594717 · December 1st 2022, 7:21:44 pm
- ★ "Sí, pero incluyendo más situaciones e incluso diálogos, más allá de los emojis."
Tester #129591637 · December 1st 2022, 7:10:22 pm
- ★ "si, porque te hace sentirte en la situación. Son acontecimientos que pasan en el día a día y con este juego puedes ver y reflexionar distintas formas de actuar frente a ellas."
Tester #129537668 · December 1st 2022, 6:47:36 pm
- ★ "Si, porque muestra situaciones cotidianas y opciones de cómo actuar lo que te hace ponerte en el lugar de la víctima. Sin embargo, sería buena idea plantear situaciones en las cuales unx sea el acosadx para que sea más "fácil" ponerse en ese lugar para alguien que nunca ha pasado por eso."
Tester #129567166 · December 1st 2022, 5:50:11 pm
- ★ "Si, muchas veces los jóvenes no suelen comprender cuando algo es un acoso o no, o cuando puedo estar incomodando a una persona o no. Derrepente cuando uno vive situaciones así, pasan horas para que uno realmente logre comprender lo que ocurrió"
Tester #129543180 · December 1st 2022, 4:58:08 pm
- ★ "Si, siento que puede ayudar a empatizar"
Tester #129547734 · December 1st 2022, 4:58:07 pm
- ★ "Si, siento que es una buena representacion de lo que sucede, mientras al mismo tiempo va dejando "lecciones" y cosas por aprender "
Tester #129542002 · December 1st 2022, 4:54:39 pm

7. Plan de ejecución

Presupuesto

Personal	Costo
2 Ingeniero civil en informatica	CLP \$1.500.000
1 Desarrollador Front end	CLP \$1.200.000
1 Diseñador UX UI	CLP \$1.000.000
1 Diseñador De videojuegos	CLP \$1.000.000
1 Leader	CLP \$1.700.000

Infraestructura	Costo
Amazon SageMaker	CLP \$269.468
Amazon DynamoDB	CLP \$17.670
Dominio Transparenta	CLP \$ 21.900
Amazon web services	CLP \$ 21.900
Unity	CLP \$ 21.900

Duración proyecto 4 meses

Total mensual	CLP \$6.709.038
Total 4 meses	CLP \$26.836.152

Business model canvas

Socios claves

Gobierno Regional Metropolitano de Santiago, Ministerio de transporte. Influencers.

Actividades claves

Desarrollo de plataforma, Data y estadísticas, Creación de contenido, Adquisición de contenido.

Propuesta de valor

Educar a los usuarios sobre temas difíciles de concientizar de una manera personalizada.

Crear una dinámica atractiva de adquirir conocimiento a través de la gamificación.

Relaciones del cliente

Facilidad de uso. Personalización de contenido. Aprendizaje vía gamificación, Deseable. Espacio recreativo. Experiencia de usuario e interactividad. Mobile First.

Segmentos de clientes

Mujeres universitarias dentro de los 18 a 24 años que hayan vivido o no situaciones de acoso, donde es necesario educar y que se concienticen sobre las medidas contra el del acoso sexual callejero.

Colegios que necesiten educar de una manera interactiva y atractiva problemáticas sociales.

Ministerio de Transporte y Gobierno Regional Metropolitano de Santiago

Canales

Plataforma web mobile first. Redes sociales. Publicidad en transporte público.

Estructura de costos

Marketing , Tecnologías, Producción, investigación y desarrollo, Costos de operación, Atención al cliente.

Flujos de ingresos

Gobierno Regional de Santiago, Donaciones voluntarias, Publicidad. Establecimientos educacionales.

8. Conclusión

Concluyendo los resultados desde la investigación, desarrollo de proyecto, ideación, hasta la validación y testeo de proyecto, podemos observar que la problemática “Las campañas informativas se dirigen a un entorno por igual y no se orientan a la educación respecto al acoso sexual callejero.” Se está abordando desde una vía atractiva para el usuario, alcanzando el objetivo general de este proyecto, el diseño de una plataforma basada en experiencia de usuario y gamificación para educar y concientizar el Acoso sexual callejero.

Para los usuarios, Transparenta es clave para motivar a las personas a actuar y concientizar sobre el acto de acoso, incentivando que no es algo correcto y que puede afectar a las personas de formas distintas. Así mismo aseguraron que es un juego donde puedes ver y reflexionar las distintas formas de actuar frente a las situaciones de acoso, dejando claro que es una buena representación de lo que sucede, mientras al mismo tiempo va dejando “lecciones” y cosas por aprender de una manera personalizada.

Para concluir, Es necesario que el proyecto siga iterando y desarrollándose y aumentando su escalabilidad , para así conseguir que el resultado de este sea accesible, deseable y utilizable para toda la población que quiera impactar positivamente en la sociedad mediante la educación y concientización.

