



DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



ÍNDIGO

Aplicación de prevención y concientización
de la violencia en el pololeo

Alumna **María Catalina Larrain**
Profesor guía **Cristóbal Avendaño**

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Enero 2022, Santiago de Chile



DISEÑO|UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



ÍNDIGO

Aplicación de prevención y concientización
de la violencia en el pololeo

Alumna **María Catalina Larrain**
Profesor guía **Cristóbal Avendaño**

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Enero 2022, Santiago de Chile

Agradecimientos

Agradezco a Dios, mi familia, amigas y pololo el apoyo que me dieron durante mi proceso personal y desarrollo del proyecto. A mi profesor guía que me incentivó siempre a profundizar en las etapas del proyecto. A la fundación Honra, que me abrió las puertas para aportar en proyecto. A todas las mujeres que estuvieron dispuestas a participar en las etapas co creativas del diseño. Por último, agradezco a la Universidad, porque pude transformar mi experiencia en algo positivo que acompañará a muchas mujeres.

*“El amor más grande es el que solo
tu te puedes dar, si tu estás bien,
todo lo estará, todo está en ti,
adelante bella!”*

*Mujer agredida por parte de su pareja
que asiste a la fundación Honra.*

*Durante el proceso del Proyecto de Título, se
estuvo trabajando con la ayuda del personal y
las mujeres que asisten a la fundación Honra. La
fundación se dedica a luchar “por la equidad de
género y la no violencia en la pareja”, trabajando
con las mujeres agredidas mediante talleres a
salir adelante y acompañarlas en el proceso.*

**“YO SIEMPRE LO HABÍA VISTO COMO
UN POLOLEO TÓXICO NO MÁS”**

“No tenía idea que era lo normal”

“Si me tocará hoy o no”

“Puedo perderlo”

“SIEMPRE ME CULPÉ A MI”

“Habían días buenos”

**“UN ABRAZO GRANDE Y RECUERDA
QUE NUNCA ESTARÁS SOLA!”**

“Yo te creo y entiendo como te sientes”

***“Eres fuerte y maravillosa,
no dejes que nadie
diga lo contrario”***

**“Estoy contigo,
te apañó!”**

“ERES VALIOSA, ÁMATE, VALÓRATE”

“Confía y piensa en tí primero”

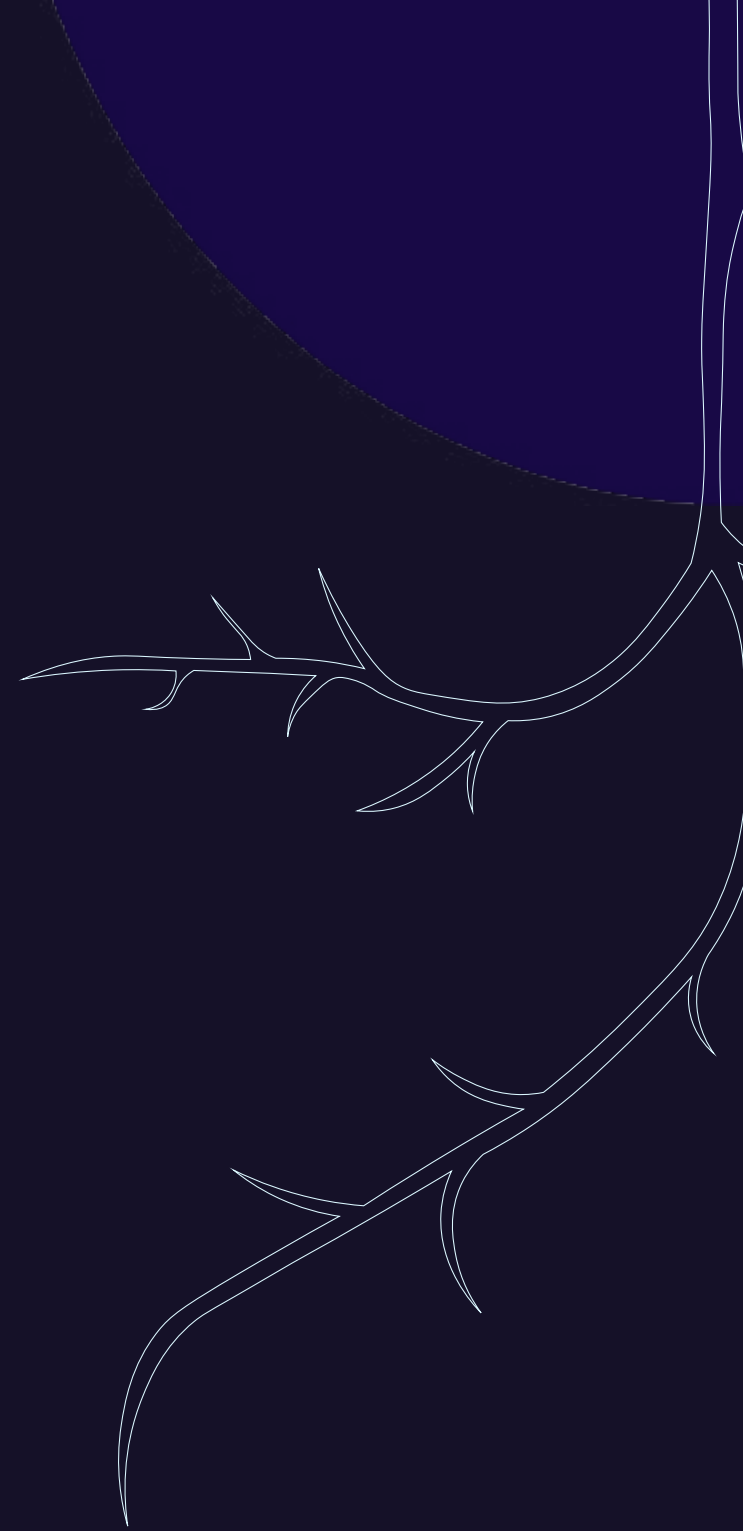
CONTENIDOS

Introducción	9
Metodología	11
Estudio	15
<i>Puedo perderlo</i>	16
<i>Las mujeres son víctimas de violencia</i>	21
<i>La bitácora es un instrumento que genera agencia personal</i>	26
<i>Proyecto centrado en las mujeres víctimas de violencia</i>	28
<i>Antecedentes</i>	30
<i>Estado del arte</i>	31
Investigación	33
<i>Usuaría</i>	34
<i>Mapa de viaje</i>	36
<i>Mapa de interacciones críticas</i>	39
Proyecto: prevenir y concientizar la violencia en el pololeo	46
<i>Índigo: App de cuidado y concientización</i>	48
<i>Referentes de diseño</i>	50
Proceso de diseño	53
<i>Diseño de experiencia de usuario</i>	54
<i>Design Justice</i>	55
<i>Heurística</i>	56
<i>Diseño co-creativo</i>	58
<i>Carta Gantt</i>	59
<i>Testeo I: Agrupación de conceptos</i>	60
<i>Testeo II: Prioridad emotiva 1</i>	62
<i>Testeo III: Prioridad emotiva 2</i>	64
<i>Testeo IV: Flujo de interfaz de usuaria</i>	67
<i>Testeo V: Incorporación narrativa</i>	71
<i>Testeo VI: Evaluación narrativa</i>	74
Desarrollo de la App	77
<i>Wireframe</i>	78
<i>Kit UI de Índigo</i>	83
<i>Pantallas App Índigo</i>	91
<i>Validación final</i>	112
Proyecciones	113
<i>Modelo de negocios</i>	114
<i>Conclusiones</i>	115
Referencias	116
Anexos	117

MOTIVACIÓN PERSONAL

¿Cómo es posible que haya pasado un año entero para darme cuenta? El tema surge a partir de una noticia que ocurrió en marzo del 2021. En ella, una mujer joven llamada Francisca Moll, se había suicidado tras haber realizado al menos tres denuncias en contra de su expareja. Tres meses más tarde, y faltando solo dos semanas para entregar mi informe de Seminario de Título, acepté haber sido también víctima de violencia. ¿Cuántas mujeres serán como yo, que hasta incluso meses o años después de haber terminado la relación, no se dieron cuenta de la violencia que era ejercida sobre ellas? ¿Y tanto es así, que algunas incluso vuelven con su novio agresor o caen en el mismo ciclo? Más me impactó saber que amigas que conozco también han sido víctimas de esa violencia.

Por ellas, por pensar que era normal y por no saber que efectivamente la violencia podía ocurrir en el pololeo y por el resto de las mujeres, hago este proyecto. Para prevenir y concientizar de este importante tema.





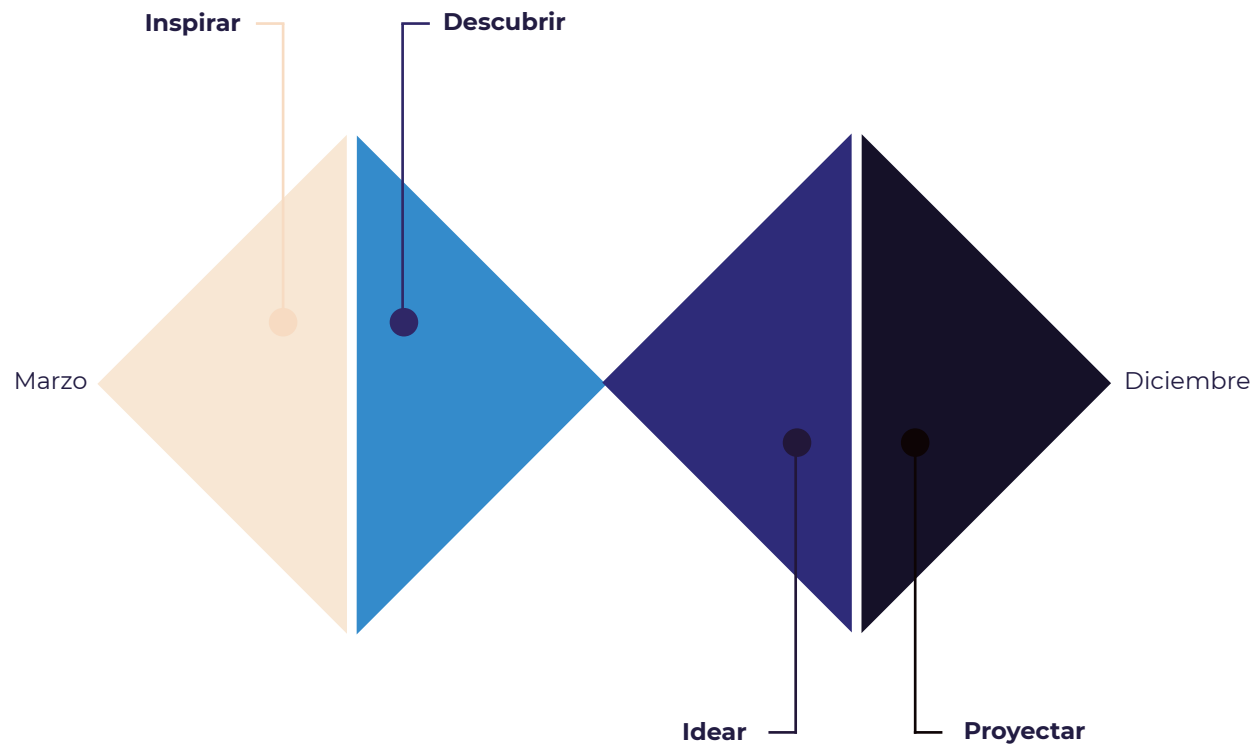
INTRODUCCIÓN

Por muchos años la violencia en el pololeo ha sido una temática oculta dentro de la sociedad Chilena. Hoy en día se han tomado diversas medidas para concientizar sobre este tema y aun así, sigue siendo una temática necesaria de abordar. Pasar por este tipo de agresión repercute por sobre la víctima en muchos sentidos, las que deterioran principalmente el área psicológica de la mujer víctima de esta violencia. Esto es debido a que los métodos de manipulación del agresor inhiben la toma de agencia personal de la mujer, lo que la lleva a perder el control de su propia vida, descuidando la planta de su bien estar y de su relación. Este es un ciclo que va escalando con el tiempo, por lo que es imprescindible frenar los comportamientos y relaciones de inmediato, haciendo de la experiencia un aprendizaje a futuro. La prevención y concientización puede jugar un rol dominante en la primera etapa de las relaciones violentas del pololeo. El primer paso para poder asumir los hechos es la aceptación como tal de lo que ocurrió y una forma de hacerlo es plasmarlo con las propias palabras de la víctima, factor clave para asimilar lo ocurrido y recuperar la agencia personal.



METODOLOGÍA

METODOLOGÍA DOBLE DIAMANTE



Esta metodología se sustenta de 6 pilares

- 1.** Centrado en las personas
- 2.** Diseño participativo
- 3.** Integral e indisciplinario
- 4.** Uso de proceso de prototipado
- 5.** Visión sistémica
- 6.** Mirada de futuro

La metodología del Doble Diamante nos impulsa a entender cuáles son los métodos y actividades correctos para perseguir un problema u oportunidad, otorgando claridad en los procesos. Además, permite definir con mayor precisión las fases a lo largo del desarrollo de un proyecto de UX. En cada etapa se considera necesaria la mentalidad optimista y empática con el entorno, el que será necesario complementar con el uso de diferentes métodos y herramientas que colaboran con el desarrollo del proyecto (IDEO, 2015).



◀ *Inspirar*

Detectar todo el potencial que existe en un sector o industria:

Objetivo específico: Identificar los distintos factores que varían de la mujer entre su relación con ella misma y su entorno, junto con las emociones que le producen.

En qué ámbito se centra el proyecto: Datos y reportes; etnografía; potenciales usuarios; tendencias; antecedentes y referentes.

Espacio que resulta fértil y/o interesante de estudiar en cuanto a posibles problemas u oportunidades que aún no se han identificado ni analizado o que presenta soluciones o antecedentes que se podrían cuestionar.

Del usuario se busca: Significados, Necesidades, Pensamientos, Acciones y Emociones

Entrevistadas un recorrido de su día a día antes, durante y recién terminada la relación, cómo la recuerda, qué percepciones tiene sobre esta, además la investigación se apoya con certificaciones de expertos.

- Mapa de Viaje

Descubrir ▶

Comprender en profundidad a los usuarios y su contexto.

Objetivo específico: Analizar los patrones que se repiten identificando los ciclos de violencia dentro de la relación de la pareja que se plantea.

Validar con usuarios reales, cuáles son sus inquietudes.

Por medio de un levantamiento cualitativo: Busca comprender las motivaciones detrás de las acciones.

- Conocer las experiencias y significados Individuales. Comprender el proceso (el investigador es el principal recolector de información).

- Narraciones, historias, percepciones, significados.

- Exploratorio, descriptivo

- Idear Proyectar

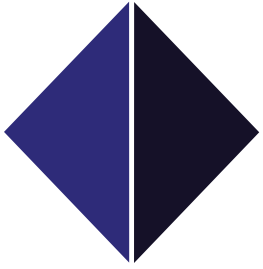
- El investigador se traslada hacia las personas, lugares o instituciones que forman parte de su investigación. Este tipo de levantamiento permite empatizar con las personas para las cuales se está diseñando para entender genuinamente cuáles son sus prácticas y rutinas.

Entrevistas, formularios.

Primero se visualiza toda la información que se obtuvo del levantamiento de información, segundo se procesa la información reflexionar, organizar la información, detectar patrones, hacer grupos, encontrar vacíos, etc. En este punto se detecta el ciclo de violencia, luego de entrevistas e investigación.

Se detecta el desafío

- Mapa de interacciones críticas



◀ **Idear**

Generar soluciones que consideran desafíos del futuro y los quiebres actuales.

Objetivo específico: Prototipar herramienta de registro privado y seguro en baja resolución por medio de la co creación.

Esta tercera etapa es de creación y desarrollo de distintos prototipos. En esta etapa las ideas se vuelven tangibles para iterar y volver a crear a partir de las correcciones, generando así un proceso cíclico de iteración y prototipado. En esta etapa es clave validar en qué partes del proceso es realmente necesario hacer las intervenciones de información. El objetivo de la fase de desarrollo es conectar observaciones o ideas con soluciones tangibles y obtener comentarios de diversos usuarios sobre las soluciones propuestas. Lo que implicaría hacer sesiones de co creación remota. Se realizarán testeos de prototipos es en cuanto al entendimiento que este reciba por parte de la usuaria, junto con la cercanía que esta sienta a la herramienta, proporcionando un espacio de refinamiento para testear. Sistema que ocupa el Diseño de Experiencia de Usuario, partir prototipando en baja calidad.

- Mostrar el registro de testeos y tabla de Validación de los prototipos. validación de un primer prototipo en baja resolución (cuaderno).

Proyectar ▶

Desarrollar soluciones concretas e indicadores que permitan pilotear.

Objetivo específico: Implementar el prototipo en función de la aceptación por parte de las mujeres víctimas de la violencia en el pololeo. Esta es la última etapa y las actividades están orientadas a evaluar la propuesta final. Dado esto, se desarrollan indicadores y formas de medición para poder evaluar el éxito de la implementación y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Analizar la extensión en la que los prototipos logran cumplir los diferentes atributos.

“El proceso iterativo permite a los diseñadores a obtener la opinión del público e integrarla en el rumbo que tome el diseño” (Design Council, 2017).

El máximo estado de avance que se aspira en este proyecto es presentar un prototipo en fase 2, teniendo descritas todas las características del producto, de manera que con eso se puedan levantar fondos, ya sea por inversionistas o fondos concursables para desarrollar la herramienta.

- Evaluando el prototipo (teléfono o computador) en función de las tareas logradas por parte de las usuarias y trabajadores de la fundación Honra.



PUEDO PERDERLO



Las ideas preconcebidas sobre el amor romántico, con su carga de altruismo, sacrificio, abnegación y entrega, que se les enseña a las mujeres desde que nacen a través de múltiples canales por los que se filtra la cultura vigente (Deza, 2012) constituyen un riesgo en esta etapa evolutiva, ya que este ideal arraigado en nuestra cultura patriarcal apunta a una relación desigual y jerárquica, permitiendo el ejercicio de la violencia como consecuencia lógica y natural de ese ideal de relación amorosa. En las jóvenes, la permanencia en relaciones violentas, a diferencia de las mujeres adultas, puede explicarse por la inmadurez emocional, la intensidad del sentimiento, las creencias estereotipadas sobre roles y modelos sexistas, así como por las ideas acerca del amor romántico mencionado recientemente (Yela, 2000, 2003), dado que no están presentes condicionantes como la dependencia económica, los hijos y las presiones familiares o sociales, (González-Ortega, Echeburua y De Corral, 2008; Hernando, 2007). Esto lleva a que las personas que sufren violencia persistan en la relación con tal de mantenerla si se encuentra sostenida en esa idealización del amor, que se basa en la idea de que el amor todo lo puede y soporta (Schiavetti, 2021). Algunas mujeres que sufren violencia dentro de la relación de pololeo, expresan que es “algo normal” o simplemente no la identifican como tal. Para algunas mujeres la violencia significa únicamente agresiones físicas, o incluso verbales, y cuando esto no ocurre consideran que su relación es “sana” o como “cualquier otra” relación (Flores, 2018).


Las violencias sufridas en el pololeo son una de las agresiones hacia las mujeres que se encuentran más invisibilizadas, ya que no se encuentran incluidas (o son insuficientes), en la mayoría de las legislaciones, ni están en los sistemas escolares ni de salud del mundo (OEGS, 2013). Las violencias en el pololeo o noviazgo, son bastante frecuentes tanto a nivel nacional como mundial. El informe “Rompiendo Moldes” se contextualiza en ocho países de América Latina y el Caribe, analizando las creencias de las y los jóvenes de 15 a 25 años en torno a la violencia y las relaciones de pareja de dichos países. Este señala que el 56% de los hombres y el 48% de las mujeres entre 20 y 25 años afirman conocer casos de violencia que han sufrido amigas en el último año, mostrando la prevalencia de la problemática en la población juvenil. A la vez, el 61% de las mujeres y 55% de los hombres encuestados (de 15 a 25 años) piensan que las mujeres aguantan situaciones de violencia de sus parejas porque los agresores amenazan con matarlas, dejando en evidencia que el maltrato no comienza con la formalización de las relaciones, sino que desde sus inicios más tempranos.

En Chile, los actos de violencia en la pareja comienzan comúnmente durante el pololeo, antes de la convivencia (Casanueva y Molina, 2008; Valdivia-Peralta, 2019). Dado esto, la **prevención y concientización** puede jugar un rol dominante en la primera etapa de las relaciones de pareja. Esto sienta las bases sobre las maneras en que las personas se vinculan amorosamente a lo largo de sus vidas. De esta forma, se terminan normalizando comportamientos violentos, algunos más abiertos y reconocidos, otros más sutiles. Todos son parte de un continuo que finaliza en violencia crónica, y que debemos desterrar de nuestra sociedad y cultura de forma imperiosa (Eltit, 2021).

**PREVENCIÓN
CONCIENTIZACIÓN**

Esta violencia en la pareja suele ser física, psicológica y sexual. Quizá, la más difícil de identificar y diagnosticar es la violencia psicológica, principalmente porque las mujeres que viven este tipo de violencia no logran identificarla. Sin embargo, la violencia psicológica puede traer consecuencias igual de graves que la violencia física y sexual (Flores, 2018). De esta forma, pasa a ser una **víctima silenciosa del sistema** y frente a esto se han desarrollado numerosas teorías que intentan explicar los motivos por los que una mujer víctima de violencia de género no rompe con su agresor o, tras romper la relación, vuelve con él (Amor y Rcheburúa, 2010). Las mujeres tienden a callar este tipo de agresiones, ya que muchas veces intentan proteger su propia imagen y la del agresor por amor, además de sentirse juzgadas por las personas, e incluso por ellas mismas, al develar situaciones de violencia, atribuyéndose toda la responsabilidad a ellas (Eltit, 2021). Es en esta oportunidad donde en la única persona en la que se confía, que sabe y entiende, somos nosotras mismas, es por eso que el primer paso para poder asumir los hechos es la aceptación como tal de lo que ocurrió y una forma de hacerlo es plasmarlo con palabras. Es en esta oportunidad también donde los hechos plasmados por la propia víctima es un factor clave para asimilar lo que ocurrió y **no dejarse llevar por lo que le diga el agresor, que suele ser “dando vuelta” los escenarios y culpando a la víctima por sus comportamientos.**





El escenario ideal sería que todas las mujeres pudieran recibir atención psicológica, pero la realidad es que existen muchos factores que inhiben recurrir a esta opción tales como: factores económicos, la vergüenza, no querer aceptarlo o el **temor de que si lo acepta puede perderlo**. De un estudio realizado por la fundación “Soy Más”, de una muestra de 121 mujeres, solo el 36% de ellas han recibido atención psicológica. En otra ocasión, una muestra de estudiantes universitarios chilenos, el 57% declara haber mantenido esta situación en secreto y menos del 4% de haber acudido a instituciones de salud o judiciales solicitando ayuda (Vizcarra y Poo, 2011). Entonces, ¿a quién acude el 64% restante de las víctimas? Es tanto un deber de la sociedad, como un deber personal proporcionarles los recursos necesarios a la mujer para concientizar sobre el tema haciendo que ella pueda visibilizar que desde el principio un determinado hecho, que para la mujer no era violencia, ahora sí lo es, haciéndolo tangible. “Un paso en el empoderamiento es cuando las mujeres adquieren el sentimiento de **agencia personal**, cuando empiezan a actuar en su propio nombre. Agencia puede implicar una intervención significativa y decidida, la construcción de algo nuevo, sea a nivel personal o colectivo” (Charmes y Wieringa, 2003) de manera que cuando ya haya podido visibilizar los hechos pueda recurrir a algún tipo de ayuda, **anteponiendo su salud mental por sobre la relación**.

Hablando desde la experiencia personal y de las mujeres con las que he hablado que han pasado por la misma situación, es más sano darse cuenta uno mismo de las situaciones de violencia por las que se han pasado, en vez de que alguien te diga “abre los ojos” o “termina con él porque no te hace bien”, porque las mujeres suelen ponerse a la defensiva y no quieren visibilizar lo que pasa. **“Cuando se empiezan a sentir forzadas es muy difícil que les ayudemos”** (En conversación con la investigadora y Tomás Honorato, Fundador y Coordinador de Proyectos de la Fundación Honra, 14 de abril, 2021). Aunque incluso a veces los cercanos prefieren ni meterse. Del informe mencionado previamente “Rompiendo Moldes”, “el 86% de las y los jóvenes creen que sus amistades no intervendrían si un amigo le pega a su novia y el 25% cree que sus amistades no intervendrían si la agresión sucede en un espacio público” (Oxfam International, 2018). Los factores protectores son aquellos recursos personales, sociales e institucionales que promueven el desarrollo exitoso del individuo o que disminuyen el riesgo de un desarrollo alterado; se pueden potenciar, destacando y desarrollando las mejores herramientas en cada persona para enfrentar la adversidad (Bronfenbrenner, 1979; Munist et al., 1998). A la largo del tiempo, según el Observatorio de Equidad de Género en Salud (OEGS, 2013) **cuando se establece un estilo violento de relación en el pololeo, esta tiende a exacerbarse** cuando se establecen vínculos de mayor formalidad. Por lo que es imprescindible **frenar los comportamientos y relaciones de inmediato, haciendo de la experiencia un aprendizaje a futuro**.





