



## PLAN PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

### TEMA:

Diseño de una propuesta gráfica que fomente la democratización de espacio y la participación activa de mujeres en la práctica de deportes extremos en el Skatepark Gonzalo Burgos de Quito.

### NOMBRE:

Francis Johana Salazar Valladares

### FECHA:

Diciembre 2022

### TUTOR:

Mtr. Sebastián Cevallos



Resumen  
Texto de 300 palabras



Índice

[Resumen](#) ..... 2

[Índice](#)..... 3

[INTRODUCCIÓN](#) .....4

[Antecedentes](#).....4

[Hipótesis de trabajo](#) .....10

[I. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO](#).....11

[I.1 Presentación del caso](#).....11

[I.2 Diagnóstico del caso](#).....11

[I.3 Caracterización del usuario](#)..... 15

[I.4 Análisis tipológico](#) ..... 17

[I.5 Definición del problema gráfico](#)..... 21

[I.6 Requerimientos del proyecto](#).....23

Índice de tablas

Tabla I .....11

Índice de figuras

Figura 1 .....9

Figura 2.....16

Figura 3.....17

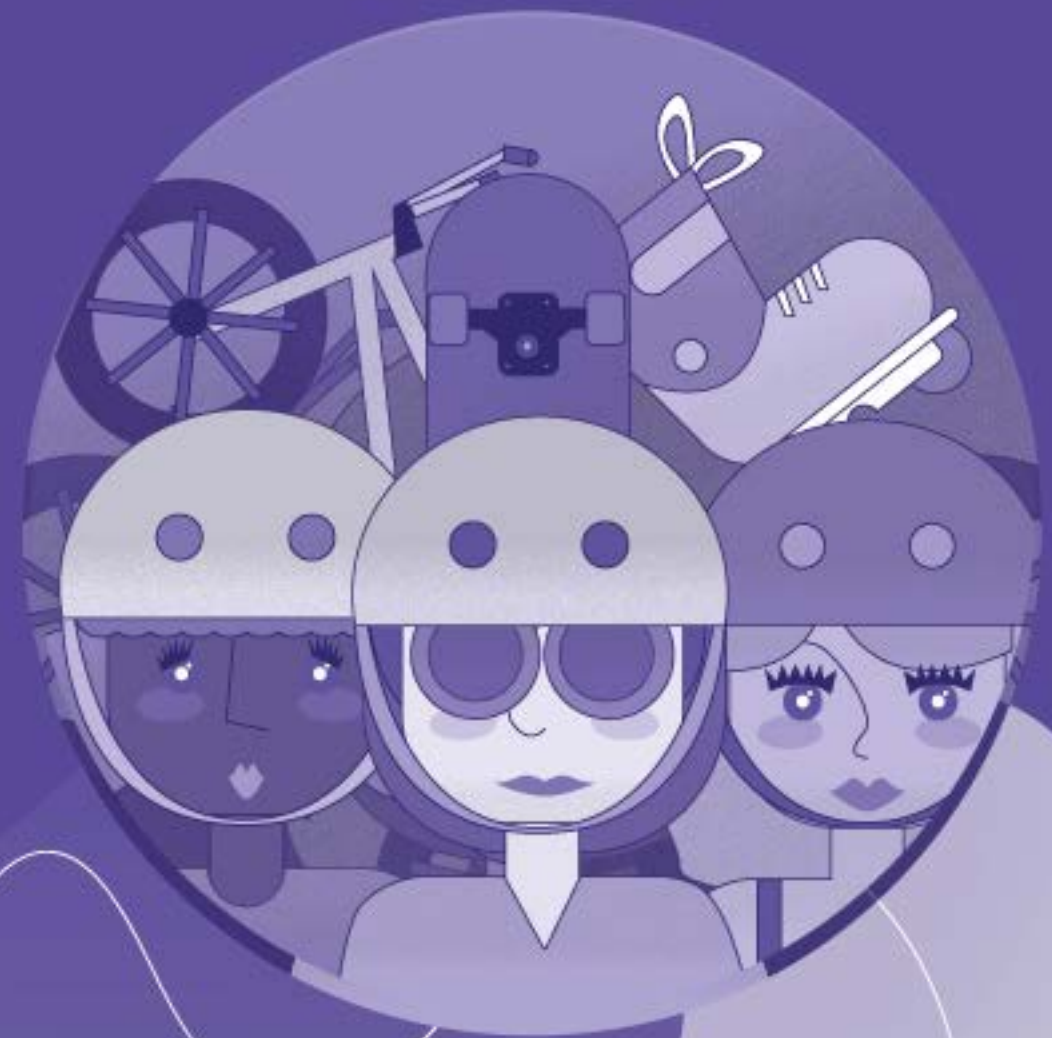
Figura 4 .....18

Figura 5.....19

Figura 6 .....21

Figura 7 .....23

# INTRODUCCIÓN



## Antecedentes

En la actualidad la búsqueda de la equidad de género hace plantear las diversas problemáticas de la baja participación de la mujer en el espacio público. El comportamiento de los seres humanos definido por roles de género basados en diferencias biológicas marca un gran precedente en su comportamiento en el espacio público, siendo la mujer asociada al espacio del hogar y el cuidado de los hijos en un entorno privado. Mientras tanto, al hombre se le asigna el papel de proveedor del hogar, lo que implica salir a la calle para trabajar y mantener a la familia. Las madres a cargo de la crianza transmiten estereotipos de género a sus hijos mismas que están relacionadas con construcciones socioculturales que perpetúan la idea de que los hombres son valientes y fuertes, mientras que las mujeres deben ser cuidadosas y evitar el riesgo, lo que limita significativamente su participación en deportes extremos. Para este desafío, hemos elegido el Skate Park Gonzalo Burgos en el Parque La Carolina, ubicado en el corazón de Quito, donde se observa una baja participación de mujeres. Con el respaldo de teorías feministas y el diseño gráfico, se analizará este espacio con el objetivo de encontrar formas de romper con el paradigma de género y democratizar este entorno.

Como dice Aristóteles: "El ser humano es un ser social por naturaleza y el insocial es mal humano o más que humano" (384-322, a. de C.). Se puede decir que los seres humanos poseen características sociales que se desarrollan a lo largo de la vida y necesitan de otros para sobrevivir. Las personas desde su dimensión individual, su capacidad de comunicación y su forma para relacionarse con otros, se convierte en la herramienta para su desenvolvimiento social en beneficio común. Marx presenta una caracterización del ser humano como un ser social desde dos perspectivas. En primer lugar, desde una óptica aristotélica, que hemos discutido previamente, en la cual el individuo vive de manera colectiva en relación con los demás. En segundo lugar, desde una perspectiva histórico-social, donde el individuo se apropia de ideas, comportamientos y estructuras organizativas que han sido desarrolladas previamente en la sociedad, y las utiliza en su vida productiva. En otras palabras, el ser humano aprende y se basa en el conocimiento y las prácticas existentes en su entorno social (Marx, 2009). Marx en esta línea afirma que "el hombre es, en el sentido más literal, un zóonpolitikon; no solamente un animal social, sino un animal que solo puede individualizarse en la sociedad" (Marx, 2009, Elementos fundamentales para la crítica de la economía política, p. 4).

La naturaleza del ser humano se forma a través de sus interacciones sociales, influenciada por factores

como el entorno familiar, la ubicación geográfica y la época de nacimiento. Las acciones individuales tienen un impacto directo en las estructuras sociales en ámbitos como la educación, los espacios públicos y el trabajo, lo que influye en la sociedad en su conjunto. Dada la importancia de la interacción humana para lograr una convivencia armoniosa, es esencial que estas relaciones se basen en la empatía, el respeto, la solidaridad y la comprensión de las perspectivas y experiencias de los demás (Bayón, 2017).

Según la definición de Bayón y Saraví (2019) en su artículo Desigualdades: subjetividad, otredad y convivencia social en Latinoamérica se menciona “la convivencia social es precisamente la existencia o no de experiencias sociales compartidas y su intensidad en espacios como escuelas, hospitales, transporte público, centros de consumo, parques y espacios recreativos, entre otros ejemplos posibles”. (Bayón y Saraví, 2019). Con esto se puede decir que la existencia de espacios públicos en los que la sociedad comparte crea las interacciones que promueven la empatía y la solidaridad. La convivencia desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las relaciones dentro de la sociedad. Sin embargo, es importante considerar cómo esta convivencia ha evolucionado de manera diferenciada entre hombres y mujeres desde una perspectiva biológica. Esto ha dado lugar a una división sexual específica de roles, donde tradicionalmente se ha asignado a las mujeres responsabilidades relacionadas con el hogar, como la crianza de los hijos y la gestión de las tareas domésticas, mientras que a los hombres se les ha asignado el papel de proveedores y protectores del hogar (Valdez-Medina, Díaz-Loving y Pérez, 2005).

