

UNIVERSIDAD SIGLO 21



Trabajo Final de Grado. Proyecto de Diseño

Carrera: Licenciatura en Diseño Gráfico

Aplicación para personas en situaciones de violencia de género / Application for people
in situations of gender violence

Línea temática estratégica: Diseño adaptado al usuario

Autora: Andreoli Elizalde María Celeste

Legajo: DGR01677

DNI: 40107134

Tutora: Rosa Esther Palamary

Lugar y Fecha: Córdoba, 04 de julio del 2021

ÍNDICE

Resumen	7
Abstract	8
Problema de diseño	9
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Marco Teórico	13
Diseño centrado en el usuario	13
Usabilidad	14
Arquitectura de la información	15
Identidad Visual	16
Color	17
Tipografía	18
Elementos visuales (iconografía)	19
Método de diseño	20
Análisis de antecedentes	23
Diseño de instrumentos de investigación	24
Síntesis de datos	28
Conclusiones del análisis	30
Programa de diseño	32
Concepto gráfico	37
Cronograma de trabajo	39
Generación de la propuesta de diseño	40

Propuesta final de diseño: definición técnica	45
Análisis de costos	73
Conclusión	74
Referencias	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Metodología de trabajo propia	21
Figura 2 – Esquema analítico de la aplicación “144”	24
Figura 3 – Esquema analítico de la aplicación “Mujeres Seguras”	24
Figura 4 – Esquema analítico de la aplicación “Seguras App”	27
Figura 5 – Esquema general de condicionantes requerimientos y premisas	32
Figura 6 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base al diseño centrado en el usuario	32
Figura 7 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base a la iconografía	33
Figura 8 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base a la arquitectura de la información	34
Figura 9 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base al color	35
Figura 10 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base la tipografía	36
Figura 11 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base la identidad visual	37
Figura 12 – Cronograma de trabajo	
Figura 13 - Bocetos de las primeras ideas de identidad visual	40
Figura 14 – Bocetos de las primeras ideas de iconografía	41

Figura 15 - Bocetos de las primeras ideas de iconografía	42
Figura 16 – Bocetos de las primeras ideas de arquitectura de la información	43
Figura 17 - Bocetos de los wireframes principales	44
Figura 18 – Bocetos de la identidad visual	45
Figura 19 – Paleta cromática elegida	46
Figura 20 – Identidad visual	47
Figura 21 – Grilla constructiva de la identidad visual	48
Figura 22 – Reducción mínima permitida	49
Figura 23 – Iconografía utilizada en la app	50
Figura 24 – Elementos gráficos	51
Figura 25 – Paleta cromática de la app	53
Figura 26 – Arquitectura de la información	54
Figura 27 – Pantalla 1	55
Figura 28 – Pantalla 2	55
Figura 29 – Pantalla 3	56
Figura 30 - Pantalla 4	56
Figura 31 – Pantalla 5	57
Figura 32 – Pantalla 6	57
Figura 33 – Pantalla 7	58
Figura 34 – Pantalla 8	58
Figura 35 – Pantalla 9	59
Figura 36 – Pantalla 10	59
Figura 37 – Pantalla 11	60

Figura 38 – Pantalla 12	60
Figura 39 – Pantalla 13	61
Figura 40 – Pantalla 14	61
Figura 41 – Pantalla 15	62
Figura 42 – Pantalla 16	62
Figura 43 – Pantalla 17	63
Figura 44 – Pantalla 18	63
Figura 45 – Pantalla 19	64
Figura 46 – Pantalla 20	65
Figura 47 – Pantalla 21	65
Figura 48 – Pantalla 22	66
Figura 49 – Pantalla 23	66
Figura 50 – Pantalla 24	67
Figura 51 – Pantalla 25	67
Figura 52 – Pantalla 26	68
Figura 53 – Pantalla 27	68
Figura 54 – Pantalla 28	69
Figura 55 – Grilla de pantallas	70
Figura 56 – Grilla de pantallas	70
Figura 57 – Grilla de pantallas	70
Figura 58 – Grilla de pantallas	70
Figura 59 – Mockup	71
Figura 60 – Mockup 2	71

Figura 61 – Mockup 3	71
Figura 62 – Mockup 4	72
Figura 63 – Mockup 5	72
Figura 64 – Análisis de costos	73
Figura 65 – Análisis de costos	73

RESUMEN

El presente trabajo se basó en la problemática de la violencia de género, ya que es un tópico acuciante en la sociedad actual que genera graves consecuencias en las personas que la padecen, tanto físicas como psicológicas; careciendo de respuesta adecuada. Por los motivos antes mencionados, a través de este trabajo, se pensó una propuesta que sirviera de herramienta de ayuda y apoyo para las personas que sufren violencia de género. Para esto se creó y diseñó una aplicación móvil, buscando dar una respuesta rápida, eficaz e integral, diferenciándose de este modo a la aplicación ya existente, toda vez que esta carece de un abordaje global de la problemática. Esto se logró, mediante la atribución de funcionalidades específicas. Para ejecutarla, fue de suma importancia desarrollar una metodología de diseño propia, basada en Cuello & Vittone y Palau, integrada por 4 fases, en donde se coloca al usuario en el centro de la investigación y realización del proyecto. Finalmente, como resultado de esta investigación, se llevó a cabo una aplicación móvil, visualmente atractiva, que permite una navegación sencilla y de fácil acceso, mediante un diseño centrado en el usuario, adaptándose a la necesidad inmediata del mismo.

PALABRAS CLAVES: Diseño; aplicación móvil; violencia de género; diseño centrado en el usuario.

ABSTRACT

. The present work was based on the problem of gender violence, since it is a pressing topic in today's society that generates serious consequences for the people who suffer from it, both physical and psychological; lacking adequate response.

For the aforementioned reasons, through this work, a proposal was thought that would serve as a help and support tool for people who suffer gender violence. For this, a mobile application was created and designed, seeking to provide a quick, effective and comprehensive response, thus differentiating itself from the existing application, since it lacks a global approach to the problem. This was achieved through the attribution of specific functionalities. To execute it, it was of utmost importance to develop our own design methodology, based on Cuello & Vittone and Palau, made up of 4 phases, where the user is placed at the center of the research and implementation of the project. Finally, as a result of this research, a visually attractive mobile application was carried out, which allows simple and easily accessible navigation, through a user-centered design, adapting to the immediate need of the user.

KEYWORDS: Design; mobile app; gender violence; user-centered design.

PROBLEMA DE DISEÑO

En la actualidad, las mujeres atraviesan a diario un sinfín de situaciones de peligro. Estas pueden tener lugar tanto dentro de los hogares, como fuera de los mismos. La Organización Mundial de la Salud (OMS) <https://cutt.ly/YbQo0Po> define a la violencia contra la mujer como:

Todo acto de violencia de género que resulte, o pueda tener como resultado un daño físico, sexual o psicológico para la mujer, inclusive las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de libertad, tanto si se producen en la vida pública como en la privada. (Organización Mundial de la Salud, 2021)

La violencia ejercida contra la mujer tiene consecuencias devastadoras, tanto físicas, psicológicas, como así también traumáticas. Existen, según la Organización de las Naciones Unidas (ONU) –Mujeres-, <https://cutt.ly/ybQdqfY> 5 tipos diferentes de violencia contra la mujer: física, económica, psicológica, emocional y sexual.

La violencia de género tiene consecuencias económicas, políticas y sociales puesto que reproduce y perpetúa un sistema de discriminación y subordinación de más de la mitad de la población y constituye una violación de los derechos humanos, es por esto que es un motivo de preocupación debido también a las graves consecuencias que genera en las personas que la vivencian (Rico 1992). Es importante señalar la relevancia del fenómeno social abordado, ya que en los últimos años se ha configurado como un problema de pública importancia. Tal es así que, en el periodo comprendido entre enero de 2013 a diciembre de 2018 se registraron por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos

(INDEC) un total de 576.360 denuncias, consultas, pedidos de asistencia o asesoramiento realizados por las mujeres, en relación a esta materia. <https://cutt.ly/WbQf4jK>

Siguiendo esta línea de razonamiento, la violencia doméstica es la que se desarrolla con mayor frecuencia, siendo esta la que se da dentro del hogar, y es ejercida por un adulto de la familia, predominando en este caso la violencia física, sexual y psicológica. “En Argentina, más del 90% de las denuncias que se realizan, son en referencia a este tipo de violencia, llegando en muchos casos a resultados fatales, -femicidio-.” (López Pons, 2010). En Argentina, según los datos que figuran en el sitio de la Presidencia de la Nación <https://bit.ly/3mZYTQQ> , en el año 2020 hubo 108.403 comunicaciones con la línea de ayuda 144. En igual sentido, y según el Observatorio de Femicidios de la Defensoría del Pueblo de la Nación, en el mismo año hubo 295 femicidios.

En base a lo que se plasmó anteriormente, en la actualidad se encuentra disponible como ayuda para estas mujeres en situaciones de riesgo la línea telefónica 144. La misma es de atención gratuita en donde se puede denunciar y/o pedir asesoramiento. Asimismo, existe la aplicación móvil “144” en donde también se pueden realizar denuncias mediante llamada o mensaje ofreciendo también una encuesta, para saber si la situación está dentro de la mencionada violencia de género y la gravedad de esta. Ambas asistencias son gratuitas y las ofrece el Gobierno de la Nación.

Gracias a la aparición de las nuevas tecnologías, la sociedad cuenta hoy en día con un sistema de comunicación interactiva, gracias al cual podemos comunicarnos en tiempo real con las personas. De este modo, el teléfono celular y la computadora, se han convertido en la puerta al mundo y en una herramienta valiosa en muchos aspectos de la vida. (De la Torre 2012). La disponibilidad de las mejoras tecnológicas en los dispositivos

móviles, están creando en las personas la demanda del uso de nuevos servicios que se basan en estas tecnologías para solucionar problemas específicos.

Por lo tanto, con el objetivo de poder ayudar a las mujeres que sufren violencia de género, se podría emplear a través del diseño de experiencia centrado en el usuario una herramienta para poder generar un vínculo confiable y de fácil acceso tanto para las mujeres que estén atravesando situaciones de riesgo en sus hogares, como para aquellas que necesiten asistencia, involucrando la tecnología y sus beneficios.

En base a lo anteriormente mencionado, surgen los siguientes interrogantes que darán origen a los objetivos de la investigación:

¿De qué manera se podría brindar un recurso para aquellas personas con identidad femenina que tienen la necesidad de prevenir circunstancias perjudiciales mediante el uso de nuevas tecnologías?

¿Cuáles son las diferentes situaciones que necesitan ser atendidas, para ayudar a las personas que se encuentran sufriendo situaciones enmarcadas dentro de la violencia de género?

¿Qué factores o aspectos se deben tener en cuenta al momento de intervenir frente a los diversos escenarios que viven día a día las personas que sufren violencia de género?

¿Qué recursos y/o elementos del diseño gráfico se deben tener en cuenta para que la aplicación pueda ser ventajosa?

OBJETIVO GENERAL

Elaborar una aplicación móvil que brinde asistencia ágil, práctica, necesaria y de fácil acceso orientada a las mujeres en situación de violencia de género.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los posibles momentos de la vida cotidiana en los que se necesita de un recurso que permita poder abordar la situación de violencia de género.

Indagar qué tipo de contenido es necesario englobar para desarrollar una aplicación dirigida a brindar una herramienta destinada a mujeres que vivencian momentos críticos día a día.

Establecer las características de diseño y usabilidad necesarias para lograr un correcto uso de la aplicación por parte del público objetivo.

JUSTIFICACIÓN

En relación a las mujeres en situación de violencia, este proyecto implicará un aporte para el diseño gráfico, ya que, mediante el diseño adaptado al usuario, a través de una aplicación móvil, ofrecerá contención y ayuda a un grupo de personas con una marcada vulnerabilidad que necesita ser atendida, posibilitando de igual manera que el diseño gráfico se convierta en una herramienta social.

De esta manera, el proyecto significará un gran beneficio para la población femenina, especialmente para la mujer que esté atravesando una situación determinada, cubriendo así esta aplicación una necesidad urgente. Además, brindará ayuda y contención haciéndolas sentir acompañadas, sabiendo que cuentan con un instrumento que se adapta a sus necesidades concretas.

En conclusión, es factible la concreción del proyecto a través de la implementación en dispositivos móviles. De este modo se podrán descargar la aplicación la cantidad de personas que la deseen, desde la tienda Play Store o App Store. Afirma también lo anteriormente dicho, la existencia en la actualidad de una aplicación del Gobierno Nacional. Siendo que el proyecto de tesis pretende ser superador al buscar mejorar la accesibilidad, abarcando un mayor número de necesidades y mejorando la eficacia del medio de interacción.

MARCO TEÓRICO

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Según Austin y Doust (2008), es importante que el usuario comprenda y pueda navegar de una correcta forma dentro de las interfaces, para esto se busca que la misma tenga mediante diferentes elementos gráficos como el color, la tipografía y los íconos, un buen aspecto y atracción para poder brindarle al consumidor la mayor claridad y facilidad posible al utilizar esta aplicación. El diseño no es solamente una cuestión de crear una estética seductora, es decir que se busca generar una buena experiencia en el usuario, ofreciendo la mayor facilidad en su uso, para esto los autores recomiendan: un aspecto coherente entre las páginas; un menú accesible; un diseño despejado y fácil de comprender; colores pertinentes para no confundir ni perder al usuario; contenido relevante y preciso, entre otras. (Austin y Doust 2008).

En la misma línea, Palau (2007) coloca al usuario en el centro del proceso de diseño de la interfaz involucrándolo desde los primeros pasos de su creación. En este proceso existen diferentes etapas para llevar a cabo una evaluación del público objetivo para conocer y ahondarse en lo que piensa, quiere, necesita, etc. Las etapas más importantes

son: Análisis que es en donde se investiga al usuario y se reúne la información necesaria. Y diseño que responde a las características recabadas en el paso anterior para, de este modo, lograr una experiencia satisfactoria por parte del público al momento de utilizar o navegar por la aplicación, este paso incluye el diseño conceptual, diseño visual y diseño de contenido. (Palau 2007).

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, el diseño centrado en el usuario se trata de enfocar el diseño de un producto/servicio hacia las necesidades concretas del mismo, llevando a cabo un análisis exhaustivo previo del público objetivo y recabando la información necesaria para poder diseñar y crear una interfaz que pueda satisfacer estas necesidades concretas del usuario.

USABILIDAD

Según la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) 9241 "Usabilidad es la medida en que un producto puede ser utilizado por determinados usuarios para conseguir unos objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso definido." <https://cutt.ly/1b5cWSe> Esto quiere decir que la finalidad del diseño en estos casos, es poder obtener una experiencia de usuario exitosa, mediante la correcta distribución y organización de los elementos que componen la interfaz, para así permitirle al mismo desenvolverse fácilmente dentro de ella y poder tener el control de la aplicación. Para esto se necesita que la plataforma tenga una constancia repetitiva en sus elementos para orientar al usuario; prevención de errores; una estructura visible; rutas de acceso rápidas; entre otras. (Palau 2007).

En base a esto, se puede agregar que debe existir una óptima comunicación entre el usuario y el *software* y que la misma se debe dar en un contexto determinado. Royo, en

igual sentido, aporta que la usabilidad depende de cuatro factores claves que son: el usuario; el dispositivo; el contexto del usuario y el diseñador digital. De este modo, se establecen diferentes relaciones entre estos factores, en donde el diseño de la interfaz debe permitir una correcta navegación del usuario, y esta plataforma debe ser creada en base al contexto y las diferentes necesidades del público objetivo, por su parte, la tecnología genera las herramientas para que esto sea posible. (Royo, 2004)

En este sentido, un diseñador tiene que prestar especial atención en generar una aplicación móvil en donde el usuario tenga un correcto desempeño dentro de la misma y no le sea algo engorroso navegar dentro ni poder encontrar sus diferentes funciones. Es decir, que hay que lograr entender correctamente a nuestro público para poder llegar así a generarle las herramientas que necesita de la mejor manera y teniendo en cuenta los diferentes contextos en los que se puede llegar a necesitar de la misma.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

En las plataformas digitales es importante el uso de la arquitectura de la información, la misma es una representación gráfica realizada mediante un diagrama con la estructura y la secuencia general de navegación del usuario, en donde se delimita en términos generales, el recorrido que va a ser posible que realice este dentro de la aplicación. Estos diagramas sirven para delimitar la disposición básica que tendrá la aplicación y da una visión macro, previa al pensamiento de la estética y el diseño. Por otro lado, es importante destacar que también existen diferentes tipos de navegación, estos son: jerárquica, global y local. Se recomienda no generar niveles de profundidad de navegación muy complejos para las aplicaciones móviles debido a las limitantes de espacio en pantalla y contexto de

uso. La maquetación de las páginas es el punto de partida que va a servir de guía para poder llevar a cabo el proyecto exitosamente. (Serna 2016).