LAS MUJERES SON VÍCTIMAS DE VIOLENCIA (AGRESIÓN, DENUNCIA Y POLOLEO)

Nadie discute hoy en día que la mujer es violentada en su propio ambiente. Donde se supone que la mujer debiera sentir la mayor protección, vive sin embargo, en las peores condiciones de seguridad físicas y psicológicas. Según la ONU Mujeres, el 35 por ciento de ellas, a escala mundial, ha experimentado alguna vez violencia física, sexual o virtual por parte de su pareja íntima. **En Chile, 1 de cada 3 mujeres sufre de algún tipo de violencia** (INE, OCDE, 2015). La Convención sobre la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW, por sus siglas en inglés), ratificada por Chile en 1989 creó el Comité CEDAW para supervisar su aplicación, el cual ha sido fundamental para establecer que la prohibición de discriminación contra la mujer abarca la violencia ejercida en su contra. En su recomendación general N.º 19 de 1992, el Comité señaló que: “El artículo 1 de la Convención define la discriminación contra la mujer. Esa definición incluye la violencia basada en el sexo, es decir, la violencia dirigida contra la mujer porque es mujer o que la afecta en manera desproporcionada. Incluye actos que infligen daños o sufrimientos de índole física, mental o sexual, amenazas de cometer esos actos, coacción y otras formas de privación de la libertad”. Para los efectos de este estudio, **entendemos por violencia no solo la física, sino que también la psicológica, sexual, económica y virtual:**

PSICOLÓGICA FÍSICA

Se expresa de diversas maneras relacionadas con la manipulación emocional, la humillación, las amenazas, los celos y el acoso. En este periodo lo que más se visualiza es el control, donde la pareja le dice con quién debe relacionarse y con quién no. En este tipo de agresión, los agresores manipulan y coartan la libertad de acción, y también la libertad mental, haciendo que la culpa y el miedo de las víctimas se apoderen de ellas, invalidando sus emociones. “Abarcan una gama de métodos verbales y mentales diseñados para herir emocionalmente, coaccionar, controlar, intimidar, dañar psicológicamente y expresar ira” (Follingstad, 2007).

Física: Son todas las agresiones que atentan contra el cuerpo de una persona, ya sea a través de golpes, lanzamiento de objetos, encierro, etc. Según los registros sobre violencia en las relaciones de pareja en jóvenes INJUV, en el 2018, en el que se vieron representados jóvenes de 15 a 29 años se muestra que “Respecto a las acciones violentas percibidas, el 91,3% señaló que se trataba de insultos o gritos, un 68,5% empujones y lanzamiento de objetos en discusiones, el 64,6% reportó conocer casos de parejas que se dan golpes y el 18,3% señala conocer, haber visto o escuchado a alguien que fue forzada/o a participar en un acto sexual sin consentimiento”.

SEXUAL

Sexual: Acto de coacción o amenaza hacia una persona con el objetivo de que lleve a cabo una determinada conducta sexual. El mismo estudio mencionado en la violencia física muestra que un “11,1% que su pareja la ha presionado para tener relaciones sexuales, aunque no lo desee” (INJUV, 2018).

VIRTUAL

Virtual: “Mensajes que deben ser respondidos a la brevedad, revisión autorizada o no de mensajes, exigencia de claves personales, aplicaciones para seguir la ubicación del otro, solicitud de fotografías íntimas que luego pueden usarse para extorsionar, son nuevas formas de control y amenaza sobre la pareja en este periodo que plantean el desafío de ser claramente visibilizadas como violencias, para lograr prevenirlas y erradicarlas” (Schiavetti, 2021).

Debido a la dificultad que se genera en reconocer un hecho de violencia, como se mencionó en el planteamiento del problema, **existen organizaciones que se han encargado de concientizar a la mujer sobre este tema** para lograr identificar qué tipo de violencia su pareja le ejerce y cuál es el grado de este. Un ejemplo de esto es el Afiche Violentómetro creado por el Instituto Nacional de Derechos Humanos (INDH). Este es un afiche gráfico que permite dar un **valor a diferentes manifestaciones de violencia que se encuentran ocultas en la vida cotidiana**. Este cuenta con tres categorías principales: Cuidado!, Reacciona! y Aléjate!, mostrando en el costado derecho los tipos de violencia para cada categoría. La violencia va escalando, lo que no significa que, por estar en la primera categoría, no pueda escalar a la segunda y tercera. Esto quiere decir que es importante tomar medidas en la primera y segunda categoría, para no llegar a la tercera. Está basado en el “Violentómetro” del Instituto Politécnico Nacional (IPN). Por otro lado, existen muchas **fundaciones con el propósito de ayudar a la mujer que vive una situación de violencia** y no sabe cómo salir o si es que quiere salir tales como la Fundación Honra con la que se está trabajando y aporta en este proyecto. Esta lleva 8 años ejerciendo un rol educador dentro de la sociedad chilena. Contando con profesionales que poseen las herramientas necesarias para poder ejercer ese rol, además de tener las capacidades para acompañar y asistir a mujeres víctimas de violencia de género y la no violencia en pareja. Con el propósito de reeducar a la sociedad y romper las barreras culturales que muchas veces justifican el actuar violento hacia la mujer.

Por otro lado, aun cuando haya decidido enfrentar el hecho y ponerle freno al ciclo de violencia junto con la relación, se produce una contradicción. La mente juega en contra y crea un estado de shock. “Existen alteraciones de memoria psicógenas por otro mecanismo de dinamismo inconsciente, por el cual se pretende **olvidar algo que resulta traumático o doloroso, y se borra del recuerdo**, como si no hubiera existido. Son consideradas como un mecanismo de defensa de la personalidad, aun en autores, testigos o víctimas de delitos, accidentes, agresiones, homicidios, violaciones, etc., que quieren olvidar lo ocurrido y lo reprimen y apartan del mundo consciente” (Burgos, 2010). Esto hace que asimilar los hechos tal y como fueron se haga mucho más difícil de lo normal, sumando el factor persuasivo del agresor, el que da vuelta los escenarios y muestran realidades ficticias a la víctima para que ella no tome acción en contra de él.

Gracias al estudio realizado por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad en España, “Sobre la Inhibición a denunciar de las víctimas de violencia de género”, se concluye un patrón en la **personalidad del agresor**. El sujeto suele tener **comportamientos de control**, tales como: Controlar lo que hace la víctima, a quién mira, con quién habla, qué lee, dónde va; Limitar o anular las situaciones de relaciones sociales interpersonales; Usar los celos para justificar las acciones; Control de las personas importantes para las víctimas: familia, amigos y amigas, compañeros y compañeras de trabajo, e incluso hijos; Limitaciones para trabajar fuera de casa, formarse o relacionarse; y por último aislarla de sus familiares y amigos. Estos comportamientos de abuso y control, las amenazas y la intimidación **provocan daño a nivel psíquico llegando a deteriorar la autoestima** y la forma de interactuar con el medio y con el resto de las personas, jugando con la psicología de la víctima, ya que mientras más dañada psicológicamente está una mujer, más depende de su agresor.

LA VÍCTIMA SILENCIOSA DEL SISTEMA

En Chile, la violencia contra la mujer se trata en 3 ámbitos: familiar, laboral y penal. Antes de entrar en el fondo del asunto es importante tener presente las definiciones de “víctima” y “victimario”. Víctima es quien sufre daño o resulta perjudicado en cualquier acción o suceso por culpa ajena. Victimario, es la persona que con sus actos y conductas hace sufrir o convierte en víctima suya a alguien. A mediados de 2018, muere una adolescente de 17 años llamada Gabriela Alcáino y su madre en manos de su ex pareja, Fabián Cáceres. Sin embargo, el hecho no fue considerado un femicidio, ya que no mantenían un vínculo de convivencia. La ley de entonces exigía que la víctima fuera la actual o ex cónyuge o conviviente del autor. Dado esto, un año después, se propuso formular un proyecto con suma urgencia para incluir el pololeo en la tipificación del femicidio. De aquí nace la **“Ley Gabriela”, iniciativa que amplía el delito de femicidio para cualquier homicidio por razones de género**, aplicando para cualquier tipo de relación que una mujer tenga con su agresor, incluyendo a las que no sostuvieran ningún tipo de vínculo de convivencia, matrimonial, entre otros (T13, Villar, 2020).

Para el caso de estudio vamos a situarnos en una **relación de pareja que víctima y victimario mantienen una relación de noviazgo**, o como se dice en Chile, pololeo, donde la víctima es la mujer y el victimario su pareja masculina. Gracias a un estudio sobre la inhibición a denunciar de las víctimas de violencia de género, se concluye un patrón en la personalidad del agresor: el sujeto suele tener comportamientos de control los que generan invalidación a la mujer ocupando técnicas coercitivas de tipo ambiental y emocional según la clasificación de Rodríguez Caballeira tales como, en la ambiental, el aislamiento o separación de la red de soporte social, control de la información, creación de un estado de dependencia existencial, debilitamiento psicofísico y, en la emocional, la activación emocional del miedo, la culpa y la ansiedad con la aplicación selectiva de premios y castigos, y la denigración del pensamiento crítico.



Afiche de campaña para exigir la ley Gabriela

TOMAR ACCIÓN

Hoy en día, el Gobierno de Chile ha implementado medidas para orientar a la mujer a qué debe hacer frente a situaciones de violencia de género. Estas van a guiar a la mujer según los hechos ocurridos de agresión que ella plantee siendo víctima o testigo de la violencia. Los canales son los siguientes: el WhatsApp de la mujer +56 9 9700 7000, el número de orientación telefónica 1455 y la última de las iniciativas del gobierno llamada “mascarilla 19”. Si bien, es un momento en que la mujer adquiere sentimiento de agencia personal, sin embargo, viene a ser más importante, ya sea que se efectúe o no la denuncia, aprender sobre esta experiencia, para romper el ciclo de la violencia no solo formalmente sino mentalmente, todo lo cual se genera a partir del **aprendizaje situado** que produce agencia personal. Esto es la **ruptura del ciclo de agresión, retomar el control**. “El aprendizaje situado supone un aprendizaje activo, centrado en experiencias significativas y motivantes, el fomento del pensamiento crítico y la toma de conciencia” (Bizcarra, Poo y Donoso, 2013). Si el ciclo de agresión es un descontrol, donde la mujer pierde el control de su vida; esto es retomar el control, es romper el ciclo.



Afiches de campañas del Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género

**LA BITÁCORA ES UN INSTRUMENTO QUE
GENERA AGENCIA PERSONAL
(DEJAR CONSTANCIA ESCRITA DE
UN HECHO)**



Hablamos de registro para explicar la necesidad de constatar un hecho concreto que ocurre en un lapso de tiempo. Toma la forma de bitácora cuando se lo dota de una organización cronológica. El Registro es una herramienta que **favorece la reflexión que recoge las observaciones, pensamientos, interpretaciones, sentimientos, vivencias y relaciones con la realidad**, que proporciona información relevante para la vida individual contribuyendo al desarrollo profesional y socio personal del individuo. (Palomero, 2010). Este método de plasmar los hechos puede adoptar diversas maneras, ya sea electrónicas, en papel o fotográficas. Hoy en día existen muchos formatos de bitácoras, especialmente en los sitios web, tales como “bitácorasdeviaje.com” en donde el usuario registra los viajes que ha transcurrido por un tiempo determinado incorporando imágenes, pensamientos y emociones que se le cruzan por la cabeza, relatos objetivos de lo sucedido, entre otros.

Para el caso anterior, la bitácora es de forma pública, pero hay muchas formas de hacer un registro privado de los hechos tales como candados en los casos de los diarios de vida en papel, que representan la intimidad, lo que es para este proyecto fundamental, ya que **es necesario que la víctima se sienta protegida registrando los hechos de una manera privada y segura**. Una manera de adquirir agencia personal es mediante el uso de una herramienta de registro como la bitácora personal. Entre sus características, podemos destacar los siguientes: 1. Permite la exploración de la historia personal; 2. Permite la identificación de las propias vivencias, así como la toma de conciencia de las dificultades emocionales y relacionales; 3. Permite el reconocimiento de emociones, sentimientos y necesidades; 4. Permite desarrollar la capacidad de observar e interiorizar; y 5. Es una herramienta pedagógica para impulsar el desarrollo y crecimiento personal. (Palomero, 2010). Se ha encontrado que seguir una bitácora permite obtener **mejoras sustanciales en la salud física y psicológicas** (Baikie, Wilhelm, 2018). Cuando se registra siguiendo el estilo bitácora la mente se ordena. Lo que se va narrando va adquiriendo sentido, permitiendo que los recuerdos se organicen para **mirar objetivamente los eventos traumáticos**, lo cual ayuda a estructurar el pensamiento y tomar decisiones. (Harber y Pennebaker, 1992).

- 1.** Permite la exploración de la historia personal.
- 2.** Permite la identificación de las propias vivencias, así como la toma de conciencia de las dificultades emocionales y relacionales.
- 3.** Permite el reconocimiento de emociones, sentimientos y necesidades.
- 4.** Permite desarrollar la capacidad de observar e interiorizar.
- 5.** Es una herramienta pedagógica para impulsar el desarrollo y crecimiento personal.

¿De qué manera el acto de recordar y registrar activa un paso al empoderamiento o agencia personal?

En conversación con la psicóloga, Carolina Sepúlveda, ella señala que “cuando más estemos abiertos a nuestros sentimientos, mejor podremos leer los de los demás”. Dentro de las finalidades de la bitácora, es decir, del registro, este se ocupa para **reflexionar sobre lo sucedido**. Si se tiene la capacidad de aprender de los propios errores, es ahí cuando la **persona se empodera y adquiere agencia personal**, la capacidad de actuar por su propio nombre.

En conversación con Tomás Honorato, trabajador de la fundación Honra, los relatos coherentes y validados tanto por las víctimas de violencia como por su entorno inmediato y su comunidad, son fundamentales para restablecer el daño y superar la experiencia de violencia y el trauma. Es por eso que un apoyo escrito de los hechos ocurridos son un respaldo para lograr esa validación, pudiendo tener registro de la secuencia y el día de los sucesos.



PROYECTO CENTRADO EN LAS MUJERES
VÍCTIMAS DE VIOLENCIA EN EL POLOLEO
(USABILIDAD, EXPERIENCIA DE USUARIO)

La ISO (Organización Internacional de Normalización) define Usabilidad como el “grado de eficacia, eficiencia y satisfacción, con la que usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos en contexto de usos específicos”. La “usabilidad” es una disciplina que se interesa en la forma cómo diseñar sitios web para lograr la mejor experiencia de los usuarios, esto es, el desarrollo de la interfaz para interactuar con ellos de forma intuitiva, atractiva y amistosamente. (Hassan, 2002). El diseño no es en sí mismo usable: “lo es para usuarios específicos en contextos de uso específicos”. Este se centra en el usuario, a quien se dirige. Centrarlo en el usuario supone tenerlo presente desde el comienzo del desarrollo del sitio. Se debe conocer a los usuarios en sus necesidades para entender de qué forma usarán el sitio. Para lo anterior, es importante testear el sitio con los propios usuarios.

El diseño debiera innovar permanentemente, para lo cual será relevante conocer la experiencia del usuario, entender sus requerimientos y las satisfacciones o frustraciones. Es aquí donde se presenta el contexto en donde se encuentra a la víctima que ha sido agredida de alguna forma y no ha identificado el suceso como violencia, pero sí le afectó en algún sentido. Dado esto, la usabilidad ha de entender el grado de complejidad que se requiere para hacer que la mujer se sienta confiada (ambiente amigable) y protegida (darle seguridad de que lo que está escribiendo en privado y personal). Esto es posible por medio de las herramientas que posee el mundo de la tecnología que dan paso para crear plataformas y aplicaciones en las que se les puede incorporar esta herramienta que le proporcionen a la víctima seguridad y confianza.

La finalidad del diseñador de Experiencia de Usuario consiste en crear un producto útil, fácil de usar, que aporte valor y aceptación en su uso en el menor tiempo posible (Medina, 2020). Hay 3 conceptos de usabilidad. 1. "Findability", expresión que se utiliza para determinar la accesibilidad de un sitio; 2. "Usabilidad", determinación sobre la facilidad o no para navegar en un sitio; y 3. "Accesibilidad", esto es la capacidad para que el sitio pueda accederse desde cualquier dispositivo. La usabilidad no solo depende del diseño de la interfaz, sino también de su arquitectura, esto es, de su estructura y organización, que son el componente no visible del diseño (Hassan, Martín y Iazza, 2004).

Según Natalia Hernández, Psicóloga del Observatorio de Malos Tratos a Mujeres, "debemos aprovechar el momento histórico (lucha del feminismo) en el que nos encontramos para alcanzar la igualdad. Para lograr que desaparezca el machismo hay que apostar por la educación desde la escuela y la sensibilización de la sociedad". A partir de esto, una parte de la educación que se necesita es hacia las mujeres, a las cuales no se le habla que existe la violencia en el pololeo, o que son hechos que ocurren en el matrimonio, entonces muchas mujeres, al tener su primer pololo, no saben lo importante que es identificar actos de violencia o los dejan pasar porque piensan que fue un suceso aislado, pensando que no volverá a pasar con la fe de que será distinto en el futuro. Entonces, ¿Cómo hacemos que el diseño de experiencia asuma la perspectiva de género en la ejecución del proceso de diseño?

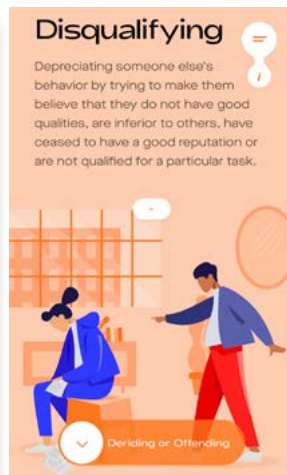
¿A qué nos enfrentamos desde el diseño de experiencia?

Al desafío de no caer en el estereotipo de las mujeres en el uso de los servicios que diseñamos. Desde etapas tempranas, debemos incorporarlas en nuestros procesos de diseño, tratando de garantizar esa equidad a veces tan esquiva. Desde cómo ideamos nuestros procesos de investigación y tests de experiencia de usuario, a la manera en la que la aplicación se dirige a la mujer.

ANTECEDENTES



(Capturas personales de la página PREVINT)



(Imagen de Bitácora otorgada por Tomas Honorato, Fundador y Coordinador de Proyectos de la Fundación Honra)

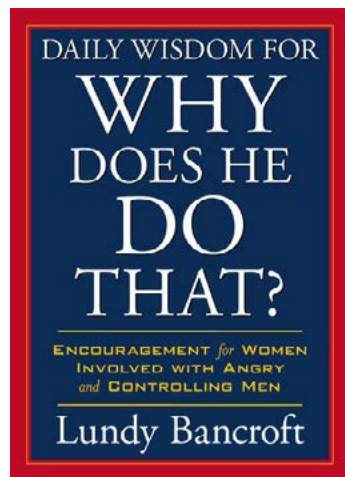


(Imagen interior del programa "VIRAJ")

La página web PREVINT creada en base a diferentes estudios que indican que las conductas agresivas ocurren en la vida cotidiana y siempre resultan en daños físicos o psicológicos, de mayor o menor gravedad. La investigación muestra que estos comportamientos pueden surgir temprano en los diferentes tipos de relaciones entre los jóvenes y tener serias consecuencias para el desarrollo de comportamientos pro sociales. Por esto, la página entrega información de cómo identificar la violencia mostrando ejemplos de aquellas con ilustraciones.

“Mi Bitácora de Viaje”: el programa Integra Mujer, proyecto que busca desarrollar la autonomía económica de las mujeres víctimas de violencia intrafamiliar que no tienen ingresos propios, a través del fortalecimiento de sus capacidades, habilidades y recursos personales, sociales y laborales facilitando su acceso, inserción y permanencia en un puesto de trabajo formal. Implementó una bitácora para trabajar con las mujeres que habían sufrido este tipo de violencia, en las que ellas debían escribir como una forma de empoderamiento personal y salir adelante. (Imagen de Bitácora otorgada por Tomás Honorato, Fundador y Coordinador de Proyectos de la Fundación Honra)

El programa ViRAJ, se plantea que el cambio de actitudes de aprobación de la violencia que las normas sociales perpetúan es una estrategia indispensable para prevenir la violencia de género. “Se necesita concientizar a las y los jóvenes en que la violencia es una forma de control sobre la otra persona y que comienza frecuentemente con formas sutiles de violencia psicológica”. Es más difícil para los y las jóvenes identificar la violencia psicológica y las formas más sutiles de la violencia sexual; por eso, el programa ViRAJ eligió poner énfasis en estas formas de violencia. (Imagen extraída del programa de VIRAJ)



(Imagen extraída de la librería digital "Christianbook")



(Captura personal de página Web www.bitacorasdeviaje.com)

Libro "Why does he do that?": El libro comienza con la premisa de que si él dice que te quiere, por qué lo hace? Es una oportunidad para ver dentro de la mente del agresor enojado y manipulador, y comenzar a cambiar tu vida. Leyendo se aprende de las primeras señales de advertencia de abuso, la naturaleza del pensamiento abusivo, el mito sobre los abusadores, diez tipos de personalidad abusiva, el papel de las drogas y el alcohol, qué puedes arreglar y qué no y finalmente, cómo salir de una relación violenta de forma segura. (Imagen extraída de la librería digital "Christianbook")

Página Web "Bitácoras de Viaje": Como se menciona previamente, en ella, el usuario registra los viajes que ha transcurrido por un tiempo determinado incorporando imágenes, pensamientos y emociones que se le cruzan por la cabeza, relatos objetivos de lo sucedido, entre otros. Esto se asemeja a lo que son las etnografías, un texto comprensivo, antes que descriptivo, que expresa una experiencia (Mora, 2020). "El comienzo de la etnografía devuelve a la niñez, donde todo es pregunta, donde las angustias y la incertidumbre operan sobre cualquier racionalidad, donde la nostalgia se asoma en los sueños" (Carreño, 2007). (Captura personal de página Web www.bitacorasdeviaje.com)



INVESTIGACIÓN

USUARIA



Debido a que las relaciones de pololeo de mayor formalidad y con mayor proyección a futuro se dan de los 18 a 25 años, la usuaria con la que se trabajará será una mujer dentro de este rango etario. Además, debido a que la violencia en el pololeo no es excluyente a un sector socioeconómico, “La violencia contra las mujeres se constituye en un problema social transversal al conjunto de la población del país. Se extiende a todos los sectores de la sociedad independiente de la clase, pueblo originario, niveles de ingresos, cultura, nivel educacional, edad, religión, orientación sexual, identidad de género u otro” (Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género, 2018), se ha decidido trabajar con las mujeres que hayan pasado por violencia en el pololeo y que estuvieran dispuestas a aportar en el proyecto.

A pesar de que la usuaria, en un comienzo, sería la mujer de los 18 a 25 años de cualquier nivel socioeconómico, que mantuviera una relación de pololeo y atrapada en el ciclo de violencia sin saberlo, en el proceso de diseño se llegaron a interacciones y conclusiones que redireccionaron a la usuaria a la mujer, con las mismas características que se encuentre en una relación y quiera cuidar de ella misma y de su pololeo.

Se define el momento en el que las usuarias usarían la aplicación mediante las conclusiones tomadas en conversación con las mujeres durante la creación del mapa de viaje. Se toma la decisión de contextualizar el uso de la App en la habitación de la mujer, de noche, a modo de repasar el día y registrar lo sucedido antes de que se olvida. Cabe recalcar que las usuarias tienen libre disposición de la herramienta y les sería de compañía si ellas quisieran, a cualquier hora del día.

Métodos del agresor

La mujer que se encuentra atrapada en un ciclo de violencia, generalmente tiene a su lado a un hombre que manipula los sentimientos de la víctima para apropiarse de ella. Los siguientes métodos son los caminos a la invalidación y victimización que ocupa el agresor y los efectos que producen en la mujer víctima de su violencia (Escudero, Polo, López y Aguilar, 2005).