Hasta la década de los 80, la visión tradicionalista diferenciaba a hombres y mujeres exclusivamente por su sexo. Fue en esa época cuando países europeos como Francia e Inglaterra comenzaron a utilizar el término “género” para referirse a la construcción social de la identidad sexual, en lugar de simplemente “varón” y “hembra” (Scott, 1990). Los científicos sociales, interesados en reconocer la diversidad de los individuos, han refinado la definición de género para permitir un enfoque que no subordine la estructura de poder en la sociedad, donde las relaciones de desigualdad y opresión históricamente han afectado a las mujeres (Lux, 2011).

Según investigaciones de Lux y Pérez, en el artículo Los estudios de historia y género en América Latina (2020) se define el género como:

Saberes, discursos, prácticas sociales y relaciones de poder, que les dan contenido específico a las concepciones que utilizamos –y que influyen decisivamente sobre nuestra conducta– en relación con el cuerpo sexuado, con la sexualidad y con las diferencias físicas, socioeconómicas, culturales y políticas entre los sexos en una época y en un contexto determinados (párrafo. 8)

El concepto de género entonces se convierte en una herramienta conceptual que trasciende la mera diferenciación anatómica entre hombres y mujeres. En lugar de limitarse a una perspectiva puramente anatómica, el género reconoce que las identidades de género se construyen a partir de diversos puntos de vista influenciados por factores socioculturales, costumbres, tradiciones, actitudes y los roles que la sociedad asigna a cada uno.

Los primeros intentos de diferenciar entre sexo y género, combinados con los esfuerzos del movimiento feminista y los avances científicos y tecnológicos, han promovido la participación de las mujeres en todos los ámbitos de la vida, incluyendo lo socioeconómico, lo político y lo cultural. Si bien la lucha feminista ha desempeñado un papel esencial en la corrección del abuso de poder masculino, particularmente en el contexto del capitalismo, hoy en día se está redescubriendo la importancia de abordar los roles desde una perspectiva comunitaria que reconozca las diferencias individuales (Aguilar, Valdéz et al., 2013). Sin embargo, a pesar de estos avances, persisten limitaciones para que las mujeres puedan disfrutar plenamente del espacio público y participar en actividades deportivas.

La teoría de Chodorow (1978), que argumenta que la construcción de la masculinidad se basa en gran medida en la evasión de las responsabilidades domésticas. De acuerdo con esta teoría, los hombres tienden a buscar actividades fuera del hogar después de su jornada laboral, mientras que las mujeres, después de cumplir con sus obligaciones laborales, continúan asumiendo las responsabilidades domésticas. Según el análisis de Páramo y Burbano en su artículo “Género y Espacialidad: análisis de factores que condicionan la equidad en el espacio público urbano” (2010), argumentan que la tendencia a dividir los espacios en términos de género, creando divisiones entre lo privado y lo público, tiene como resultado la restricción de la movilidad de las mujeres en el espacio público y limita su participación tanto como trabajadoras como ciudadanas (Páramo, Burbano, 2010, p. 5).

En relación a los espacios, como Pérez (2004) señala, “son lugares propicios para la acción que son indiferentes a las identidades de género de quienes los ocupan”. Estos lugares se convierten en narrativas, donde se puede descifrar la cultura de sus residentes y las huellas dejadas por quienes los han habitado, así como los diferentes significados que contribuyen a su dinámica social. Esta reflexión del autor resalta la naturaleza social de la ciudad y la actividad de aquellos que la utilizan, ya que son ellos quienes dan vida a estos espacios a través de sus interacciones.

A pesar de que los espacios públicos están diseñados para facilitar las interacciones y satisfacer las necesidades de sus usuarios, como señalan Velásquez y Meléndez (2003), a menudo no se tienen en



cuenta las necesidades específicas de hombres y mujeres en estos lugares. Lamentablemente, esto a veces conduce a una limitación del acceso de las mujeres a estos espacios, impuesta por el género masculino (Velásquez y Meléndez, 2004, p. 75). Las asignaciones de roles han tenido un impacto significativo en la forma en que las personas se desenvuelven tanto en los espacios públicos como en los privados durante sus procesos de socialización.

Si bien las nuevas construcciones sociales han permitido que las mujeres amplíen su presencia en el espacio público, aún persisten ciertas ideas tradicionalistas que las limitan. Estas ideas incluyen la tendencia a referirse a las mujeres como “personas de bien”, aquellas que solo salen de casa acompañadas y protegidas para evitar cualquier posible peligro, lo que las coloca en una posición de respetabilidad. Por otro lado, se tiende a estigmatizar a aquellas mujeres que se aventuran a salir solas a la calle, considerándolas como algo público y no merecedoras de respeto (Páramo, Burbano, 2010).

Un factor significativo que contribuye a esta problemática radica en la tradición de que la crianza de los hijos recae principalmente en las madres o abuelas, quienes, a lo largo de generaciones, han transmitido y perpetuado ciertas costumbres que influyen en la repetición de comportamientos y actitudes. En este contexto, los adultos tienden a reproducir patrones que han sido internalizados durante años, lo que hace que sean más resistentes al cambio de conducta. Su experiencia de vida les otorga un sentido de escepticismo y un enfoque crítico, y gran parte de su identidad ya está establecida.

Por otro lado, nos enfrentamos a un desafío distinto al tratar con adolescentes, aquellos comprendidos entre los 13 y los 18 años. Durante este periodo, experimentan una intensa vitalidad, están llenos de energía, forjan sueños y comienzan a definir sus preferencias y su sistema de valores, elementos que conforman su identidad. Los adolescentes buscan activamente la interacción con sus pares, ya que esto les permite identificarse y desarrollar su autonomía en relación a los adultos (Balladini, 2016). Esto destaca la importancia de proporcionar espacios adecuados en todas las ciudades a través de las municipalidades, que promuevan la participación de manera imparcial y equitativa para todas las personas, independientemente de su género (Balladini, 2016). En consecuencia, se priorizará el enfoque de este proyecto en el grupo de adolescentes, considerando que están en un proceso activo de autodescubrimiento y desarrollo.

Figura 1  
Árbol de problemas



Luego de un análisis del árbol de problemas, se puede concluir que las mujeres experimentan limitaciones en su participación en el espacio público, debido a las construcciones binarias experimentado limitaciones en su participación en el espacio público. Además, estas limitaciones desmotivan a muchas mujeres a involucrarse en la práctica de deportes al aire libre ya que históricamente han sido asociados como exclusivos para hombres debido a las construcciones socioculturales limitando a la mujer de su uso. Esta percepción deja una marca en el género femenino, a menudo haciéndolas sentir vulnerables o incapaces de participar en ciertas actividades en espacios públicos.

Por otro lado, el Estado muestra una falta de interés en atender las necesidades de este espacio público y no lleva a cabo campañas efectivas para fomentar la participación de las mujeres en actividades deportivas en dicho entorno.

## Hipótesis de trabajo

Como hemos discutido en párrafos anteriores, la distinción entre sexo y género ha marcado un importante precedente en la manera en que se definen los roles de hombres y mujeres en la sociedad. A pesar de estos avances en la teoría de género, todavía nos enfrentamos a una baja participación de mujeres en espacios como los skateparks. Este fenómeno puede ser atribuido a una serie de factores, incluyendo las construcciones socioculturales, los estereotipos de género y las influencias familiares que generan aprehensión hacia la participación en el espacio público. Además, existe una percepción errónea de que practicar deportes extremos puede comprometer la feminidad de las mujeres, estigmatizándolas como “machonas”. Estas barreras se ven agravadas por la falta de interés municipal en garantizar la seguridad y el mantenimiento adecuado de estos lugares, lo que no les otorga prioridad.

El propósito fundamental de este proyecto es proporcionar recursos visuales que inspiren a las mujeres jóvenes a involucrarse en deportes extremos, al mismo tiempo que se fomenta la creación de una comunidad en la que se promueva el respeto mutuo entre todos sus miembros. La promoción de la diversidad y la igualdad de género en el Skatepark Gonzalo Burgos puede fortalecer la unidad de la comunidad, creando un sentimiento de pertenencia y solidaridad entre sus integrantes.

## Objetivos

Fomentar la democratización y la participación activa de las jóvenes mujeres en el Skatepark Gonzalo Burgos del Distrito Metropolitano de Quito a través del uso de material gráfico lúdico.

### Objetivos Específicos

- Investigar y comprender las dinámicas sociales actuales en el Skatepark Gonzalo Burgos del Distrito Metropolitano de Quito, identificando las razones detrás de la baja participación del género femenino en los deportes extremos en estos espacios.
- Desarrollar piezas gráficas creativas y motivadoras que promuevan y fomenten la participación activa de las mujeres, alentando valores de respeto y empatía en la comunidad del Skatepark.
- Evaluar la efectividad de la propuesta de diseño, despertando el interés y motivando la participación de mujeres adolescentes en el Skatepark Gonzalo Burgos.