Al respecto, Rosenfeld y Morville (2000), dicen que la arquitectura de la información se basa en crear sistemas de organización. En estos sistemas se colocan de forma organizada los diferentes datos para que los usuarios puedan encontrar las respuestas correctas a sus preguntas, es decir, que se crea una arquitectura y diagramación de la plataforma para poder hallar fácilmente la información que se busca. En estos diagramas existen esquemas y estructuras de organización, en donde los primeros representan las características que tienen en común los elementos del contenido y los agrupa de manera lógica. Las segundas definen las relaciones que va a haber entre ese contenido, es decir, la navegación. Se recomienda, para las aplicaciones móviles una estructura lineal. (Rosenfeld y Morville 2000).

Con relación a lo anteriormente mencionado, se puede afirmar que es necesario utilizar la arquitectura de la información para desarrollar aplicaciones móviles ya que con la misma se garantiza que los usuarios puedan tener una correcta navegación y un pleno desarrollo dentro de la misma.

IDENTIDAD VISUAL

Chaves (1990) define a la identidad institucional como el “Conjunto de valores y atributos –asumidos o no- que configuran el perfil óptimo a comunicar socialmente, congruente con las estrategias y políticas de la institución.” (Chaves, 1990, p. 70) De este modo, se plasma a la identidad corporativa como una identificación, utilizándola para el reconocimiento por parte de los usuarios, buscando también, mediante su diseño, generar pregnancia, coherencia legibilidad y jerarquía en la creación y uso del mismo. Existen,

según Chaves 2 (dos) tipos de identidad: logotipo e imagotipo, donde el primero hace referencia la versión gráfica escrita y el segundo es la suma del logotipo con un signo no verbal. (Chaves 1990).

Dentro de este marco, Domínguez (2009), aporta que la identidad visual es una mezcla que reúne recursos visuales en donde se concentra la intención metafórica de la entidad a la que se quiere representar buscando proyectar una imagen positiva de la misma. Por esto, la identidad corporativa transmite los valores, principios, e ideales, buscando también generar pregnancia en la mente de los usuarios, mediante una correcta diferenciación de la competencia. Es por esto que el público está en constante interacción con la misma ya que es él quien termina de darle un significado. Toda identidad coexiste en base a elementos simbólicos y sus combinaciones, estos elementos son el lenguaje, la tipografía, los pictogramas, el color, etc. (Domínguez 2009).

Por todo lo mencionado anteriormente, se puede decir que es importante que en la identidad visual corporativa se logre una correcta representación gráfica del mensaje que se quiere transmitir y mediante la misma poder generar diferenciación. En las aplicaciones móviles esto es de suma importancia ya que en las tiendas donde se descargan las mismas, las identidades están agrupadas y en constante competencia visual una de la otra, por lo que se tiene que generar un contacto fuerte y eficaz con el usuario.

COLOR

Según Domínguez (2009) el color es una herramienta esencial al momento de diseñar, ya que forma parte de la estructura principal del diseño y proporciona al mismo de diferentes significaciones emocionales y psicológicas. También se lo considera un elemento de identificación debido a que le aporta identidad, reconocimiento e identificación al

mensaje que se quiere transmitir, por lo cual, siempre existe un color dominante o principal y luego los colores secundarios que acompañan correcta y armoniosamente al principal.

Por otro lado, Cuello y Vittone (2013), consideran también que el color es un recurso vital al momento de diseñar aplicaciones. Aconsejan un uso consistente y vinculado al contexto en donde se aplica, es por esto que se recomienda un uso cuidadoso de ciertos colores como el rojo, amarillo y verde. Para los textos recomiendan utilizarlo para destacar frases, jerarquizar el contenido y para generar una consistencia visual. Lo más importante que cabe destacar, es su uso respecto al fondo, ya que se aconseja no utilizar colores oscuros y con un contraste bajo para no cansar al usuario ni provocar problemas de legibilidad.

Por lo tanto, ya que el color forma una parte significativa del mensaje que se quiere transmitir, hay que tener en cuenta que debe ser elegido correctamente, tanto el color principal, como los secundarios y el mismo debe ser acorde al público y la temática abordada. El diseñador por otra parte, tiene que tener en cuenta la utilización de fondos claros, poco contraste para una correcta legibilidad del mismo.

TIPOGRAFÍA

En esta línea, cabe mencionar lo que se entiende por legibilidad. Legibilidad es en pocas palabras la facilidad y comodidad para poder leer un texto de corrido correctamente y sin complicaciones. Es por esto que hay que tener especial cuidado en la elección de la estética y el diseño ya que se podría estropear con un simple error de tipografía y legibilidad. Para las tipografías digitales, no corren las mismas reglas que para las tipografías impresas ya que el soporte es de suma importancia en estas y para las digitales

las pantallas tienen sus encrucijadas en cuanto a los diferentes servidores y las reglas del HTML. (Alberich, Fontanills, Franquesa, 2013).

De la misma manera, Palau (2011) menciona una serie de aspectos a tener en cuenta sobre la legibilidad y el diseño en los textos dentro de las aplicaciones móviles. Hace referencia a utilizar un contraste adecuado entre el fondo y el color de la tipografía para favorecer la lectura, para esto recomienda siempre un fondo blanco o claro y tipografías oscuras para los textos. Por otro lado, para obtener una legibilidad adecuada, sugiere que el tamaño de la fuente no sea menor a 9 puntos y que la misma sea de palo seco. Para los títulos se recomienda jerarquía y que no sean muy largos para no desorientar ni confundir al usuario, al igual que los textos en donde se aconseja ser concretos, simples y breves en la comunicación para no complicar al consumidor. (Palau 2011).

En conclusión, se podría decir entonces, que es sumamente importante que el diseñador tenga en cuenta la legibilidad al momento de diseñar aplicaciones móviles y que la misma va de la mano principalmente de un correcto uso de los colores en cuanto al contraste. También cabe señalar, que una correcta elección de la tipografía y un tamaño adecuado harán que el usuario pueda utilizar satisfactoriamente la aplicación en cualquier contexto en el que se encuentre.

ELEMENTOS VISUALES (ICONOGRAFÍA)

Dentro de esta perspectiva, Frascara (1996), aporta que la selección de los componentes para un diseño debe ser apropiada e ir en concordancia con el contenido del mensaje que se quiere transmitir, es decir que la elección del enfoque estético que se le da a un diseño, tiene que tener relación y ser adecuada al mensaje y al público objetivo al cual este diseño va dirigido, para que, de este modo, tenga efectividad. La composición en un diseño está

formada por relaciones de jerarquías, secuencia y significados, los mismos están dados por los elementos visuales que forman la composición y su ubicación dentro de esta. (Frascara 1996).

En igual forma, se entiende por ícono a la representación gráfica de un símbolo para poder comprender más rápida y eficazmente el significado de lo que se quiere transmitir. Cuello y Vittone (2013), expresan que los íconos o elementos visuales que se encuentran dentro de una aplicación sirven de ayuda visual para reforzar cualquier tipo de información que se quiera plasmar, dentro de la pantalla. Estos íconos contribuyen a la mejora de la distribución y utilización de los espacios en la plataforma, siempre y cuando sirvan para transmitir fácilmente la acción que van a ejecutar, como por ejemplo utilizar un tachito de basura para representar el significado de “eliminar”. Es por esto, que estos íconos deben ser simples, claros, representativos y sin complicaciones, para lograr una interpretación correcta del mensaje por parte del usuario. (Cuello y Vittone 2013).

Por todo lo dicho anteriormente, se entiende que el diseño de los elementos visuales e iconografía que posea una aplicación deben ser pertinentes al mensaje que se quiere transmitir, así como también, poseer un carácter simple y de fácil comprensión para que todo el público pueda entender y poder utilizar con facilidad la plataforma y poder navegar correctamente en la misma.

MÉTODO DE DISEÑO

Como menciona Holguín (2020), para poder llevar a cabo correctamente un proyecto de diseño, lo más óptimo es recurrir a un método de diseño, es decir a un procedimiento específico para abordar el problema planteado. Tales metodologías involucran diferentes tipos de actividades a realizar, siguiendo un orden y una relación de secuencialidad entre

sí. Los diseñadores aplican estos diferentes procesos para que sus creaciones puedan desarrollarse adecuadamente y los resultados sean exitosos. (Holguín 2020).

Para este proyecto, se tomarán de referencia las metodologías propuestas por Tona Monjo Palau y Cuello y Vittone. Se procedió a la elección de dichos autores, ya que ambos hacen alusión a la temática del diseño en las aplicaciones móviles y sus métodos poseen una alta calidad de precisión en sus etapas. De Cuello y Vittone se toma como referencia la indagación e investigación del usuario, tanto como la puesta en escena y el prototipado de la aplicación. Por otro lado, Palau hace hincapié en el diseño propiamente dicho, abarcando tanto los aspectos visuales y gráficos, como los de navegación.

Cuello y Vittone	Tona Monjo Palau	Metodología Propia
Conceptualización <ul style="list-style-type: none"> - Ideación - Investigación - Formalización de la idea 	Análisis <ul style="list-style-type: none"> - Objetivos de la app - Características de los usuarios - Requisitos técnicos del desarrollo 	Investigación <ul style="list-style-type: none"> - Detección del problema - Definición y características de los usuarios - Objetivos de la app
Definición <ul style="list-style-type: none"> - Definición de usuarios - Definición funcional 	Diseño <ul style="list-style-type: none"> - Modelado del usuario. - Diseño conceptual. - Diseño de contenidos. - Diseño visual. 	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> - Arquitectura de la información - Navegación/Usabilidad
Diseño <ul style="list-style-type: none"> - Wireframes - Prototipo - Test con usuarios. - Diseño visual. 	Prototipo <ul style="list-style-type: none"> - Baja fidelidad (esquema en pantalla) - Alta fidelidad (aspecto muy similar al diseño final) 	Diseño <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de identidad - Diseño visual de pantallas - Iconografía - Tipografía - Color
Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> - Programación del código - Corrección de bugs 	Evaluación <ul style="list-style-type: none"> - Con usuarios reales - Sin usuarios reales 	Prototipo <ul style="list-style-type: none"> - Mockups - Prototipos de baja fidelidad
Publicación <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento - Seguimiento - Actualización 		

Figura 1 – Metodología de trabajo basada en Cuello y Vittone y Monjo Palau – Elaboración propia 2021

Como se mencionó anteriormente, se tomó como base a las metodologías propuestas por los autores, para poder crear una nueva. Esta tercera metodología plasmada, tiene 4 etapas: investigación, desarrollo, diseño y prototipo.

1. Investigación: Esta etapa está basada en la propuesta de Cuello y Vittone principalmente, en donde primeramente se habla de una ideación para luego proceder al análisis de los usuarios. Cabe aclarar que dicha etapa de ideación fue alterada, ya que se considera de vital importancia en un proyecto de diseño tener en claro, antes que nada, el problema que se va a tratar para poder abordar el proyecto de la mejor manera posible. Luego, se continúa con una definición e investigación del público objetivo, para que, de este modo, se puedan abordar las necesidades del mismo correctamente y así poder concretar los objetivos que tendrá que plantear la aplicación.
2. Desarrollo: Una vez definido el problema y el público, se tiene en cuenta toda esa información recabada para poder continuar con la realización de la arquitectura de la aplicación para luego ahondarse en lo que se trata la navegación y usabilidad de la misma. Palau, hace referencia a esto en la etapa de “diseño conceptual”.
3. Diseño: En esta etapa, se realiza todo lo relacionado con el diseño gráfico y visual. Nuevamente, todos los datos que se han investigado y analizado, son tenidos en cuenta tanto como para realizar la identidad visual de la aplicación, como para su contenido. Aquí comienza la fase creativa, en donde se toman decisiones respecto de la conceptualización gráfica, es decir, la estética, la cromática, la tipografía, los elementos visuales e iconográficos que tendrá la aplicación y la ubicación de dichos recursos en el espacio, esto se llevará a cabo a través del uso de herramientas de diseño gráfico.

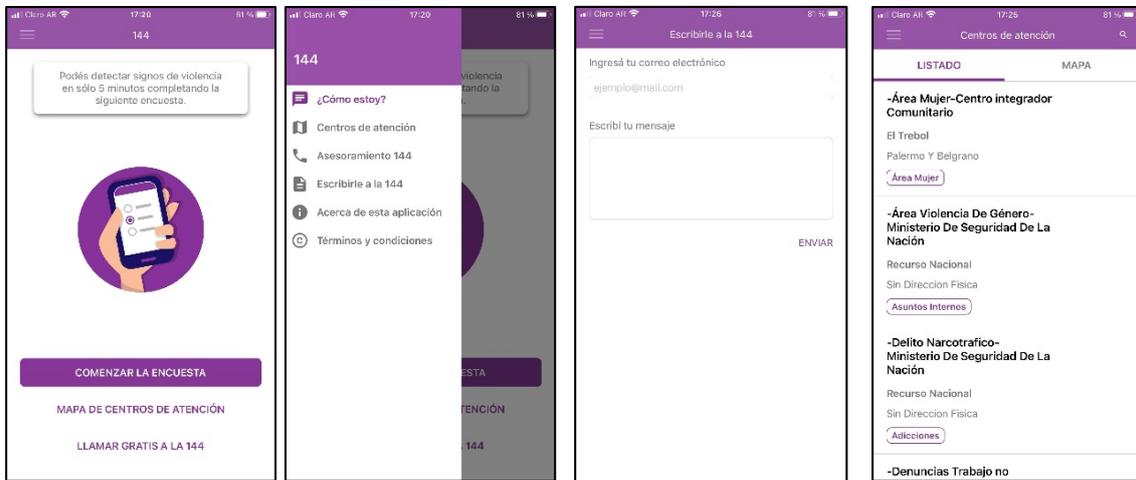
4. Prototipo: Una vez que se tiene listo el paso anteriormente mencionado, se procede a crear los prototipos de las pantallas de la aplicación, mediante la ubicación en la pantalla de los diferentes elementos que se van a utilizar, esto será plasmado en mockups de simulación para poder tener una visión panorámica de cómo se verá la aplicación una vez que esté en funcionamiento, es decir, aquí se realiza una visión preliminar de cómo quedaría el producto.

ANÁLISIS DE ANTECEDENTES

En este apartado, se analizarán tres (3) casos de estudio, los mismos fueron elegidos en base a la temática a abordar. Se decidió elegir en los tres casos a aplicaciones móviles que brinden algún tipo de ayuda o servicio para las situaciones de violencia de género o cómo ayudar a gente que ésta transitando esta situación. Las categorías que se analizarán en la matriz de análisis son: identidad visual; usabilidad; arquitectura de la información; botones; paleta cromática y tipografía. Estas fueron elegidas para tomarlas como patrón de referencia para analizar las falencias o aciertos a la hora de realizar futuramente la aplicación móvil planteada en este proyecto.