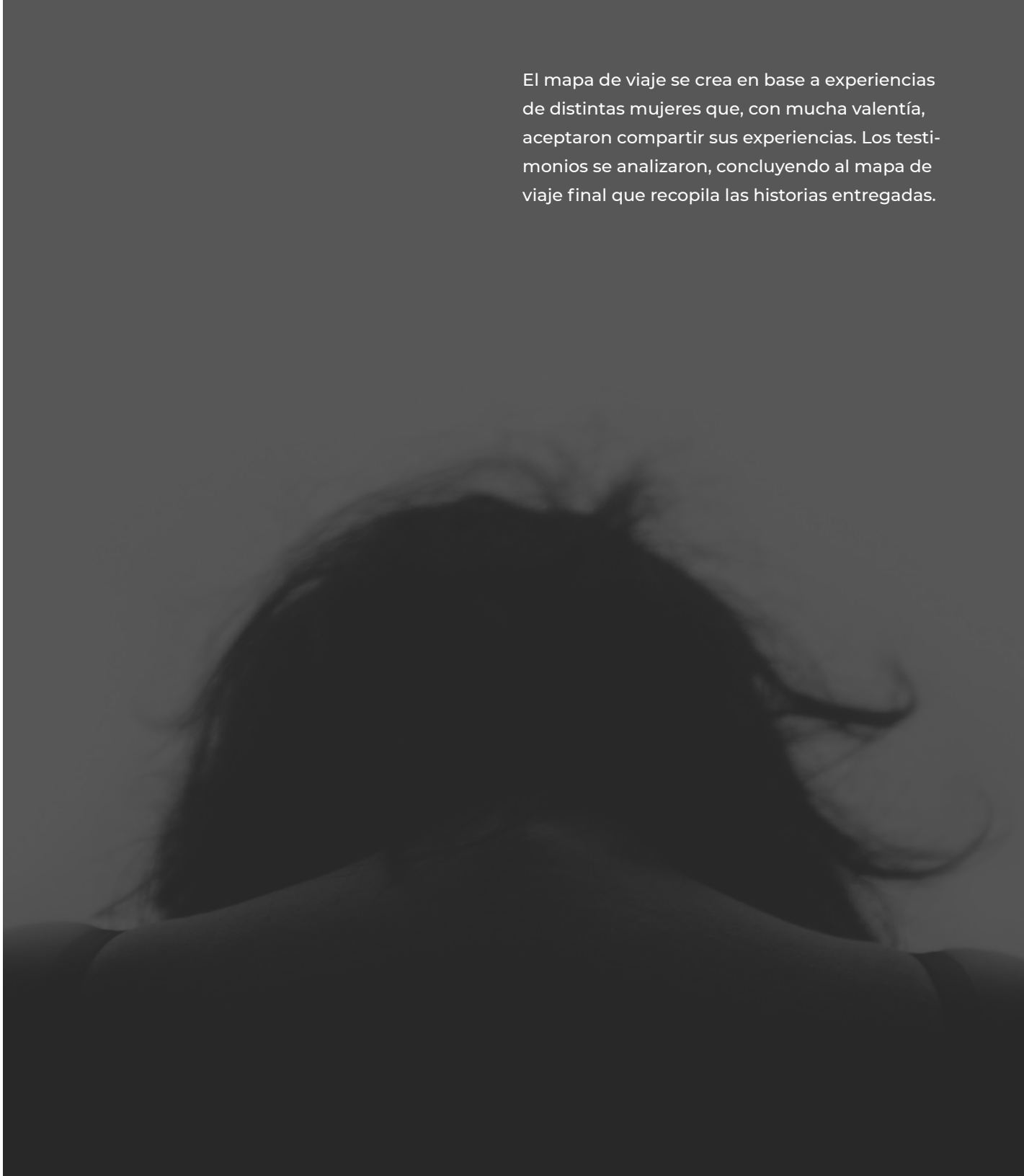
MÉTODOS GENERALES	EFFECTOS QUE PRODUCEN
Aislamiento	Privar a la víctima de todos los soportes sociales debilitando su habilidad para resistir Generar en ella un intenso interés por él Hacer a la víctima dependiente del interrogador
Monopolización de la percepción	Fijar la atención sobre situaciones inmediatas; promover la introspección Eliminar estímulos que compitan con los controlados por el captor Frustrar todas las acciones que no estén de acuerdo con la sumisión
Debilidad inducida	Agotamiento Debilitar la habilidad física y mental para resistir
Amenazas	Cultivar la ansiedad y la desesperación
Indulgencias ocasionales	Proveer motivaciones positivas para la sumisión Impedir adaptaciones a la privación
Demostración de «omnipotencia»	Sugerir la futilidad de la resistencia
Degradación	Hacer que el precio de la resistencia parezca más dañino a la autoestima que la capitulación Reducir al prisionero a preocupaciones a un «nivel animal»
Amenazas	Desarrollar hábitos de sumisión

(Tabla elaboración propia en base al "Esquema de coerción de Biderman" (Escudero, Polo, López y Aguilar, 2005))

MAPA DE VIAJE

Al analizar las características de la mujer y la relación con su pololo/agresor, se logra crear un mapa de viaje en cuanto a la evolución de la usuaria antes, durante y después (al terminar) de su relación, creando un arquetipo ficticio llamado Sofía. Se pueden apreciar las relaciones familiares, de amistad, pasatiempos, frustraciones, personalidad, prioridades y sentimientos. Aquí se destaca el **deterioro de la víctima al pasar por una relación de violencia**, teniendo en cuenta los métodos que ocupa el agresor sobre ella y cómo se manifiestan los efectos que se producen en su persona, llegando el deterioro hasta un punto tal de vulnerabilidad que ella siente que su única opción es volver a la relación que tenía previamente o a buscar una parecida, lo que la lleva a empeorar y agravar su situación.

El mapa de viaje se crea en base a experiencias de distintas mujeres que, con mucha valentía, aceptaron compartir sus experiencias. Los testimonios se analizaron, concluyendo al mapa de viaje final que recopila las historias entregadas.



ANTES

DURANTE

DESPUÉS

Relaciones familiares

Unida a su familia, participa en las comidas y juegos familiares. Se interesa por la vida íntima de sus hermanos y es muy abierta para contar la suya teniendo mucha confianza con ellos.

Lentamente comienza a distanciarse de su familia, pasa mas tiempo encerrada en su pieza que cualquier otro lugar. Se pelea mucho con sus papás y hermanos. Evita hablar de su vida amorosa y se pone a la defensiva cuando comentan de su pololo.

No confía en sus papás para contarle cómo se siente, porque no está tan segura de si su ex novio le dirá que va a cambiar y vuelven a estar juntos o no. Intenta mantenerse al margen de las actividades familiares, pero se siente sola, aunque los necesite.

Relaciones de amistad

Unida a sus amigas y amigos. Le gusta organizar salidas a los restaurantes y hablar por teléfono para saber de cada uno, les tiene mucha confianza y les cuenta todo lo que le pasa en su día.

Al paso del tiempo ve cada vez menos a sus amigas, no participa en las salidas y evita los llamados telefónicos. Ellas le preguntan cómo va su relación y Sofía, como se siente feliz y enamorada, no se atreve a contar nada para evitar que sus amigas le digan algo o piensen mal de su pololo.

Sus amigas intentan hacer contacto con ella, pero como todavía es muy reciente no esta segura de lo que quiere o le conviene contar, por lo que sale con ellas, fingiendo que esta bien, pero no les habla del tema, sintiéndose sola al mismo tiempo.

Pasatiempos

Pintar, hacer ejercicio, ver series, cantar, leer, salir con sus amigas.

Ver series, películas y tomar alcohol sola o con su novio.

Ver series, dormir.

Frustraciones

No tener mas tiempo para estar con sus amigas, no ser buena en matemáticas y tener mala memoria.

Sentirse sin hambre ni motivación para la universidad y las cosas que hacía. No se siente suficiente.

Sentirse responsable de la tristeza de su ex novio y también de que la relación no haya funcionado. Piensa que ya no sirve para nada.

ANTES

DURANTE

DESPUÉS

Personalidad predominante

- Introvertida < Extrover
- Cerebral > Emocional
- Reflexiva > Intuitiva
- Egoísta < Generosa

- Introvertida > Extrover
- Cerebral < Emocional
- Reflexiva < Intuitiva
- Egoísta > Generosa

- Introvertida > Extrover
- Cerebral < Emocional
- Reflexiva > Intuitiva
- Egoísta > Generosa

Prioridades

1. Amor propio
2. Familia
3. Amistades
4. Universidad
5. Diversión/ vida amorosa

1. Pololo
2. Universidad
3. Amor propio
4. Amistades
5. Familia

1. Universidad
2. Dormir
3. Amistades
4. Familia
5. Amor propio

Sentimiento predominante

Alegría, emoción y tranquilidad.

Rechazo, frustración, enojo, inseguridad e inquietud.

Inseguridad, miedo y soledad.

Es muy importante la manera de abordar la experiencia traumática vivida y transformarla en una enseñanza, para que, una vez identificados los comportamientos y acciones ejercidas con violencia, no se tenga que pasar por la misma experiencia y caer en la misma situación volviendo con su ex pareja o buscando el mismo tipo de relación, llevando a deteriorar a la mujer en su totalidad (En base a la experiencia personal).

MAPA DE INTERACCIONES CRÍTICAS

Para entender el proceso que viven las mujeres víctimas de violencia por parte de su pareja masculina que las lleva a mantenerse en la relación y no atreverse a denunciar se realizó un mapa de interacciones críticas en el que se identifica el ciclo de violencia que viven estas mujeres día a día que la llevan a ser una víctima silenciosa del sistema, considerando las teorías que intentan explicar los motivos por los que una mujer víctima de violencia de género no rompe con su agresor o, tras romper la relación, vuelve con él (Amor y Rcheburúa, 2010). A continuación, se presenta el Mapa de las interacciones críticas, las cuales terminan siendo cíclicas por medio de un esquema basado en el modelo de la **teoría “Indefensión aprendida”** propuesta por Walker en 1977. En esta se habla de una mujer sometida a acontecimientos incontrolables, en este caso actos violentos, generará un estado psicológico donde **la respuesta de reacción o huida queda bloqueada**. Es importante recalcar que la violencia no siempre surge de inmediato, si no que **va escalando y mostrándose poco a poco**, lo que confunde a la víctima pensando que quizás ella tiene la culpa de su actitud agresora. La violencia en la pareja no es un fenómeno puntual, sino que reiterativo, y con una tendencia a agravarse con el tiempo; es por esto que su detección temprana es sumamente necesaria en la prevención de su desarrollo y mantenimiento (Ruiz, 2004).



TENSIÓN → EXPLOSIÓN VIOLENTA → LUNA DE MIEL

Este modelo suele comprender tres fases: **La fase de acumulación** o de generación de tensión; en ella la mujer actuaría con un comportamiento pasivo como medio de protección. La **fase de agresión** o descarga de la tensión, en la cual la mujer intenta calmar al agresor. Y tras el ataque, la **fase de arrepentimiento** del maltratador que generará una ficción de reencuentro llamada «luna de miel», dándole razones no válidas que “explican” su manera de actuar, invalidando los sentimientos de la víctima hasta el inicio del nuevo ciclo, lo que lleva a la mujer a justificar a su pareja y su relación.

Ansiedad, minimizar la violencia

Contexto

El maltratador empieza a mostrarse tenso e irritable y cualquier comportamiento de la mujer hace que reaccione con enfado. Comienzan a producirse incidentes leves que incluyen violencia verbal y psicológica. Esto genera ansiedad y miedo en la víctima. Identificación de la violencia de género: mujer tiende a minimizarla y pensar que es puntual. Las víctimas pasan por un proceso de diferenciación con la situación de violencia que sufren otras personas (de historias que conocen), que hacen que minimicen sus propios malos tratos con justificaciones.

En palabras de la víctima

“El me decía que mis amigas no tenían buenas intenciones conmigo”

*“Que no me tenía por qué ir bien en la u (universidad) si él me iba a mantener después” “Despreocupado y desentendido de mi, y me reclamaba mucho...y **todo con gritos y ofensas**, sobre todo cuando le decía que no grite o no tome”*

“Me retó por no haberle contado que mi familia era conservadora”

“no siempre es así”

“había días buenos”

*“Pongo una coraza y hago como si lo que me pasara es algo que **es menor grado**”*

“Me sentía poco valorada”

Modelo escalable

A modo escalable, se presentan palabras de la víctima referidas a las primeras respuestas que se obtuvieron de víctimas de violencia intrafamiliar agredidas por su pareja masculina, lo que es pertinente agregar, ya que, como se menciona recientemente, la violencia es escalable en el tiempo.

*“No sabía cocinar, él se enojaba por eso. **Me tiraba el plato a la cara**, estuviera frío o caliente... Era cierto, **nunca he sido buena cocinera**”*

*“**Me daba miedo reírme con el teléfono en mano**, sacarme fotos o salir porque en todas esas situaciones **me celaba**”*

EXPLOSIÓN VIOLENTA

Amenazas y golpes

Contexto

En este contexto, surgen las amenazas de hacer daño a la víctima o relacionado con ella así intensificando el control que tiene sobre ella, atacando con su privacidad.

El maltratador explota, pierde el control y castiga a su pareja. La insulta, golpea, rompe cosas, la obliga a mantener relaciones sexuales contra su voluntad.

Muchas veces el agresor atacaba directamente desde este punto, repentinamente sin haber tenido tensión previa.

En palabras de la víctima

“pendiente de que no se molestara”

“cada vez que un paseo salía mal me echaba la culpa”

“me decía que él debía saber mis pasos. No me dejaba sola en la semana siendo que podía trabajar en la oficina y trabajaba en la casa”

“tiraba los muebles al suelo y todo lo que encontrara por medio” “Me exigía elegir entre mi familia y él”

“Le gritó a mi mamá”

“Me tiraba las cosas que tenía en la mano en ese minuto”

“y como vendrá y como no vendrá, si me tocará hoy, no me tocará”

Modelo escalable

De las mujeres víctimas de violencia intrafamiliar, al igual que la fase de la tensión, las amenazas y golpes, van escalando y haciéndose cada vez más violentos en el tiempo. Las amenazas se vuelven más graves y la vida de la mujer está en peligro.

“Tenía que encerrarme en el baño ya sea para hablar con mi madre o el psicólogo por teléfono o para que deje de molestarme”

“me revisaba mi ropa interior antes de bañarme, salir y al llegar”

“me pegó embarazada”

“me pegaba delante de ella (suegra), y me decía cosas horribles, hasta me encerraba en el dormitorio y no me dejaba salir hasta que él quisiera”

“la primera vez (golpear) fue porque no quería mantener relaciones sexuales”

El perdón, cambio y olvido

Contexto

El agresor da vuelta la situación excusando su actuar por distintas razones diciéndole que no va a volver a pasar, dándole la culpa a la víctima, invalidando las emociones que ella siente, explicándole que los hechos no fueron como ella los presencié. Amenazar a la víctima con terminar.

En palabras de la víctima

“estoy enamorada”

“Me dijo que reaccionó con empujarme solo porque lo había venido a “molestar” cuando estaba cansado”

“Que estaba siendo muy sensible”

“Si me quedaba en el problema, la relación no iba a llegar a ningún lado”

“Me amenazaba con terminar”

“puedo perderlo”

Modelo escalable

Ocurre lo mismo en esta fase que en las dos primeras, la víctima de violencia intrafamiliar se ve influenciada por distintos factores como que el agresor va a cambiar, mantener a su familia unida, dependencia económica, entre otros.

“Mantengo reposo para que mi hija no nazca prematura”

“Me daba vergüenza que pensarán que yo elegí casarme con un hombre así”



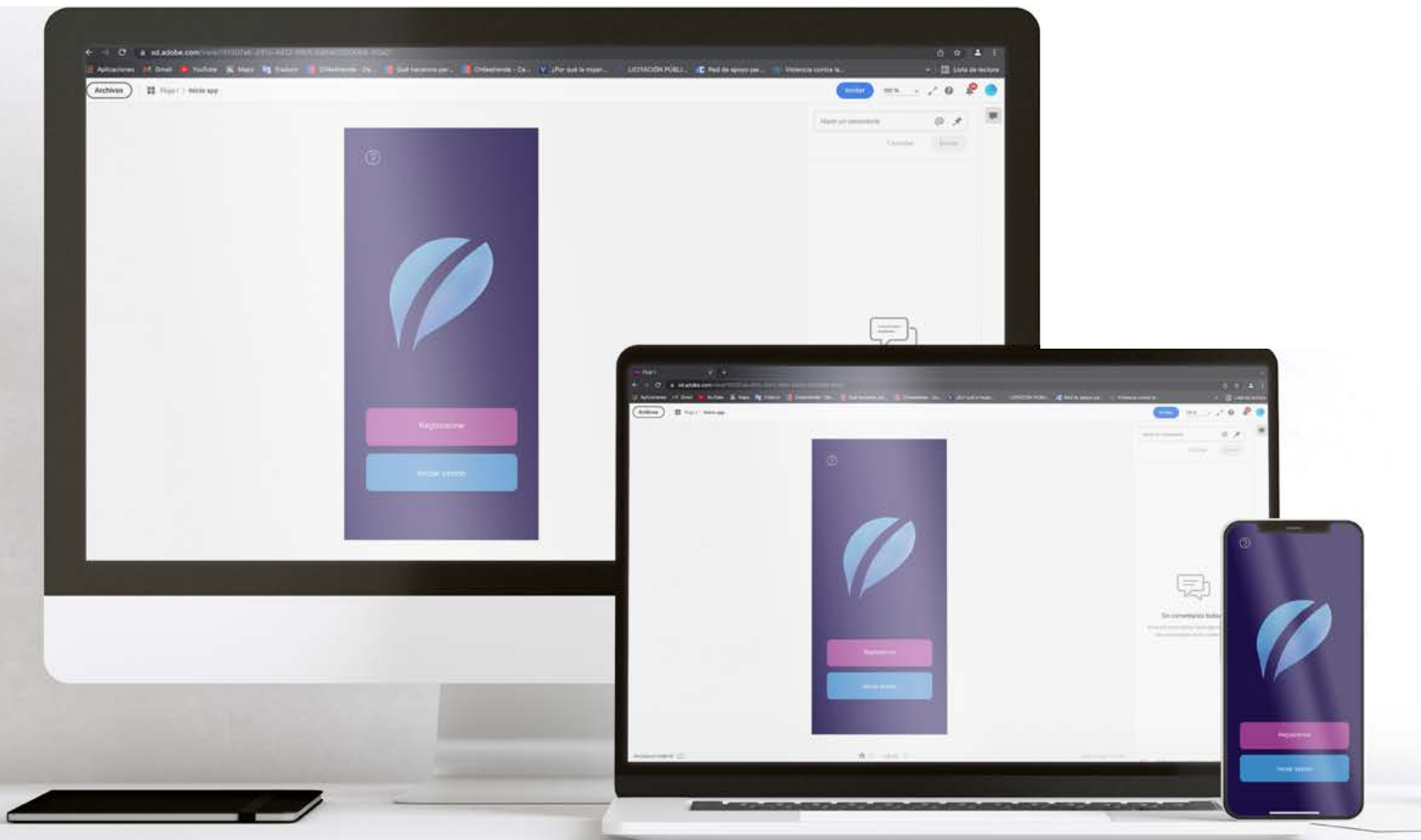
Para romper con este ciclo:

Como fue mencionado en el MANIFIESTO, el proyecto nace a base de una experiencia vivida recientemente: Pasó mucho tiempo durante la relación de violencia vivida en la que no era capaz de contarle los sucesos ocurridos a nadie y en cuestión de días ya no veía las cosas como las vi en ese minuto debido a dos factores: el primero, como se mencionó en el Marco Teórico, es la forma en la que funciona el cerebro de borrar los hechos traumáticos como un mecanismo de autodefensa del subconsciente, lo que conlleva al segundo factor de estar más propensa a caer en la "monopolización de la percepción" (Esquema de coerción de Biderman) por parte del agresor en la que me dejaba llevar por lo que me contaba él de los hechos ocurridos, viéndolos, claramente, desde su perspectiva, invalidando los sentimientos que resultaron de los sucesos concluyendo que era muy sensible y exagerada para ver las cosas y, como la memoria no me acompañaba, como a cualquier víctima, decidía creerle y caer nuevamente en el ciclo de agresión.

El ciclo comenzó a romperse cuando, producto de la desesperación y ahogamiento decidí compartir con mi hermana algunos sucesos de violencia ejercidos por mi pololo en ese entonces, con la condición de que ella no se interpusiera en mi relación y que me repitiera las cosas que le conté cuando yo se lo pidiera (que era en los minutos que me sentía más débil). Poco a poco, utilizando esta maniobra, comencé a armarme de valor para poder romper la relación. Cuando finalmente esto ocurrió, necesité que mi hermana me repitiera las agresiones una y otra vez antes de terminar y después de haber terminado (que fue cuando más lo necesité) y así fue durante muchos meses después de haber finalizado la relación, reforzando día a día mi decisión y resultando ser de gran ayuda para mi proceso de revalidación personal. Es aquí cuando comencé a preguntarme, ¿qué pasa con las mujeres que no tienen a nadie en quien confiarle los hechos de violencia ejercidos por su novio? El proyecto viene a reemplazar la figura de "mi hermana" en esta herramienta amigable en la que la víctima confía los sucesos de violencia ejercidos por su pololo agresor, apoyándose en ella para la superación y auto validación de la mujer para salir adelante y aprender de la experiencia traumática para no volver a caer en el ciclo.

Este prototipo está hecho en resolución de 375 X 812, por lo tanto, es posible que no calce con tu pantalla del celular, ya que las barras superior e inferior del navegador ocuparán el espacio necesario para visibilizar la pantalla y contenido de la aplicación. Para tener una mejor experiencia de navegación, se le recomienda al lector entrar por el computador antes que el celular.

Los vínculos se encuentran en la página a continuación.



#NOESTÁSOLA

En los vínculos de la pantalla, se encuentran los accesos directos a la aplicación Índigo. Recordar que es una maqueta y aún no se pueden rellenar los campos.



Entrar por celular

Para una mejor experiencia de navegación, presione **aquí.**

Entrar por computador

PROYECTO

PREEVENIR LA VIOLENCIA EN EL POLOLEO

A partir de lo investigado,
**¿De qué manera se le puede otorgar
una compañía a la mujer que esté a la
mano, recordándole que no está sola?**



ÍNDIGO

QUÉ

Herramienta de registro privado y seguro en formato de aplicación móvil, para acompañar y guiar a la mujer joven en el proceso de asimilar un suceso de violencia vivida por parte de su pololo, trabajando en su validación y agencia personal, y en otros casos, prevenir la violencia.

POR QUÉ

Porque, además de la falta de concientización sobre este tema, existen una serie de factores que le dificultan a la mujer reconocer y tomar una medida frente a la violencia ejercida por parte de su pareja, teniendo en cuenta los comportamientos de control que suelen tener los agresores que la dificultan a romper la relación.

PARA QUÉ

Para ayudar a las mujeres agredidas a recordar, registrar y asumir (psicología de la víctima) y concientizar sobre la violencia, permitiendo a la víctima identificar los hechos y ciclos de violencias, contando con una herramienta de compañía y auto validación.

OBJETIVO GENERAL

Entregarle una herramienta a las mujeres que concientice sobre la violencia en el pololeo y que les permita evaluar situaciones/emociones, validarse, empoderarse y adquirir agencia personal durante su relación de pololeo con una **compañía cotidiana que esté a la mano de la mujer.**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los distintos factores de la usuaria que varían entre su relación con ella misma y su entorno, junto con las emociones que le producen.

IOV: Mapa de viaje de la usuaria en comparación con un antes, durante y después de vivir una relación de violencia, a partir de entrevistas con mujeres.

Analizar los patrones que se repiten identificando los ciclos de violencia dentro de la relación de la pareja que se plantea.

IOV: Mapa de interacciones críticas, identificando el ciclo de violencia dentro de estas basado en modelos propuestos previamente por investigadores.

Prototipar herramienta de registro privado y seguro en baja resolución por medio de la co creación.

IOV: A través de una co creación remota, mostrar el registro de testeos y tabla de validación de los prototipos. Validación de un primer prototipo (papel).

Testear un prototipo de complejidad media con personas vinculadas a la fundación Honra. (teléfono o computador).

IOV: Información levantada en un documento junto con las conclusiones de la validación final.