1er Capítulo

# DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO



1.1 Presentación del caso

El Skatepark Gonzalo Burgos es un espacio público, ubicado en el barrio de Lñaquito el corazón comercial de la ciudad de Quito, denominado como una de las áreas recreacionales más importantes de la capital. Cuenta con distintos servicios como: zonas deportivas, aeróbicas, infantiles y uno de los Skateparks más importante de la ciudad. Para este caso de estudio nos centraremos en el en el mismo, donde se practican deportes extremos como skateboarding, inline-skate, BMX, entre otros. Además de los deportistas, este lugar atrae a acompañantes, vendedores ambulantes y espectadores. Sin embargo, es importante destacar que el proyecto se enfoca en los adolescentes que hacen uso de este espacio. A lo largo del tiempo, se ha observado una marcada falta de participación por parte del género femenino en el Skatepark, una tendencia influenciada por diversos factores socioculturales que han limitado la presencia de mujeres en los espacios públicos de este tipo.

1.2 Diagnóstico del casov

Un primer acercamiento nos permitirá diagnosticar la situación del Skate Park Gonzalo Burgos para el que se han definido distintas técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Tabla I  
Diagnóstico del caso

| Enfoque     | Táctica                                   | Instrumento                                  | Temas de investigación                                           | Muestra                                                                        |
|-------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Cualitativo | Entrevista sin estructura                 | Tomar notas, respaldo como grabaciones       | Comportamiento y emociones al visitar el skatepark sola          | Adolescentes que viven cerca del skatepark y practican deportes extremos.      |
| Cualitativo | Investigación por medio de la observación | Tomar notas, registro fotográfico y de video | Comportamiento de los/las adolescentes en el skatepark           | Adolescentes que comparten, usan el skatepark, vendedores ambulantes y policía |
| Cualitativo | Antropología visual                       | Registro fotográfico                         | Comportamiento de los/las adolescentes en el skatepark           | Adolescentes que utilizan el skatepark                                         |
| Cualitativo | Entrevista                                | Tomar notas, respaldo con grabaciones        | Percepciones del comportamiento de mujeres en el espacio público | Especialista, psicólogos, sociólogos, antropólogos y politólogos               |

Después de llevar a cabo varias visitas de campo en el Skate Park Gonzalo Burgos, hemos logrado identificar varios aspectos que serán fundamentales para nuestra investigación en este caso. Esto nos permite obtener una comprensión más clara de cómo los adolescentes experimentan su participación en este espacio. Además, hemos identificado las necesidades específicas de intervención gráfica y lúdica que nos ayudarán a transformarlo en un lugar más acogedor y empático para las mujeres. Durante las primeras observaciones de campo, que se llevaron a cabo en varios días y en diferentes momentos del día, tomamos detallados apuntes acerca del comportamiento de los jóvenes y las diversas personas que interactúan en este espacio. Como resultado de esta observación inicial a los usuarios del Skate Park, hemos notado una marcada predominancia del género masculino. Si bien es cierto, en un día específico se registró la presencia máxima de 6 mujeres; de ellas, 2 estaban participando activamente en actividades deportivas en el Skate Park, mientras que las otras 4 estaban acompañando a amigos o simplemente observando. Estos datos son fundamentales para comprender la dinámica de género en este espacio y orientar nuestras intervenciones futuras.

Durante todas las visitas de campo realizadas en diferentes días, se observó consistentemente la presencia de agentes policiales en el Skate Park. Esta presencia puede contribuir en cierta medida a un ambiente de seguridad. Sin embargo, es importante señalar que la presencia simultánea de extranjeros, personas sin hogar e individuos involucrados en actividades ilegales, como el microtráfico, contrasta significativamente con la imagen tradicional de un espacio deportivo. Es importante destacar una diferencia significativa en la afluencia de usuarios durante los fines de semana, desde el viernes hasta el domingo. Durante este período, el número de usuarios aumenta notablemente, no solo en cuanto a deportistas, sino también en la presencia de familias que asisten como espectadores. Este incremento en la afluencia de personas también conlleva un aumento en las ventas ambulantes, lo que puede causar aglomeraciones y afectar el uso de los distintos módulos del espacio. Anexo 6 y 7

La entrevista con Natalia Quiroz del Pozo, psicoterapeuta e investigadora de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), proporciona valiosos insights sobre las teorías previamente discutidas que explican por qué las mujeres a menudo no son bien recibidas o aceptadas en espacios públicos. Destaca cómo históricamente ha existido una fuerte estereotipación de roles de género, definiendo lo que se espera de las mujeres y los hombres en la sociedad. En nuestra cultura, las mujeres generalmente han sido asignadas al espacio considerado como privado, es decir, el hogar, donde se les ha atribuido la responsabilidad del cuidado de los hijos y el esposo. A pesar de que algunas mujeres han tenido acceso a la educación, en muchos casos se esperaba que se dedicaran exclusivamente al hogar y la familia. Estos

estereotipos de género han influido significativamente en las dinámicas sociales y en la participación de las mujeres en espacios públicos. (Quiroz, 2022) Anexo 2. P Es importante destacar que, históricamente, a los hombres se les asignaba el espacio público, que incluía actividades como el trabajo y la comunicación social, mientras que a las mujeres se les relegaba al ámbito privado, especialmente el cuidado del hogar y la familia. A pesar de los cambios en la sociedad que han permitido una mayor igualdad de género y una mayor participación de las mujeres en espacios públicos, algunos hombres todavía pueden tener actitudes arraigadas que consideran incorrecta o inapropiada la participación de las mujeres en estos espacios que históricamente se les asignaron a ellos. Estas actitudes reflejan la persistencia de estereotipos de género y la necesidad de continuar trabajando en la promoción de la igualdad y la aceptación de la diversidad en todos los ámbitos de la sociedad. (Quiroz, 2022) Anexo 1

La centrevista con Daniela, una usuaria del SkatePark, es esclarecedora y resalta una preocupación común entre algunas mujeres: la desconfianza hacia los espacios públicos debido a los temores relacionados con la seguridad. Este sentimiento puede estar relacionado con las advertencias de las madres y la transmisión de la preocupación por los posibles peligros en la calle. Las mismas pueden reforzar la creencia errónea de que las mujeres son responsables de las agresiones que puedan sufrir, lo cual es un estigma que debe ser abordado y desafiado en la sociedad. Es esencial trabajar en la creación de entornos más seguros y en la promoción de una cultura que responsabilice a los agresores en lugar de culpar a las víctimas, para que todas las personas, independientemente de su género, puedan disfrutar plenamente de los espacios públicos. Anexo 1 y 3

En la entrevista realizada a Natalia Quiroz define estas situaciones como: "indefensión aprendida, al ser las madres, abuelas, tías quienes les dirán a sus hijas, nietas, sobrinas ¡no salgas a la calle!, ¡cuidate!, ¡es peligroso! La afirmación de que la culpa recae en quien permite la agresión en lugar de en quien la comete es una creencia errónea y potencialmente perjudicial. Responsabilizar a la víctima por una agresión o invasión de su espacio no es una perspectiva justa ni precisa. La culpa debe recaer en aquellos que cometen la agresión o violan los límites de otro individuo. Esta creencia errónea refleja la importancia de educar a la sociedad sobre la igualdad de género, el respeto mutuo y la responsabilidad de quienes perpetúan la violencia o la agresión. (Quiroz,2022)

En el conversatorio "Acabemos con la Violencia a Mujeres y Niñas" Alejandra León (2022) en su intervención habla de: ¿Por qué el hombre siente que tiene poder sobre las mujeres? Los roles de poder iniciales se dan desde los juegos en la infancia, a los hombres se les regala: carritos y pelotas de fútbol, los usan fuera de casa, mientras que a las niñas se les regala juegos de té o cocinitas condicionándolas a

jugar dentro de casa, entonces ese acercamiento lleva al hombre a sentirse propio del espacio público. Alejandra recuerda las palabras de su madre "no seas una niña callejera, haciéndome sentir que el espacio público no me pertenecía" (2022). Anexo 4

En el mismo conversatorio Alejandra se refiere a los hombres como aliados y como víctimas de un sistema opresor que les impidió sentir y cuidar como lo han hecho las mujeres, quienes poseen el sentido cuidador que es parte de sus genes desde los nómadas, cuando se hacían cargo de los cultivos y por la facultad de tener hijos, pero el hombre ha reprimido su instinto cuidador, el hombre no llora o el hombre se sienta primero en la mesa, todas estas siendo construcciones que limitan su sentir. (León,2022) Anexo 4

Muchos de estos comportamientos se aprenden desde el hogar y desde las construcciones tradicionales y socioculturales. Es deber de todos participar activamente rompiendo el sistema, trabajando en proyectos, que hagan a los ciudadanos y autoridades tomar conciencia y entender que los espacios públicos o privados no fueron creados para un solo género. (Quiroz, 2022)

Por otro lado, tenemos la crianza en el hogar de los más jóvenes en donde se fortalece la identidad, personalidad y creencias aprendiendo sobre la convivencia y rompiendo con estereotipos, los espacios o los deportes no tienen un género específico y que todos tenemos derecho a disfrutarlos. (Quiroz, 2022) siendo estos espacios generalmente ocupados por adolescentes, se podría trabajar de mejor manera y así lograr que estos tomen conciencia.