DISEÑO DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

* 144

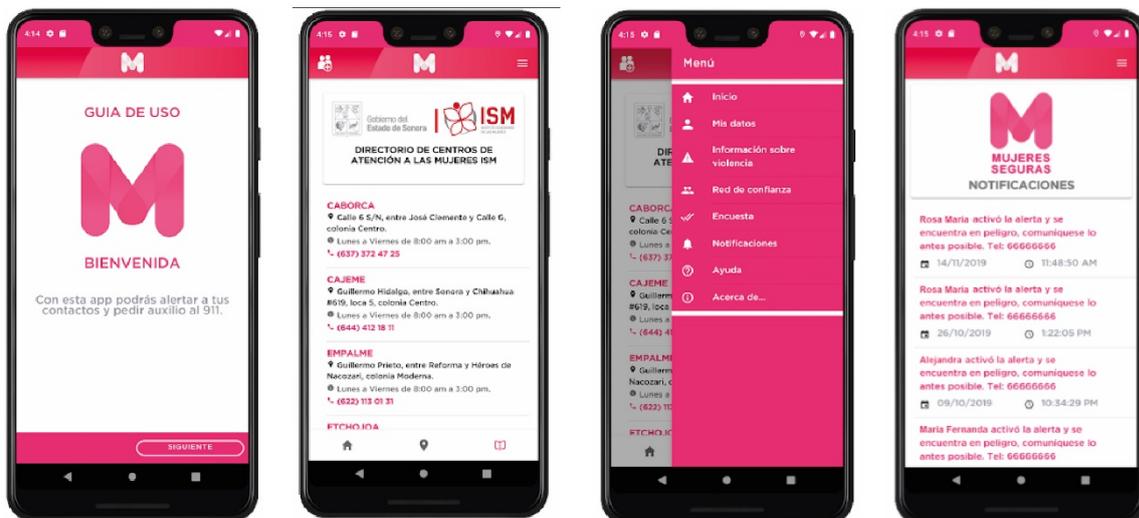


Caso	Aplicación móvil de Argentina, que brinda formas de comunicarte con la línea 144 y mediante un test detecta si estas sufriendo violencia de género.
Identidad Visual	 <p>La identidad visual es muy simple y genérica, sus formas son sencillas. Su imago tipo no es muy distintivo.</p>
Usabilidad	La navegación en la app es deductiva, pero en algunas ocasiones sus rutas de navegación se tornan algo engorrosas. No incluye demasiadas funciones por lo que, es algo simple de utilizar para los usuarios.
Arquitectura de la información	La arquitectura de la información realizada en la aplicación es de tipo ramificada, en este caso, esto está mal planteado ya que no es sencilla la navegación en la app.
Botones	Son reconocibles rápidamente y tienen fácil acceso a los mismos. Al no poseer tantas funcionalidades, la cantidad de botones que posee la aplicación son reducidos.

<p>Paleta cromática</p>	 <p>Su paleta cromática es muy acotada. El color hace referencia a un movimiento social relacionado con la temática abordada, lo que le da una connotación al mismo y una pregnancia por parte del público. El contraste es correcto, ya que el morado es fácilmente reconocible junto al blanco.</p>
<p>Tipografía</p>	<p>La tipografía utilizada en la aplicación es de tipo sans-serif, lo que permite una buena legibilidad, se utilizan dos tipos de variantes, bold y regular, para generar jerarquización en los textos. Los colores utilizados para la misma son gris, negro y blanco, dependiendo del fondo. El tamaño de la misma es adecuado.</p>

Figura 2 – Esquema analítico de la aplicación “144” - Elaboración propia (2021)

* Mujeres Seguras



<p>Caso</p>	<p>Aplicación móvil de México, para mujeres en situación de violencia de género. Contiene botón de ayuda en caso de encontrarse en riesgo. Permite generar una red de contactos para que esas alertas también puedan llegarle a quienes estén dentro de la red, presenta también un mapa con los centros de atención más cercanos.</p>
--------------------	--

Identidad Visual	 <p>La identidad visual en este caso, se presenta mediante un imagotipo de la letra M. Visualmente se logra ver e identificar bien, es reconocible y su cromática contrasta correctamente, pero las luces y sombras entorpecen mínimamente la visión.</p>
Usabilidad	<p>La aplicación es funcional, está correctamente diseñada y pensada para el fin que cumple. Por otro lado, también posee botones fijos, fácilmente reconocibles y entendibles, que te permiten ir a las diferentes secciones principales de la app sin problema.</p>
Arquitectura de la información	<p>La arquitectura de la información en este caso presenta una estructura ramificada, esto permite que, dentro de la navegación de la aplicación mediante los tres botones fijos de la parte inferior, todo está interconectado entre sí.</p>
Botones	<p>En este caso, los botones se pueden identificar correctamente, ya que son distinguibles con facilidad, debido a que son iconos de simple reconocimiento en cuanto a significado. La app cuenta con 3 botones en la parte inferior de la pantalla, luego cuenta con un botón de menú, en donde dentro tiene más botones en un menú desplegable.</p>
Paleta cromática	 <p>En este caso la paleta cromática es muy simple y acotada. El contraste con el blanco está bien utilizado. El fondo blanco es pertinente para poder colocar toda la información necesaria dentro de la pantalla y que la misma sea clara y entendida correctamente sin ninguna distracción.</p>
Tipografía	<p>Se utiliza una tipografía de tipo palo seco o sans-serif en sus diferentes grosores: regular y bold. Esta diferenciación es utilizada más que nada para marcar jerarquización de información, tal como títulos o secciones.</p>

Figura 3 – Esquema analítico de la aplicación “Mujeres seguras” - Elaboración propia (2021)

* Seguras App



<p>Caso</p>	<p>Aplicación móvil de España, dirigida tanto a las mujeres como al resto de la ciudadanía y que pretende dar más seguridad en distintas situaciones. Sirve para informar y detectar casos de violencia de género. Proporciona diversas herramientas para ayudar y apoyar a las víctimas o a cualquier persona que desee colaborar en la lucha contra la violencia de género.</p>
<p>Identidad Visual</p>	 <p>En este caso, la identidad es representada mediante un imagotipo, el mismo utiliza una forma de escudo para el fondo y dentro unas siluetas de dos personas, representando un hombre y una mujer. El contraste que se genera entre la figura y el fondo es correcto. La identidad está presente dentro de la aplicación reiteradas veces.</p>
<p>Usabilidad</p>	<p>El diseño de la aplicación en cuanto a navegación no es del todo cómodo. No existe un botón para volver atrás o para salir de donde estas con facilidad. Por otro lado, las rutas de navegación son confusas y no se entiende bien para que son o cómo funcionan algunos botones.</p>
<p>Arquitectura de la información</p>	<p>En este caso, la arquitectura de la información que presenta la aplicación es de tipo jerárquica, lo cual indica, que cada subdivisión no se conecta con otra. Esto puede que haga que el usuario se pierda</p>

	al utilizar la aplicación, ya que no hay un botón que indique como salir o volver hacia atrás.
Botones	Los botones dentro de la aplicación son muy visibles, ya que poseen un gran tamaño y se los reconoce dentro de la pantalla.
Paleta cromática	 <p>La paleta cromática de esta aplicación esta abarcada por una misma gama de colores, en combinación con el blanco. El contraste no es demasiado, ya que los colores utilizados son muy similares. Dentro de la aplicación hay pocos espacios en blanco, es decir, sin ningún color, lo que puede llegar a ser contraproducente para el usuario.</p>
Tipografía	Se utiliza una tipografía muy general, al estilo de la fuente “Helvética”, la misma es una fuente simple y elegante, posee una alta legibilidad y es clásica. Es una tipografía de palo seco y esta utilizada en su variante bold en muchas ocasiones dentro de la app para resaltar textos o marcar jerarquías. No posee un buen contraste con el fondo en la mayoría de los casos.

Figura 4 – Esquema analítico de la aplicación “Seguras App” - Elaboración propia (2021)

SÍNTESIS DE DATOS

Caso 1: 144

Mediante el análisis realizado anteriormente, se puede concluir que la identidad visual de la aplicación dentro de la misma, no tiene mucha presencia, lo que genera poca pregnancia por parte del usuario. A su vez, es muy similar al ícono de una red social de alta popularidad llamada “WhatsApp” lo que puede generar confusión. En cuanto a la arquitectura, se puede destacar que, al ser ramificada, sus rutas de navegación son más prácticas y simples al momento del uso, a pesar de ello dentro de la app hay algunas para las que no es muy reconocible la ruta de acceso y salida, por lo que la usabilidad no es del todo óptima, ya que se pueden generar cierta desorientación por parte de los usuarios.

Dentro de la aplicación hay un menú de opciones, en donde aparecen todas sus funciones, esto es muy práctico y genera una comodidad en el público al momento de desenvolverse en esta, a su vez los botones son reconocibles fácilmente. La paleta cromática en este caso es muy simple, presentando solamente un color en contraste con blanco. Pudiendo decir que, si bien el contraste es correcto, dentro de la app no se puede apreciar ningún otro color, lo que lleva a una monotonía visual, pudiendo resultar un perjuicio o falencia al momento de su uso, ya que no tiene dinamismo y puede generar hastío.

Caso 2: Mujeres Seguras

En este caso, en base a la evaluación elaborada, se puede decir haciendo referencia a su identidad visual, que dentro de la aplicación se puede ver el imagotipo en reiteradas ocasiones, generando presencia de marca, la misma. La misma en este caso es simple y posee un buen contraste. En cuanto a la arquitectura de la información y la usabilidad, ambas están correctamente planteadas, su arquitectura es ramificada, lo cual genera una navegación más cómoda y fluida por las diferentes pantallas, posee un menú claramente visible donde aparecen todas las opciones, lo cual hace que no sea tan complejo volver al inicio o volver atrás. Por otro lado, respecto a esto, al ingresar a la aplicación se le explica brevemente al usuario algunas funciones y usos de la misma, esto es acertado, ya que genera que este se desenvuelva correctamente. La legibilidad es correcta y su paleta cromática, si bien es acotada, dentro de la aplicación, se encuentran diferentes elementos como algunos títulos o iconos con una variación de tono en el color rosa, lo que hace que el usuario al estar utilizándola, no se sienta cansado, ni aburrido de observar constantemente el mismo color.

Caso 3: Seguras App

En base al análisis realizado previamente de la aplicación, se puede concluir que, a partir de la arquitectura de la información y usabilidad de la misma, sus rutas de navegación no están del todo claras, ya que no existe una manera o un botón que le permita salir al usuario de la sección donde se encuentra. Esto es algo negativo, ya que genera confusión y puede llevar a los consumidores a irse de la misma sin haber completado las acciones que querían realizar dentro de la app. En relación a los botones, fundamentalmente los de la pantalla principal, se puede apreciar que no se entiende del todo su funcionalidad, tal es así, que, si son apretados, hay una alarma que comienza a sonar pudiendo generar susto. Por otro lado, en cuanto a la paleta cromática elegida, es correcto utilizar más de un solo color, pero en este caso los colores utilizados son muy similares entre sí, incluso, el fondo es de color y esto hace que no se genere un correcto contraste con la tipografía y de este modo puede causar incomodidad y fatiga en el público.

CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS

A través del análisis de las diferentes aplicaciones móviles realizado anteriormente, en base a las diversas características de funcionalidad, morfológicas y estéticas, se ha observado que los casos de estudio, responden a una navegación que no termina de ser clara dentro de las aplicaciones, ya que, si bien su arquitectura de la información está correctamente planteada, la navegación y fluidez para los usuarios dentro de las mismas es confusa y problemática. En este punto, cabe hacer una distinción, y es en cuanto al caso de la aplicación “Mujeres Seguras” en donde al entrar por primera vez, ofrece una guía de uso enseñando a utilizar correctamente la aplicación. Respecto a esto, es importante destacar que, el usuario debe poder navegar cómodo y con fluidez dentro de

la aplicación, de lo contrario no se podrán brindar correctamente las soluciones que se buscan.

Por otro lado, los botones en todos los casos son correctamente visibles e identificables, remarcados con color o con íconos visuales pertinentes a la sección que llevan. En la mayoría de los casos las apps poseen un botón con un menú desplegable presentando todas las opciones a realizar dentro de la misma.

Haciendo referencia a la identidad, es importante que la misma se destaque y esté presente al menos una vez dentro de la aplicación, para generar así presencia de marca y reconocimiento por parte del público. En este sentido, es importante también destacar que la misma sea distintiva para no confundir al usuario. Dicho esto, la paleta cromática elegida en los casos analizados, es muy acotada o se utilizan colores de la misma gama, lo que genera en la mayoría de los casos una monotonía y poco dinamismo dentro de la aplicación, pudiendo resultar en aburrimiento y hastío para el consumidor.

En cuanto a la tipografía, en la mayoría de los casos se utiliza un fondo blanco, lo cual es correcto ya que eso genera un buen contraste y eso permite una buena legibilidad en los textos plasmados sobre este. En el caso de “Seguras App” se utiliza un color celeste para el fondo y las letras en azul, lo que genera, en el caso particular un bajo contraste y una mala legibilidad de los textos que puede también generar fatiga en los consumidores.

PROGRAMA DE DISEÑO

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<ul style="list-style-type: none"> > Contenido necesario para la app > Diseño y usabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> > Diseño centrado en el usuario > Iconografía > Arquitectura de la información > Color > Tipografía > Identidad visual 	<ul style="list-style-type: none"> > Diseño centrado en el usuario > Iconografía > Botones > Arquitectura de la información > Color > Tipografía > Identidad visual

Figura 5 – Esquema general de condicionantes requerimientos y premisas - Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<ul style="list-style-type: none"> > DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO 	<p style="text-align: center;">Diseño centrado en el usuario</p> <p>De acuerdo a lo planteado por Palau (2007) el usuario se debe poner en el centro de la investigación, para de esta manera, poder ahondarse en sus necesidades más urgentes y lograr de este modo, que el mismo se desenvuelva cómoda y correctamente dentro de la app.</p>	<p style="text-align: center;">Diseño centrado en el usuario</p> <p>La aplicación estará dividida por diferentes secciones, las cuales van a ser fácilmente accesibles y reconocibles mediante botones que destaquen las mismas.</p> <p>Por otro lado, la información y los servicios que brindará la app será la justa y necesaria para estos casos, ya que se busca que el consumidor no se distraiga, ni se maree dentro de la misma y pueda cumplir sus objetivos de una manera exitosa.</p> <p>Se llegó a estas conclusiones, con el fin de que el usuario, al momento de utilizar la app, ya que la misma puede ser utilizada en situaciones críticas, pueda satisfacer su necesidad de uso de la manera mas rápida posible.</p>

Figura 6 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base al diseño centrado en el usuario. Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>> ICONOGRAFÍA</p>	<p style="text-align: center;">Iconografía</p> <p>Al respecto, Cuello y Vittone (2013) afirman que un ícono dentro de una aplicación móvil, sirve para una comprensión mas rápida y eficaz de lo que se quiere transmitir, ya que simboliza fácilmente la acción que se busca ejecutar, buscando que los mismos sean simples y representen correctamente dicha acción.</p> <p>Por su parte, Frascara (1996), plantea que estos íconos deben tener relación y concordancia con el mensaje y el público al que va dirigido.</p>	<p style="text-align: center;">Iconografía</p> <p>Los elementos visuales dentro de la aplicación, serán utilizados para que las personas al disponer de la misma, puedan encontrar y acceder de una manera mas sencilla y veloz a las diferentes secciones y/o servicios que ofrece.</p> <p>Dichos íconos, serán simples, todos del mismo color, estarán ubicados en la parte inferior de la pantalla siendo visibles en casi todas las pantallas que va a contener la aplicación.</p> <p>Cuando la persona este dentro de una sección que indica dicho ícono, el mismo tendrá otro color diferente, indicando que la persona se encuentra en ese apartado.</p>