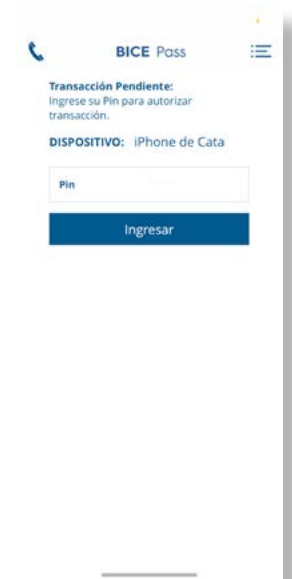
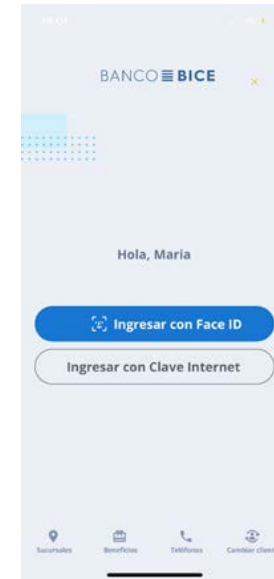
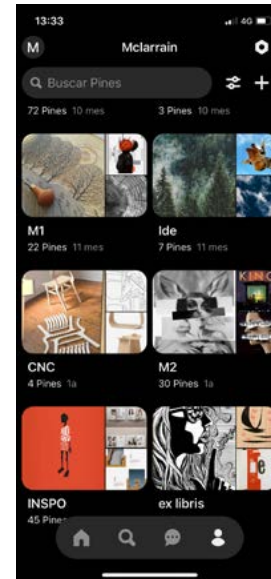
REFERENTES



(Capturas personales de la aplicación P.C.)



(Capturas personales de la aplicación Pinterest)



(Capturas personales de la aplicación Bice y Bice Pass)

“Período Calendario”: Aplicación del celular. Se abrevia como P.C. en la página de inicio del celular con el dibujo de una flor. Parte conociendo a la mujer, como si estuviera hablando con una amiga por medio de un Chatbot. Además de rescatar la vinculación de los hechos del período con la parte emocional de la mujer, se dirige a la usuaria con un lenguaje positivo y de una manera atractiva, pudiendo personalizar algunas partes de su gráfica como la mascota que aparece en la segunda imagen.

“Pinterest” aplicación y sitio Web: es una plataforma en la que los usuarios crean y administran dentro de tableros personales temáticos las colecciones de imágenes que seleccionen. Se rescata el diseño que se adapta de buena manera a todo tipo de pantallas, atractivo, intuitivo y la capacidad de almacenar en carpetas distintos temas, sin la necesidad de presentar mucha información escrita en la pantalla.

Aplicación “Banco BICE” y “BICE Pass”: El Banco BICE es el Banco Industrial y de Comercio Exterior. Analizando la forma de depositar que utiliza el Banco BICE, se rescata el nivel de seguridad que se tiene al momento de realizar dicha acción, ya que se necesitan de dos aplicaciones con dos claves distintas que se pueden introducir con un límite de tiempo para realizar la operación.

VIOLENTÓMETRO

POR EL DERECHO A VIVIR SIN VIOLENCIA

1	CHANTAJEAR
2	MENTIR, ENGAÑAR
3	IGNORAR
4	CELAR
5	OFENDER, HUMILLAR
6	INTIMIDAR, AMENAZAR
7	CONTROLAR, PROHIBIR
8	DESTRUIR ARTÍCULOS PERSONALES
9	MANOSEAR
10	AGREDIR "JUGANDO"
11	EMPUJAR
12	GOLPEAR
13	ENCERRAR, AISLAR
14	AMENAZAR CON OBJETOS O ARMAS
15	AMENAZAR DE MUERTE
16	ABUSAR SEXUALMENTE
17	VIOLAR
18	ASESINAR

INDH
INSTITUTO NACIONAL DE DERECHOS HUMANOS

WWW.INDH.CL | Facebook.com/indhchil | @indh

BASEADO EN EL VIOLENTÓMETRO DEL INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL, UNIDAD POLITÉCNICA DE GESTIÓN CON PERSPECTIVA DE GÉNERO, WWW.GENERO.PNIA

(www.courtinnovation.org)
(Instituto Nacional de Derechos Humanos, 2020)

This questionnaire asks about actions you may have experienced in your relationship with your partner. Answer each item as carefully as you can by placing a number beside each one as follows:

1=NEVER

2= RARELY

3= OCCASIONALLY

4= FREQUENTLY

5= VERY FREQUENTLY

NA= NOT APPLICABLE

IN THE PAST SIX MONTHS:

1. My partner put down my physical appearance. 1 2 3 4 5 NA
2. My partner insulted me or shamed me in front of others. 1 2 3 4 5 NA
3. My partner treated me like I was stupid. 1 2 3 4 5 NA
4. My partner was insensitive to my feelings. 1 2 3 4 5 NA
5. My partner told me I couldn't manage or take care of myself without him. 1 2 3 4 5 NA
6. My partner put down my care of the children. 1 2 3 4 5 NA
7. My partner criticized the way I took care of the house. 1 2 3 4 5 NA
8. My partner said something to spite me. 1 2 3 4 5 NA
9. My partner brought up something from the past to hurt me. 1 2 3 4 5 NA
10. My partner called me names. 1 2 3 4 5 NA
11. My partner swore at me. 1 2 3 4 5 NA
12. My partner yelled and screamed at me. 1 2 3 4 5 NA
13. My partner treated me like an inferior. 1 2 3 4 5 NA
14. My partner sulked or refused to talk about a problem. 1 2 3 4 5 NA
15. My partner stomped out of the house or yard during a disagreement. 1 2 3 4 5 NA
16. My partner gave me the silent treatment or acted like I wasn't there. 1 2 3 4 5 NA
17. My partner withheld affection from me. 1 2 3 4 5 NA

(http://www-personal.umich.edu/~rtolman/pmwif.htm)
Psychological maltreatment of women inventory)



(www.efectovisual.cl)
(Revista Efecto Visual, 2020)

Violentómetro: creado por el Instituto Nacional de Derechos Humanos (INDH). Este es un afiche gráfico que permite dar un valor a diferentes manifestaciones de violencia que se encuentran ocultas en la vida cotidiana. Está basado en el "Violentómetro" del Instituto Politécnico Nacional (IPN), Unidad politécnica de gestión con perspectiva de género. Como se mencionó previamente, la violencia va escalando, lo que no quiere decir que, por estar en la primera categoría, no pueda escalar a la segunda y tercera. A pesar de haberlo mencionado como un antecedente de este proyecto, es pertinente rescatar los aspectos de una herramienta gráfica que transmite con efectividad a lo que se desea orientar.

También, con la misma finalidad que el violentómetro, se encuentra "Psychological maltreatment of women inventory" (PMWI): es un instrumento de auto-informe o autoevaluación de la violencia, que se responde en una escala tipo Likert de 5 grados (desde Nunca hasta Muy frecuente). Se rescata como una guía a la mujer de ejemplos de los hechos de violencia a los que ella tiene que responder si se siente identificada o no. Es también una forma alternativa de representar el Violentómetro, haciendo visible lo que es violencia, concientizando y guiando a la mujer.

La revista E.V. define el chatbot como un programa de inteligencia artificial (IA) que puede simular una conversación (o un chat) con un usuario en lenguaje natural, elegido por el programador, a través de aplicaciones de mensajería, sitios web, aplicaciones móviles o por teléfono. Su finalidad es generar un ambiente de confianza entre la plataforma y sus usuarios. Los chatbots muestran su compromiso con la experiencia del cliente. WhatsApp hace un par de años implementó la opción de el chatbot para hacer un puente entre las empresas y sus clientes, facilitando la personalización de sus mensajes de manera eficiente y complaciente.



PROCESO

DESIGN JUSTICE

Para reforzar un buen diseño y desarrollo de la aplicación se decidió incorporar los diez principios del Design Justice.

En junio de 2015, en la Allied Media Conference en Detroit, un grupo de 30 personas especializadas en diseño, arte, tecnología, así como organizadoras de la comunidad, participaron en el taller “Generando principios compartidos para la Design Justice”. El borrador de principios desarrollado en ese taller se refinaría en los próximos años, publicándose en 2018.

- 1.** Usamos el diseño para apoyar, mejorar y potenciar a nuestras comunidades, así como para buscar maneras de liberarnos de sistemas explotadores y opresivos.
- 2.** Centramos las voces de las comunidades que se ven directamente afectadas por los resultados de los procesos de diseño.
- 3.** Priorizamos el impacto de los procesos de diseño en las comunidades por encima de las intenciones de las personas responsables del diseño.
- 4.** Creemos que el cambio surge llevando a cabo un procedimiento responsable, accesible y colaborativo, en lugar de verlo como una meta al final de un proceso.
- 5.** Consideramos que el papel de las personas que diseñan debe ser de facilitadoras en lugar de expertas.
- 6.** Sostenemos que todas las personas son expertas basadas en su propia experiencia con contribuciones únicas y brillantes para informar sobre un proceso de diseño.
- 7.** Compartimos los conocimientos y herramientas con nuestras comunidades.
- 8.** Trabajamos para lograr resultados sostenibles, dirigidos y controlados.
- 9.** Por la comunidad trabajamos hacia soluciones que no resulten explotadoras, que nos reconecten con la tierra y entre nosotros.
- 10.** Antes de buscar nuevas soluciones de diseño, nos fijamos en lo que ya está funcionando a nivel comunitario.

DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO

UX DESIGN

Los diseñadores son los facilitadores.

El trabajo de investigación y de contenido va a estar plasmado en una interfaz: es ahí donde se hace la diferencia, a través del modelado, validación con usuarios de la usabilidad y el entendimiento total de ese producto o servicio.

Este proyecto se enfrenta, desde un diseño de experiencia feminista, al desafío de no caer en el estereotipo de las mujeres en el uso de la aplicación que se diseña. **Desde etapas tempranas, las mujeres usuarias de la aplicación, se deben incorporar en los procesos de diseño,** tratando de garantizar esa equidad a veces tan esquiva.

Lo primero que se hace, es convocar a las personas que estarán involucradas en el desarrollo de esa idea y que las van a llevar a solución, para este caso, las mujeres que han pasado por violencia en el pololeo y que están dispuestas a ayudar con el diseño de la App. Hay que juntarlas con el objetivo de trabajar una solución y tener un wireframe de ese encuentro. La idea es que entiendan todos la necesidad del producto y el impacto que se va a tener con la usuaria.

Las formas de trabajo de UX son hacer ejercicios o workshops de co creación y que cada una pueda explicitar sus necesidades.

Para lo segundo se encuentra la ideación, en donde se trabajarán, también de manera creativa, los prototipos de baja y alta fidelidad, la estructura y el esqueleto, haciéndole tareas a la usuaria para que complete. Luego de eso, se desarrolla el sistema preocupándose de la unidad gráfica de la aplicación, en donde entra el diseño UI, el diseño de interfaz de usuario.

Prototipos de baja y alta fidelidad

(Wireframe y mockup en UX)

En el wireframe se trabaja la usabilidad: estructura más funciones más contenido, también la arquitectura de la información y entender el flujo que vamos a querer diagramar en el usuario (por ejemplo). También se trabaja el tipo de dispositivo: Smart watch, teléfono, la TV, computador, para el caso, se eligió prototipar con la pantalla de un Iphone, siendo ese el teléfono de la usuaria y facilitar el desarrollo del diseño, sin embargo, a modo de proyección, se buscaría adaptar la pantalla a los distintos modelos de dispositivos celulares que existen. En el mockup se trabajan de alguna manera los patrones visuales, interacciones y animaciones y nos concentraremos en el detalle de cada uno de los contenidos, lo que antes era un "placeholder", ahora es una imagen el "diseño final".

Estructura

Es importante entender lo que son los modelos mentales, que son representaciones internas de una realidad externa. Por eso es muy relevante entender lo que es la arquitectura de la información, una de las herramientas para entender cómo piensan las personas y como se comportan frente la información que se pone en pantalla.

Esqueleto

Es importante entender que el wireframe era de una manera en el principio y a la medida que vamos iterando y vamos entendiendo como se comporta el usuario se va a ir modificando. La arquitectura se modifica en base a los comportamientos de UI.

El testeo para los UI-UXers

La validación con usuarias: de las propuestas más relevantes de los procesos, nos permite: validar posibles usuarias, entender si las usuarias van a utilizar esta herramienta, validar el problema, validar el concepto, validar si la experiencia es satisfactoria y si cumple con las expectativas de las usuarias.

HEURÍSTICA

Otro método a incorporar al momento de diseñar la experiencia de la usuaria es la llamada heurística: es un método de inspección de usabilidad sin usuarios. Consiste en examinar tu sistema de interfaz a través de distintas reglas preexistentes. Estas reglas sirven como un anticipo a las necesidades básicas de la mujer al momento de usar la aplicación, mejorando la usabilidad de la herramienta y facilitando la vinculación entre la problemática y la solución.

A continuación se muestran las reglas de tres personajes reconocidos en el área de usabilidad.

Nielsen

1. Visibilidad del estado del sistema
2. Consistencia entre el sistema y el mundo real
3. Control y libertad del usuario
4. Consistencia y estándares
5. Prevención de errores
6. Reconocimiento en lugar de memoria
7. Flexibilidad y eficiencia de uso
8. Estética y diseño minimalista
9. Reconocimiento, diagnóstico y recuperación de errores
10. Ayuda y documentación

Tognazzini

1. Anticipación
2. Autonomía
3. Daltonismo
4. Consistencia
5. Opciones predeterminadas
6. Eficiencia del usuario
7. Interfaces explorables
8. Ley de Fitts
9. Objetos de interfaz humana
10. Reducción de demoras
11. Aprendizaje ("learnability"):
12. Uso de metáforas
13. Protección del trabajo del usuario
14. Legibilidad
15. Registro del estado
16. Navegación visible

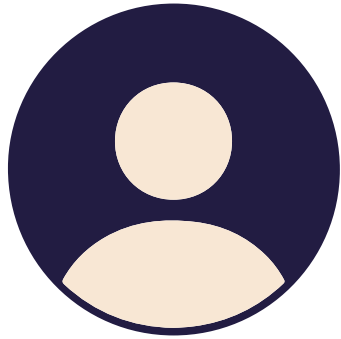
Norman

1. Uso de K en el mundo y en la cabeza del usuario
2. Simplificación de la estructura de las tareas
3. Visualización de las cosas
4. Mapeo Natural
5. Explotación del poder de las restricciones
6. Diseño para el error
7. Estandarización, cuando todo falle

DISEÑO CO-CREATIVO

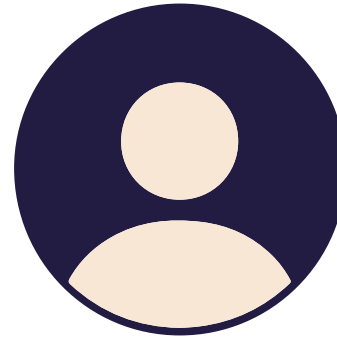


Para lograr hacer un diseño co-creativo me tuve que contactar con mujeres dispuestas a acompañarme en el proceso. Estas fueron las siguientes:



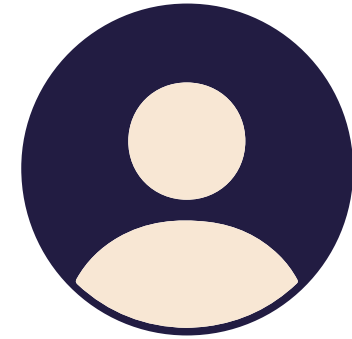
Usuaría 1
23 años

“Hace tres años tuve un pololeo que me dejó muy mal. Me quitó casi toda el autoestima que tenía y lo peor es que hasta hace muy poco siempre me culpé a mí”.



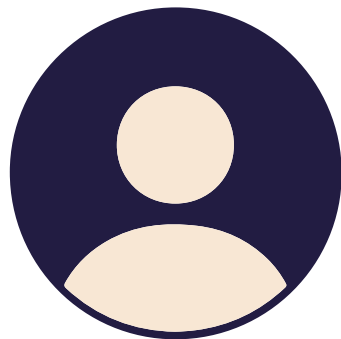
Usuaría 2
20 años

“Cuando pololié con este gallo yo era muy chica y era mi primer pololo. No tenía idea qué era lo normal y la verdad es que tenía muy poco claro cuánto valía”.



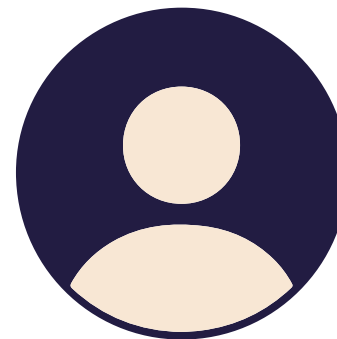
Usuaría 3
21 años

“Yo siempre lo había visto como un pololeo tóxico no más, hasta que empecé a ir al psicólogo. Ahí me di cuenta que había algo detrás de todo esto”.



Usuaría 4
23 años

“Mis amigas me decían que lo pateara porque me controlaba mucho. Pasó poco tiempo y sin darme cuenta terminé abandonando a mis amigas por un gallo que ni me quería por lo que soy”.

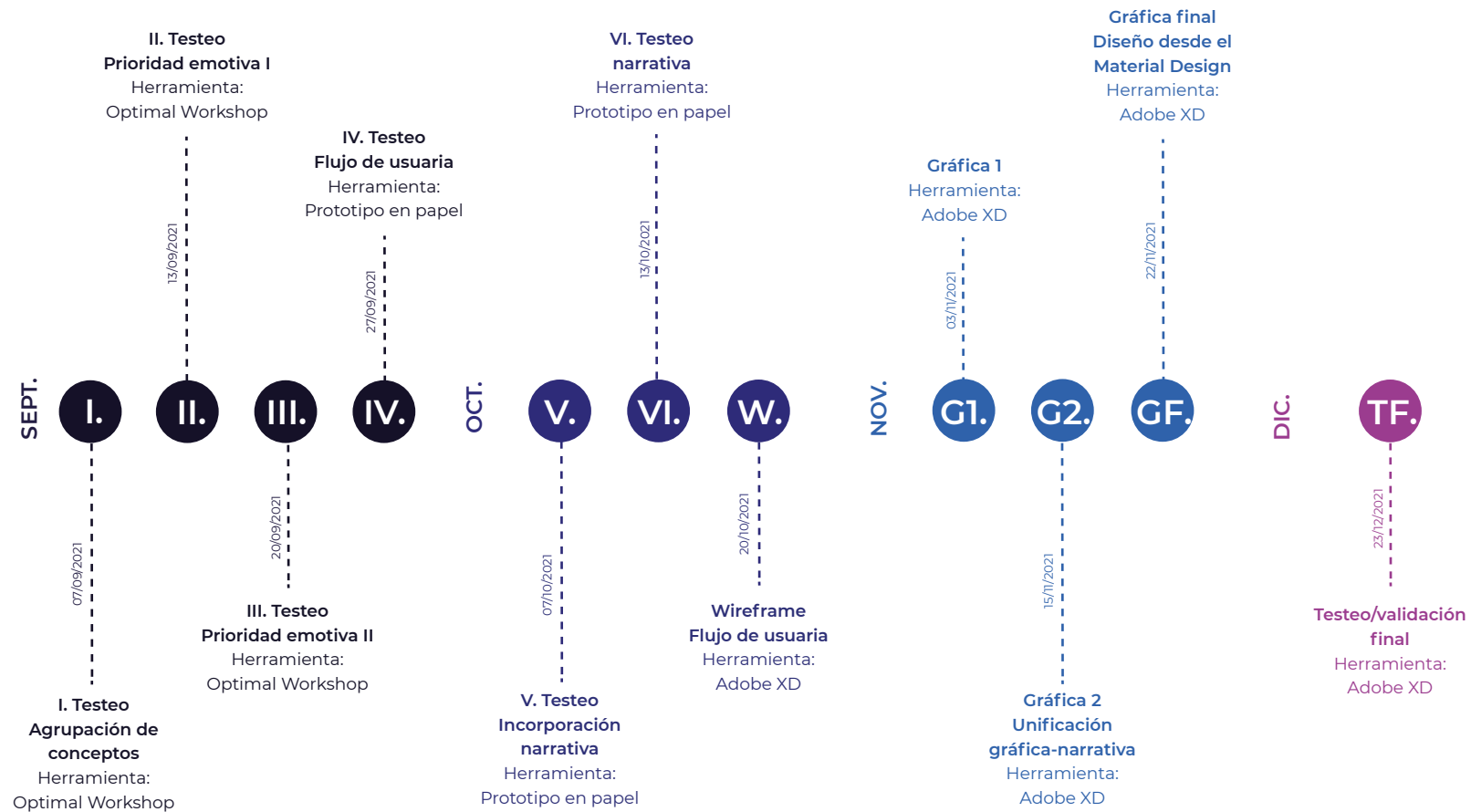


Usuaría 5
34 años

“Era enana cuando nos pusimos a pololear. Al principio todo era bacán pero de a poco se empezó a poner hiper manipulador. Nunca fui capaz de terminar con él. Menos mal me dejó él por otra”.

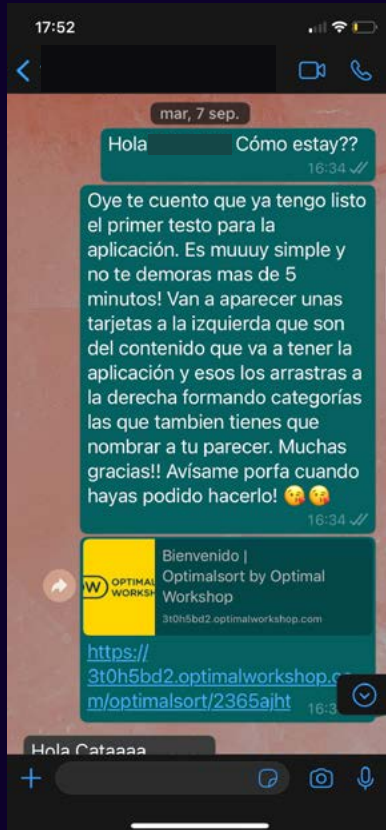
Lo más impactante de buscar a mujeres que estuvieran dispuestas y disponibles para colaborar con este proyecto de diseño, fue la rapidez con la que las encontré. Todo partió en una conversación con una amiga en la que le comenté sobre mi proyecto y que estaba en búsqueda de mujeres usuarias para ayudarme a diseñar y construir mi aplicación. Ella me dijo inmediatamente que conocía a alguien y que la llamara. Así fue como me contacté con las cinco. En no más de 5 minutos, ya había hablado con las mujeres que me acompañarían en mi proceso y estaban muy felices en poder aportar concientizando sobre ese tema. Al colgar con la última, más que felicidad, me dieron ganas de llorar. Somos tantas más de las que se creen.

CARTA GANTT PROCESO SEGUNDO SEMESTRE



TESTEO: AGRUPACIÓN DE CONCEPTOS

7/09/2021:
Optimal Workshop



Para el primer testeo se contactó con 5 mujeres dispuestas a participar en el trabajo y desarrollo de la aplicación.

En esta ocasión se utilizo la herramienta “Optimal Workshop”: (Comprenda lo que más importa con nuestra plataforma de investigación de usuarios: transforme la información en acción y tome decisiones con confianza), por medio del “card sorting”: para descubrir cómo las personas conceptualizan, agrupan y etiquetan ideas con OptimalSort para que pueda optimizar con confianza y facilidad la estructura de su contenido.

Testeo I. en Optimal Workshop



SEPT.

I.

OCT.

NOV.