Por otro lado, está el papel del Estado que tiene como deber intervenir y fortalecer la convivencia por igual en los espacios públicos, aprendiendo así, a vivir en comunidad a pesar de la diversidad.

### 1.3 Caracterización del usuario

Una vez identificado el público más importante y relevante dentro del Skatepark Gonzalo Burgos será descrito a continuación iniciando con el más importante: las adolescentes mujeres y como secundario los adolescentes hombres, para lo que se utilizará la herramienta persona, en donde se definen sus preferencias, gustos y las emociones que estos perciben. Figura 2 y 3

Karla una joven de 17 años, cursando el último año del colegio, vive con sus padres y su hermana de 12 años, en una casa de Barrio Ñaquito, sus padres amorosos mantienen una relación de casi 20 años. En su hogar se promueve la comunicación y la comprensión permitiéndoles expresarse y libertad de escoger las actividades que deseen realizar.

Sus padres incentivan a sus hijas practicar actividad física por lo cual visitan regularmente el parque La Carolina, en donde Karla se ha sentido atraída por el inline-stake y ha comenzado a practicar al menos 2 veces por semana en el Skatepark.

Su madre debe hacerse cargo de las tareas de hogar y de su hermana menor por lo que no puede acompañarla siempre al parque, en consecuencia, muchas veces va sola. Ha conocido a otra chica un año mayor a ella quien le ha estado enseñado nuevos trucos, pero no siempre coinciden en sus horarios para practicar.

Varias ocasiones ha sido víctima de la discriminación por parte de adolescentes varones, quienes se burlan y no le permiten utilizar el espacio con libertad, perdiendo motivación dejando de practicar y quedándose en casa realizando actividades domésticas. Figura 2

Figura 2  
Caracterización de Usuario



Figura 2 Mapa de empatía

Daniel, un adolescente de 16 años, estudiante en un colegio privado, hijo de padres divorciados, vive con su madre y su hermano menor de 10 años en un edificio cercano al Skatepark del parque La Carolina, por lo cual se ha sentido atraído por practicar el Skateboard como un hobby y escapatoria a sus problemas familiares.

Su madre tomó la decisión de divorciarse del padre de sus hijos tras largos años de violencia psicológica, Daniel tras crecer en un ambiente de maltrato normalizó que esa manera de comportarse con las mujeres es correcta.

Su madre tiene un empleo de tiempo completo para sustentar los gastos del hogar, ya que no recibe apoyo económico de parte del padre, motivo por el que no está presente en la crianza de sus hijos, para compensar su ausencia le permite a su hijo mayor salir de casa e ir al SkatePark a practicar su deporte favorito.

Al no tener la supervisión de sus padres pasa al menos 2 a 4 horas en el SkatePark, lugar donde demuestra un comportamiento inapropiado hacia las mujeres que asisten a realizar deporte, violentándolas de manera verbal y simbólica, motivo por el cual se sienten en la necesidad de retirarse de este espacio.

Figura 3



Figura 3  
Caracterización de Usuario



1.4 Análisis tipológico

Como tipología local se identificó la campaña reconocida internacionalmente “Bájale al acoso”, implementada en 2014 en el transporte público, que por medio de un mensaje de texto con la palabra clave “ACOSO” más el número de unidad de transporte, se generaba un reporte a la brigada encargada quien se comunicaba inmediatamente con la víctima y le brindaba asesoría psicológica oportuna más una alerta de buenas prácticas de convivencia en la unidad, en la siguiente parada le esperaba personal especializado e incluso era acompañada por la policía si deseaba tomar acciones legales en contra de su agresor, esta campaña redujo en un 22% el acoso en el transporte público. (Observatorio de la violencia de género, 2018) Figura 4

Figura 4  
Tipología I



Otra tipología local analizada es la del “Diario de la Mariscal”, que busca resaltar un barrio emblemático de Quito, que en la actualidad se encuentra atravesado por la violencia, delincuencia, consumo de drogas, entre otros, por lo que se propone la creación de un mapa ilustrado tras la recopilación de memorias de habitantes y visitantes de la zona, afiches y un kit que incluye un mapa plegable más stickers. El mapa impreso de 7x7m, cuyo objetivo principal es la interacción de habitantes de la zona para identificarse con las distintas anécdotas e historias ilustradas, permitiéndoles también participar y añadir lo que el usuario considere pertinente, llevándolos a sentirse parte de un espacio e identificándose con las distintas acciones que afirman su pertenencia al lugar, apoyando la idea de apropiación. Figura 5

Figura 5  
Tipología 2



“En Movimiento” es una campaña propuesta para promover la interacción entre los habitantes de un barrio en la ciudad de Montreal en el Barrio “Saint-Laurent” con 3 distintas actividades gráficas lúdicas: tejido colectivo, un juego de poesía magnética y una gran pizarra para completar ilustraciones propuestas. Accesibles para todas las edades, tiene como objetivo animar el espacio público creando contacto con los recién llegados, promoviendo la interacción entre los distintos grupos etarios, étnicos y culturales. Figura 6

Figura 6  
Tipología 3



1.5 Definición del problema gráfico

En el contexto de la violencia de género, se puede encontrar una amplia información y campañas que buscan erradicarla, pero las mismas se centran únicamente de manera tradicional hablando de estadísticas alarmantes e información que solo alerta al usuario de la problemática pero no le presenta un sistema simplificado de información que faciliten su comprensión para promover su educación hacia el respeto y la convivencia en espacios públicos persuadiendo en el caso específico a los adolescentes para cambiar sus comportamientos aprendidos



culturalmente, se podría decir que se busca presentar una ruta de acción que lo lleve a comprender mejor que los espacios no son exclusivos de un género que se puede lograr de manera colectiva un ambiente amigable de convivencia.

Como solución a la problemática se propone un sistema gráfico simplificado a modo de ilustraciones, pictogramas y textos que eduque y promuevan el respeto en el Skate Park Gonzalo Burgos, tomando los testimonios de violencia y sacando emociones, acciones y palabras clave como referencias para crear las piezas gráficas. Como en el caso de la tipología “Diarios de la Mariscal” en el que se recolecta testimonios y anécdotas de los habitantes o visitantes para crear ilustraciones que representas las acciones con las que se identifican.

En la tipología de la campaña “Bájale al acoso” se hace un juego tipográfico en el que se busca reducir las palabras y dar un mensaje en concreto que es el de enviar un mensaje con el número de la unidad sin necesidad de usar iconografía y destacando las palabras BÁJALE Y ACOSO como eje central de la propuesta de diseño. Para la problemática presentada se busca combinar ilustraciones, pictogramas y textos que se apoyen entre sí para crear un mensaje concreto que promueva la convivencia en respeto del Skate Park Gonzalo Burgos.

Con la creación de elementos gráficos en distintas líneas gráficas y opciones de interacción como ilustraciones, el uso simplificado de simbolismos a modo de estencil o el uso de textos en tipografías para que los usuarios se sientan en la libertad de escoger la que más los identifique y promoviendo activamente su participación en la creación de nuevas historias a partir de la ruptura de sus construcciones culturales muchas veces inconscientes o normalizadas. Se busca resaltar la idea de que la educación integral de hombres y mujeres en la problemática de violencia de género para apropiar al adolescente en la idea de que es un deber en conjunto y que cuando nos unimos todos sobre un mismo ideal es cuando conseguimos resultados, persuadiendolos a cambiar sus comportamientos.

Tras la investigación cualitativa y cuantitativa se busca conocer mejor al usuario y la realidad actual en la que las generaciones se desenvuelven, de esta manera proponer nuevas soluciones a los mismos problemas desde la forma en el público interactúa en diferentes niveles perceptivos expresando por medio de las herramientas gráficas de gran escala entregadas creando un vínculo con los usuarios para persuadir sus comportamientos transformando una realidad existente por una libre de violencia en el espacio público. (Frascara, 2015) (Johnson, 2002)