Figura 7 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base a la iconografía. Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>> ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>Arquitectura de la información</p> <p>Serna (2016) manifiesta respecto a la arquitectura de la información, que la misma es un diagrama de la estructura principal que tendrá la aplicación, en donde se disponen las rutas de navegación. Cabe destacar que este proceso, se realiza previo al proceso de diseño y estética de la app.</p> <p>Por su parte, Rosenfeld y Morville (2000) aportan al respecto, que dichos diagramas, sirven de ayuda para que el usuario pueda hallar de la manera más sencilla, la información.</p>	<p>Arquitectura de la información</p> <p>Lo que se quiere lograr en esta aplicación, es que el usuario pueda encontrar los servicios que necesita de la manera más clara y directa posible, es por esto, que se realizarán secciones, como se mencionó anteriormente, las mismas tendrán dentro diferentes opciones a realizar.</p> <p>La arquitectura de la información será de tipo ramificada, ya que de esta forma las diferentes secciones se encontrarán interconectadas entre sí, lo que generará una mayor fluidez a los usuarios y permitirá que naveguen correcta y cómodamente dentro de la misma.</p> <p>Esta conexión estará dada por los botones de las diferentes secciones, que estarán visibles prácticamente todo el tiempo.</p>

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>> COLOR</p>	<p style="text-align: center;">Color</p> <p>En las aplicaciones móviles, el color es muy importante ya que aporta identidad y diferenciación a estas. En la misma línea, Cuello y Vittone (2013), afirman que es importante que el color tenga coherencia con el tópico que se aborda, siendo recomendado no utilizar demasiada cantidad de colores y ser precavidos con el uso de algunos de ellos.</p> <p>Es vital que su utilización tenga concordancia dentro de la app y que los colores empleados tengan un correcto contraste con el fondo de la misma, sin utilizar colores oscuros en sus fondos.</p>	<p style="text-align: center;">Color</p> <p>Dentro de la aplicación predominará el color morado, junto con una variación más clara del mismo, a su vez se utilizará como color complementario el amarillo.</p> <p>Se eligió como color principal el morado, ya que el mismo representa al movimiento “Ni una menos” en Argentina, dicho movimiento representa la lucha por la violencia contra las mujeres, buscando evitar, entre otras cosas, su consecuencia más grave, el femicidio.</p> <p>La variación del morado que se utilizará es con el fin de no cansar al usuario haciendo uso de un solo color dentro de la misma, este será empleado para títulos principalmente.</p> <p>Por otro lado, el color amarillo se aplicará en algunos detalles mínimos dentro de la app, como los botones de las secciones principales, buscando generar un alto contraste dentro de la misma y que estos sean fácilmente visibles por el usuario.</p>

Figura 9 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base al color. Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p>> TIPOGRAFÍA</p>	<p>Tipografía</p> <p>En referencia a las tipografías utilizadas en las aplicaciones móviles, Palau (2011) en tal sentido, aporta que es de gran importancia generar un correcto contraste con el fondo, buscando que este sea blanco y las tipografías de colores oscuros preferentemente, para de este modo propiciar la lectura y facilitar la legibilidad, buscando que el usuario esté lo mas a gusto posible dentro de la aplicación y utilizando la misma.</p> <p>En efecto, se sugiere hacer uso de tipografías de palo seco.</p>	<p>Tipografía</p> <p>En este caso, haciendo referencia a lo mencionado anteriormente, se utilizará fondo blanco en la pantalla y tipografía de color negro mayoritariamente, como así también violeta para algunos títulos o frases que sea importante destacar.</p> <p>A su vez, la fuente que se utilizará dentro de la app, será de tipo palo seco y se buscará una que dentro de este grupo, sea simple y de ágil lectura, para de este modo, generar una cómoda legibilidad para el usuario. Siguiendo la misma línea, se buscará que la fuente tenga variaciones de la misma, dando la posibilidad de jerarquizar la información.</p>

Figura 10 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base la tipografía. Elaboración propia (2021)

CONDICIONANTES	REQUERIMIENTOS	PREMISAS
<p data-bbox="288 864 464 931">> IDENTIDAD VISUAL</p>	<p data-bbox="620 342 820 371">Identidad Visual</p> <p data-bbox="536 405 911 987">La identidad visual es la esencia de la marca, es la representación gráfica de los valores y principios de la misma, es por esto, que el público es sumamente importante para ellas, ya que está en constante interacción con la marca y esto lleva a que sea él quien le termine de dar un cierre al significado, de ésta, combinando la representación gráfica visual, con lo que esto genera en dichos usuarios, es decir, los sentimientos generados por la misma, mediante estas representaciones.</p>	<p data-bbox="1043 342 1243 371">Identidad Visual</p> <p data-bbox="943 405 1356 987">Se eligió para la identidad visual de la aplicación "No Estás Sola", utilizar un imagotipo conformado por formas vectorizadas, con los colores mencionados anteriormente, en complemento con el blanco. Estas formas tendrán un tamaño grande, ocupando la mayoría del espacio disponible, ya que los iconos de las aplicaciones que figuran en las pantallas de los celulares son de tamaño pequeño, lo que impide colocar figuras muy reducidas ya que no serán fácilmente reconocibles y de esta forma perderían su sentido.</p> <p data-bbox="943 1032 1356 1503">Dicho imagotipo será conformado con una boca, la misma representará el hecho de animarse a alzar la voz, a expresarse. Esta boca estará rodeada por círculos pequeños y a su vez estos círculos formarán un círculo más grande que va a estar rodeando la boca, esto se pensó con la idea de representar una red o sostén alrededor de la boca, simbolizando que no están solas, animándolas a confiar en esta herramienta.</p>

Figura 11 – Esquema de condicionantes requerimientos y premisas en base la identidad visual. Elaboración propia (2021)

CONCEPTO GRÁFICO

En cuanto a la conceptualización gráfica de la aplicación móvil "No Estás Sola" la idea que se quiere lograr es que la persona no se sienta sola, es decir, darle una sensación de seguridad, acompañamiento y confianza para poder afrontar y alzar su voz frente a las

diferentes situaciones que está atravesando, siendo de este modo la app una herramienta para estas. Se busca generar que los usuarios se sientan apoyados, que la app funcione como un sostén para ellos y que los inspire a expresarse, a no sentir miedo de hablar y buscar ayuda. Si bien existe hoy en día una aplicación similar, la misma tiene escasas funciones para llevar a cabo dentro de esta, siendo de este modo muy básica la ayuda que se brinda, es por esto que se le quiere dar a esta nueva opción una propuesta de valor referida a estas funcionalidades y al acompañamiento para los usuarios.

Lo mencionado anteriormente será representado tanto en la cromática de la app, en su identidad y dentro de la misma. Haciendo referencia a su identidad, se realizará mediante herramientas gráficas una boca, simbolizando la importancia de alzar la voz, particularmente en estas situaciones, por otro lado, la boca estará acompañada de círculos pequeños en hilera formando de este modo un círculo más grande en donde se encontrará la boca en el centro, de este modo se verá representada la idea de unión y contención. Cromáticamente se utilizará una gama de colores morados y violeta, haciendo alusión al movimiento “Ni una menos”, dando cuenta de este modo, que se adhiere a las creencias del mismo y que por sobre todas las cosas se busca generar una empatía con el usuario.

El diseño de la iconografía a utilizar dentro de la aplicación, será con una estética sencilla y amigable, se colocarán iconos fáciles de entender y reconocer, utilizando formas orgánicas y resaltándolos dentro de la pantalla, colocándoles un color diferente al fondo en donde estarán dispuestos.

CRONOGRAMA DE TRABAJO

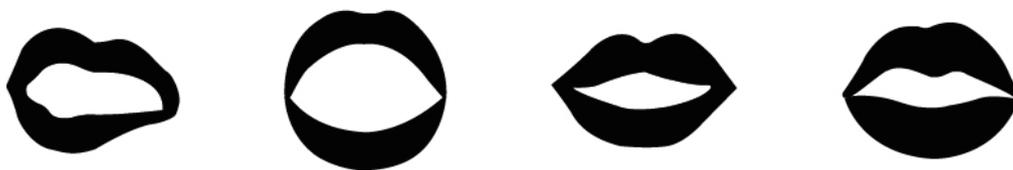
METODOLOGÍA		SEMANAS														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
FASE 1	Detección del problema	●	●													
	Definición del usuario			●	●											
	Objetivos de la app					●	●	●								
FASE 2	Arquitectura de la Info.								●	●						
	Navegación/Usabilidad									●	●					
FASE 3	Diseño de identidad											●	●			
	Diseño de pantallas/wireframes												●	●		
FASE 4	Mockups														●	
	Prototipos de baja fidelidad															●

Figura 12 - Cronograma de trabajo. Elaboración propia (2021)

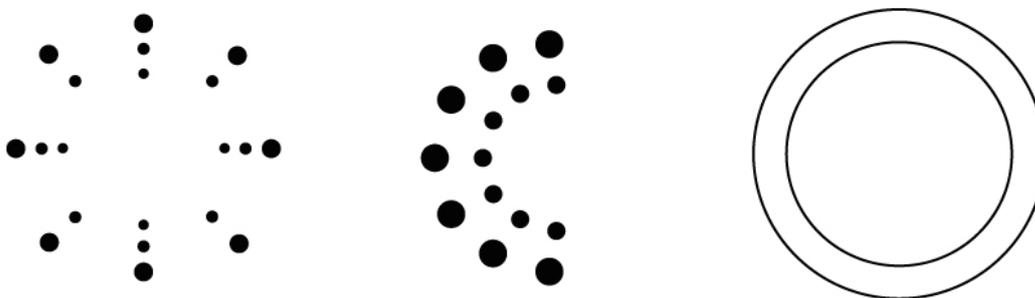
GENERACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

BOCETOS DE IDENTIDAD

Bocas



Círculos



Paleta cromática



88277c
R: 136
G: 39
B: 124



F7EA51
R: 247
G: 234
B: 81



A85DA1
R: 138
G: 93
B: 161

Pruebas de cromática y ubicación

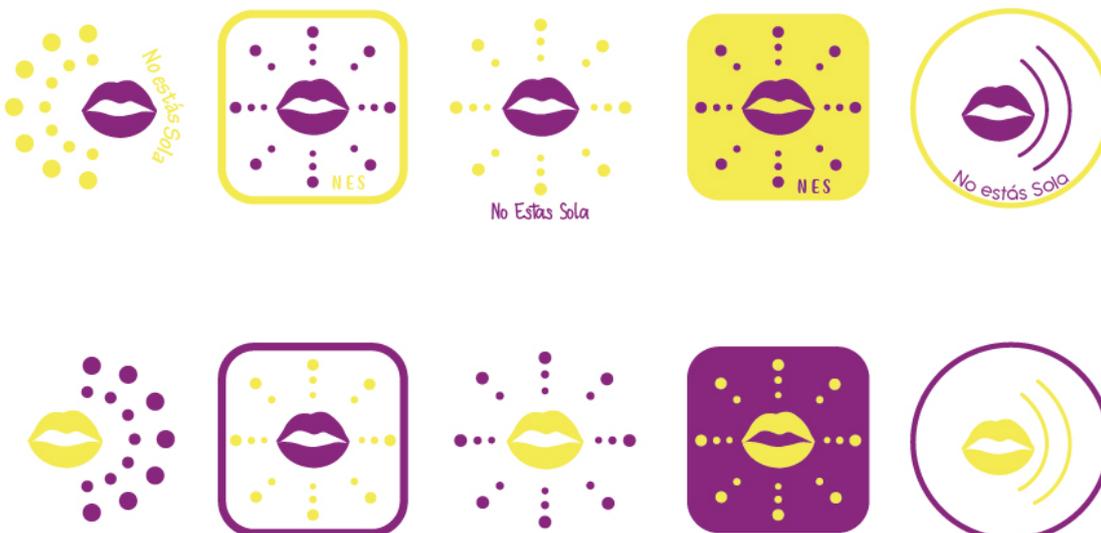


Figura 13 – Bocetos de las primeras ideas de identidad visual. Elaboración propia (2021)

BOCETOS DE TIPOGRAFÍA

Identidad

No Estas Sola	N E S
No Estás Sola	N E S
No Estás Sola	N E S

Tipografía 1: Rodda Kiddas

Tipografía 2: Friendly Schoolmates

Tipografía 3: Antipasto Pro

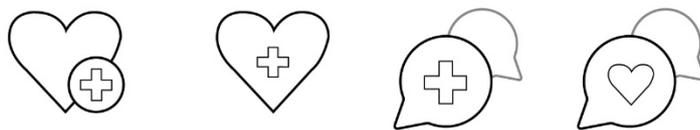
Dentro de la app

Montserrat	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
Comfortaa	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
Futura	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789

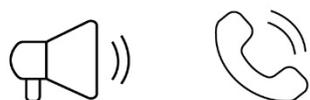
Figura 14 – Opciones de tipografías a utilizar. Elaboración propia (2021)

BOCETOS DE ICONOGRAFÍA

Ícono botón "Asistencia"



Ícono botón "Denuncia"



Ícono botón "Alarma de emergencia"



Ícono botón "Información"



Figura 15 – Bocetos de las primeras ideas de iconografía. Elaboración propia (2021)

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

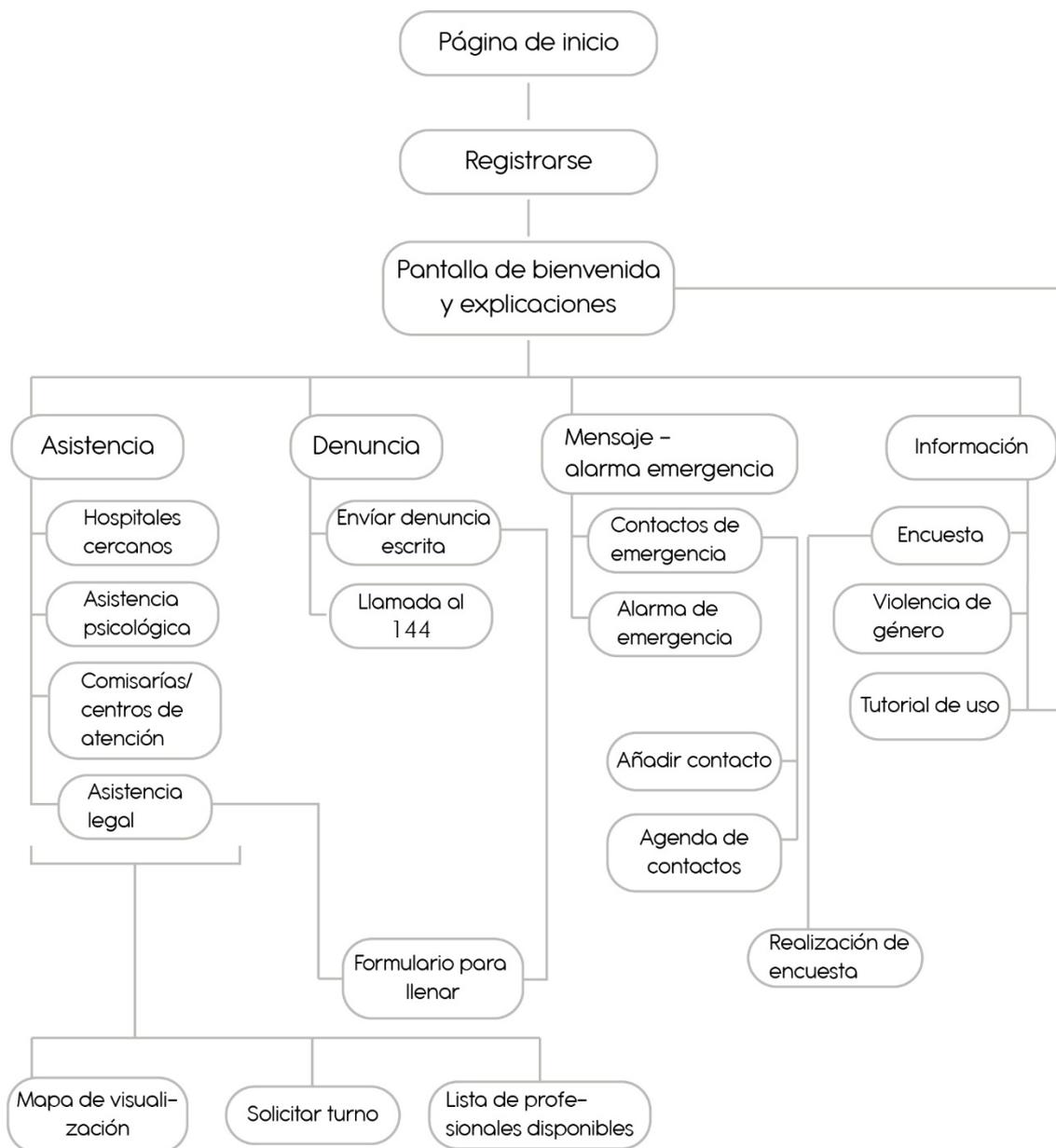
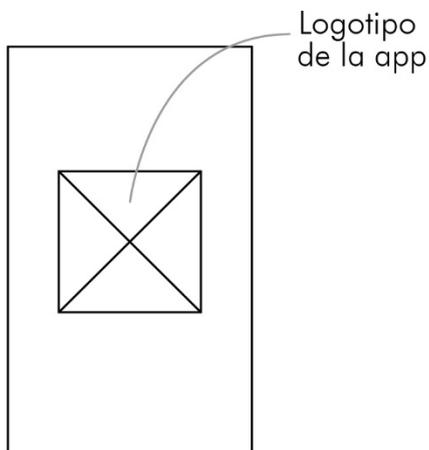