9. Bibliografía

Arveda E. *Street Harassment: Language of Sexual Terrorism. Discourse & Society.* 1991 London.

Disponible

en: [http://www.jstor.org/stable/42888749?](http://www.jstor.org/stable/42888749?seq=1#page_scan_tab_contents)

[seq=1#page_scan_tab_contents](http://www.jstor.org/stable/42888749?seq=1#page_scan_tab_contents) (Octubre, 2016)

Activismo digital y feminismo. Un análisis comparado de cibercampañas contra el acoso callejero en España, Marruecos y Chile. *Revista Comunicación*, Vol.1, Nº18, año 2020, pp. 1-20 DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/Comunicacion.2020.i18.01>

Adriana Marcela Vargas Forero. (2016) *Desarrollo e implementación estratégica de piezas publicitarias y productos enfocados en generar sensibilización y concientización social.*

Borrego Jaraba, F. M. (2015). *Internet of things. Soluciones pervasivas basadas en geolocalización y near field communication: educación, turismo, marketing y publicidad.*

Cabrera González, M. A. (et al) *Evolución tecnológica y cibermedios.* Sevilla: *Comunicación Social*, 2010.

CAFSU, *Comité d'action femmes et sécurité urbaine - La seguridad de las mujeres. De la dependencia a la autonomía. El juego de herramientas del CAFSU.* Montreal, 2002.

CHRISTIAN ÁLVAREZ GÓMEZ. (2015). *LA COPRODUCCIÓN DE LA SEGURIDAD CIUDADANA EN BOGOTÁ*

Evolución tecnológica y cibermedios. María Ángeles Cabrera González (2010)

Final Encargado por DiDi Chile, I., & Arenas Graciela Madrid M, D. E. (2021). *ESTUDIO SOBRE EXPERIENCIAS DE VIOLENCIA SEXUAL EN MEDIOS DE TRANSPORTE Y ESPACIOS PÚBLICOS EN CHILE*

Gobierno de Chile - Subsecretaría de Transportes. (n.d.). *POLÍTICA NACIONAL DE TRANSPORTES Visión, Principios e Instrumentos.*

Germán Eliécer Rodríguez Melo. *Apropiación y masificación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en las Mipyme.*

Hanus, M.D. and Fox, J. *Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance.* *Computers & Education* 80, (2015),

Hazael Puche Sánchez. (2020). *Diseño de experiencias, mediante realidad virtual, para el sector descanso y validación mediante neuromarketing*

Izadi, B., Ghaedi, A. and Ghasemian, M. (2022), "Neuropsychological responses of consumers to promotion strategies and the decision to buy sports products", *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*.

Jeff Gothelf; Josh Seiden. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, Inc., 2013. *Lean UX : applying lean principles to improve user experience*

Koivisto, J. and Hamari, J. Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior* 35, (2014).

#NiUnaMenos: Data Activism From the Global South. *Television & New Media* 2019, Vol. 20(4) 396–411 © The Author(s) 2019 Article reuse guidelines: sagepub.com/journals-permissions DOI: 10.1177/1527476419828995 journals.sagepub.com/home/tvn

Nick Lee, Amanda J. Broderick, Laura Chamberlain. (2007) What is 'neuromarketing'? A discussion and agenda for future research, *International Journal of Psychophysiology*, Volume 63. Issue 2.

Nikunj Phutela and Abhilash P and Kaushik Sreevathsan and B N Krupa. (2022) Intelligent analysis of EEG signals to assess consumer decisions: A Study on Neuromarketing. <http://arxiv.org/abs/2206.07484>.

Mauricio Castillo-Vergara, Alejandro Alvarez-Marin, Ricardo Cabana-Villca. *Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación.*(2014)

marcello balbo. Ricardo Jordán. Daniela Simioni. (Santiago de Chile, 2003). *La ciudad inclusiva*.

Anexos



Rob van Roy. CUO | Social Spaces Moving Beyond the Effectiveness of Gamification. https://www.sernameg.gob.cl/?page_id=25 Sede Ecuador and Sandra Paola and Díaz Castro and Edgar Vega Suriaga. (2019) *Universidad Andina Simón Bolívar Transporte público y acoso sexual en Quito; estrategia comunicacional hacia el empoderamiento de las mujeres*.

Valenzuela Córdova. (2020) *Mujer y Transporte: La experiencia de movilidad urbana en Transporte Público de las mujeres que realizan labores reproductivas y productivas en el Gran Santiago*

Weiser, M. (1991). The Computer for the 21st Century. *Scientific American*, 78-89.

17° encuesta nacional urbana de seguridad ciudadana 2020, subdirección técnica departamento de estadísticas demográficas y sociales subdepartamento de estadísticas de condiciones de vida. manual de usuario de la base de datos

Imagen: Florencia Palma, Fotografía Original, Marcha 8M.