I.6 Requerimientos del proyecto  
Figura 7

Requerimientos

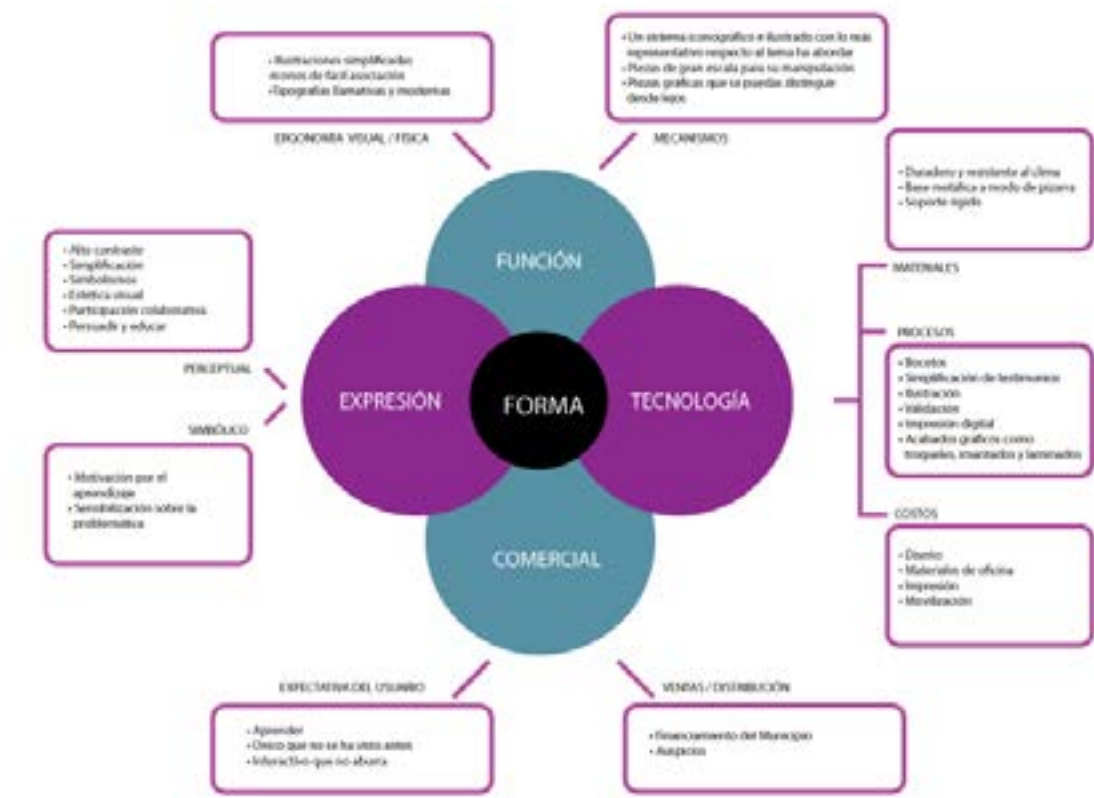


Figura 6

Vectores de la forma

Basándonos en el análisis de la herramienta “Vectores de la Forma”, se destaca la necesidad de que este producto sea comprensible y tenga la capacidad de persuadir a los adolescentes. Para lograr esto, se utilizarán herramientas gráficas con una estética que se fusione con elementos de la cultura urbana y las utilizadas en las luchas feministas. El objetivo es crear una expresión que sensibilice y motive a los jóvenes usuarios, representando los testimonios de las usuarias a través de ilustraciones modernas y simplificadas. Otro elemento clave en la representación del producto es el uso de la retórica con simbolismos propios de la cultura urbana. La función principal de este producto es simplificar símbolos, palabras y formas para establecer un sistema de comunicación asertivo mediante elementos gráficos físicos que fomenten la participación activa de la comunidad. Además, se utilizarán medios digitales para respaldar la difusión. La interacción con la comunidad del Skatepark será fundamental, y se buscará motivarlos de manera lúdica e interactiva para que comprendan cómo romper con el paradigma existente. Este esfuerzo contará con el apoyo del municipio local y los administradores del Parque La Carolina para lograr una

persuasión efectiva y crear un ambiente de respeto y empatía entre los diferentes usuarios.

Para lograr un mayor impacto, se espera que las piezas gráficas implementadas perduren en el tiempo y se adapten de manera efectiva a las preferencias del público objetivo.

## 2do Capítulo **DESARROLLO**



## 2. DESARROLLO

### 2.1 GENERACIÓN DE LA IDEA CONCEPTO

Como herramientas de la generación de ideas para el concepto de diseño se ha usado como apoyo la biografía de los textos: Extra Bold un manual feminista inclusivo antirracista y no binario para el diseño gráfico y Intuición, acción, Graphic Design thinking.

La primera idea de concepto busca usar la retórica gráfica en conjunto con el volcado visual como herramienta de generación del concepto. El proceso inicia con una lluvia de imágenes y palabras partiendo de la idea sexo generica de lo que con lleva ser hombre o mujer desde una percepción binaria en base a las construcciones socioculturales y el entorno que rodea a los seres humanos. Desde esta perspectiva se ha limitado la participación de las mujeres en espacios públicos y los deportes como se reviso en parrafos anteriores. Adicional la relación con el entorno y las interacciones con el mismo contribuyen a la construcción de identidad de los individuos. El conjutno de esas teorías dan como resultado la la frase "Me muevo con mi deseo y construyo mi identidad" buscando romper con la binariedad y buscar una forma más fluida de indentificarse con el deporte y el espacio. Con la frase consolidada se encamina al volcado visual en donde con la ayuda de bocetos rapidos se empieza a delimitar y definir contenidos creando nuevas aproximaciones. (Lupton, 2012)

Con este concepto se busca promover la participación de las mujeres en el espacio fomentando la idea de construcción de su identidad mostrando que son libres de escoger practicar deportes extremos. Las mismas tienen la capacidad y pueden desarrollar las habilidades para ser parte de este espacio.

Para el desarrollo del segundo concepto se parte de las asociaciones forzadas en la que se realizan 2 listas, se indentifican ideas contrarias o que se solapan creando así nuevas conexiones. (Lupton, 2012). Econtrando así una similitud en la forma de la icónica olla del skatepark con el útero femenino asociandolo además con sus simbolismos. El útero que condiciona biológicamente a la mujer hetero sexualizada y como el órgano más importante de la reproducción de los seres vivos que guarda las memorias nuestras y de nuestros antepasados. Conocido tambien como el cuenco sagrado de la energía femenina. El Skatepark centro del crecimiento cultural urbana dando vida a deportistas extremos y creando nuevas memorias en los mismos. Lo que convierte a los dos espacio en moldes donde se edifican los seres humanos. De esta asociacion nace la frase " Despliega tus memorias y crece con tu energia femenina".

Con este concepto se intenta crear una familiaridad con un elemento del poder femenino con un espacio del poder masculino. Apropiando a la mujer del Skatepark e invitandola a crear nuevas memorias expandiendo sus habilidades y haciendo crecer su energía femenina.

El tercer concepto también se trabaja con la herramienta de asociación forzada enlistando elementos propios del espacio privado de la mujer como: maquillaje, higiene íntima, ropa

interior y su cuerpo contra puesto a los elementos del espacio público en este caso el skatepark como son las herramientas para reparar o dar mantenimiento a los equipos y los módulos donde se realiza los distintos deportes extremos. Toda esta relación entre lo público y lo privado haciendo a la mujer identificarse con un espacio que por derecho también es suyo dando como resultado la frase "Abre tu conciencia, aprópiate del espacio que te pertenece". Persuadiendo a la mujer a sentirse parte de este lugar que a simple percepción parecería únicamente masculino.

## 2.2 EXPLORACIÓN DE LA FORMA

Una vez planteados los conceptos con las herramientas de creación de la idea se procederá a desarrollar el enfoque visual mismos que cumplirán la función de mostrar de forma clara la representación gráfica que se busca transmitir en el proyecto.

### Concepto 1

"Me muevo con mi deseo y construyo mi identidad"

Para este concepto se trabajó en un moodboard para la exploración cromática y la línea gráfica con la que se espera plasmar la idea. Usando las herramientas de Lupton para definir la forma se usó el lenguaje de marca ubicando al público objetivo, mujeres adolescentes y creando elementos visuales que representen a los distintos deportes que se practican aplicados en un rompecabezas de Montessori con el que se pueda interactuar en el espacio creando comunidad

entre las usuarias. Se han creado 3 personajes mujeres cada una con los elementos distintivos de su deporte favorito tomando en cuenta la variedad racial.

Para el producto en este caso se propone la creación de un colectivo feminista de mujeres deportistas extremas. Se generará un logo, la creación del lineal gráfico para sus redes sociales y las mismas buscando aterrizar en una landing page alimentada con información de interés como: información de género, testimonio de usuarias actuales, tips de convivencia, como acercarme a mis padres para recibir apoyo con el equipo, contactos de clubs o profesores con quien aprender.

### Concepto 2

"Despliega tus memorias y crece con tu energía femenina"

Se propone un moodboard con gráfica asociada a las marcas de Skateboard con líneas y gráficas más definidas cuidando los detalles a modo de caricatura. En este caso se llega a la idea de poder expandir las memorias de una manera tecnológica como se hace en el celular introduciendo tarjetas de memoria.



El producto que se propone en el caso de este concepto es crear todo el líneal gráfico con invitaciones físicas, juego de carteles. Redes sociales todas ellas motivando a la participación en un evento en el espacio con la posibilidad de una experiencia interactiva e inmersiva con gafas de realidad virtual proponiendo una experiencia sin necesidad de practicar directamente el deporte.