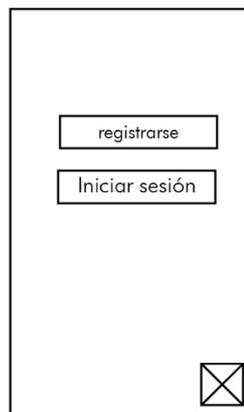
Figura 16 – Bocetos de la arquitectura de la información. Elaboración propia (2021)

BOCETOS DE WIREFRAMES

Página de bienvenida



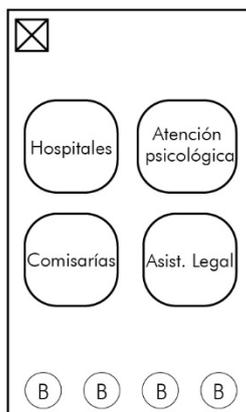
Registro



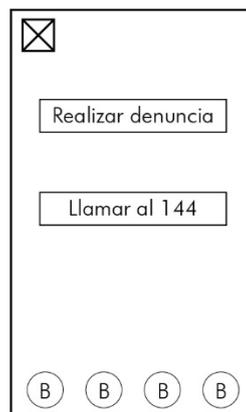
Pantalla principal



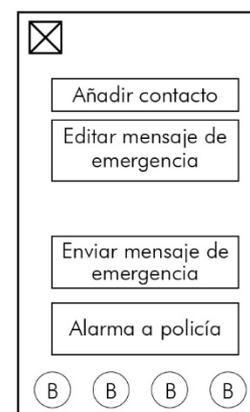
Pantalla Asistencia



Pantalla Denuncia



Pantalla Mensaje-notificación emerg.



Pantalla Información

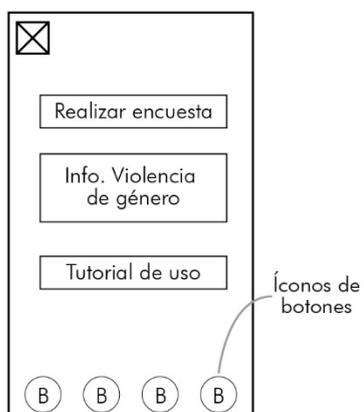


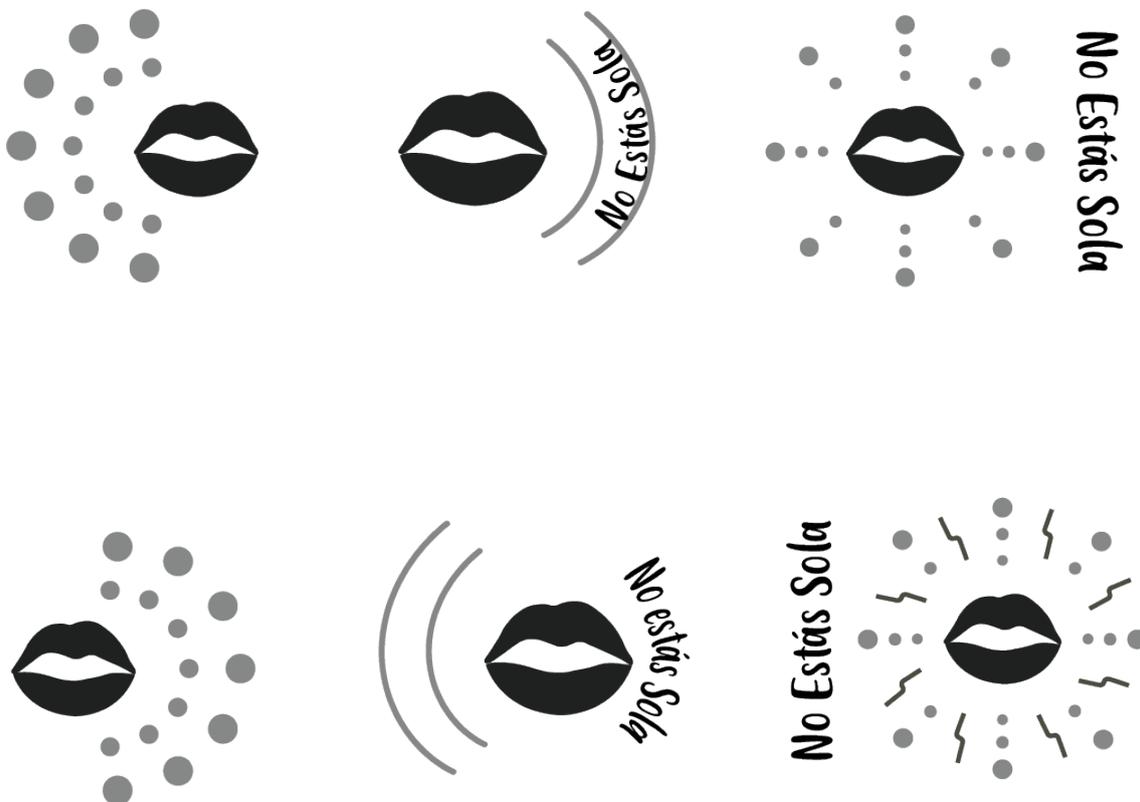
Figura 17 – Bocetos de los wireframes principales de la app. Elaboración propia (2021)

PROPUESTA FINAL DE DISEÑO: DEFINICIÓN TÉCNICA

Para lograr el desarrollo del proyecto presentado anteriormente, se utilizaron herramientas gráficas, es decir, programas específicos y propios de la disciplina del diseño gráfico para poder lograr la propuesta final deseada.

Primeramente, se pensó en la realización de una identidad visual, ya que la aplicación no existe y carece de la misma. Para ello, se realizaron bocetos en computadora de los diferentes elementos que iba a contener dicha identidad, para luego ir probando diferentes combinaciones de esos elementos y en base a ello, adoptar la que mejor funcione y cumpla con los requerimientos de la app. A continuación, se muestra dicho proceso.

No Estás Sola



No Estás Sola

Figura 18 – Bocetos de la identidad visual. Elaboración propia (2021)

A continuación de la elección de la identidad visual, se prosiguió a realizar la selección de la paleta cromática que se va a utilizar. El color base fue seleccionado en relación al movimiento feminista “Ni una menos”, variando levemente la tonalidad del color violeta utilizado en el mismo, a su vez se decidió utilizar un color de acompañamiento, con algunas tonalidades menos, para realizar algunos detalles y no generar cansancio visual utilizando siempre el mismo color. Por otro lado, se pensó también en la aplicación de un color que contraste con el principal, para generar mayor impacto visual y evitar la monotonía.

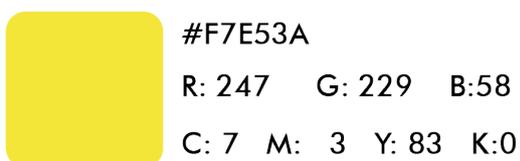
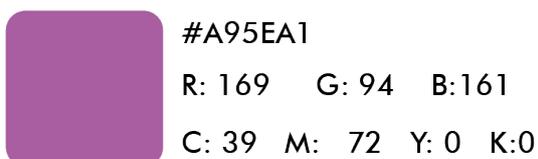
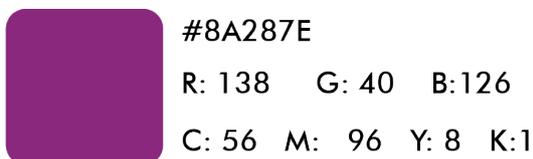


Figura 19 – Paleta cromática elegida. Elaboración propia (2021)

El paso siguiente, constó en la elección de una identidad, en base a los bocetos realizados y en la aplicación de la paleta cromática en esta. El imagotipo, incluye la tipografía, pero hay ocasiones en las que podrá ser utilizado simplemente el isotipo, por ejemplo, en las pantallas de los dispositivos donde aparecen todas las aplicaciones que éste tiene instaladas, ya que los nombres de las mismas figuran por defecto escritos debajo. Como ya se explicó anteriormente, el isotipo simboliza una boca, pidiendo ayuda, en tanto los círculos, tienen un doble significado, que es el de representar la “voz” de esa persona, y simbolizar una red de contención para la misma. El tamaño que tendrá esta identidad en el ícono de la pantalla del celular será de 512 x 512 píxeles.

IMAGOTIPO ISOTIPO



Figura 20 – Identidad visual. Elaboración propia (2021)

En cuanto a la tipografía utilizada en la identidad, se eligió la fuente llamada “*Friendly Schoolmates*” ya que se quiere representar y dar la sensación de algo realizado a mano, buscando darle un toque más “personal” y orgánico y no tan “rígido” como lo son las tipografías que se ven normalmente en la computadora, es por esta misma causa que esta es sin serifa. En la misma se combina el uso de mayúsculas y minúsculas.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 !"#%&/()=?¡¿/*@+[{-. ,; : < >

Grilla constructiva de la identidad visual

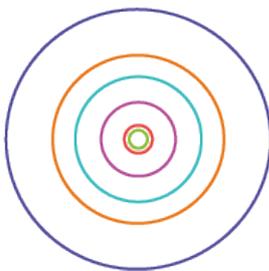
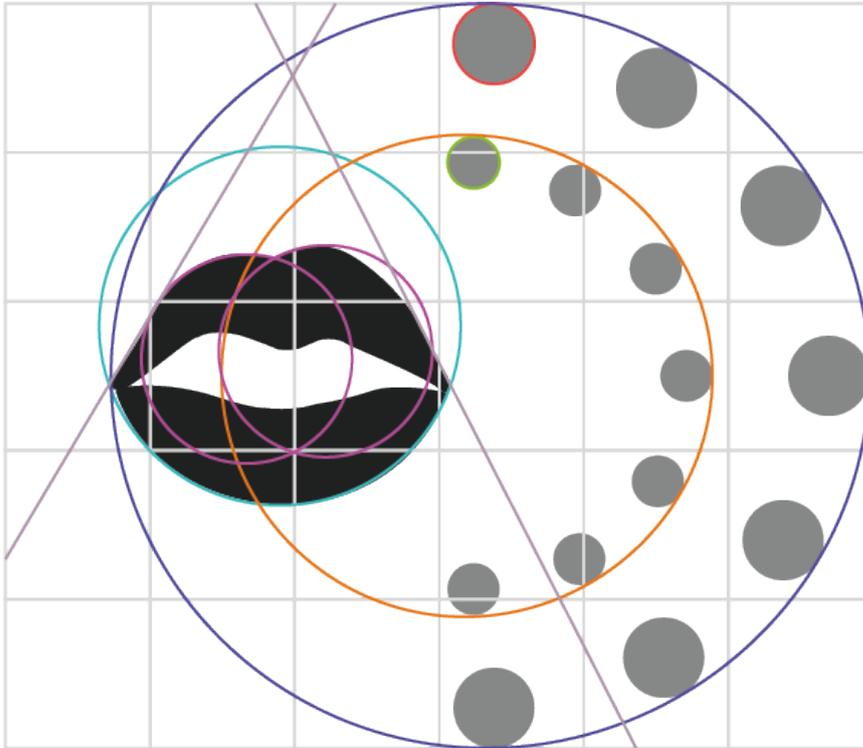


Figura 21 – Grilla constructiva de la identidad visual. Elaboración propia (2021)

A continuación, se va a mostrar la reducción mínima permitida del isotipo, esto sirve para mostrar las diferentes escalas posibles, evidenciando precisamente, el tamaño mínimo en el que puede ser utilizada la identidad visual en sus diferentes campos de acción, comprobando que, de este modo, no pierde su visibilidad y funcionamiento. En este caso, se va a mostrar una demostración en cuanto a la reducción, pero sin ser estos los tamaños

reales, ya que la identidad al usarse en dispositivos móviles, posee medidas en píxeles y en el presente trabajo, las medidas son en centímetros, es por esto que no se podrían apreciar

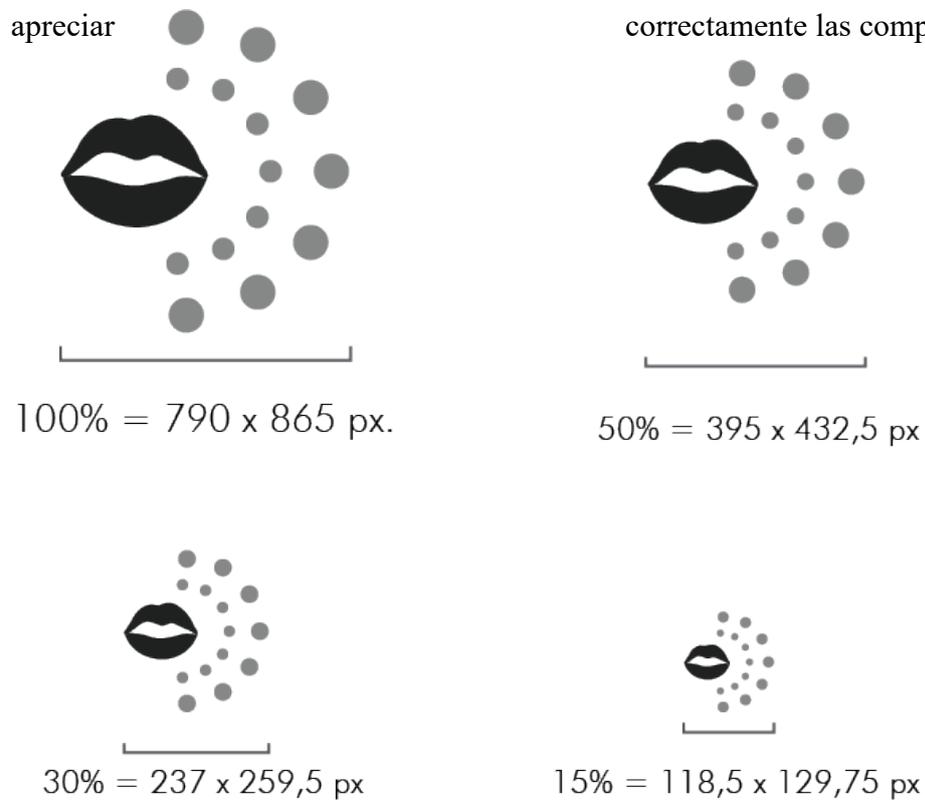


Figura 22 – Reducción mínima permitida de la identidad visual. Elaboración propia (2021)

Anteriormente se realizó una breve explicación de la identidad visual de la aplicación, ahora se procederá a realizar la descripción gráfica en base a las pantallas y elementos de las mismas.