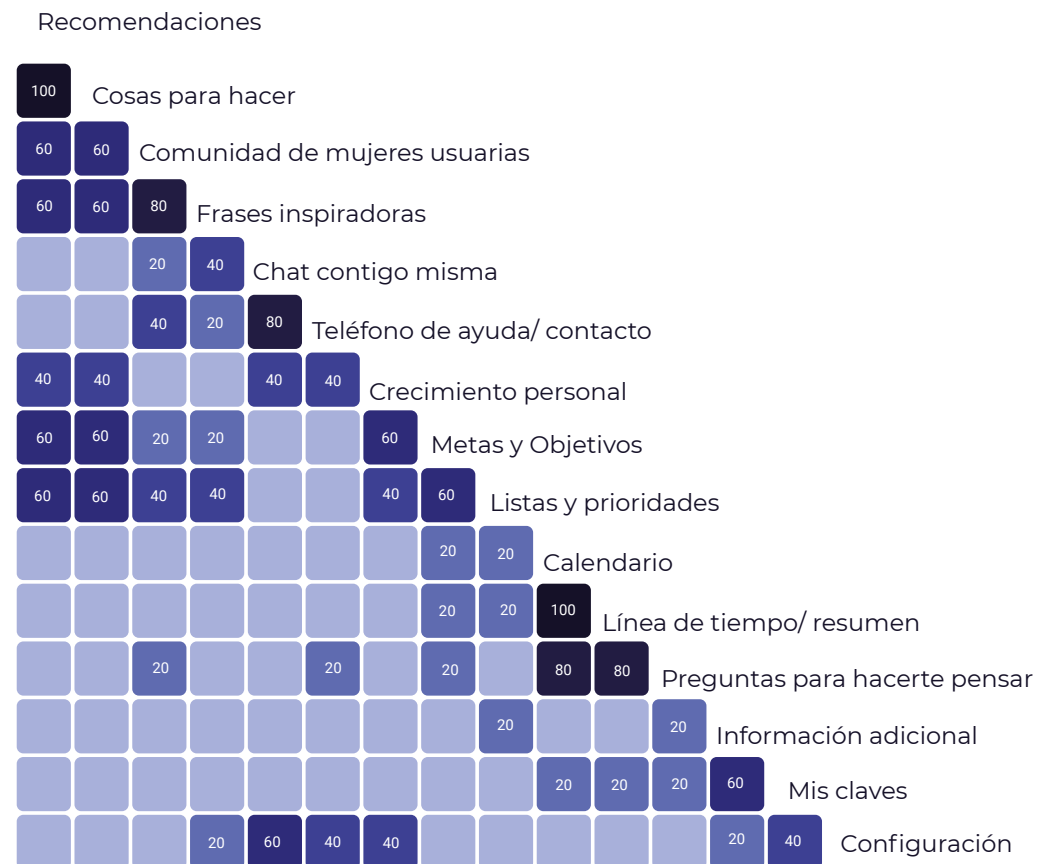
DIC.

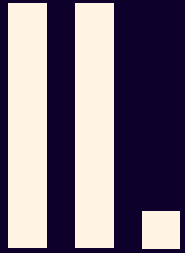
Los conceptos se crearon en base a los resultados de la investigación.

1. Calendario: Para tener claras las fechas y que los hechos no se confundan en la cabeza.
2. Preguntas para hacerte pensar: cuestionarse si lo que se está viviendo vale o no la pena.
3. Metas y objetivos: ayuda a trabajar en tu autonomía y autenticidad.
4. Chat contigo misma: tener a alguien a quien contarle las cosas tal como la mujer las vivió.
5. Listas y prioridades: tener claro a donde apuntar en la vida, sin confundirse con los deseos del otro.
6. Frases inspiradoras: un aliento de esperanza que animen el día.
7. Información adicional: toda App requiere de una sección de información para ayudar a la usuaria.
8. Línea de tiempo/ resumen: poder tener registro de la evolución personal y de los sucesos.
9. Comunidad/ mujeres usuarias: nace de la necesidad de las mujeres de ser contenidas y recibir apoyo. Saber que no están solas.
10. Configuración: tener la capacidad de cambiar la información inicial. Darle libertad a la usuaria.
11. Crecimiento personal: empoderamiento a la mujer. Hacerle saber lo que vale.
12. Teléfono de ayuda/ contacto: factor clave para la mujer en casos de denuncia y necesiten orientación.
13. Mis claves: al igual que la configuración, tener la capacidad de cambiar la información inicial. Darle libertad a la usuaria.
14. Recomendaciones de libros/ series: ofrecerle a la mujer una oportunidad de entender la violencia desde un enfoque distinto.
15. Cosas para hacer: una forma de distracción para ayudar a la usuaria a despejarse.

RESULTADOS DEL TESTEO

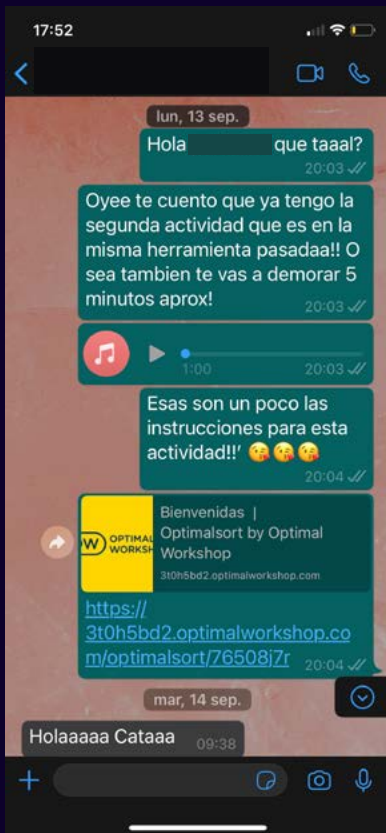
Luego de este primer testeo se extrajeron distintas conclusiones. La principal de ellas fue las agrupaciones y similitudes con las que las mujeres usuarias identificaban los conceptos. Para tener una vista más general de los resultados, estos se agruparon y se enumeraron dependiendo el grado de coincidencia que tenían entre ellos. Por ejemplo, las recomendaciones y las cosas para hacer tuvieron un 100 de coincidencia, eso quiere decir que todas las mujeres testeadas agruparon esos dos conceptos juntos.





TESTEO: PRIORIDAD EMOTIVA I.

13/09/2021:
Optimal Workshop



Con el fin de realizar un atajo y aceleradores para el usuario en los dos momentos de mayor uso, se realizó una encuesta por medio de “Google Forms”, pidiéndole a las mujeres que pusieran las dos principales emociones que sintieron durante su relación de noviazgo. Los resultados dio a conocer la angustia y el estado reflexivo fueron los sentimientos predominantes entre las mujeres durante su relación de violencia.



Resultados encuesta propia.

En la actividad pasada, las usuarias clasificaron los conceptos en grupos que tuvieran sentido para ellas, armando categorías.

Para esta segunda actividad, en un solo grupo se les pidió colocar los conceptos en orden de IMPORTANCIA, al momento de entrar a la app con el sentimiento de ANGUSTIA.

Lo que se hizo en este segundo testeo fue una especie de “Customer journey map”, en el cual se permitió un entendimiento Holístico del usuario. Dentro del mapa original, para esta investigación nos tomamos de uno de los sentimientos que predominó en las mujeres: la ANGUSTIA.

Testeo II. en Optimal Workshop



SEPT.

II.

OCT.

NOV.

DIC.

RESULTADOS DEL TESTEO



Los resultados del segundo testeo se juntaron en base a cuántas veces se repetían los primeros tres conceptos del orden de cada usuaria en actitud angustiada.

Estos se pusieron todos juntos, como se muestra en la agrupación de la derecha del archivo de Miró. A partir de eso, las tarjetas se armaron en grupo dependiendo de la cantidad de veces que los conceptos se repetían, dando como resultado el promedio en orden de cuáles eran las más importantes, mostrados a la izquierda.



Imagen del archivo Miró

SEPT.

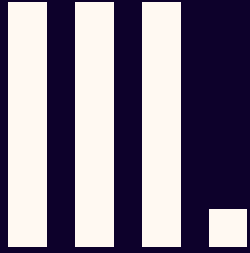
II.

OCT.

NOV.

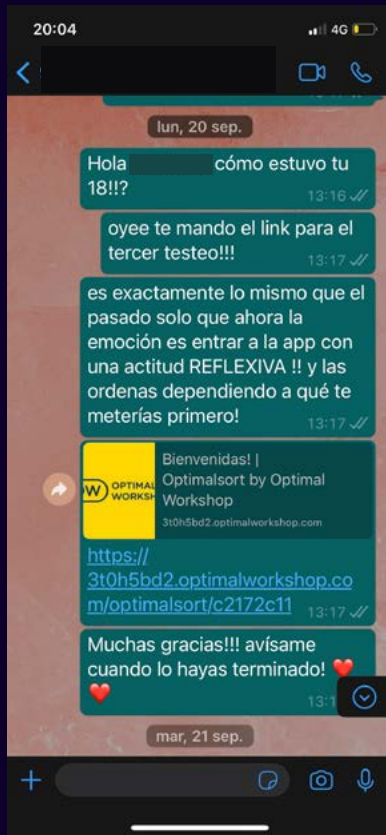
DIC.

(En este minuto, se me ocurrió que el crecimiento se podría medir de acuerdo a si hoy puse los límites o no: si según yo los puse, entonces escribo en el ladrillo por qué y como fue que los puse, si según yo no, poner un ladrillo igual y escribir qué fue lo que me incapacitó a ponerlos).



TESTEO: PRIORIDAD EMOTIVA II.

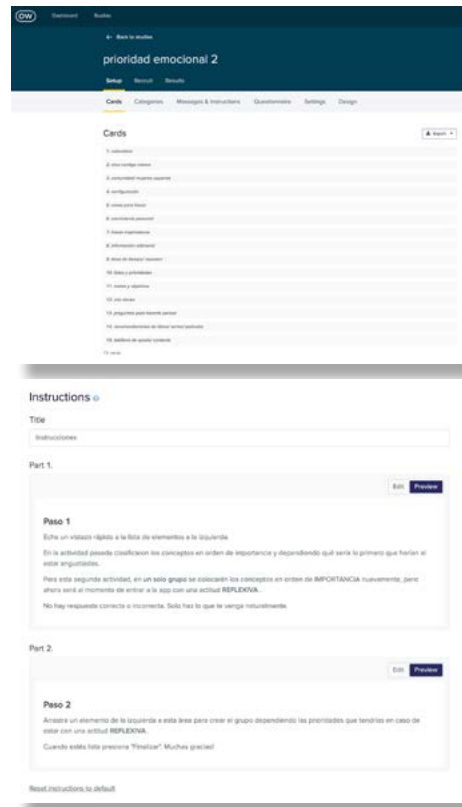
20/09/2021:
Testeo III. en Optimal Workshop



En la actividad pasada, en un solo grupo se les pidió colocar los conceptos en orden de IMPORTANCIA, al momento de entrar a la app con el sentimiento de ANGUSTIA.

Para esta tercera actividad, se repitió el ejercicio pasado, sin embargo, esta vez las mujeres tenían que poner los conceptos en orden de importancia recordando la actitud REFLEXIVA que solían tener en su pololeo pasado.

Lo que se hizo en este segundo testeo fue una especie de “Customer journey map”, en el cual se permitió un entendimiento Holístico del usuario. Dentro del mapa original, para esta investigación nos tomamos de uno de los sentimientos que predominó en las mujeres: la ANGUSTIA.



SEPT.



III.



OCT.



NOV.



DIC.



RESULTADO DEL TESTEO



Imagen del archivo Miró

Los resultados del tercer testeo se juntaron en base a cuántas veces se repetían los primeros tres conceptos del orden de cada usuaria en actitud reflexiva. Estos se pusieron todos juntos, como se muestra en la agrupación de la izquierda del archivo de Miró. A partir de eso, las tarjetas se armaron en grupo dependiendo de la cantidad de veces que los conceptos se repetían, dando como resultado el promedio en orden de cuáles eran las más importantes, mostrados a la derecha.

RESUMEN DEL RESULTADOS DE LOS ÚLTIMOS DOS TESTEOS

Teniendo en cuenta estas variables se realizó un flujo para el usuario en el que se tuvo en cuenta el método de la evaluación heurística (método de inspección de usabilidad) de Nielsen, siendo una de las reglas la "Flexibilidad y eficiencia de uso", es decir, un atajo y aceleradores para el usuario en los dos momentos de mayor uso.



Imagen del archivo Miró

- SEPT.
-
-
- III.
-
- OCT.
-
-
-
-
- NOV.
-
-
-
-
- DIC.
-

En cuanto a la comunidad de mujeres usuarias:

En conversación con las usuarias, al momento de testear, ellas comentan lo bueno que les haría sentir recibir ánimo, simplemente un mensaje que les recuerde que no están solas. Esto da cuenta que las mujeres que viven esta experiencia quieren hablar con alguien que haya pasado o esté pasando por una situación parecida. Estas palabras dieron como resultado reforzar la idea de crear una “comunidad de mujeres usuarias”. “El trabajo en grupo de mujeres es una de las mejores herramientas para fomentar el empoderamiento, ya que se generan redes de apoyo y afectos en los que cada punto de vista suma y supone un aumento en la seguridad y autoestima de quienes participan” (Comisión para la investigación de malos tratos a mujeres).

Sin embargo, esa idea tuvo que ser descartada rápidamente, ya que, en conversación con una profesional (16/09/2021), ella señala que es importante que la información esté mediada por especialistas o profesionales, porque muchas veces las recomendaciones entre las usuarias hechas desde el enojo, la rabia y el desconocimiento profesional son malas recomendaciones.

Este resulta como un nuevo desafío de diseño. Tal vez, más que “comunidad de mujeres usuarias”, lo que las usuarias quieren cuando están angustiadas es poder hablar con alguien, lo que se expresa es una **búsqueda de contención**. Para ese caso, existe hoy en día, como se mencionó previamente en la memoria, el “WhatsApp de la mujer” que te contacta directamente con una profesional a la que le cuentas lo que te está pasando, al igual que el teléfono de la mujer. El problema de eso, es que está destinado únicamente para que esta persona te derive a un medio para

hacer una denuncia y, en muchos casos, la mujer no está preparada para hacer la denuncia y lo único que quiere es que la escuchen y poder validar sus palabras, necesita contención.

¿Cómo podríamos reemplazar la comunidad de mujeres usuarias por una especialista?

Lo que se tradujo como resultado, fue un “chat-bot” junto con una sección de “mensajes de apoyo”. De esta forma, la acción de desahogo para contarle las cosas a alguien sin ser juzgadas ni teniendo la necesidad de tomar acción frente a esto porque no se sienten preparadas se compensa con una conversación, de cierta forma, con ellas mismas, así como se realiza en una bitácora personal.

Al mismo tiempo, por medio de los “mensajes de apoyo” las usuarias se mandarían mensajes entre ellas de manera aleatoria para manifestar que no están solas. De esta forma la mujer se sentirá acompañada en el proceso que está viviendo al saber que no es la única y que hay usuarias que manifiestan su compañía. Todo estando bajo el monitoreo de filtros (como por ejemplo los filtros de Instagram contra los insultos, desnudos o mensajes de autolesión o equivalentes. Un mensaje podría ser por ejemplo: “el tiempo sana todas las heridas, no te rindas” o “te mereces todo el amor que tu das”.

Estas ideas fueron pensadas para comenzar la etapa de testeo presencial por medio de un prototipo de baja resolución (en papel).

SEPT.



OCT.



NOV.



DIC.



IV.

TESTEO: FLUJO DE INTERFÁZ DE LA USUARIA.

27/09/2021

Prototipo en papel

Debido a que son 5 mujeres participando en esta etapa de testeo, a dos de ellas se les pidió que estuvieran con la emoción de angustia. La mitad de ellas tenía que llegar a la sección de crecimiento y las otras a la sección de chat.

Se inició diseñando a partir de un modelo de testeo de boceto en papel del flujo de la aplicación, usando de referencia lo aprendido en el curso de diseño UX y el video de YouTube de “UX playground”, “Low fidelity prototype testing of the EE app”, que muestra pruebas de usabilidad de una nueva interfaz de usuario para la aplicación EE. Por medio de un prototipo en papel que se creó para probar el concepto inicial.



Imagen del video “UX playground” de Youtube

Lo que se hizo en este cuarto testeo fue validar el flujo del usuario luego de haber seleccionado cuáles eran las prioridades de estas al momento de entrar en la App.

- 1.** Lo primero fue hacer un prototipo de baja resolución (en papel) de cada sección (Las principales fueron: inicio de sesión, registrarse, chat y el calendario).
- 2.** Lo segundo fue presentarles el prototipo a las mujeres por separado mientras se le pide hacer una tarea.
- 3.** Se les asignó una serie de tareas y se les preguntó: qué ves, qué te gustaría hacer, etc. Grabando y se fue teniendo un registro. Ir planteando qué le parece el flujo y cómo lo habrían hecho ellas.

SEPT.



IV.

OCT.



NOV.



DIC.



“Esta aplicación está dirigida a las mujeres que viven posiblemente alguna situación de violencia/abuso (ya sea psicológica, física, sexual o económica), para que puedan registrar aquellos hechos y tenerlos sistematizados pudiendo recuperar así la autovalidación de sus emociones y el control de sus vidas de una manera protegida y privada”.



TAREAS - REFLEXIVA

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar en “Crecimiento personal”
- Sumar un bloque
- Volver al Inicio
- Buscar “Chat contigo misma”
- Editar nombre de “mi amiga”
- Guardar contraseña
- Escribir en el chat
- Buscar “mensajes de apoyo”
- Volver al inicio”

TAREAS - ANGUSTIA

- Abrir la App
- Registrar como usuario nuevo
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar en “Chat contigo misma”
- Editar nombre de “mi amiga”
- Guardar contraseña
- Escribir en el chat
- Volver a “Inicio”
- Buscar “calendario”

SEPT.



IV.

OCT.



NOV.



DIC.



¿Como la mujer llega a descargarse la App?

Quizás hay que partir un flujo de usuario de cómo esta persona se entera que existe la app hasta descargársela. ¿Cuál es la motivación que declara el primer indicio que se vive violencia en el pololeo?

Google Ads: servicio pagado de Google, se puede hacer que una persona al buscar ciertas palabras, este le conteste con publicidad. Entonces además de las redes sociales y de tener cierta promoción de esto, sería beneficioso apoyarse en las fundaciones para la difusión del producto. Se podría considerar que una persona que googlea temas relacionados con agresión/violencia, le aparezca la publicidad de la aplicación Índigo.

¿Cual va a ser la narrativa de la aplicación?

El bichito es el que parte con la motivación: hay algo raro o que no le acomoda a la mujer y se lo quiere contar a alguien, pero no se atreve. Es aquí también donde se encuentra uno de los principales problemas y es que no confiamos en el poder que tiene ese bichito y la mujer se termina quedando con esos pensamientos volando en la cabeza sin poder entenderlos ni expresarlos de algún modo.

Bichito es un nombre raro, pero que representa de un sentir, que sale de mi proceso de investigación: Según la autora del libro "Cariño malo", Rosario Moreno, en el que se habla sobre la violencia

del hombre a la mujer, "si tu tienes el bichito es porque tal ves hay algo". La idea es dar a entender que esa sospecha o ese fantasma que estas sintiendo que no sabes que es, tal ves sea.

CONCLUSIONES DEL TESTEO

En cuanto a la sección de comunidad de usuarias: Debido a que el alcance del proyecto no tiene la capacidad de contar con un equipo de desarrollo que imite los filtros de ciertas palabras que representen una amenaza para las mujeres usuarias de la aplicación, es poco real. Lo que se podría hacer es algo que se mezcle con las frases positivas.

Que tuçú puedas escoger alguna dentro de las opciones y mandársela a alguna usuaria de forma anónima: "te llegó esto de alguien que está pasando por lo mismo que tú".

De esta manera, las mujeres se cuidan de un mal uso de la aplicación y los mensajes logran ser un poco más personales gracias a la posibilidad de elegir entreciertas opciones, sin perder la característica de la dedicación de estos mensajes.

Crecimiento personal: muchos relacionaron el ladrillo con "protegerme del peligroso mundo exterior y no como una progresión en mi crecimiento. Es mejor hacer algo incremental: que tú vayas creando algo. Definir el objetivo: aprender a poner límites, que esta construcción de límites sea la construcción de tu identidad, autoestima. De cierta manera, una mujer que sabe donde están sus límites es intocable. Aquí también me puede servir el emoji según el profesor. La idea es tener muy claro lo que se está haciendo en ese "muro" de crecimiento personal.

Si voy a ocupar un muro, que sea todo en dinámica de construcción, pero si voy a ocupar flores sea todo en dinámica vegetación (toda la app). Por ejemplo, si es el bichito, que aparezca una chinita en el centro e ir "plantándole" su hábitat con los límites que vas poniendo. Tú tienes un bichito que apenas lo has visto y lo descubres, si lo descubres, ese bichito tú no lo matas ni lo espantas, sino que lo conozco.

SEPT.



IV.

OCT.



NOV.



DIC.



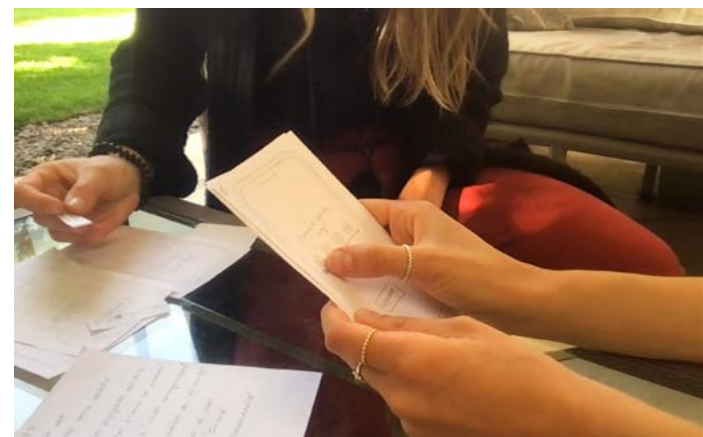
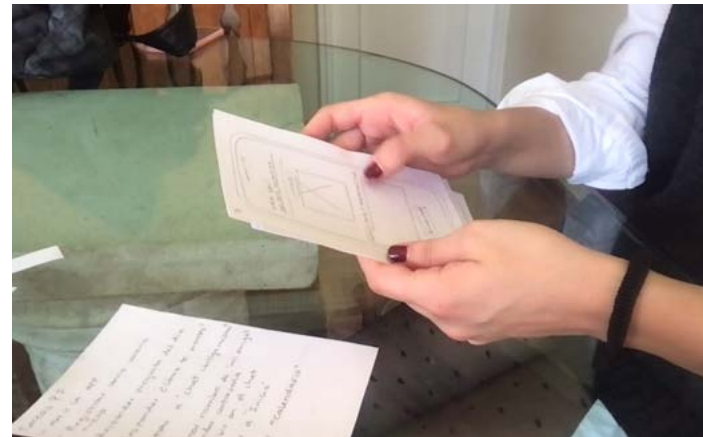
De este testeo nace la idea del bichito, primer acercamiento a la idea final de la narrativa. “Hay que confiar en el bichito”. Siendo en término chileno utilizado generalmente para decir que se tiene *una tincada* de algo, sin saber muy bien si es algo bueno o malo. Representa algo que no te deja de molestar hasta que le terminas haciendo caso y comienzas a averiguar de qué se trata.

TAREAS - REFLEXIVA

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar en “Crecimiento personal”
- Sumar un bloque
- Volver al Inicio
- Buscar “Chat contigo misma”
- Editar nombre de “mi amiga”
- Guardar contraseña
- Escribir en el chat
- Buscar “mensajes de apoyo”
- Volver al inicio”

TAREAS - ANGUSTIA

- Abrir la App
- Registrar como usuario nuevo
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar en “Chat contigo misma”
- Editar nombre de “mi amiga”
- Guardar contraseña
- Escribir en el chat
- Volver a “Inicio”
- Buscar “calendario”



Testeo I. Prototipo en papel

V.

TESTEO: INCORPORACIÓN NARRATIVA.

7/10/2021

Prototipo en papel

TESTEO NARRATIVA BICHITO:

Preguntarles a las mujeres, ¿“como te diste cuenta”? ¿Que fue lo primero que sentiste? Ponle un nombre a eso que sentías que te parecía raro y te incomodaba contárselo al resto”: uso de metáforas (el diseño de comunicaciones y experiencia se apoya mucho en el uso de metáforas).

¿Cómo le llamarías a ese sentimiento de que algo no esta bien pero no sabes qué es?

R: Presentimiento, sospecha, mi inconsciente, el bichito, la voz de la conciencia: (hada madrina · pepe grillo · angelito · Chinita · buscar otro bicho · ratón de dombo)

Lo que se hizo en este quinto testeo fue seguir validando el flujo del usuario luego de haber testeado las pantallas del inicio, junto con las preguntas y frases que se le presentan a la mujer y el “Chat conmigo misma” y el “Resumen”.

1. Lo primero fue continuar desarrollando el prototipo de baja resolución (en papel) de cada sección (Las principales fueron: inicio de sesión, registrarse, “Mi jardín de límites” y “Calendario”).
2. Lo segundo fue presentarles el prototipo a las mujeres por separado mientras se le pide hacer una tarea.
3. Se les asignó una serie de tareas y se les preguntó: qué ves, qué te gustaría hacer, etc. Grabando y se fue teniendo un registro. Ir planteando qué le parece el flujo y cómo lo habrían hecho ellas.

TAREAS

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar a “Mi jardín de límites”
- Crear un límite
- Entrar a Chat
- Enviar un mensaje de apoyo
- Volver a “Inicio”
- Analizar resumen

SEPT.

OCT.

V.

NOV.

DIC.