### Concepto 3

"Abre tu conciencia, aprópiate del espacio que te pertenece"

Para esta gráfica se propone unas líneas más sueltas y desprolijas alineada a lo que se usa actualmente en luchas sociales feministas. El producto de este concepto es la realización de una edición de 3 fanzines contando una historieta a modo de comic de como es el día de una mujer en el Skatepark además con el auspicio de profesores o escuelas se pueda adquirir un cupón de descuento para una primera clase o en su defecto una clase gratuita.

mejor manera el proyecto en curso. Para la evaluación participaron expertos que desde su experiencia y punto de vista han podido apoyar en la toma de las mejores decisiones. Las personas encargadas de esta evaluación han sido Juan Gabriel Chancay, docente de diseño gráfico, María Dolores docente de diseño gráfico y José Mantilla Arquitecto encargado en la Administración del Parque la Carolina. Cada uno de ellos aportó desde su rama y conocimientos.

**Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos**

Título del trabajo: **Evaluación de conceptos y estilos gráficos.**

Estudiante: Francis Salazar

Evaluated por: Juan Gabriel Chancay

Fecha: 18/10/2023

| Preguntas                                                                                | Concepto y<br>estilo 1 | Concepto y<br>estilo 2 | Concepto y<br>estilo 3 | Observaciones/sugerencias                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?                                   | Cumple<br>parcialmente | Cumple<br>parcialmente | Cumple<br>parcialmente | C1:<br><input type="checkbox"/> No hay una intención claramente femenina ya que el deseo y la identidad son parte de ambos espectros de género.<br><br>C2:<br><input type="checkbox"/> Existe una disociación entre las dos oraciones que componen el concepto.<br><input type="checkbox"/> Tener cuidado con las asociaciones no buscadas, como la maternidad y la ocupación del útero por parte de l@s skateboardistas.<br><br>C3:<br><input type="checkbox"/> Existe una disociación entre las dos oraciones que componen el concepto. La primera es intangible y la segunda física. Decidir cuál de las dos tendencias funciona mejor |
| ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo? | Cumple<br>parcialmente | Cumple<br>parcialmente | Cumple<br>parcialmente | C1:<br><input type="checkbox"/> Aunque el concepto gráfico comunica bien la idea del objetivo, el concepto verbal es aún muy ambiguo<br><br>C2:<br><input type="checkbox"/> Como el concepto general aparece disociado, se muestra un poco confuso para el usuario; sin embargo sí genera una intención femenina.<br><br>C3:<br>No tiene una inclinación netamente femenina, así que responde a las expectativas de ambos géneros.                                                                                                                                                                                                        |

2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico

Tras la ideación de concepto gráfico y la definición de la forma se ha procedido a la evaluación con los expertos en el campo del diseño gráfico y una persona a cargo en la administración del Parque La Carolina. La importancia de este proceso es encaminar de

|                                                                                                           |                     |                     |                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?                                            | Cumple              | Cumple              | Cumple parcialmente | C1: <div><div></div>La intervención urbana desde la parte gráfica y el uso de personajes siempre es una novedad en la comunicación.</div> C2: <div><div></div>La lógica del útero y la olla de patinar es novedosa, pero hay que evaluar bien las asociaciones no planeadas.</div> C3: El trabajo de los fancines es novedoso y social. No forma parte de un sistema más grande, por lo que se ve un poco suelto. C1: El sistema aún no se muestra tan robusto por lo que la experiencia del usuario aún se ve muy distante. C2: Aún no se evidencia la experiencia de uso desde el concepto C3: La experiencia puede ser llevada mediante los fancines, pero no se evidencia un storytelling claro. |
| ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?                                                     | Cumple parcialmente | No cumple           | Cumple parcialmente | C1: Es el sistema aún no se muestra tan robusto por lo que la experiencia del usuario aún se ve muy distante. C2: Aún no se evidencia la experiencia de uso desde el concepto C3: La experiencia puede ser llevada mediante los fancines, pero no se evidencia un storytelling claro.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?                       | Cumple              | Cumple              | Cumple              | C1: Es el estilo adecuado para el target. C2: Es el estilo adecuado para el target. C3: El estilo es adecuado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?                                              | Cumple              | Cumple              | Cumple              | C1: Es el estilo adecuado para el target. C2: Es el estilo adecuado para el target. C3: El estilo es adecuado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | Cumple parcialmente | Cumple parcialmente | Cumple parcialmente | C1: Aunque existe una intervención en espacios novedosos, aún queda mucho espacio que puede ser intervenido. C2: Los productos que son parte del sistema aún no presentan la innovación necesaria e incurre en el uso de medios ya usados por muchos canales de comunicación. C3: Falta trabajo en el producto de forma transmedial, los productos aún se ven muy individuales, y aunque comunican una intención, no tienen el grado de innovación necesario.                                                                                                                                                                                                                                        |

| Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos |                     |                     |                     |                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------------|
| Título del trabajo: Evaluación de conceptos y estilos gráficos.                                    |                     |                     |                     |                           |
| Estudiante: Francis Salazar                                                                        |                     |                     |                     |                           |
| Evaluado por: María Dolores Cevallos                                                               |                     |                     |                     |                           |
| Fecha: 18 /10/2023                                                                                 |                     |                     |                     |                           |
| Preguntas                                                                                          | Concepto y estilo 1 | Concepto y estilo 2 | Concepto y estilo 3 | Observaciones/sugerencias |
| ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?                                             | SI                  | SI                  | SI                  |                           |

|                                                                                                           |    |    |    |                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------|
| ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?                  | SI | SI | SI |                                                                            |
| ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?                                            | SI | NO | NO |                                                                            |
| ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?                                                     | NO | SI | NO | Concepto propone evento que se puede complementar con el primero y tercero |
| ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?                       | SI | SI | SI |                                                                            |
| ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?                                              | SI | SI | SI |                                                                            |
| ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | SI | NO | NO | La idea construirse es innovadora Apropriarse del espacio público          |

| Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos |                     |                     |                     |                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------------|
| Título del trabajo: Evaluación de conceptos y estilos gráficos.                                    |                     |                     |                     |                           |
| Estudiante: Francis Salazar                                                                        |                     |                     |                     |                           |
| Evaluado por: José Mantilla                                                                        |                     |                     |                     |                           |
| Fecha: 25/10/2023                                                                                  |                     |                     |                     |                           |
| Preguntas                                                                                          | Concepto y estilo 1 | Concepto y estilo 2 | Concepto y estilo 3 | Observaciones/sugerencias |
| ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?                                             | SI                  | SI                  | SI                  |                           |
| ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?           | SI                  | SI                  | SI                  |                           |

|                                                                                                           |                              |                                      |                           |                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?                                            | NO                           | NO                                   | SI                        |                                                                                                                       |
| ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?                                                     | Podría cambiar el desarrollo | Si, através de gráfica y actividades | Solo informativo          |                                                                                                                       |
| ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?                       | 50/50                        | SI                                   | SI                        |                                                                                                                       |
| ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | SI                           | SI, podría ser más atractiva         | SI, pero a menos usuarios | Observación general, hacer un display interactivo/educativo Skatepar+útero o elementos femeninos (suavidad, maternal) |

En base a los resultados de la evaluación se puede concluir que en gran medida las 3 propuestas cumplen parcialmente con la solución al problema pero la que más destaca es el concepto 2 en el que la asociación forzada del útero con la olla icónica del Skaterpar. Pero la gráfica de la misma puede interpretarse como alejada a lo que gráficamente se asocia con lo femenino por lo que la fusión de este concepto con la gráfica del concepto 3 puede ir más de la mano con el público y asociarse más a sus preferencias. La idea del producto evento es la más botada ya que en este se puede crear comunidad entre los visitantes además de cambiar un poco la visión de espacio como "problemático" si hay más gente participando en activaciones motiva a la gente a permanecer en el mismo más tiempo. Algo que se debe recalcar y alimentar para fortalecer el producto es la intevención a modo de placemaking del espacio o algo más actual usar elementos inmesivos e interactivos como pantallas y gafas de realidad virtual.

## 2,4 DESARROLLO DEL PROTOTIPO

Para llevar a cabo la propuesta de diseño, como eje central se toma la idea de la realización de un evento. Para el mismo se genera un sistema transmedia con varias piezas gráficas alimentadas con: testimonios, historias y tips de convivencia. El objetivo central del sistema es promover la participación de adolescentes en la práctica de deportes extremos en el skatepark, rompiendo con los paradigmas de género.

El sistema gráfico está compuesto por lo siguiente elementos:

1. Identidad de marca del colectivo "Extremas del Cuenco Sagrado"
2. 4 afiches
3. 3 Invitaciones físicas a modo de fanzine
4. Guía rápida de uso para el skatepark
5. Landing page
6. Promoción en Redes sociales

### Identidad de marca

El punto de partida para la creación de este sistema transmedia es la creación de la identidad de marca para un colectivo. La idea nace de la necesidad de crear una comunidad que fomente la confianza y la participación de adolescente en la practica de deportes extremos en el skatepark Gonzalo Burgos.