Íconos interiores – Grilla constructiva:

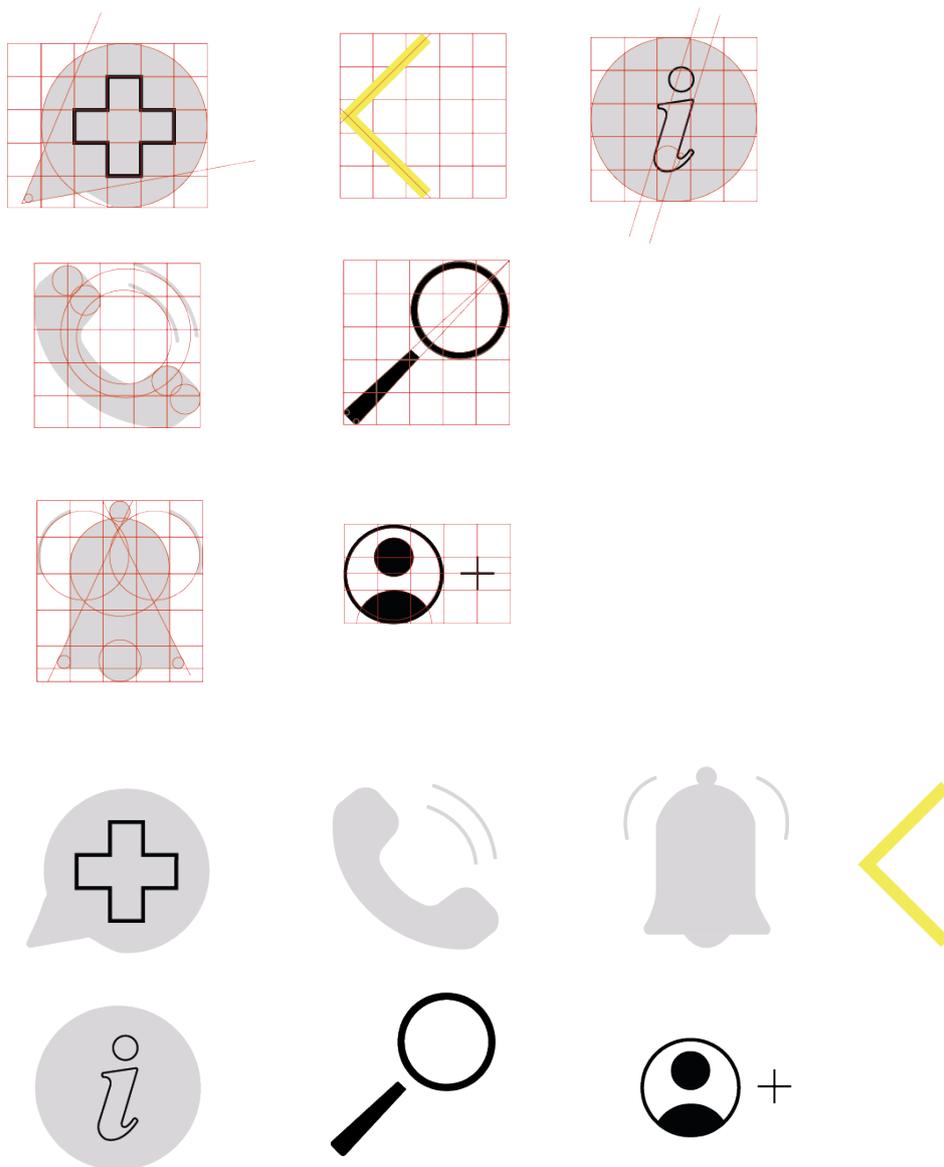


Figura 23 – Íconografía utilizada en la app. Elaboración propia (2021)

Estos serán los íconos que se verán dentro de la app, los mismos son simples, con formas amigables y fáciles de comprender por el usuario ya que se pensó en figuras que generalmente tienen significados similares en el común de las aplicaciones móviles. Se realizaron en base a formas geométricas, principalmente orgánicas y con una estética similar entre sí, generando así un sistema. Se decidió colocar pocos íconos para una mayor facilidad de aprendizaje en cuanto al uso y para no generar confusiones en los usuarios.

En cuanto al color se optó por el gris, ya que es un color neutro y tiene buen contraste en cuanto a los demás colores que se utilizan en la app. Haciendo referencia al significado de cada uno, los mismos no tendrán una palabra escrita debajo que dirá su nombre, sino que la sección que indican, será colocada en la parte superior de las pantallas de la app, en un tamaño significativo, para que no preste a confusión, se pensó de este modo para que el espacio en las zonas donde se ubican los íconos principales, sea pura y exclusivamente para estos, ya que sino la letra del nombre de la sección quedaba pequeña, generando dificultades para su lectura.

Elementos gráficos interiores:



Figura 24 – Elementos gráficos. Elaboración propia (2021)

Aquí se muestran los elementos gráficos que se repiten en casi la totalidad de las pantallas de la aplicación. En la parte superior, se puede ver una forma orgánica creada para el borde de la página, con una terminación ondulada, esto se decidió para darle cierto dinamismo y aportarle de alguna forma un toque más descontracturado, debido a que, si

bien la aplicación se utiliza en momentos críticos, se busca generar calidez y un sentimiento de acompañamiento en los usuarios, y buscando crear un ambiente ameno y no hostil. La parte superior contiene el nombre de la sección en la que se encuentra el usuario, centrada y en la variante negrita de la tipografía para darle más protagonismo, en la parte izquierda se encuentra una flecha por si el usuario precisa volver a la pantalla donde se encontraba anteriormente y del lado derecho figura el isotipo de la aplicación.

En la parte inferior se encuentran los botones principales que contiene la app, en color violeta el fondo para generar mayor reconocimiento de los mismos y los íconos en gris y negro. Cuando el botón esta seleccionado, cambia de color a amarillo, es de esta forma que el usuario se dará cuenta en donde se encuentra dentro de la aplicación

Tipografía:

Se seleccionó la tipografía “Futura” como principal dentro la aplicación, ya que la misma funciona correctamente en plataformas digitales, tiene una legibilidad óptima, una estética agradable y moderna. Otro aspecto positivo de la misma es que posee muchas variables y esto permite generar jerarquías entre los textos dentro de la aplicación. En una pantalla de la misma, se utiliza para colocar una frase, la tipografía utilizada en el logotipo.

A B C D E F G I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " # \$ % & / () = ¿ ' i ? + * - _ , ; . : @

Paleta cromática:

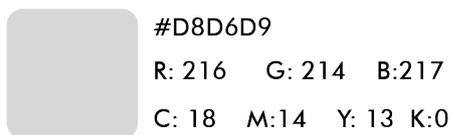
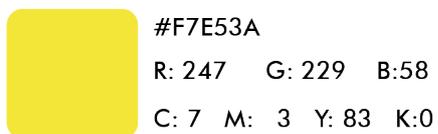
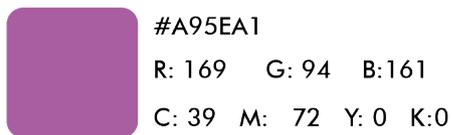
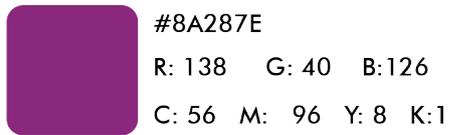


Figura 25 – Paleta cromática de la app. Elaboración propia (2021)

La paleta cromática elegida, es la misma que para la identidad visual, pero se le agrega un color, que es el gris, el cual ya se explicó anteriormente la razón de su adición.

Arquitectura de la información:

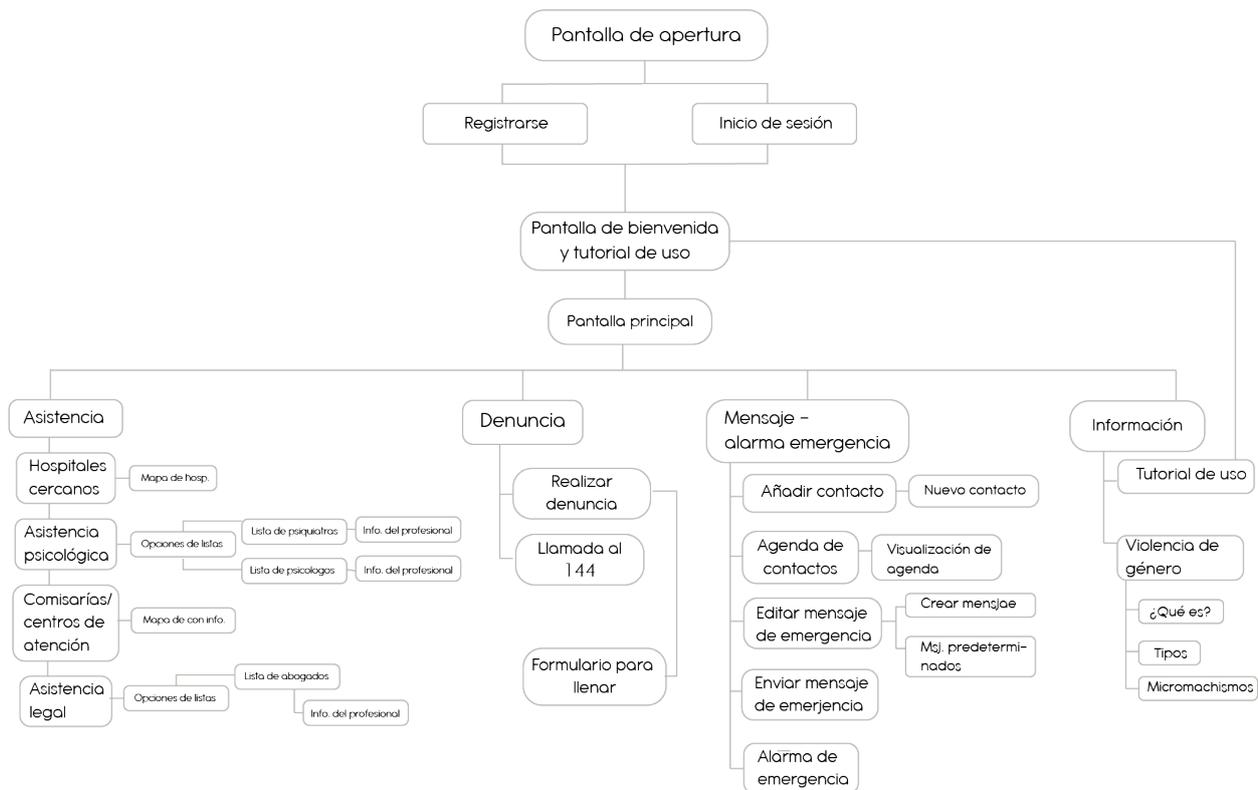
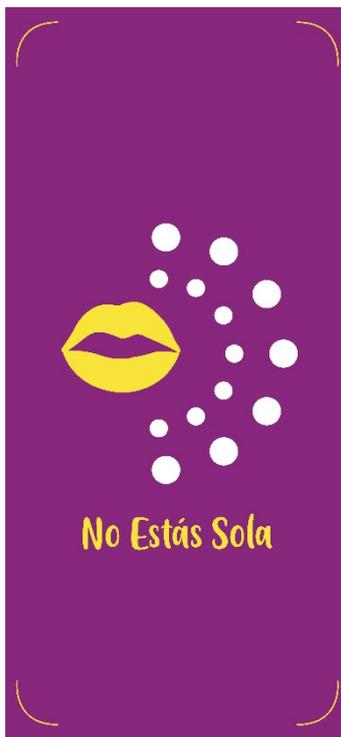


Figura 26 – Arquitectura de la información. Elaboración propia (2021)

Pantallas de la aplicación:



Esta pantalla será lo primero que vea el usuario apenas se abre la aplicación. La misma es pura y exclusivamente visual, ya que no tiene ningún contenido más que la identidad y el nombre de la misma, esto sirve como primer contacto con los usuarios y para que estos den cuenta de que ingresaron a la app. Una vez que esta pantalla se visualice por unos segundos, desaparece, dando lugar a lo que sería la pantalla principal, es por esto que no posee ningún botón.

Medida de la pantalla: 1125 x 2436 px

Figura 27 – Pantalla 1. Elaboración propia (2021)



Figura 28 – Pantalla 2.
Elaboración propia (2021)

Esta será la pantalla de ingreso y registro del usuario, es el primer contacto que se tendrá con la app. La misma posee dos botones principales, en donde se dará la opción de registrarse o iniciar sesión.

En esta sección, el usuario deberá proceder a registrarse si ingresa por primera vez a la misma, o de lo contrario, iniciar sesión una vez que ya se ha registrado. Los datos de la sesión pueden quedar guardados para futuras ocasiones que ingresen los usuarios, sin pedir necesariamente que se vuelva a iniciar sesión, ya que, es posible que la aplicación se utilice en situaciones de riesgo en donde se necesite agilidad y rapidez para ingresar a la misma.



Figura 29 – Pantalla 3. Elaboración propia (2021)

Aquí como se puede apreciar, el usuario podrá ver un video tutorial con una breve explicación de cómo se utiliza la app, esto se realizó con el fin de que todo quede claro puedan tener una experiencia satisfactoria dentro de la misma. Al terminar de ver el video, se presiona el botón “Listo” y se continúa con el ingreso a la aplicación. Esta pantalla aparecerá únicamente de forma automática la primera vez que se ingresa a esta, luego dentro habrá una sección en donde se puede ver el vídeo las veces que el usuario desee.



Esta es la pantalla principal de la aplicación, en la misma se visualiza, el logo en un tamaño pequeño en la parte superior, una imagen y un texto acompañando al centro y en la parte inferior los cuatro botones que van a figurar en la mayoría de las pantallas. Estos botones implican las acciones principales que se pueden realizar dentro de la app, tienen un color gris en su estado “normal” y al estar dentro de la sección seleccionada, esto se identifica cambiando su color.

Figura 30 – Pantalla 4. Elaboración propia (2021)

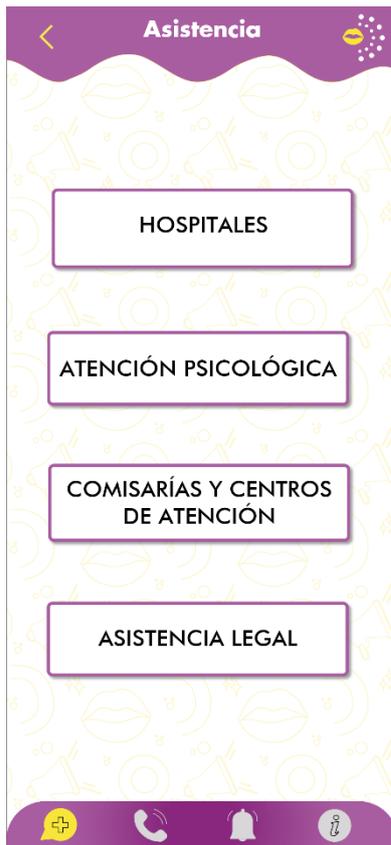


Figura 31 – Pantalla 5. Elaboración propia (2021)

Esta pantalla se visualizará una vez que el usuario presione el botón de “Asistencia”. La misma consta de 4 botones en el centro, estos botones reflejan los principales servicios que ofrece la app en cuanto a la asistencia que brinda.

Estos servicios son: Hospitales; Atención psicológica; comisarías y centros de atención y asistencia legal. Lo que se busca con esta pantalla, es otorgar las diferentes localizaciones, personal de salud mental y personal legal que pueda resolver las inquietudes o urgencias de determinados momentos.



Figura 32 – Pantalla 6. Elaboración propia (2021)

Una vez seleccionado el botón “Hospitales”, se visualizará un mapa ocupando la mayoría de la pantalla, en donde se muestran los hospitales más cercanos a donde se encuentra el usuario, debajo se mostrará el nombre del hospital seleccionado y su dirección. Por otro lado, arriba de dicho mapa, hay un botón de búsqueda, el cual sirve para escribir el nombre de algún hospital en particular que se desee buscar.



Figura 33 – Pantalla 7. Elaboración propia (2021)

Esto se podrá visualizar una vez que el usuario presione el botón “Atención psicológica”, donde se pueden ver dos botones que ofrecen listas con nombres de psicólogos y psiquiatras que tiene disponibles la aplicación. Se creyó de suma importancia incluir esta sección en la misma, ya que una violencia que tiene gran recurrencia y es prácticamente invisibilizada, es la psicológica. Por otro lado, también sirve para personas que hayan padecido violencia y necesiten hablarlo con alguien o tratar ese tema en particular y no saben dónde recurrir para pedir ayuda.