En conversación con las usuarias al momento de testear:

Usuaría 1: “Yo nunca había pololeado antes, por ende, no tenía una opinión. **Yo estaba en un pololeo muy tóxico y pensaba “bueno, esto será uno de estos casos en donde tal ves, como no había tenido relaciones anteriores, así serán todas. Porque no tienes un referente”.** Sabes que tu relación no es buena pero no sabes si efectivamente es para preocuparse”.

Usuaría 2: “En el minuto les hablaba a mis amigas de mi pololeo, pero no todo, las partes buenas nomas. **Fui mucho mas consiente de la violencia cuando empecé a contar las cosas malas”.**

EVOLUCIÓN USUARIA DE LA APP

“Que ganas de tener esta app también para la **etapa que estoy viviendo hoy**”, esta usuaria, ya habiendo terminado su relación, sentía la preocupación que le volviera a pasar lo mismo con el hombre que estaba actualmente.

Este fue un descubrimiento crucial que llevó la aplicación a hacer una ampliación en cuanto a cuál sería el público, puesto que, a pesar de haber cortado con la relación violenta, todavía queda pendiente la responsabilidad de cuidarse para que eso no vuelva a pasar.

“Al terminar la relación con el agresor, **uno todavía no está educada en torno a una relación sana porque no tienes otros referentes** y no te quieres volver a equivocar ni caer en los mismos tratos”.

Las mujeres que pasan por este tipo de relación, tienden a caer de nuevo en el mismo ciclo de violencia de manera inconsciente, aunque ellas no lo deseen y a pesar de estar un poco mas conscientes del tema.

(De aquí nace el desafío: ¿De qué otra forma puedo exponer el tema para aquellas mujeres que se descargan la aplicación únicamente para cuidar su pololeo y no sentirse amenazada con la pregunta? Desafío: ¿De qué forma puedo explicarle a la usuaria qué son los límites? Sería buena idea poner una introducción en cada sección para explicar de qué se trata).

SEPT.



OCT.



NOV.



DIC.



CONCLUSIONES DEL TESTEO

En cuanto a la sección “Mi jardín de límites”:
Antes de comenzar entrando a la sección se le preguntó a las usuarias: ¿Con qué relacionas el nombre “Mi jardín de límites”? ¿Qué opinas de este? Varias usuarias lo relacionaron con algo infantil, por lo tanto, es muy importante que la gráfica no represente eso mismo.

Ya al momento de completar la tarea “Crear un límite”, a las usuarias se les dificultó el proceso de la creación de un límite. Una de las razones fueron el orden de los pasos a seguir y también la cantidad de estos pasos para concretar un límite. Seguido a esto, las usuarias a las que se les testeó no entendieron qué hacer ni a qué se refería el ítem que había que completar sobre “Qué tan relevante fue este límite para ti”. Aparte de eso, se dejó pendiente mejorar o corregir la pregunta: ¿Cómo te hizo sentir? No se entiende respecto a qué. Por último las flores no le proporcionaron a las usuarias la sensación de “protección” que se buscaba debido a que estas siempre se han visto representadas para cosas muy delicadas.

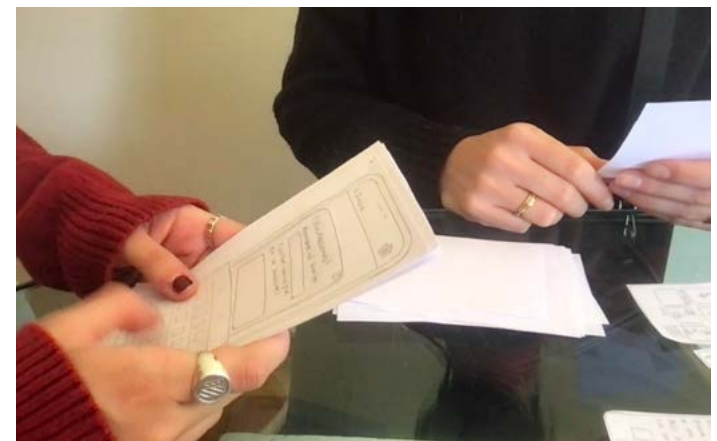
En cuanto al resumen: debido a que se les mostró a la usuaria solamente una pantalla con los días, estas mostraron la necesidad de que los días estuvieran acompañados de símbolos o íconos que representen alguna interacción que tuvieron con la planta ese día (por ejemplo, el sentimiento de ese día representado con la carita, etc.)

Por último, la sección de “mensajes de apoyo”, se entendió muy bien por parte de las usuarias que lo testearon.

Usuaria: “que amor me encantó esta parte que me da la opción de acompañar a alguien”.

TAREAS

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar a “Mi jardín de límites”
- Crear un límite
- Entrar a Chat
- Enviar un mensaje de apoyo
- Volver a “Inicio”
- Analizar resumen



Testeo II. Prototipo en papel

SEPT.



OCT.

V.



NOV.



DIC.



VI.

TESTEO: INCORPORACIÓN NARRATIVA.

13/10/2021

Prototipo en papel

Lo que se hizo en este sexto testeo, y tercero por medio de un prototipo en baja resolución fue seguir refinando el flujo del usuario luego de haber testeado las pantallas del inicio, junto con las preguntas y frases que se le presentan a la mujer, el "Chat conmigo misma", el "Calendario" y "Mi jardín de límites".

- 1.** Lo primero, rediseñar el prototipo de baja resolución (en papel) de las secciones testeadas en la etapa pasada (inicio de sesión, registrarse, "Mi jardín de límites" y "calendario") según los resultados que se dieron.
- 2.** Lo segundo fue presentarles el prototipo a las mujeres por separado mientras se le pide hacer una tarea.
- 3.** Se les asignó una serie de tareas y se les preguntó: qué ves, qué te gustaría hacer, etc. Grabando y se fue teniendo un registro. Ir planteando qué le parece el flujo y cómo lo habrían hecho ellas.

TAREAS - ANGUSTIA

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar a "Mi jardín de límites"
- Crear un límite
- Metas y Objetivos
- Agregar una Meta
- Volver a "Inicio"
- Analizar resumen

SEPT.



OCT.



VI.



NOV.



DIC.



CONCLUSIONES DEL TESTEO

Realizado este último testeo en un prototipo de papel y, teniendo una mejor validación en los pasos para establecer un límite junto con una mejor visualización del calendario, se validó, teniendo ya más armado el flujo de la usuaria en la aplicación junto con las temáticas de algunas secciones. Dado esto, se dió paso a la tercera etapa de prototipado: flujo de la aplicación por medio de una maqueta de baja fidelidad en la herramienta Adobe XD: wireframe.

TAREAS - ANGUSTIA

- Abrir la App
- Iniciar sesión
- Responder pregunta del día
- Responder ¿Cómo te sientes?
- Entrar a "Mi jardín de límites"
- Crear un límite
- Metas y Objetivos
- Agregar una Meta
- Volver a "Inicio"
- Analizar resumen



Testeo III. Prototipo en papel

SEPT.



OCT.



VI.



NOV.

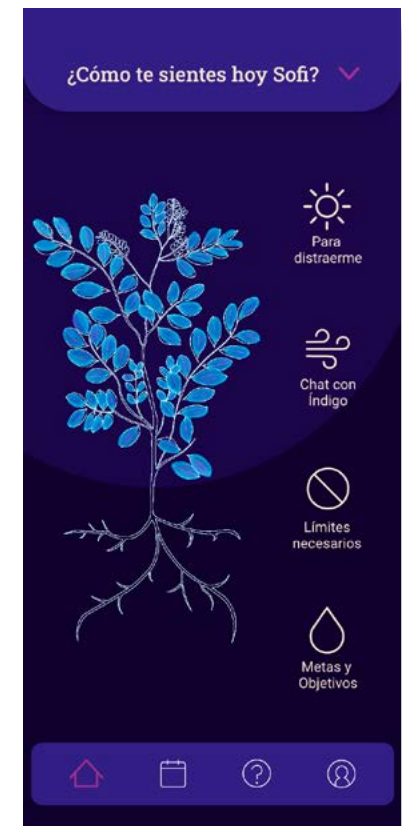
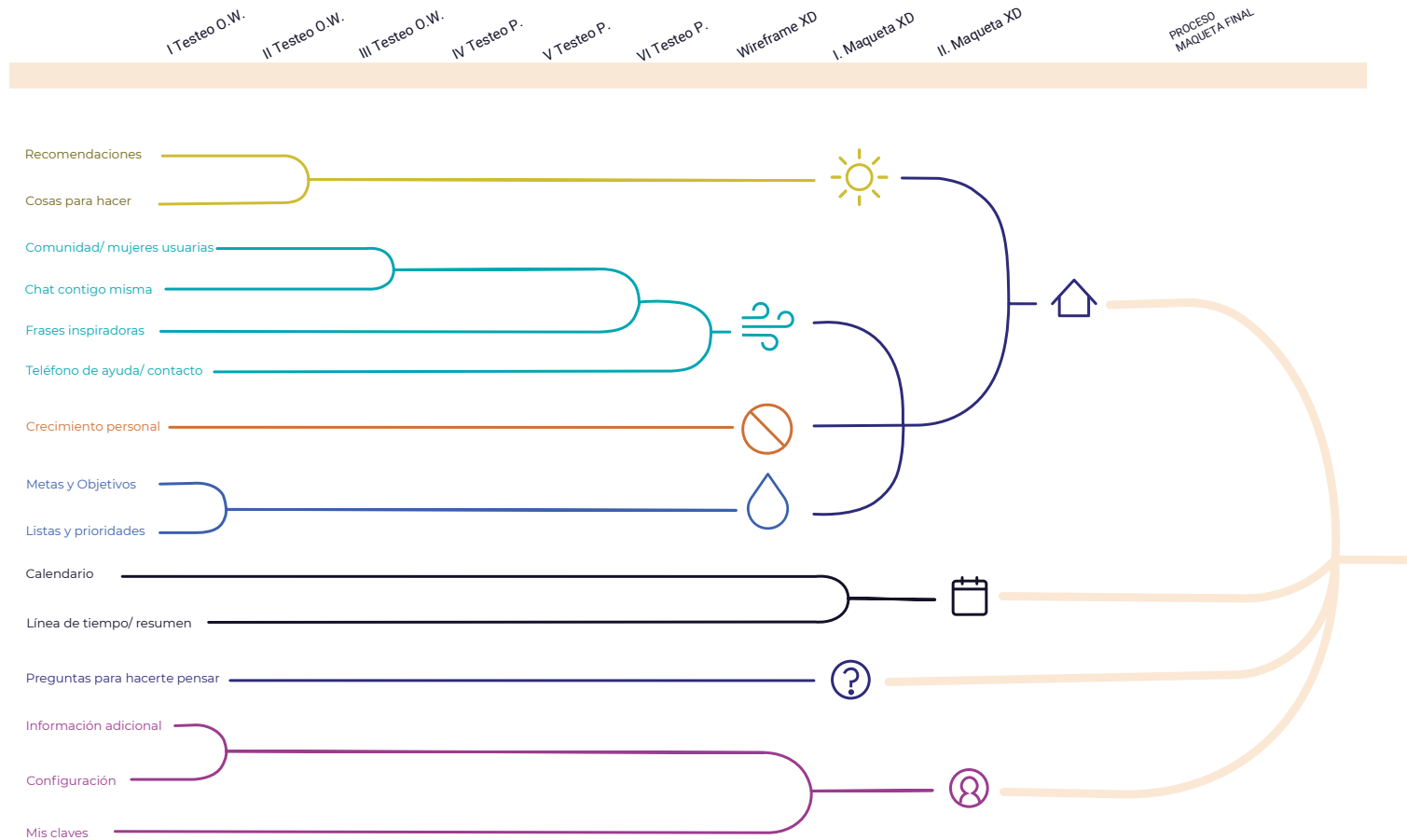


DIC.



EVOLUCIÓN CONCEPTOS

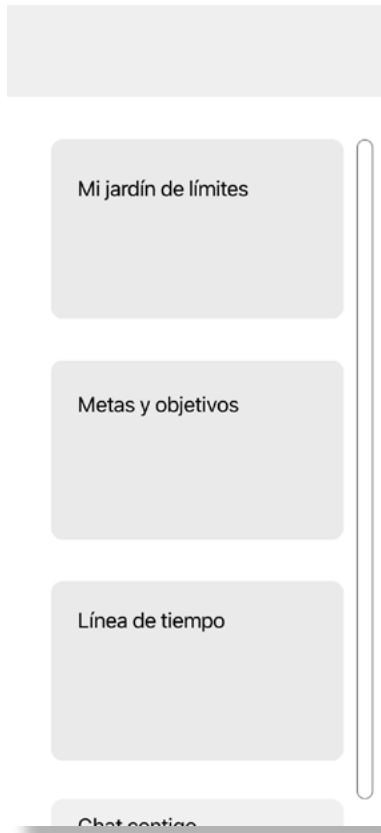
Con esto se quiere lograr tener una imagen resumida de la evolución que se tuvo desde el primer testeo que se hizo y cómo éstos se fueron transformando y fucionando, a medida que se iba testeando, hasta llegar finalmente a la maqueta mostrada a continuación.



Hacer zoom para mejor visibilidad

**DESARROLLO DE LA APP
ADOBE XD**

EVOLUCIÓN DE LAS PANTALLAS DE INICIO



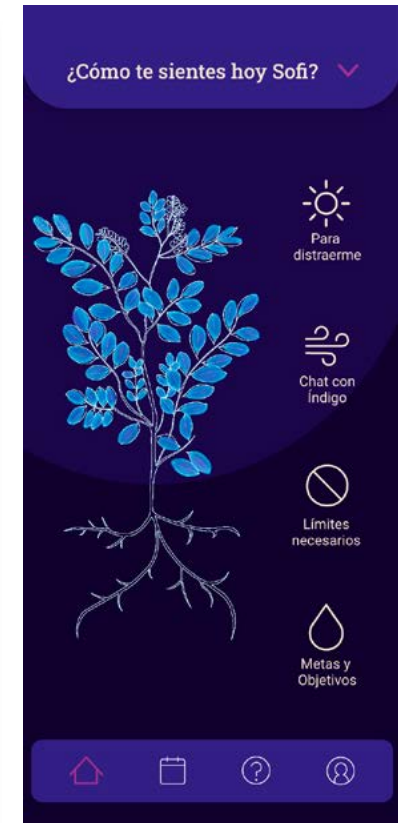
Pantalla inicio Wireframe



Pantalla inicio gráfica 1



Pantalla inicio gráfica 2



Pantalla inicio maqueta final

WIREFRAME

20-/10/2021 - 26/10/2021

El wireframe es un prototipo de baja fidelidad, y es una guía visual que representa el esqueleto o una estructura visual. Permite plantear un esquema o flujo de manera muy ágil, sin distraerse por atributos visuales o estéticos. Se focaliza en la arquitectura de la información y en el diseño de interacción. Es necesario entender como interactúa el usuario con nuestro producto o servicio. Esto nos va a permitir detectar los problemas de manera temprana y corregirlos con poco costo, además se logra visualizar rápidamente una propuesta.

Para la creación del wireframe, se analizaron las distintas herramientas que existen y que están al alcance, para hacer maquetas de interfaz de usuario. Entre las más exitosas de hoy en día se encuentran: Sketch (ágil y posibilidad de interactuar con todos los sistemas operativos), Figma (hace 2 años y medio no existía, tiene una interfaz similar) y Adobe XD (muy parecida a Figma y fácil de aprender). Debido a que este es un proyecto que se debe desarrollar en poco tiempo y que, además, es individual, se optó por usar la herramienta Adobe XD.

En este prototipo se define de una manera más clara el flujo de la usuaria a través de la App. Además, se testeó con mujeres que no habían participado previamente en la etapa de co creación (del primer testeó al sexto testeó).

CONCLUSIONES DEL TESTEO

El flujo de la App fue un éxito, sin embargo surge como una necesidad una explicación mas directa de la metáfora con la que se está trabajando, junto con crear una narrativa en el inicio que explicita a quié está dirigida la aplicación y de qué se trata.



Testeo Wireframe

SEPT.



OCT.

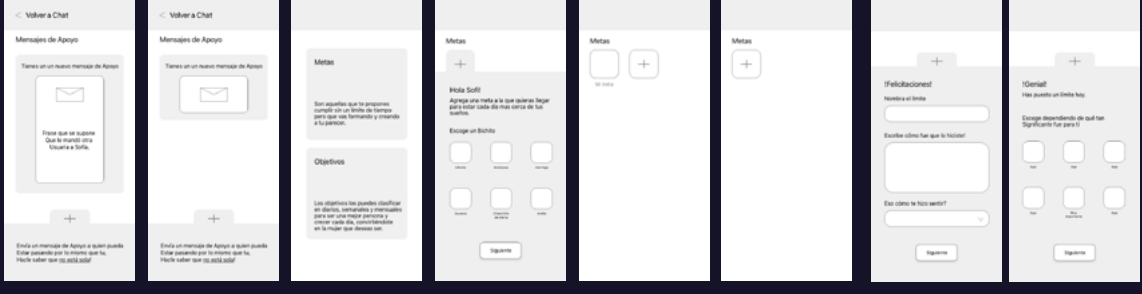
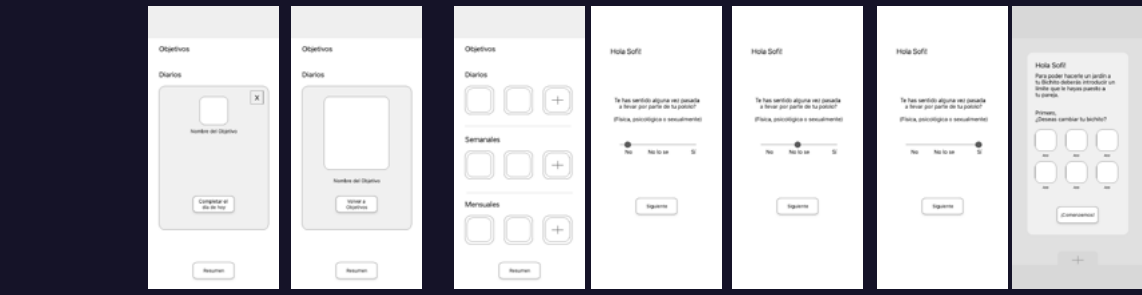
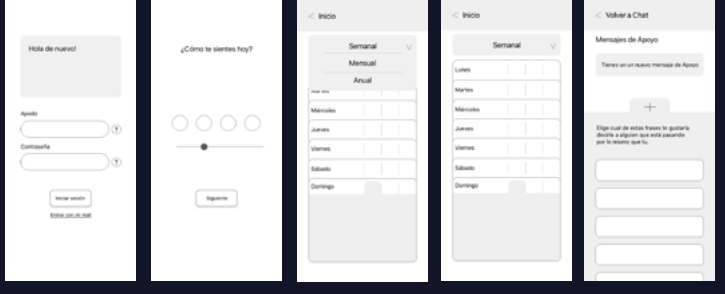
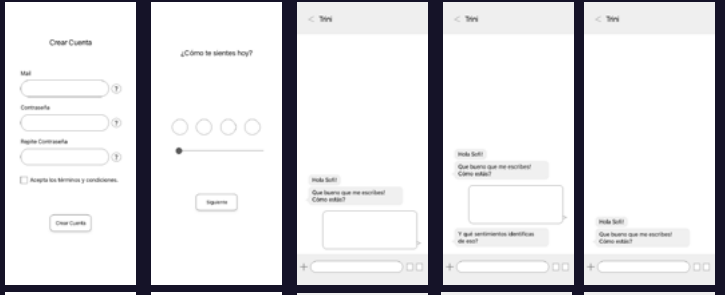
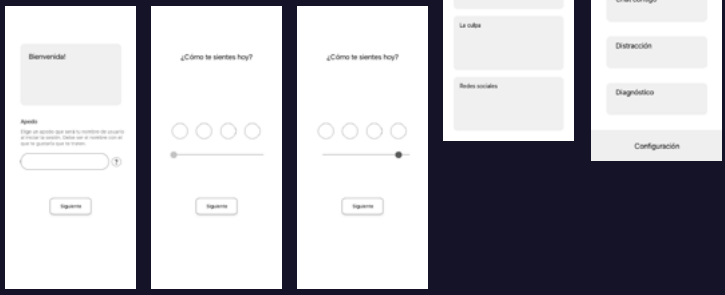
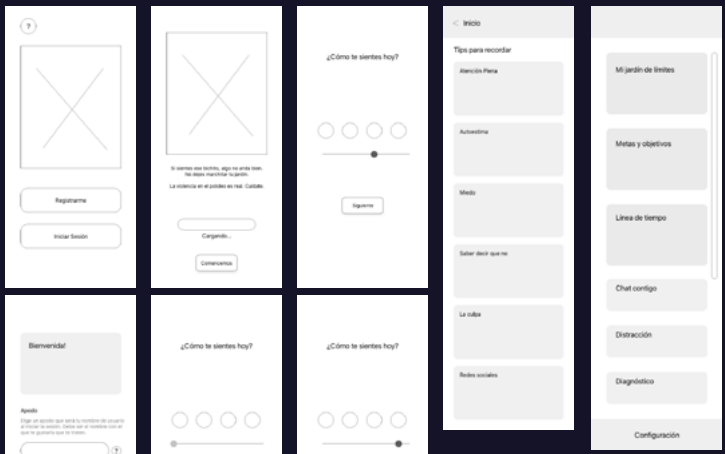
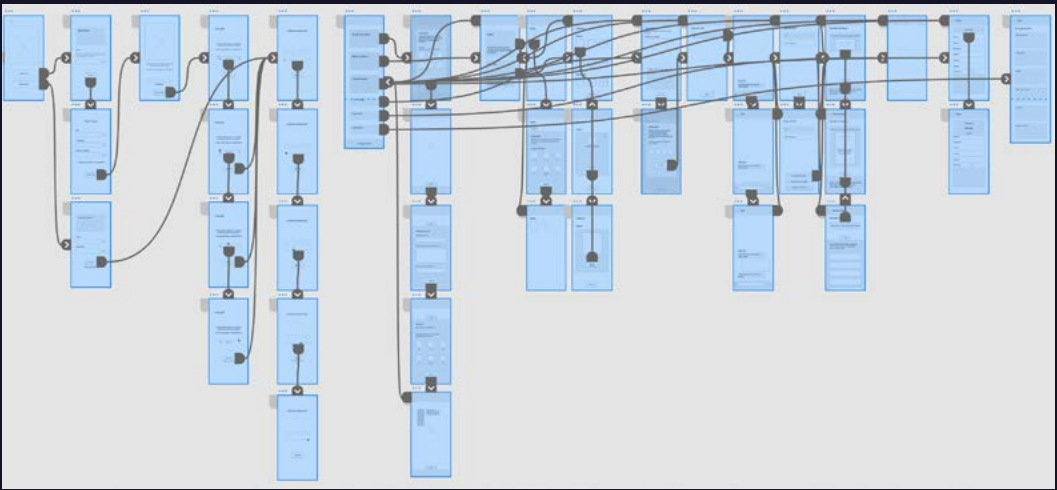


NOV.



DIC.





PRIMERA Y SEGUNDA GRÁFICA

Primera gráfica

03/11/2021

El objetivo que se tuvo para comenzar implementando una gráfica en la aplicación fue que esta no aludiera a una App infantil. Sin embargo, se cometió un error de principiante al comenzar desarrollando la gráfica y el kit UI sin tener una narrativa clara, que uniera todas las secciones de la aplicación, quedándose únicamente en la idea del bichito para la sección de límites.

Seguido a esto, en conversación con la profesora Patricia Sánchez, se analizó lo que representa el bichito para una planta: el bicho es el que se convierte en plaga y mata a la planta, lo contrario a la idea iniciar de “cuidar” y hacerle un jardín a este personaje para investigar de qué se trata. **A quien se debe cuidar es a la planta que se infecta de ellos.**



Ilustración propia gráfica 1.

A partir de lo anterior, se comenzó a desarrollar el significado que tendría esta planta. Entre medio de esto, Guillaume Lamarre el 2019 escribe sobre el Storytelling como una estrategia de comunicación, “a los seres humanos nos encanta comparar nuestro cerebro con el funcionamiento de un ordenador. Pero resulta que el cerebro se parece tanto a una máquina como a una cazuela. En realidad, la metáfora que más le convendría a un órgano así sería justamente la del jardín. Cabe decir que dicha figura no se aplica solamente a nuestro cerebro, sino también al conjunto de nuestro cuerpo y organismo. **Funcionamos exactamente como una huerta**, incluso como un bosque: una inteligencia distribuida y en comunicación y adaptación perpetua con su entorno. Es nuestra responsabilidad cultivar esa huerta como es debido. Para ello, podemos poner en marcha una forma de ecología personal, ya sea cultural, física o espiritual. Se trata de mantener las buenas costumbres y descubrir cuáles de entre ellas te resultan más convenientes”. Este enfoque es el que se decide incorporar para crear una especie de huerta en la App. Que cada sección tuviera un cuidado especial representando un tipo de planta diferente.