Partiendo del concepto elegido, realizando una asociación forzada de la forma del "la olla" del skatepark con el útero nace el nombre de este colectivo "Extremas del Cuenco Sagrado". Tomando la forma de cuenco y el icónico túnel como los elementos más representativos de este espacio se logra la simplificación del mismo. Logrado el logo se decide agregar el texto deformado dentro de la forma. Con respecto a la creación de la identidad de marca lupton nos dice: Para crear un lenguaje a partir de la nada, el diseñador aprovecha el poder comunicacional de diferentes elementos visuales y referencias culturales" (Lupton, 2011, p. 132). Como ha sido en este caso usando las referencias del espacio fusionadas con la idea de útero como un cuenco sagrado.



### La tipografía

Con la intención de rompe con la idea binaria de que las tipografías más estilizadas son femeninas y las duras masculinas se ha escogido una fuente más pesada y dura que se contrapone con la dulzura de lo femenino. Como lo indica el libro Extra Bold. Los diseñadores tienen el poder de tomar decisiones y en este caso la elección tipográfica busca contraponerse con los paradigmas de género.

“Desde el diseño, contribuimos a la construcción social del género cuando empleamos pautas estilísticas para indicar que algo está destinado a hombres o a mujeres. En la cultura occidental, los colores suaves y las caligrafías redondeadas suelen asociarse con valores femeninos, mientras que los contornos más abruptos y los tonos neutros se consideran más masculinos” (Lupton, et al., 2021, p. 61).



Esta teoría lleva a la elección de la tipografía Mostra Nuova de Mark Simonson Studio. Una fuente con tecnología OpenType que proporciona varias opciones estilísticas, sin serifas y con terminaciones rectas y fuertes que rompen con la suavidad de lo que se reconoce socioculturalmente como femenino.

Esta tipografía ha sido aplicada al logotipo con el uso de sus 2 variaciones heavy y bold. En el caso de la palabra “EXTREMAS” se usó la variación heavy para darle más peso teniendo así mayor concordancia con el peso del significado de la palabra. Por otro lado de manera más sutil se usó la variación bold para el texto “DEL CUENCO SAGRADO”. Logrando así una diferenciación en el peso visual del logotipo.

## Elementos que configuran el evento

### Diseño del personaje

Uno de los elementos clave en las piezas gráficas son los personajes femeninos que representan los principales deportes extremos practicados en este espacio. Por lo que se intenta llegar a los adolescentes de una forma emocional, logrando que estos se identifiquen con un personaje, siendo así la creación de estos una parte fundamental para el desarrollo de las piezas del proyecto. En términos foucaultianos, estas figuras vendrían a ser parte de esa caja de herramientas de las que se sirven los adolescentes para trabajar su identidad. (Medrano, Martínez, Pindado, 2010, p. 31)



Para dar vida a los personajes se tomó como referencia las características de usuarias actuales y de los trucos más representativos de las disciplinas elegidas para representarse (BMX, roller, skate). La construcción de los personajes acercándose al estilo de caricaturas, acciones y accesorios

propios de los deportes extremos permiten acercar a las jóvenes e indentificatse con los mismos. Los tres personajes son Valeria, Camila y Karla, nombres en algunas usuarias actuales del espacio. A continuación se amplían algunas características de los mismos.

Camila representa a una Roller. Su personaje es una adolescente con tiempo libre en busca de romper con la rutina, gracias a una amiga encuentra en el patinaje una opción. De esta forma fortalece su amistad, crea nuevos vínculos en la comunidad y descubre que su tiempo libre le abrirá las puertas a una nueva aventura extrema.

Karla representa a una biker. Ella es una joven que siempre acompañaba a su novio a la pista. Un día vio que había otra chica practicando este deporte lo cual la animó. Le solicitó ayuda a su novio para iniciar en este deporte. De esta forma descubrió una nueva etapa de su vida, lo que fortaleció su relación, conoció nuevas amigas y se sintió parte de la comunidad.

Valeria representa a una skate. Este personaje se encontraba atrapado en una tormenta en su cabeza. Un día salió a pasear con su familia al parque La Carolina como era costumbre. Al pasar por el skatepark el sonido de las ruedas captó su atención y esto la animó a pedirle a sus padres el apoyo para iniciarse en la práctica del skateboard. Esta actividad le ayudó a gestionar mejor sus emociones, conocer nuevas personas y sentirse parte de algo más.

Estos tres personajes comprenden una parte fundamental de las piezas siguientes, los mismos serán implementados en todas las piezas gráficas de este sistema.

### Afiches

Una vez definidos los personajes se proponen 4 afiches uno general mostrando a las 3 protagonistas de estas piezas gráficas. Por otro lado de manera individual se crean 3 afiches con cada uno de los personajes interactuando con representaciones de los distintos espacios del skatepark.

La intención de estos afiches es promocionar el evento además de lograr que las jóvenes interesadas en participar en el mismo aterricen en una landing page para la generación de una base de datos. Pieza que será ampliada en párrafos posteriores.

### Invitaciones/Fanzine

Con la idea de crear una pieza gráfica que no solo atraiga la atención de las posibles usuarias sino también dejar un recuerdo, se ha propuesto una invitación física plegable a modo de fanzine con un inserto.

Para la invitación plegable se ha definido el formato A4. Un tamaño estándar de fácil manipulación además de con este formato se busca ser fácil de replicar. Se han creado 3 modelos de invitación cada uno de ellos con su respectivo personaje, deporte extremo e historia de éxito. Las historias han sido creadas en base a los testimonios y experiencias ya vividas por usuarias actuales del espacio. Con estas historias se busca llegar de manera emocional a las futuras deportistas extremas.

### Inserto a modo de guía rápida de uso

Se ha considerado que las invitaciones al ser plegadas se convierten en un sobre contenedor en el que se ha incluido un inserto. La función de esta pieza es darles a las futuras usuarias una guía



rápida de uso del skatepark. Este inserto esta plegado en 4 e impreso de los 2 lados y en su retiro se encuentra un mapa de la vista superior del skate. El mismo cumple la función de indicar zonas de dificultad en el espacio, así, las adolescentes que están iniciándose en la práctica de deportes extremos tendrán menos posibilidades de tener o causar un accidente.

### Landing page.

Para generar un mayor alcance y crear una base de datos de las adolescentes interesadas den los deportes extremos se propone una landing page. La misma busca la conversión y generación de una base de datos.

Como recompensa por el registro podrán descargar la invitación física para imprimirla en cada y tener el recuerdo.

Al igual que las invitaciones físicas la página cuenta con información de interés como lo son: tips de convivencia, y primeros pasos para ir al skatepark además de testimonios de usuarias actuales. Motivando de esta forma el registro y participación en este evento.

Al incluir testimonios de usuarias actuales se busca apelar a la sensibilidad de las posibles nuevas jóvenes deportistas extremas además de crear un interés haciéndolas sentir identificadas con una historia o situación en particular.

### Redes sociales

La importancia del uso de redes sociales en la actualidad, sobre todo para lograr un alcance con público joven, lleva a proponer el uso de Instagram como la plataforma principal de difusión. En esta plataforma se busca promover al colectivo además de promocionar el evento. Al igual que las piezas físicas en esta red social se mostrarán tips de convivencia, consejos para iniciar en el deporte además de poder contactar con otras usuarias que busca aprender o alguien en la comunidad con quien acudir al skatepark y así tener experiencia más enriquecedora.

## Evaluación de la propuesta

Con la construcción del primer prototipo se realiza la primera validación con los distintos especialistas y comitente. Se inicia la validación con él ilustrador y diseñador gráfico, Juan Gabriel Chancay, docente de la PUCE e ilustrador profesional. La validación se llevo a cabo a modo de una entrevista semiestructurada. La finalidad era conocer desde su percepción los aspectos gráficos del sistema transmedia como logo, personajes, paleta cromática, composición y línea gráfica. De este resultado se obtuvieron varias observaciones y recomendaciones en cuanto al isologo, contrastes de fondo y figura, expresiones de los personajes y los textos usados. Una de las recomendaciones por parte del especialista fue manejar una cromática más cálida en los fondos y más fría en figura generando así un mejor contraste o en su defecto jugar con la opacidad dando así mayor protagonismo a las personajes. Otro aspecto a considerar es el manejo de la figura femenina, en espacial sus expresiones, más alegres denotando lo que se busca en las usuarias al identificarse con estas emociones.

En cuanto al isologo se ha propuesto el manejo de una tipografía mejor fusionada con el icono elegido o que la misma forme parte de los elementos como el túnel mejorando el incono del cuenco que se quiere representar.

Por otro lado se recalco que en la actualidad los jóvenes no se siente atraídos por textos muy extensos y seria prudente agregar más iconografía y llamados a la acción más concretos para mantener su atención.

Se realizo una segunda validación con el arquitecto José Mantilla, encargado en la administración de parque La Carolina, quien se noto muy entusiasmado con la propuesta. Considera que la representación de las mujeres es acertada, de igual manera hace una sugerencia de usar los personajes a color y los fondos en blanco y negro concordando con los comentarios de Juan Gabriel, para lograr un mejor contraste de fondo y figura.