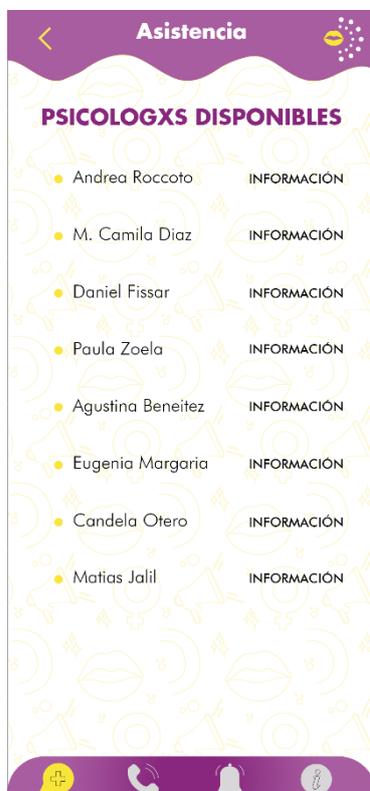


Figura 34 – Pantalla 8. Elaboración propia (2021)

Aquí se pueden ver los psicólogos disponibles dentro de los que ofrece la aplicación. Una vez que se optó por uno, se presiona sobre el mismo para acceder a la información más detallada de cada uno.



Figura 35 – Pantalla 9. Elaboración propia (2021)



Figura 36 – Pantalla 10. Elaboración propia (2021)

Como se puede ver, aquí se muestran los datos particulares del profesional seleccionado, teniendo la posibilidad de ir a su domicilio donde tiene su consultorio, por si alguien está escuchando en ese momento a la víctima y no quiere hablar por teléfono, por esta misma razón se ofrece el e-mail de los profesionales.

Esta pantalla es igual a la anteriormente mostrada, pero con diferentes profesionales disponibles, en este caso, psiquiatras.



Figura 37 – Pantalla 11. Elaboración propia (2021)



Figura 38 – Pantalla 12. Elaboración propia (2021)



Figura 39 – Pantalla 13. Elaboración propia (2021)



Figura 40 – Pantalla 14. Elaboración propia (2021)

Al igual que con los hospitales, en esta pantalla se visualizará un mapa, en donde te muestre los centros de atención y comisarías cercanas.

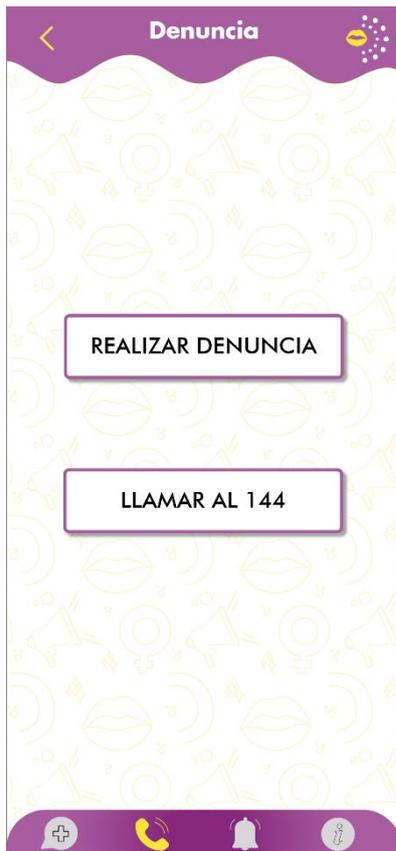


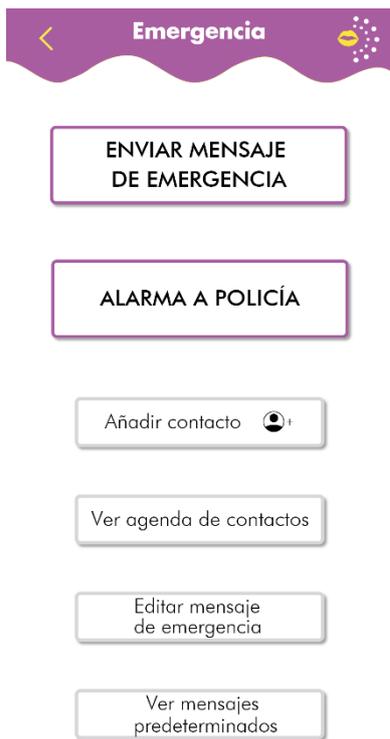
Figura 41 – Pantalla 15. Elaboración propia (2021)

Esta es la sección “Denuncia”, en la misma hay dos botones con dos opciones disponibles, la primera es la de realizar una denuncia escrita, la cual se manda via e.mail a la comisaría, la segunda opción es la de llamar directamente al 144 que es el número que existe en Argentina para denunciar violencia de género, dicho botón al ser presionado, realiza la llamada directamente.



Figura 42 – Pantalla 16. Elaboración propia (2021)

Esto aparecerá una vez que el usuario seleccione el botón “Realizar denuncia”, en donde tendrá que completar con sus datos personales y luego desarrollar la denuncia correspondiente, una vez listo, se presiona el botón “enviar” y la denuncia es enviada, luego de esto se envía un correo al usuario explicando los diferentes pasos a seguir, en base al contenido de su denuncia.



Esta pantalla hace referencia a la sección “Emergencia”, en esta existe la posibilidad de comenzar a crear tu propia agenda de contactos, en base a los contactos que cada uno considere de mayor seguridad o confianza, estos contactos se añaden mediante el botón “Añadir contacto”, debajo de este se puede seleccionar el botón “Ver agenda de contactos” y “Editar mensaje de emergencia”. El botón editar mensaje de emergencia permite al usuario redactar un texto, cualquiera sea, que se envíe automáticamente a los contactos seleccionados previamente.



Figura 43 – Pantalla 17. Elaboración propia (2021)



Una vez que es seleccionado el botón “Añadir contacto” se ingresa a esta pantalla, en donde se puede colocar el nombre y apellido de la persona que se desea agregar a la agenda de la aplicación. Debajo de este espacio para completar los datos, una vez que están listos, se procede a seleccionarlo como contacto de emergencia o simplemente agregarlo a la agenda, seleccionando “listo”, para futuramente añadirlo como contacto de emergencia desde la agenda.

Figura 44 – Pantalla 18. Elaboración propia (2021)

El mensaje, una vez que ya está redactado, se puede enviar directamente desde el botón “Enviar mensaje de emergencia” y automáticamente el mensaje se envía.

Por su parte, el botón “Alarma a policía” es exactamente eso, una alarma que llama a la policía y hace que concurra a tu domicilio. Aquellos dos botones que aparecen en vertical situados al centro de la pantalla y con un tamaño mayor, están colocados allí a propósito facilitando su visión, distinción y reconocimiento de la manera más rápida y fácil para el usuario.



Visualización de la agenda de contactos, donde se puede buscar el contacto que se desee, o visualizar simplemente los existentes.

Figura 45 – Pantalla 19. Elaboración propia (2021)

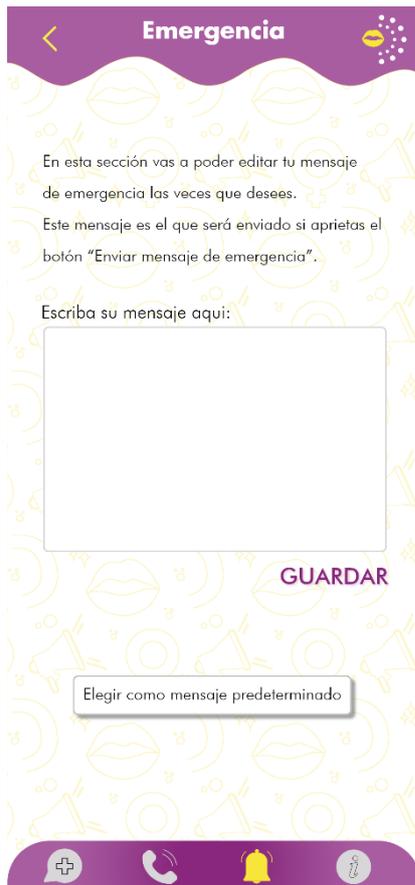


Figura 46 – Pantalla 20. Elaboración propia (2021)

Como bien dice la imagen, en esta pantalla es donde se edita el mensaje de emergencia, pudiendo el usuario escribir lo que desee para mandarle a sus contactos asignados, una vez que se termina el mensaje, se aprieta el botón “Aceptar” y el mensaje queda realizado. Debajo de esta opción, se encuentra otro botón en donde si el usuario no quiere redactar su propio mensaje, puede elegir uno predeterminado ofrecido por la aplicación.



Figura 47 – Pantalla 21. Elaboración propia (2021)

Aquí se muestran los mensajes predeterminados ofrecidos por la aplicación, en estas opciones puede seleccionarse también una que se denomina “mensaje personal” y lleva nuevamente a editar el mensaje realizado por el usuario, de lo contrario se puede seleccionar cualquier otro mensaje predeterminado que te brinda la aplicación con el botón “seleccionar”.

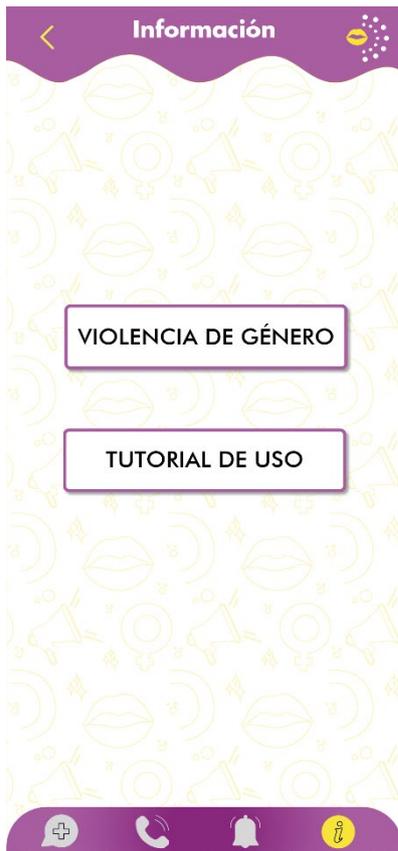


Figura 48 – Pantalla 22. Elaboración propia (2021)

De este modo se visualiza la pantalla principal de la sección “información”, en la misma hay dos botones, el primero de ellos, ofrece a los usuarios información básica e indispensable a cerca de la violencia de género, el otro botón es para volver a visualizar el tutorial de uso de la



Figura 49 – Pantalla 23. Elaboración propia (2021)

A partir de la opción “Violencia de género” se puede visualizar esta pantalla, en donde aparecen tres botones que ofrecen las opciones “¿Qué es?”, “tipos de violencia” y “micromachismos”, se decidió colocar estas opciones debido a que es información básica que puede ser de utilidad para las personas que utilizan la aplicación, ya que de esta forma pueden asegurarse o sacarse la duda acerca de su situación en particular.



Figura 50 – Pantalla 24. Elaboración propia (2021)

En esta ocasión, luego de presionar el botón “¿Qué es?” aparecen tres definiciones de violencia de género, según tres estamentos que rigen en el país hoy en día, principalmente en base a la Ley Argentina. Se colocó también la definición según el Tratado Belém do Pará ya que del mismo surge la Ley 26.485 y la definición según la OMS, ya que fue colocada anteriormente en el presente trabajo.

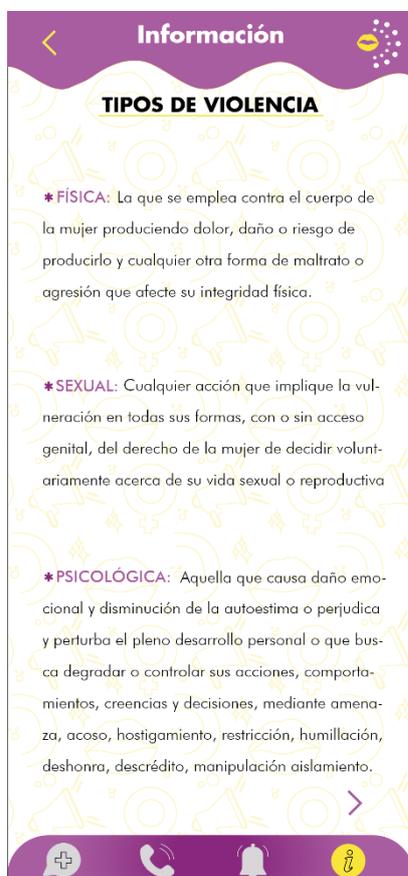


Figura 51 – Pantalla 25. Elaboración propia (2021)

En las presentes pantallas, figuran las definiciones de los diferentes tipos de violencia, esta información se considera de suma importancia que sea explyada y expuesta en esta aplicación ya que no todos las saben y es información esencial para los usuarios de esta.

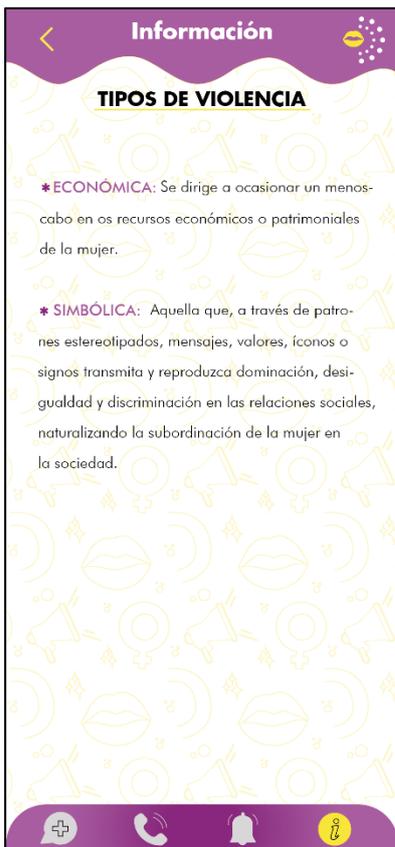


Figura 52 – Pantalla 26. Elaboración propia (2021)

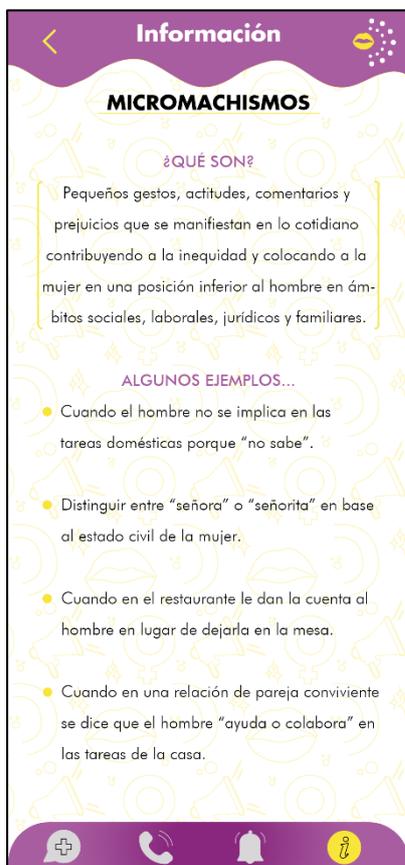


Figura 53 – Pantalla 27. Elaboración propia (2021)

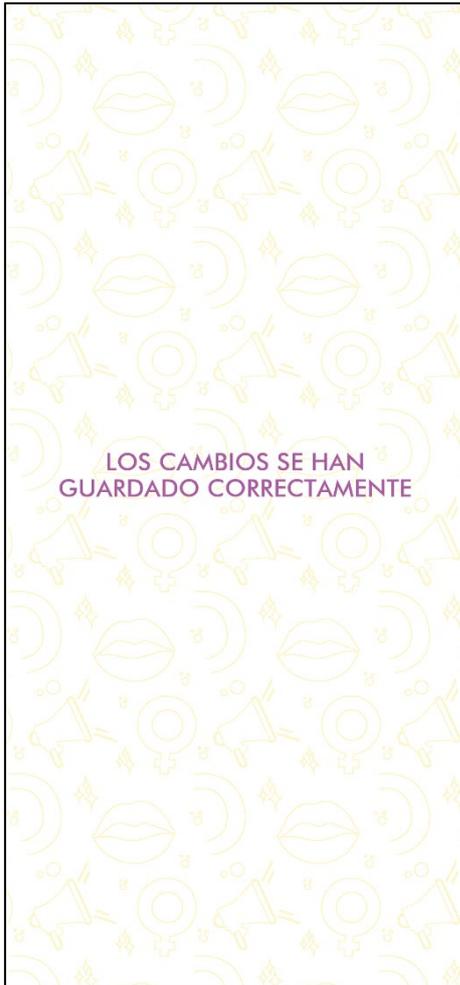


Figura 54 – Pantalla 28. Elaboración propia (2021)

Se creó una pantalla para cuando se necesite notificar al usuario que los cambios que realizó, efectivamente fueron aplicados y guardados.