A pesar de que, efectivamente luego de incorporar esa idea en la aplicación, seguía **faltando unidad en la narrativa principal**, haciendo del inicio unido directamente con cada sección de la App.



Colores utilizados en ambas gráficas

SEPT.



OCT.



NOV.



DIC.



Segunda gráfica
15/11/2021

El objetivo para elaborar el segundo kit UI, fue unir la gráfica con la narrativa. No quedarse en el sentido estético, sino que es necesario unir la narrativa con las distintas secciones de la aplicación: **refinamiento del “story telling”**.

Dado esto se comenzó a reformular desde cero la idea de la planta como elemento principal con la siguiente pregunta: **¿Qué necesita una planta para poder sobrevivir?** En esa investigación surgieron varios elementos que diferentes tipos de plantas necesitaban para no morir, sin embargo, las necesidades básicas de todas ellas siempre han sido las mismas: agua, oxígeno, sol y cuidarla de las plagas de bichos.

El macetero con la tierra para plantarla vendría siendo la tierra donde establecerse, representando el primer paso de evitar la violencia en el



Ilustración propia gráfica 2.

pololeo, que vendría siendo descargarse la App y registrarse. Con eso, la usuaria ya tiene parte cuidando su planta.

Luego el **oxígeno** que necesita, vendría representando la sección del **Chat con tu planta** (cambió de tu amiga a tu planta). El **agua** indispensable para la planta, representarían las **metas y objetivos** (por los tiempos de riego). El **sol** aporta en la planta para llevar a cabo la fotosíntesis: las plantas capturan la energía de la luz solar para fabricar su propio alimento, por lo que representaría a trabajar en la **apreciación personal** (sección trabajar en mí). Por último, al igual que la idea anterior, **cuidarla de los bichos** vendrían representando los **límites personales**.

Esta narrativa fue muy bien lograda y validada por el profesor guía y las mujeres que me acompañaron durante mi proceso de diseño. Sin embargo, no hubo un acierto en la elección de la planta, el tipo de ilustración ni el resto de la gráfica de la App. Esto debido a que, a pesar de representar la metáfora de una buena manera, la planta era demasiado realista, dejándole pocas opciones a la usuaria para sentirse identificada con ella de alguna forma, además de que el macetero daba la sensación de atrapada, ahogada. Junto a eso, los colores tampoco aportaron. Daban la sensación de estar tratando con un tema poco íntimo y privado. Por esta razón se quiso realizar un giro completo de la gráfica llegando, finalmente, a la gráfica final mostrada a continuación.



Colores utilizados en ambas gráficas

SEPT.



OCT.



NOV.



G2.



DIC.



DISEÑO DEL KIT UI DE ÍNDIGO

Material Design posee un extenso guía con consejos, ejemplos y recursos para aprender sus principios de diseño y programación que favorecen la creación de aplicaciones móviles idóneas tanto en diseño como de desarrollo e implementación. En cuanto a diseño, Material Design se caracteriza por un tener recursos visuales más limpios, en el que predominan animaciones y transiciones de respuesta, el relleno y los efectos de profundidad tales como la iluminación y las sombras tal como si fuese un elemento de la vida real. Este lenguaje de diseño responde también a la tendencia a nivel digital de "menos es más", donde la capacidad de procesamiento de datos de los teléfonos móviles ha motivado una cantidad mayor de tareas e información a procesar, en interfaces más limpias y amigables con el usuario (Google, 2019).

Color del Kit UI

A nivel de diseño, el primer paso fue definir nuevos colores para la aplicación móvil para cumplir con criterios de accesibilidad visual, orientación de información y una identidad visual única y armoniosa para la interfaz de Índigo. Este proceso se articuló en una exploración de colores con escenarios que aludieran a un mundo desconocido y que luego exista una apropiación de este a tal nivel de sentir la necesidad de cuidarlo y respetarlo. Luego se hizo un ajuste con Material Design para llegar finalmente a la selección de colores finales.



Imagen de película Avatar

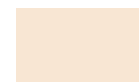
Colores primarios



#0D012B



#180946



#F8E6D3



#358CCE



#9B3A8F

Colores secundarios



#CE7035



#3564CE



#35C2CE



#CEBC35



#2E2380

SEPT.

OCT.

NOV.

DIC.

GF.

Elección de la planta

Luego de investigar y pasar por el diseño de distintos tipos de planta, se quiso buscar una planta que no aludiera a un género en específico, debido a que, como requisito, el nombre de la aplicación no se debe relacionar con la violencia de género para poder resguardar a la mujer usuaria de la App. Con esto se evita el caso en que el pololo de la usuaria se encuentre con una aplicación para la violencia en el celular de la mujer. Es necesario evitar que se exponga a un peligro, no que sea un problema para ella.

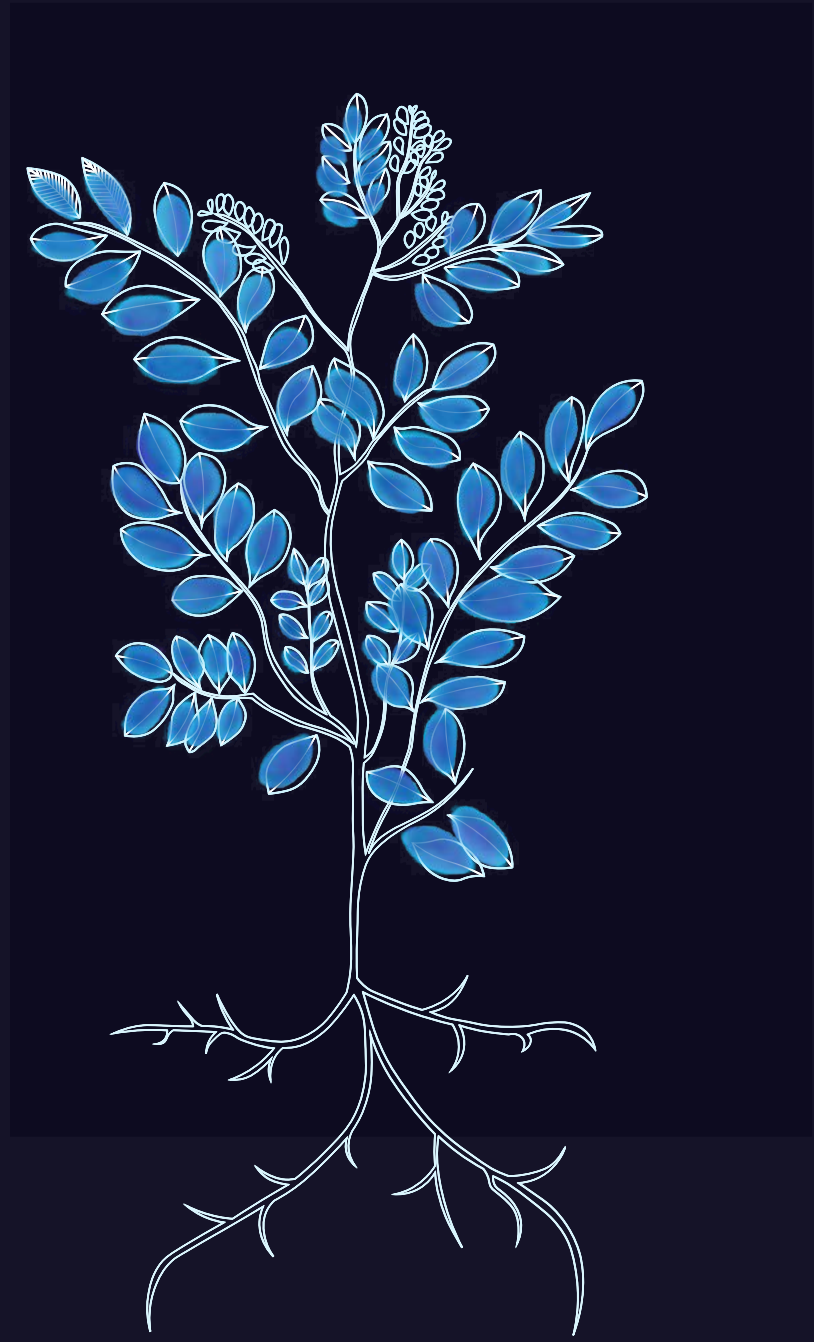
Por otro lado, la planta Índigo, al ser ilustrada se caracteriza por ser una planta universal, queriendo decir que esta aplicación es para todas las mujeres que tienen una relación de noviazgo, y cada una de ellas se puede imaginar esa planta a su manera. Por esta razón, también, se decidió dejar de lado la imagen y colores conservadores de la planta, es decir, el verde, y se optó por seguir con la formulación del mundo fantástico en el que la mujer se siente protegida y se termina apropiando de él. Que la aplicación se sienta como una compañía personal, lo que condujo a elegir colores que pudieran resaltar como luminosidad. Estos fueron azul y rosa (se espera que, a modo de proyección se puedan ampliar la diversidad de colores) para darle la opción y flexibilidad a la usuaria para personalizar la App.

Inspiración para ilustrar



Ilustración

Las herramientas que se utilizaron para hacer la ilustración fueron Illustrator y Photoshop. Se imitaron los colores fluor para poder darle la sensación de fantasía a la aplicación y que destacara de una forma luminosa mas que de un color plano.



Las interfaces de usuario de temas oscuros utilizan predominantemente superficies oscuras, con escasos acentos de color. Emiten bajos niveles de luz manteniendo un alto estándar de usabilidad.

Según el Material Design, los temas oscuros reducen la luminancia emitida por las pantallas de los dispositivos, sin dejar de cumplir con las proporciones mínimas de contraste de color. Ayudan a mejorar la ergonomía visual al reducir la fatiga visual, ajustar el brillo a las condiciones de iluminación actuales y facilitar el uso de la pantalla en entornos oscuros, todo ello mientras se conserva la energía de la batería. Los dispositivos con pantallas OLED se benefician de la capacidad de apagar los píxeles negros en cualquier momento del día.

Desde los beneficios que aportan la oscuridad, se aprovechan para visualizar la energía que absorbe la planta a medida que se va trabajando en ella. Índigo tiene tres etapas. La primera, la más apagada, quiere decir que no se ha trabajado en la planta; la segunda, representa que se está absorbiendo energía del uso de esta, sin embargo, todavía falta trabajo; y en la última, se muestra a la planta Índigo con la energía máxima, que quiere decir que ya fue trabajada por completo ese día.



Tipografía de la interfaz UI

El diseño de interfaz requiere el uso de tipografía con compatibilidad de código web y diferentes variables de peso legibles en alturas de punto reducidas.

La tipografía de los textos de la aplicación Índigo es Roboto, diseñada por Christian Robertson en 2011. Es una tipografía Sans Serif con variantes *Thin*, *Thin Italic*, *Light*, *Light Italic*, *Regular*, *Regular Italic*, *Midium*, *Midium Italic*, *Bold*, *Bold Italic*, *Black* y *Black Italic* con licencia abierta. Tiene una naturaleza dual. Tiene un esqueleto mecánico y las formas son en gran parte geométricas. Al mismo tiempo, la fuente presenta curvas abiertas y amigables. Mientras que algunos grotescos distorsionan la forma de sus letras para forzar un ritmo rígido, Roboto no transige, permitiendo que las letras se establezcan en su ancho natural. Esto crea un ritmo de lectura más natural que se encuentra más comúnmente en los tipos humanistas y serif.

Por otro lado, se decidió ampliar la familia tipográfica para los encabezados de la aplicación. Luego de probar con varias opciones, se optó por utilizar Yeseva One, diseñada el 2013 por Jovanny Lemonad. Es una tipografía de un único estilo con esencia femenina que proviene de la frase "Sí, Eva", representando un signo de total acuerdo entre un hombre y una mujer.

Tal como en un texto impreso es vital el uso de márgenes, anchos de columna y, muy lo más importante, altura de letra y medianiles para la legibilidad. Es por esto que, para una lectura más amigable y cómoda, se ocupa en los textos un espaciado de 20 puntos.

Yeseva One 28

Yeseva One 21

Roboto 30

Roboto 16

Roboto 14

Roboto 14

Roboto 12

tivos que
..... 20 pts.
y, ayudando
dad
..... 40 pts.
tarias y
e, quién eres.....

Títulos

Subtítulos

Narrativa 1

Botones

Textos de lectura

Destacar textos

Información adicional

Arquitectura de la información

Gracias al curso de diseño de experiencia de usuario realizado este semestre, se llevaron a cabo los conceptos mencionados en el ítem de "Curso de diseño XD", formulando una arquitectura de información junto con la creación de una familia de íconos utilizados en la aplicación.

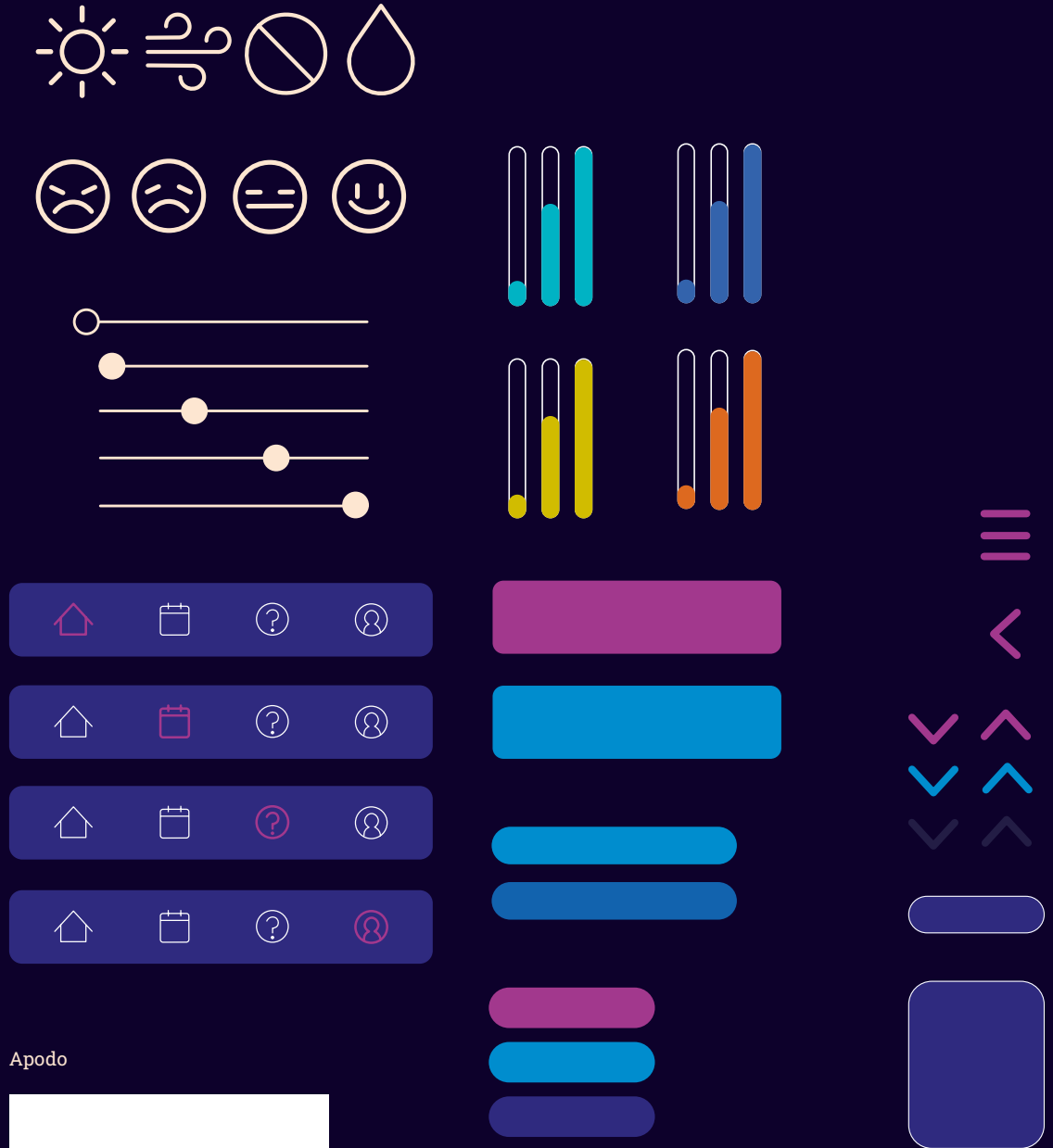
Para el diseño de la familia de íconos se buscaron referencias en la página "the Noun Project" para relacionar los íconos de las secciones de la página de inicio con los íconos del *anímetro* (medidor de la emoción del día que, dependiendo de eso, recomendará a la usuaria una de las secciones). Siguiendo la arquitectura de la información, el *anímetro* se conforma de las cuatro caras (emociones) y de una barra que se moviliza de izquierda a derecha para seleccionar la emoción.

Además, se cuenta con una molécula para la barra principal en el que se muestra el inicio, calendario, saber más de la violencia en el pololeo y el perfil.

Por otro lado, diferenciándose con esquinas rectas y fondo claro, se cuenta con un input para rellenar con distintos requerimientos de la App. Lo contrario a lo que son los botones de acción, con esquinas redondas, de colores y profundidad, aportando en la usabilidad.

Aparte, en cada sección se encuentra el mismo tipo de medidor con los distintos colores de cada uno. Estos son una forma clara de identificar si se ha trabajado en la planta.

Por último, se encuentran los íconos que indican "volver atrás" o tocar para abrir hacia arriba una ventana".



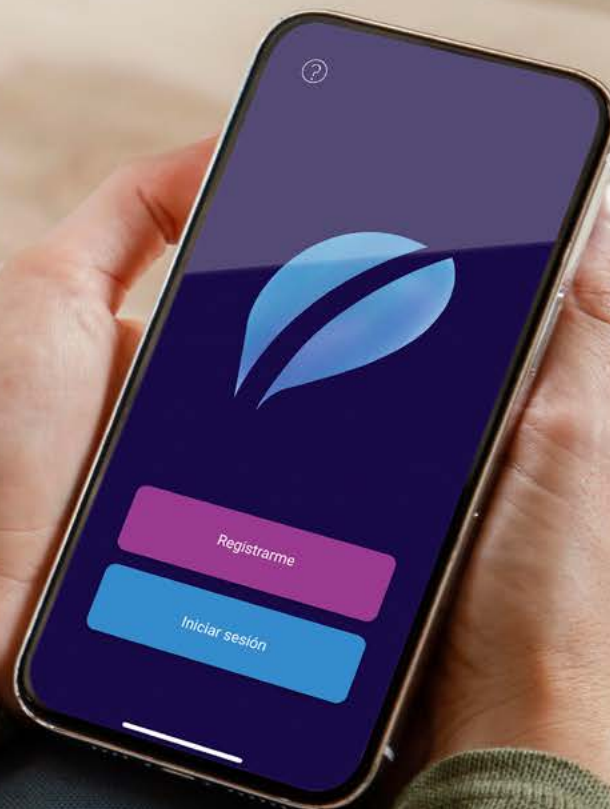
Isotipo de la App Índigo

Para el isotipo de la aplicación Índigo, no se quiso perder la esencia de la narrativa que cuenta la App. Mezclando lo que es la ilustración de la planta y representando la relación de pololeo. Una hoja que llama a la usuaria a cuidar de ella y de su relación. Así como se habla del respeto del hombre a la mujer en la tipografía de los títulos de la App, se intenta transformar esa esencia en una imagen que hable de dos personas con los mismos derechos y las mismas libertades.



MOCKUP EN USO

A continuación se muestran las pantallas de la aplicación Índigo en el orden del flujo de usuario que tendía la App. Mismo orden en el que realizaron las tareas para el testeo y validación final.





Ver mas tarde

Regístrame

Iniciar sesión

Alta

Revisa tus metas y objetivos para ver que te está faltando.

¡He puesto un límite hoy!

Revisar mis límites

¿Qué son los límites?

Mensajes de Apoyo

Tienes un nuevo mensaje de Apoyo

"El amor más grande es el que solo tu te puedes dar"

Envía un mensaje de Apoyo

- "Confía y piensa solo en ti primero. Ponte a salvo"
- "Un abrazo grande y recuerda que nunca estarás solar"
- "Ópta siempre por tu paz mental, eres valiosa, amate, valórate"
- "Si tú estás bien, todo lo estará, todo está en ti, adelante bella!"

¿Cómo te sientes?

Chat con Índigo

Límites necesarios

Metas y Objetivos

Tips para recordar

Y qué sentimientos identificas de eso?

hubieras hecho...

UIOP

KL

¿Te has ser...

a llevar por...

(Física, psicológ...

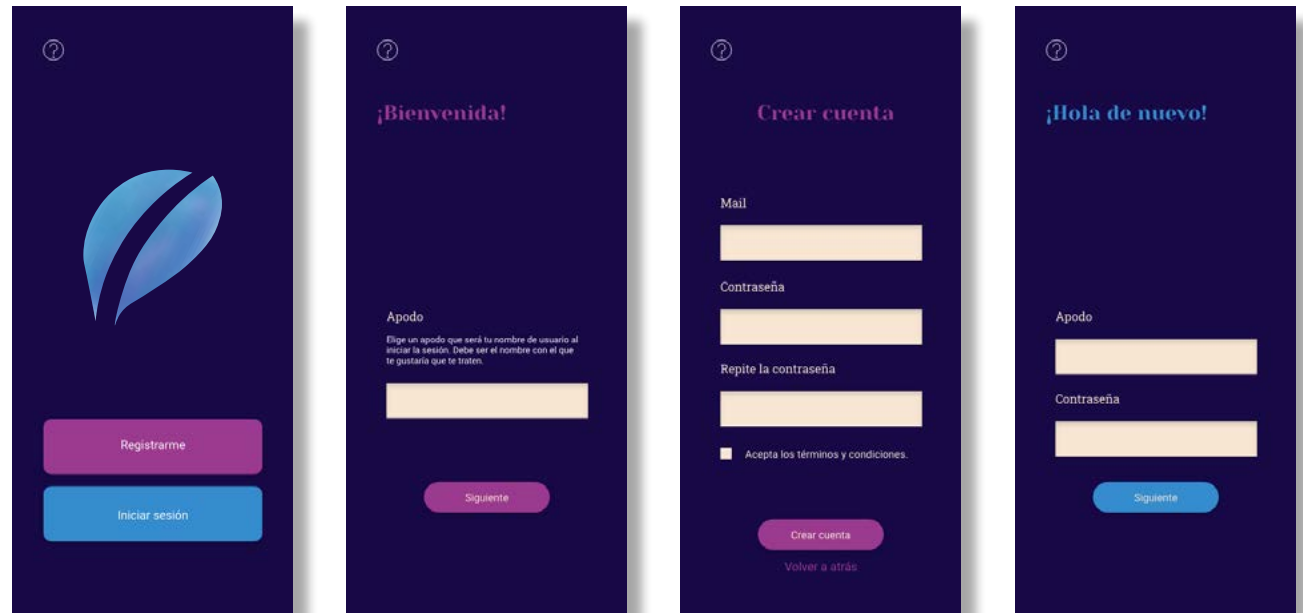
No

No lo sé

PANTALLAS DE INICIO

Se realizó un estudio de las semejanzas que existían en los flujos de inicio de distintas aplicaciones.

Se da la opción de, como usuaria nueva, registrarse o iniciar la sesión. Para ambas opciones, se registra a la usuaria con su apodo, lo que permite mantener el anonimato y seguridad de la mujer. En el caso de que se cerrara la aplicación un día y abrirla nuevamente el día siguiente, se optó por no dejar la sesión abierta y que la usuaria tenga que iniciar la sesión cada vez que entre a la App. A pesar de que sería más común y fácil para ellas mantenerla abierta, se evita poner en riesgo a la usuaria por si llega alguien y entra en su celular sin su permiso.



SEPT.



OCT.



NOV.



GF.

DIC.



EXPOSICIÓN DEL TEMA A LA USUARIA

Como se mencionó anteriormente, durante el proceso de diseño de la aplicación, uno de los desafíos más grandes fue buscar una manera de introducirle esta aplicación a la usuaria sin que se sintiera atacada, ofendida ni obligada a pensar que estaba viviendo violencia en el pololeo, debido a que, de otra manera sentirían rechazo frente a esto, a modo de hacerla atractiva para que las mujeres tuvieran conciencia del tema y puedan prevenir en cualquier caso.

Es por esto que la pregunta fue dirigida a lo que la mujer sienten, teniendo la opción de decir que no, no lo sé y sí, si es que así lo creían.