Se realizo la validación con el comitente en este caso 3 usuarias del parque. Ellas concordaron en que el evento es una actividad que les llama bastante la atención. Camila nos dice que en

un evento “te animas” y puedes compartir con las otras chicas y aprender de ellas. Otro de los productos en el que las chicas concuerdan es tener información esencial para principiantes ya que esto evitaría accidentes o cualquier contratiempo.

En cuanto a la cromática resulto atrayente Thalía no dice “Me gustan mucho los colores y los elementos usados me atraen”. Por otro lado, Camila comenta “los colores me parecen femeninos y llaman mucho la atención”. Con esto consideramos que la cromática escogida ha sido la acertada y cumple con atraer la atención de futuras usuarias.

Las usuarias entrevistadas concuerdan con que se sintieron cómodas con la navegación de la landing page. Además de que el registro de forma digital

## 3er Capítulo **PRODUCTO FINAL**



# PRODUCTO FINAL

## 3.1 Detalles técnicos y de producción

### AFICHE PASTE UP

Características

Medidas: Super A3 (32x45 cm)

Proceso de impresión: índigo/Láser

Materia: Papel periódico de 100 g

Optimización del material.

En este caso se propone un material más económico, como lo es el periódico. La intención de este formato es poder pegarlos a modo de paste up en las paredes del skatepark.



### INVITACIÓN /FANZINE

Medida abierto: A4 (32x45 cm)

Medida Cerrado: 15x15cm

Proceso de impresión: Índigo/Láser

Materia: Papel bond beige de 75 g

Optimización del material.

Se propone un material económico, el uso del color beige, es dar un tomo más cálido al producto, esta pieza irá plegada hasta formar un sobre contenedor al estilo fanize.







## GUÍA RÁPIDA DE USO

### Características

Medida abierto: 30x30cm

Medida Cerrado: 15x15 cm

Proceso de impresión: Índigo/Láser

Materia: Papel bond beige de 75 g

Optimización del material.

Al ser un inserto para la inserto de la invitación se ha considerado usar el mismo material. Plegado para ser insertado en la invitación como un recuerdo adicional para la pieza.



## LANDING PAGE

Plataforma: WIX

Tamaño: 1280x5263 px

Optimización del material.

Se decide usar la plataforma Wix de forma gratuita y adaptar unas de sus plantillas a esta necesidad en particular. Todo con sistema drag and drop.

Link: <https://penchil701.wixsite.com/extremas-del-cuenco>



REDES SOCIALES

Plataforma: Instagram

Tamaños de post: 1080x1080 px

Tamaño de historias: 1080x1920 px

Optimización del material.

Pieza con lineal gráfico, todas las piezas en canales RGB y formato png para web.



Costos

Cumpliendo con los vectores de la forma en el ámbito tecnológico y digital es indispensable realizar el análisis de costos y presupuestos para la puesta en marcha. Para este proceso se han tomado en cuenta todas las piezas gráficas del sistema transmedia y el tiempo empleado para el desarrollo de estas. Para el resultado de este presupuesto se ha tomado en consideración un evento a mediana escala.

Costos de diseño

Tabla xx

Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto

| Costos de diseño                      |                            |          |
|---------------------------------------|----------------------------|----------|
| Gestión                               | Valor base para el cálculo | \$635,84 |
| Total horas laborables al mes         |                            | 140,00   |
| Valor hora                            |                            | 115,90   |
| Horas estimadas de trabajo de gestión |                            | 140,90   |
| Valor bruto por Gestión               |                            | 1635,84  |

| Creativo                              | Valor base para el cálculo | \$476,88 |
|---------------------------------------|----------------------------|----------|
| Total horas laborables al mes         |                            | 180,00   |
| Valor hora                            |                            | 15,90    |
| Horas estimadas de trabajo de gestión |                            | 180,00   |
| Valor bruto por Creativo              |                            | 1476,88  |

| Operativo                             | Valor base para el cálculo | \$317,92 |
|---------------------------------------|----------------------------|----------|
| Total horas laborables al mes         |                            | 1100,00  |
| Valor hora                            |                            | 13,18    |
| Horas estimadas de trabajo de gestión |                            | 1100,00  |
| Valor bruto por trabajo operativo     |                            | 1317,89  |

| Operativo            | Valor base para el cálculo | \$317,92   |
|----------------------|----------------------------|------------|
| Transporte           |                            | 1189,00    |
| Materiales           |                            | 113,00     |
| Imprevistos          |                            | 1100,00    |
| Total de presupuesto |                            | \$3.832,00 |



Tabla XX

Costos de producción de las piezas impresas del sistema transmedia

| Cantida | Descripción                                                                                | Precio unitario | Total    |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------|
| 50      | Impresión Indigo full color super A3 papel couche 300g laminado                            | \$11,50         | \$575,00 |
| 150     | Impresión Indigo full color super A3 papel periódico de 100g                               | \$1,00          | \$150,00 |
| 50      | Impresión Indigo, full color, tira y retiro A4, papel reciclado, plegado de 150g           | \$1,50          | \$75,00  |
| 50      | Impresión Indigo, full color super A3 tira y retiro, papel reciclado, plegado de 150g      | \$2,00          | \$200,00 |
| 20      | Botones Sem                                                                                | \$1,50          | \$30,00  |
| 100     | Stickers, impreson Indigo, full color Super A3, papel adhesivo, laminado troquelada láser. | \$1,50          | \$150,00 |

Tabla XX

Costos de producción de las piezas digitales del sistema transmedia

| Cantida | Descripción             | Precio unitario       | Total                 |
|---------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1       | Landing Page            | \$150,00              | \$150,00              |
| 1       | Malla de redes sociales | \$40,00               | \$40,00               |
| 1       | Hosting de sitio web    | \$290,00 (Por 3 años) | \$290,00 (Por 3 años) |

El análisis nos permite conocer el valor real de nuestro sistema. Con esto llegamos a la conclusión de que para la producción de las piezas impresas y digitales deseada se necesitarqa un presupuesto de \$1.040.

### 3.2 Presentación de la propuesta final

En este apartado se detallaran, a modo de prototipos de alta fidelidad las piezas gráficas para el evento.

(Tomar en cuenta que aun se realizaran ajustes)

Afiches Afiches



Invitaciones fanzine



Landing Page



Redes Sociales



Conclusiones y recomendaciones

El skatepark Gonzalo Burgos es un espacio público ideal para el aprendizaje de deportes extremos. Además de estar ubicado en el corazón de la ciudad de Quito. En este espacio no se ha realizado al momento una proyecto con un evento con un enfoque de género, que busque la participación igualitaria de hombres y mujeres en el mismott

## Anexos

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mlozada685\\_puce\\_edu\\_ec/EjSE2bF-coRBNk0CIECTzE1gBZuAjEoAXyYliKtM1zh9Jaw?e=GINJor](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mlozada685_puce_edu_ec/EjSE2bF-coRBNk0CIECTzE1gBZuAjEoAXyYliKtM1zh9Jaw?e=GINJor)

## Referencias

Marx, Karl, (2007). Elementos fundamentales para la crítica de la economía política. Siglo xxi editores, s.a. de c.v.

Bernal, P. P. (2011). Género y espacialidad: análisis de factores que condicionan la equidad en el espacio público urbano | Universitas Psychologica. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/700>

Fazio, A. (2018). LOS CONCEPTOS DE SER GENÉRICO Y SER SOCIAL EN MARX: SOBRE LOS FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DE LA EMANCIPACIÓN. <https://www.redalyc.org/journal/854/85458929003/html/>

<https://www.redalyc.org/journal/811/81164058001/html/>

BAYÓN & SARAVÍ. (2019). Desigualdades: subjetividad, otredad y convivencia social en Latinoamérica. [www.scielo.org.mx](http://www.scielo.org.mx). <https://www.scielo.org.mx/pdf/desacatos/n59/2448-5144-desacatos-59-8.pdf>

Scott, Joan. (1996). El género: una categoría útil para el análisis histórico. En: Lamas Marta Compiladora. El género: la construcción cultural de la diferencia sexual. PUEG, México. Pp. 265-302.

Lux, M, Pérez Pérez M. (2020). Los estudios de historia y género en América Latina Historia Crítica. núm. 77, pp. 3-33 Departamento de Historia. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de los Andes <https://www.redalyc.org/journal/811/81164058001/html/>

Pérez, Sara. (2004). Reseña de “Los no lugares espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad” de Marc Augé. PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, vol. 2, núm. 1, enero, 2004, pp. 149-153 Universidad de La Laguna El Sauzal (Tenerife), España

Velásquez, Carmen. Meléndez. Ledy. (2003) Los espacios públicos desde la perspectiva del género. Frónesis [online]. 2003, vol.10, n.3, pp.74-104. ISSN 1315-6268.

Páramo, P., Burbano, A. (2016). Estructura de indicadores de habitabilidad del espacio público en ciudades latinoamericanas. Revista de Arquitectura. <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/391/1234>

Balladini, Cecilia. (2016). Los jóvenes y el espacio público. Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1.