Grilla constructiva – Pantallas de la app

A continuación, se mostrará algunas pantallas con la grilla constructiva que se diseñó para la realización de las mismas, para de este modo, establecer una organización y distribución de los elementos y que todas las pantallas tengan una concordancia visual.

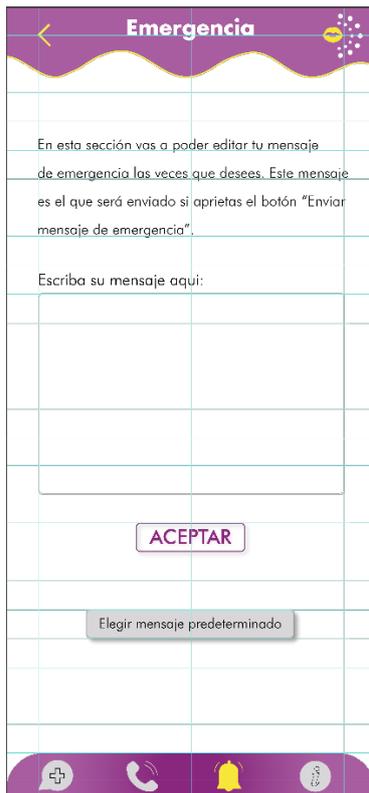


Figura 55 – Grilla de pantallas.

Elaboración propia (2021)

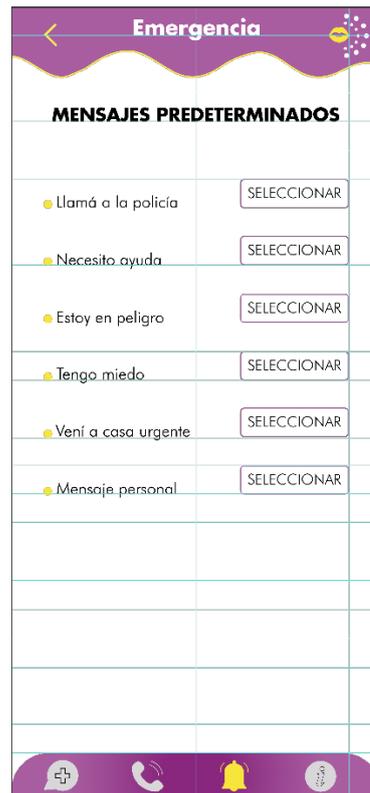


Figura 56 – Grilla de pantallas.

Elaboración propia (2021)

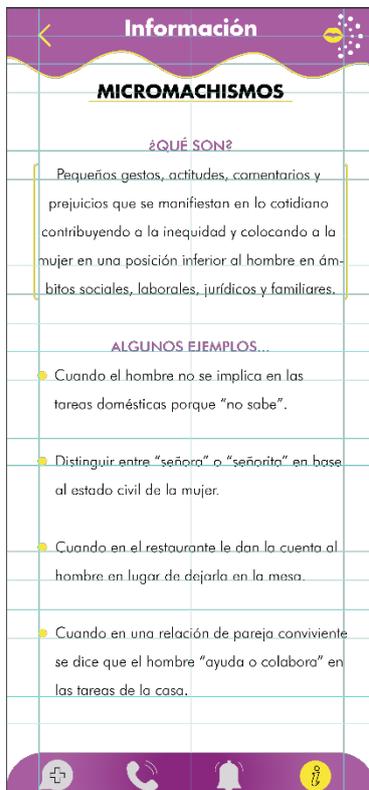


Figura 57 – Grilla de pantallas.

Elaboración propia (2021)

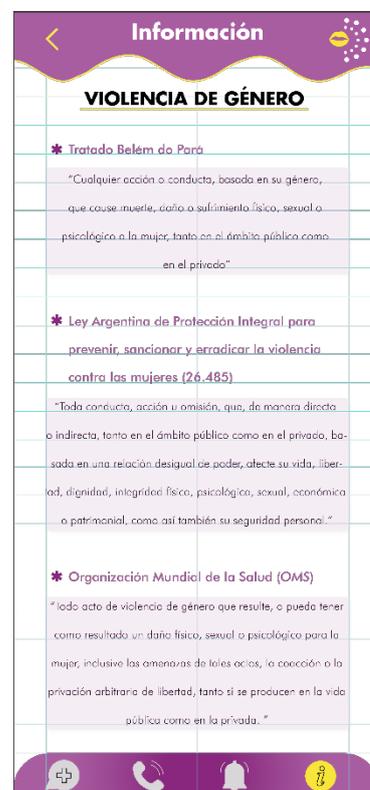


Figura 58 – Grilla de pantallas.

Elaboración propia (2021)

PROTOTIPOS – MOCKUPS



Figura 59 – Mockup. Elaboración propia (2021)

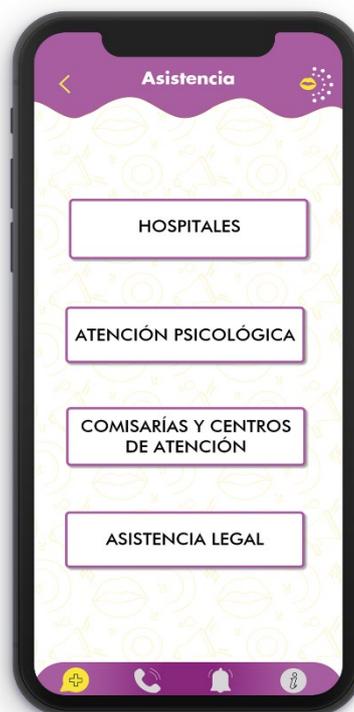


Figura 60 – Mockup 2. Elaboración propia (2021)



Figura 61 – Mockup 3. Elaboración propia (2021)

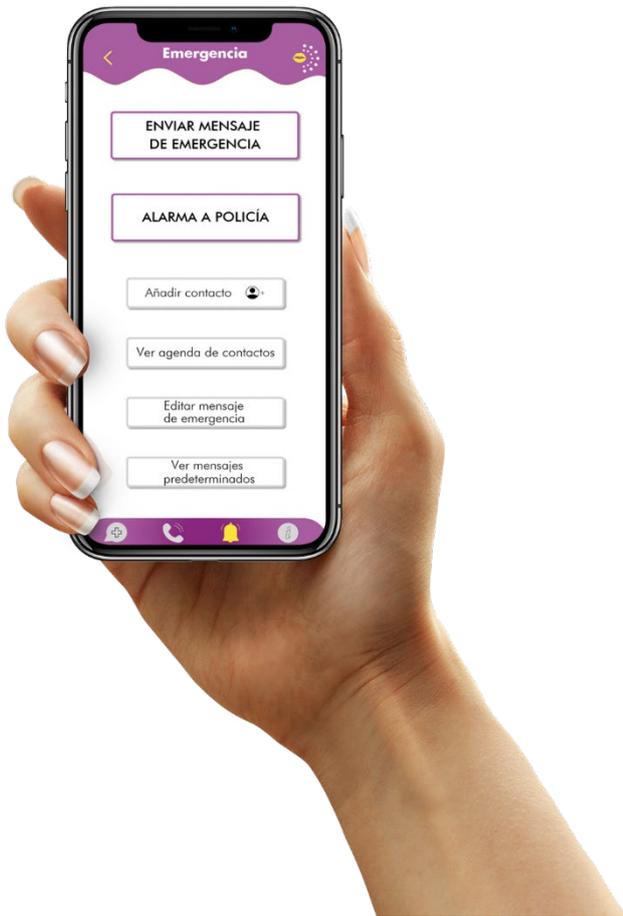


Figura 62 – Mockup 4. Elaboración propia (2021)



Figura 63 – Mockup 5. Elaboración propia (2021)

ANÁLISIS DE COSTOS

PRESUPUESTO DE DISEÑO

COSTOS FIJOS	Precios	COSTOS VARIABLES	Precios
Alquiler	\$18.000	Agua	\$300
Expensas	\$4.000	Luz	\$1.275
Teléfono celular	\$1.200	Gas	\$500
Pack Adobe	\$1.280	Imprevistos	\$5.000
Obra social	\$3.500	Supermercado	\$10.000
Monotributo	\$2.646	Transporte	\$3.780
Internet	\$1.600	Vestimenta	\$4.250
		Costos varios	\$2.000
TOTAL	\$32.226	TOTAL	\$27.105
TOTAL MENSUAL	\$59.331		

Figura 64 – Análisis de costos. Elaboración propia (2021)

Punto de equilibrio: \$59.331

En el mencionado punto de equilibrio, se refleja la suma de los costos fijos y costos variables que se realizan mensualmente. Para las ganancias se calculó un 30% del monto.

Ganancia: \$17.800

COSTO POR HORA \$522
HORAS MESALES TRABAJADAS 148
VALOR POR DIA DE TRABAJO (\$522 x 8 hs) \$4176
VALOR POR MES DE TRABAJO (\$4176 x 23 días) \$96.048

Figura 65 – Análisis de costos. Elaboración propia (2021)

Para obtener el resultado del valor de la hora de trabajo, se realiza la suma del punto de equilibrio más la ganancia y esto se divide en la cantidad de horas de trabajo por mes, tomando la referencia de 8 horas trabajadas, durante 23 días hábiles al mes.

23 días trabajados al mes x 8 hs. = 148 hs x mes trabajadas

COSTO TOTAL DEL PROYECTO: \$384.192

CONCLUSIÓN

En la presente tesis, se abordó la violencia de género, ya que se consideró que la temática resulta actual y significativa, -debido al incremento en el número de personas víctimas de la misma, que se ve reflejado en la escalada de denuncias y femicidios-, careciendo de la contención y el apoyo necesario, como así también de una respuesta acorde que intente evitar las consecuencias ulteriores.

De este modo, con el objeto de brindar una respuesta útil, es que se elaboró una aplicación móvil a través de la cual las personas que se encuentran vivenciando una situación de violencia determinada, puedan encontrar un recurso que brinde un servicio de ayuda acorde a dichas necesidades.

Mediante la lectura de textos emitidos por la Oficina de la Mujer (Recuperados de <https://shortest.link/1B1o>), se concluyó que uno de los momentos límites en el contexto referenciado, que necesita una respuesta inmediata, es aquel en el que la víctima se encuentra en situación de riesgo inminente, ya sea en el seno de su hogar o fuera de él (ej. en la vía pública en horario nocturno). Como respuesta se idearon secciones dentro de la aplicación, siendo algunas: “Emergencia” y “Denuncia”. Dentro de la primera, la persona puede enviar un mensaje de alerta a sus contactos si se siente en peligro, como así también

mandar una alarma a la policía. Por su parte, la sección “Denuncia”, contiene dentro sus opciones, la de realizar una denuncia de manera inmediata o llamar a la línea de ayuda “144”, la cual brinda contención, atención y asesoramiento en situaciones de violencia de género.

A su vez, en base a consultas bibliográficas y el análisis de los diferentes casos de estudio de plataformas similares, y teniendo en cuenta los aciertos y desaciertos de las mismas, se elaboró un contenido pertinente y adecuado a la temática para las mujeres que se encuentran en un contexto de riesgo. Es por esto que la aplicación cuenta con cuatro secciones principales, -además de las ya descritas “Denuncia” y “Emergencia”- denominadas “Asistencia” e “Información”. Como bien indican sus nombres, éstas brindan apoyo (asistencia psicológica entre otras), ofreciendo también información útil y datos referentes a la materia, buscando de esta manera no solo brindar ayuda, sino también concientizar e incentivar al usuario a denunciar y/o buscar el apoyo necesario.

En lo que respecta al tercer objetivo específico, se establecieron como características de diseño y usabilidad una arquitectura de la información que permite una navegación rápida y accesible para los usuarios, en aditamento se eligió una estética amigable, todo lo cual permite un correcto uso de la aplicación por parte del público objetivo.

Se recomienda en el futuro ampliar la aplicación de manera que esta pueda dar una respuesta más abarcativa y completa, como por ejemplo permitir a la víctima mandar la ubicación actual, para ser rápidamente localizada, o bien incorporar estadísticas y videos como formas de concientización y apoyo a través del uso de la tecnología. En esta línea de ideas también se considera de gran utilidad la creación de un sitio web que complemente la aplicación y campañas de difusión para el conocimiento de la misma.

REFERENCIAS

Alberich, J., Gómez, D., & Ferrer, A. (2013). Conceptos básicos de diseño gráfico. Universitat Oberta de Catalunya. Creative Commons [PID_00191347].

Chaves, N. (1990). La imagen corporativa. Barcelona, España. G. Gili

Cuello, J. & Vittone, J. (2013). Diseñando apps para móviles. José Vittone—Javier Cuello.

De la Torre, M. L. (2012). Una aproximación al concepto de Sociedad Móvil: el smartphone: su expansión, funciones, usos, límites y riesgos. Derecom, (11), 10.

Domínguez, D. C. (2009). La importancia de la identidad visual corporativa. Vivat Academia, 1-26.

Estudio sobre denuncias de violencia de género/doméstica y medidas de protección en víctimas de femicidio (1.ª ed.). (2020). (1.ª ed.). Argentina: Corte Suprema de Justicia de la Nación. Recuperado de:

<https://om.csjn.gob.ar/consultaTalleresWeb/public/documentoConsulta/verDocumentoById?idDocumento=98>

Frascara, J. (1996). Diseño y comunicación visual. Buenos Aires, Argentina. Ediciones infinito.

Holguín, A. M. (2020). La importancia de los métodos de diseño: Formación y práctica del diseñador gráfico. Bold: Revista del Departamento de Diseño en Comunicación Visual, (7), 1.

ISO 9241-11: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) –part 11: Guidance on usability Recuperado de: <https://www.iso.org/obp/ui/es/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>

Instituto Nacional de Estadística y Censos - I.N.D.E.C. (2019). Registro único de casos de violencia contra las mujeres-RUCVM : resultados 2013-2018. Recuperado de https://www.indec.gov.ar/uploads/informesdeprensa/rucvm_03_19.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2021). Organización Mundial de la Salud. https://www.who.int/topics/gender_based_violence/es/#:~:text=Las%20Naciones%20Unidas%20definen%20la,producen%20en%20la%20vida%20p%C3%BAblica

Organización de las Naciones Unidas –Mujeres-. (2021). Preguntas frecuentes: Tipos de violencia contra las mujeres y las niñas. <https://www.unwomen.org/es/what-we-do/ending-violence-against-women/faqs/types-of-violence>

Pons, M. M. L. (2010). La violencia de género en el territorio latinoamericano, a través de la ocurrencia creciente de los feminicidios en la región. *Revista Latinoamericana de Geografía de Género*, 1, 78-88. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/0096/24a482409ba0a126cd8c8880cd8e46b96f4f.pdf>

Rico, M. N. (1992). Violencia de género: un problema de derechos humanos. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5855/S9600674_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rosenfeld, L., Morville, P., & Tapia, M. G. (2000). *Arquitectura de la información para el WWW*. McGraw-Hill.

Royo, Javier. (2004). Diseño Digital. Madrid, España: Editorial Paidós.

Serna, S. (2016). Diseño de interfaces en aplicaciones móviles. Grupo Editorial RA-MA.

Tona, M. P. (2011). Diseño de interfaces multimedia. Barcelona, España. Eureka Media, SL

Tricia, A. & Doust, R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. Barcelona, España. Blume.