En el caso de que la usuaria pusiera que no, se deja en claro que no se le está obligando a decir que eso no era cierto, sino que concientiza sobre la importancia de la agencia personal (estando explicada a qué se refiere si es que se toca la palabra) y sobre que es una situación que efectivamente pasa y hay que cuidarse a uno misma y a su relación.

Si es que la usuaria responde que no lo sabe, la aplicación empatiza con esta mujer y explica que la herramienta le servirá de compañía para la situación, ayudándola a cuidarse a ella y su relación.

Por último, si es que la usuaria responde que sí, la respuesta va dirigida a hacerla sentir que *no está sola* y que la aplicación le servirá de compañía.

Sin embargo, para ser responsables, se le advierte a la mujer buscar ayuda profesional debido a que la aplicación no puede atender ni responsabilizarse en situaciones de crisis.

¡Hola Sofi!

¿Te has sentido alguna vez pasada a llevar por parte de tu pololeo?
(Física, psicológica o sexualmente)

No No lo sé Sí

¡Me alegro que así sea!

Sin embargo, la violencia en el pololeo es real. Esta aplicación es una herramienta de compañía y auto validación para no caer en el ciclo de violencia, manteniendo así la **agencia personal**.

Dado esto, la puedes usar como una forma de prevenir la violencia, conocerte, cuidar de ti y tu relación.

¡Comenzar!

¡Me alegro que así sea!

Sin embargo, la violencia en el pololeo es real. Esta aplicación es una herramienta de compañía y auto validación para no caer en el ciclo de violencia, manteniendo así la **agencia personal**.

Dado esto, la puedes usar como una forma de prevenir la violencia, conocerte, cuidar de ti y tu relación.

¡No te preocupes!

A veces es difícil identificar la violencia en el pololeo. Esta aplicación es una herramienta de compañía y auto validación para no caer en el ciclo de violencia, manteniendo así la **agencia personal**.

Dado esto, la puedes usar para identificar y prevenir la violencia, conocerte, cuidar de ti y tu relación.

¡NO ESTÁS SOLA!

Esta aplicación es una herramienta de compañía y auto validación para no caer en el ciclo de violencia. Te ayudará a reforzar la **agencia personal**, en otras palabras, la capacidad de actuar por tu propio nombre.

Sin embargo, es aconsejable que busques ayuda profesional ya que es entendible la dificultad que sientes para salir de una situación como esa. Cuidate a ti primero.

SEPT.

OCT.


NOV.

GF.

DIC.

RESPONSABILIDAD DE DISEÑADORA CON LA MUJER



No está capacitada para atender situaciones de crisis. 


Dado que la herramienta esta construida para ayudar a la mayor cantidad de mujeres, esta no está capacitada ni dirigida a situaciones donde te encuentres en peligro.

Sin embargo, puedes hacer click en el botón de "Ayuda" en la sección de Chat para comunicarte con una línea capacitada en casos de violencia.



"Dado que la herramienta esta construida para ayudar a la mayor cantidad de mujeres, esta no está capacitada ni dirigida a situaciones donde te encuentres en peligro.

Sin embargo, puedes hacer click en el botón de "Ayuda" en la sección de Chat para comunicarte con una línea capacitada en casos de violencia."

No puede reemplazar la terapia profesional. 


Si estás acudiendo a terapia, esta Aplicación puede servirte como un Complemento en tu proceso.

Sin embargo, jamás debes considerar Esta herramienta como un reemplazo.



"Si estás acudiendo a terapia, esta aplicación puede servirte como un complemento en tu proceso.

Sin embargo, jamás debes considerar esta herramienta como un reemplazo."

No puede determinar un diagnóstico. 


La únicas personas capacitadas para emitir diagnóstico son los profesionales de la salud (médicos, psicólogos y psiquiatras).

Nunca debes considerar los ejercicios y conclusiones como un diagnóstico.



"La únicas personas capacitadas para emitir diagnóstico son los profesionales de la salud (médicos, psicólogos y psiquiatras).

Nunca debes considerar los ejercicios y conclusiones como un diagnóstico."

No revisa la información y datos de la usuaria. 

Toda la información recopilada de esta aplicación no será utilizada ni revisada por nadie más que la usuaria.



"Toda la información recopilada de esta aplicación no será utilizada ni revisada por nadie más que la usuaria."

A modo de atender la responsabilidad que tiene la aplicación con la usuaria en un tema tan sensible y cuidadoso, antes de comenzar usando la App, se le hace entender a la mujer las responsabilidades de Índigo.

Estas son: no estar capacitadas para atender situaciones de crisis; dejar claro que no es un reemplazo a la terapia profesional, sino que es un complemento; decirle que a partir de lo trabajado en la aplicación no se puede autodeterminar un diagnóstico de los hechos; y por último, entregarle la tranquilidad a la mujer de que su información y datos quedarán registrados, pero no se revisará la información por un externo ni se usara para otros beneficios más que los propios de la usuaria. Este último punto surge en base a que, durante los testeos, las mujeres preguntaron reiteradas veces si es que alguien tendría acceso a la información que ella fuera dejando registrada, por lo que se decidió aclarar el tema en el comienzo de la aplicación.

SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

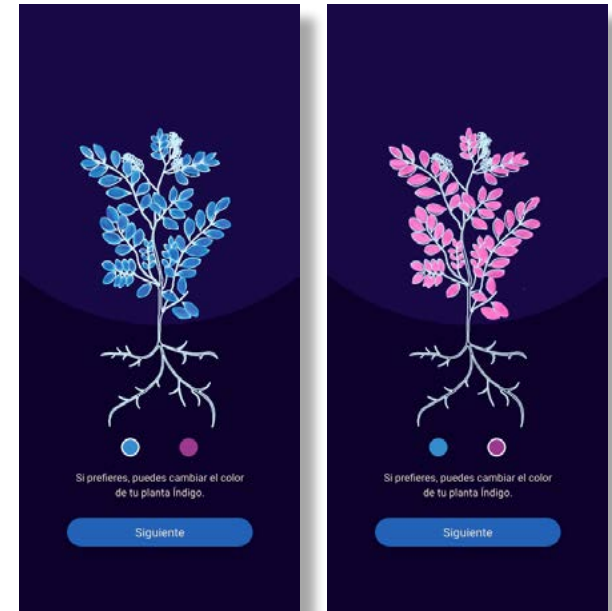
DIC.

INTRODUCCIÓN DE LA NARRATIVA

Para la introducción de la narrativa, se realizó una secuencia en la que, de una manera simple, se explica y representa esta metáfora para hacer entrar a la usuaria a este mundo privado y confiable, y que, de esa manera, se transforme en su zona de confort.

La narrativa parte con una animación (que para el caso de esta maqueta se hizo en secuencia), en la que, a la vez que van apareciendo las frases, la tierra va subiendo, es decir, la pantalla del celular recibe esta tierra: "Haberse descargado la aplicación para cuidar de ti y de tu relación, fue el primer paso para resguardar tu agencia personal. A modo de premio por tu valentía, se te entrega una tierra rica en minerales. Con esta podrás plantar tu planta, la cual representa tu relación". De esta forma se felicita a la mujer por la valentía de ser responsable con ella misma para cuidarse a ella y a su relación. A la vez, se le explica lo que representa esta planta.

Finalmente, aparece en la pantalla Índigo, su planta, la cual pueden cambiarle el color si ellas quieren, para personalizar la App reflejando su identidad en ella.



SEPT.

OCT.

NOV.

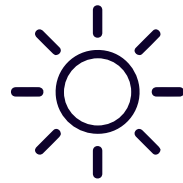
GF.

DIC.

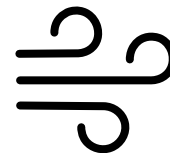
EXPLICACIÓN DE LA NARRATIVA

Una planta para sobrevivir requiere 4 elementos clave: sol, oxígeno, agua y mantenerla fuera de alcance de los bichos.

Como se mencionó en la reformulación y creación de la segunda gráfica, la narrativa surge a partir de la base de las necesidades de cualquier planta. El desafío para esta etapa fue, de qué manera comunicarle a la usuaria la metáfora de una manera simplificada y que, a la vez, se entendiera qué estaba representando cada elemento, para una mujer que no tiene idea de qué se trata la App. Después de varias formulaciones, se llegó a lo que se presenta hoy, que, validado con personas que no conocían el proyecto, entendieron qué era lo que la aplicación le estaba transmitiendo.

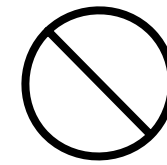
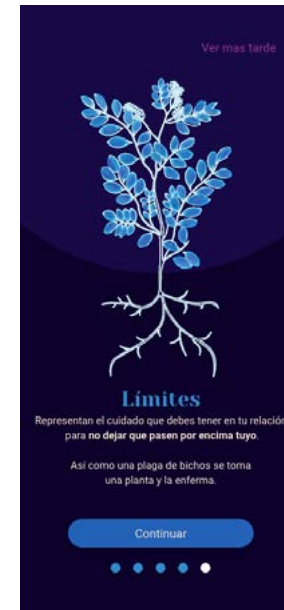


Representa el trabajo a realizar contigo misma. Te ayudará a definir tus gustos y darte una pausa que te permitirá estar tranquila contigo misma.



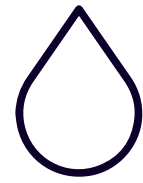
Simboliza el aire que se expira cuando transformas los pensamientos en palabras al momento de contarle las cosas a alguien.

En el chat con Índigo tendrás a alguien a quien contarle todo lo que tú desees.



Representan el cuidado que debes tener en tu relación para no dejar que pasen por encima tuyo.

Así como una plaga de bichos se toma una planta y la enferma.



Representa las metas y objetivos que debes ponerte personalmente, ayudando directamente a tu identidad.

Es necesario tener tareas diarias y sueños propios para no olvidarte quién eres.

SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

DIC.

REPRESENTACIÓN DEL CUIDADO

Como se mencionaba previamente en la memoria, Índigo tiene tres etapas. La primera, la más apagada, quiere decir que no se ha trabajado en la planta. Esto puede ser en dos casos: la usuaria se acaba de descargar la App y tiene que empezar a investigar y trabajar en Índigo, es decir en ella misma y su relación, o puede ser cuando ha pasado un día sin haber completado alguna sección de la aplicación. En el caso de comenzar a usar la App y preocuparse por ella, pasa a las etapas con mayor energía o luminosidad. Esto es un aporte a la usuaria para visibilizar de mejor manera su trabajo en la aplicación.

A la derecha se muestran dos pantallas. La de la izquierda es la imagen con la que la usuaria se encuentra al abrir la App un nuevo día o al registrarse. La de la derecha vendría siendo la imagen con la que la mujer se despide y cierra la aplicación, habiendo, idealmente, trabajado en todas las secciones que ofrece Índigo.



SEPT.

OCT.

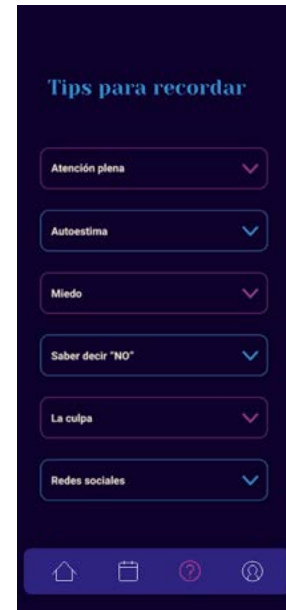
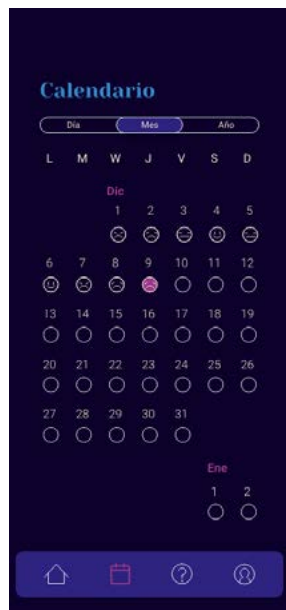
NOV.

GF.

DIC.

CALENDARIO Y SABER MÁS

La idea del calendario es poder ir relacionando los hechos con los sentimientos y, al mismo tiempo, ir viendo la evolución de estos. Aporta directamente con la autovalidación de la víctima en los casos en que el agresor ocupe las técnicas de manipulación y quiera hacerle ver a la mujer las cosas de una manera distinta a como pasaron o como ella las sintió, invalidando sus emociones. Además, a medida que pasa el tiempo, la representación del calendario con las emociones del día es una forma de visualizar e identificar de manera clara, cuales fueron los hechos que la hicieron sentir de tal forma. Poder de esta forma identificar patrones y situaciones de violencia o incluso identificar cuales son las cosas que le provocan alegría



Dentro de las áreas de “saber más” se encuentran los tips para recordar: en el que, a modo de concientizar y prevenir la violencia en el pololeo, se exponen los tips, dados por el personal de la fundación Honra a las mujeres que asisten a la fundación, para conocer en qué casos tener más precaución para cuidarse de ellas mismas.

Por otro lado, se decidió quitar la forma de hacer cualquier tipo de diagnóstico propio debido a la responsabilidad que se tiene como diseñadora. De otra manera, se estaría yendo en contra a lo expuesto previamente en la aplicación en donde se le explica a la mujer que la aplicación Índigo no puede determinar un diagnóstico. Además, en el perfil, la usuaria puede configurar sus datos y conocer el origen de la aplicación. Debido a que ese origen no está escrito para la App, a modo de proyección para el proyecto, este vendría siendo el propio testimonio de la diseñadora.

SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

DIC.

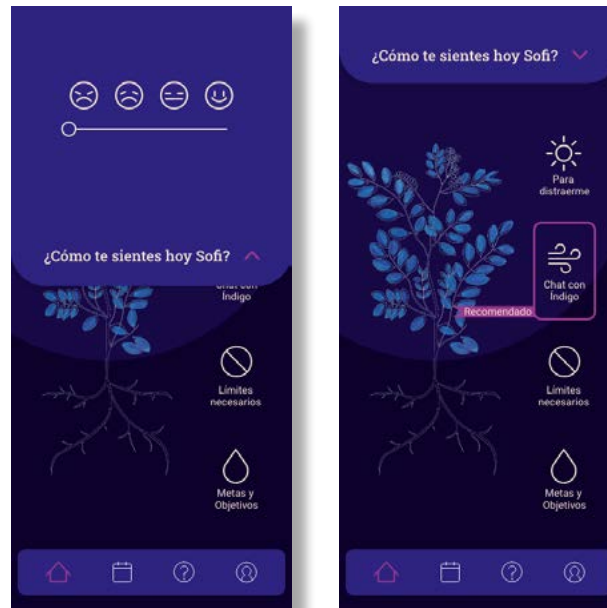
DIRIGIR A LA MUJER

Luego del proceso de testeo se concluyeron cuáles eran las emociones predominantes de una mujer durante su relación de violencia. En base a eso, se crearon dos flujos distintos para cada situación, obligando, de cierta manera a la usuaria a elegir dentro de dos secciones con la pregunta “Cómo te sientes?”, tomando como referencia el emómetro de parte de la propuesta de campaña presentada por “Visualógica” a “cuéntame.achs.cl”. A pesar de que esa decisión se tomó para poder controlar la angustia de la mujer y protegerla, una de las características más importantes del diseño de experiencia de usuario es otorgar flexibilidad de uso en la aplicación y, obligando a la mujer mostrándole en la pantalla solo dos opciones de flujo, era ir en contra de los principios de usabilidad. Por otro lado, se tuvo en cuenta la cantidad de pasos que tendría el flujo de la usuaria al momento de registrarse o iniciar la sesión para llegar al inicio y se tomó la decisión de hacerle la pregunta a la mujer dentro de la pantalla de inicio, sin ser una pantalla más extra. Gracias a esto, la usuaria podría elegir si es que responder o no la pregunta, a lo que la aplicación le recomendaría una sección para su estado de ánimo, pero también, poder arrepentirse y tener la opción de cambiar la emoción del día y que la App le muestre otra recomendación.

Las recomendaciones se hicieron en base a la finalidad de cada sección. En el caso de que la usuaria se sienta con rabia y frustración, para ayudarla a canalizar esa emoción, la App le recomienda entrar a la sección “Chat con Índigo”, de esa forma podrá plasmar sus emociones descargando su energía de la manera más fácil posible.

En el caso de que la mujer se sienta con pena o ansiedad, para ayudar en su tranquilidad, la aplicación le recomienda la sección “cosas para hacer”, en donde podrá distraerse pensando en las cosas que hizo en el día y las que tiene por hacer, en las que le gustan y las que no. Para cuando la usuaria se sienta indiferente, la aplicación intenta subir su ánimo recomendándole las “metas y objetivos”, de esa manera podrá estar contenta y pensando en todo lo bueno que se viene. Y, por último, en el caso que la mujer se sienta en tranquilidad y optimista, la aplicación le recomienda los “límites necesarios” para, con una mente más clara y tranquila, pueda identificar primero de qué manera le puso un límite a su pololo ese día.

Pantalla narrativa



SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

DIC.

SECCIÓN TRABAJO EN MÍ



La sección “Para distraerme” pasó por distintas finalidades hasta llegar con esta última. Como se mencionó previamente, el sol aporta en la planta para llevar a cabo la fotosíntesis: las plantas capturan la energía de la luz solar para fabricar su propio alimento, por lo que representaría a trabajar en la apreciación personal.

Una manera muy simple para partir trabajando en uno mismo es conocer tus gustos. Así como las prioridades de la víctima cambian según el antes, durante y después de su relación de violencia, los gustos de la mujer también tienden a cambiar, adquiriendo los gustos y actividades favoritas de su pololo agresor. Es por esto que es de suma importancia tener claro cuáles son las cosas que le gustan a cada una, no por una razón superficial, más bien, por construir o mantener la identidad personal de cada mujer. De esta forma, si es que la mujer se encuentra dentro del ciclo de violencia, la búsqueda por identidad va a despertar un interés de preocuparse por ella y desarrollarse como persona.

Para introducir de mejor manera a la usuaria a la metáfora que cuenta la sección y, al mismo tiempo, explicarle de qué se trata “Trabajo en mí”, se describe la siguiente narrativa: “Es muy importante para mantener sana tu planta que trabajes en ella, esto significa que es necesario que reciba sol y no le pongas cosas en frente de ella que le generen sombras.

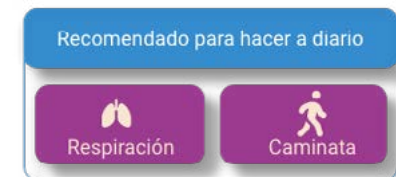
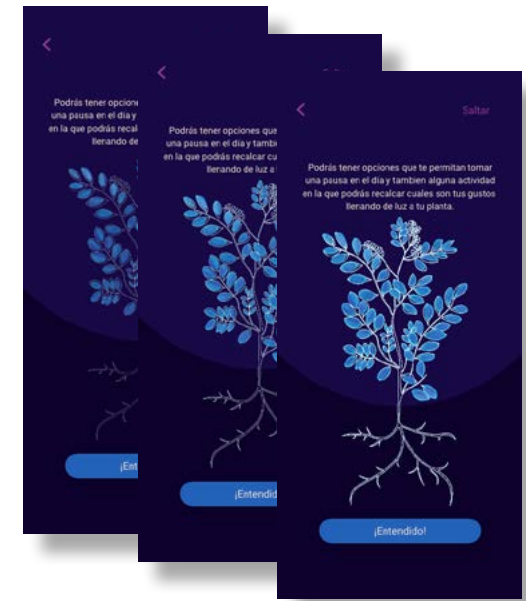
sol y no le pongas cosas en frente de ella que le generen sombras. De la misma forma es muy importante saber que, como la planta necesita y le gusta el sol, también tu necesitas pausas en el día y tomarte el tiempo de conocer tus gustos. Trabajando en mí es un desafío que se te presenta para probar cosas nuevas y construir de a poco tu identidad, conociéndote y teniendo claro lo que vales”. Por último se presenta en la pantalla una secuencia (que, a modo de proyección vendría siendo una animación) en la que le explica a la mujer cómo funciona diciendo: “Podrás tener opciones que te permitan tomar una pausa en el día y también alguna actividad en la que podrás recalcar cuales son tus gustos llenando de luz tu planta”, mientras que la planta va a ir cambiando su luminosidad para representar el trabajo de aquella sección.



Pantalla narrativa



Dentro de la sección



SEPT.

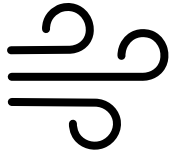
OCT.

NOV.

GF.

DIC.

SECCIÓN CHAT CON ÍNDIGO



La sección “Chat con Índigo”, la cual comenzó siendo “Chat contigo misma”, tiene distintos propósitos el primero es el que se menciona en el marco teórico, este se ocupa para reflexionar sobre lo aprendido. Si se tiene la capacidad de aprender de los propios errores, es ahí cuando la persona se empodera y adquiere agencia personal, la capacidad de actuar por su propio nombre. A la vez, se va teniendo un registro de los hechos sucedidos (de violencia o no) con la hora y fecha, sumado a que, a partir de eso, la usuaria puede relacionar lo anterior con la emoción que predominó ese día. En ese sentido, aporta directamente a la autovalidación de la mujer, evitando caer en las técnicas del agresor así como la monopolización de la percepción, mencionadas en la investigación, ya que tendrá certeza de qué fue realmente lo que pasó. Por último, es una forma de desahogo emocional, teniendo a *alguien o algo* a quien se le pueda contar todo lo que se le cruza por la cabeza.

Para introducir de mejor manera a la usuaria con la metáfora que cuenta la sección y, al mismo tiempo, explicarle de qué se trata el “Chat con Índigo”, se presenta la siguiente narrativa: “Muchos saben que la planta sin oxígeno no sobrevive y es por eso que no hay plantas en el espacio... Y así como es muy necesario el oxígeno, para nosotras

también es necesario expresar lo que sentimos y vivimos a través de palabras. Este registro te favorecerá tanto como a la planta le favorece el oxígeno ya que la reflexión de ésta se interpreta como un desahogo y de la reflexión contribuirás a tu desarrollo personal”. Por último se muestra en la pantalla una secuencia (que, a modo de proyección vendría siendo una animación) en la que le explica a la mujer de qué forma se trabaja en dicha sección diciendo: “El propósito del Chat es poder ir contando sobre tu día a día, las cosas que hiciste, cómo te sentiste y los hechos ocurridos con pu pololo, incluso los que no le atreverías a contarle a nadie, gracias a la privacidad y seguridad la aplicación”, mientras que la planta va a ir cambiando su luminosidad para representar el trabajo de aquella sección.



Pantalla narrativa



SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

DIC.

DENTRO DE LA SECCIÓN

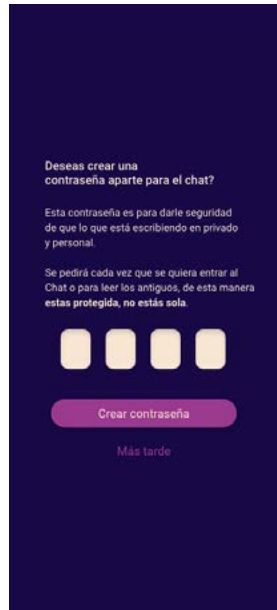
Doble contraseña

Uno de los atributos de la aplicación, desde el principio, fue el uso de una doble contraseña, usando como referente la aplicación móvil del banco BICE, que pide una clave al iniciar la sesión y otra para realizar una transferencia. Dicha propiedad le otorga a sus clientes una sensación de seguridad y confianza hacia la empresa. De esa manera, al poner una segunda contraseña para la sección más íntima de la App, las usuarias de Índigo se sienten con más privacidad y seguridad para escribir, sabiendo que nadie va a lograr leer lo que se ha escrito. Por esto se recalca “estás protegida, no estás sola”.

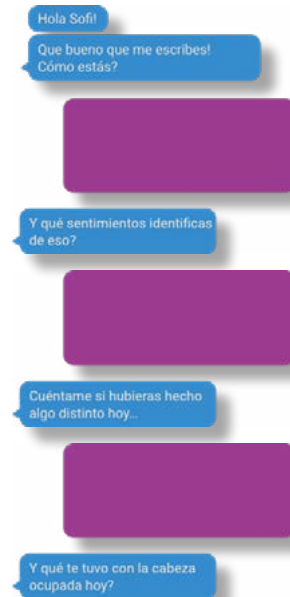
Cómo funciona

La usuaria al encontrarse por primera vez con la pantalla los elementos que desvían su mirada son dos: el botón celeste con un signo “más” y el de abajo que dice “Apoyo”. En ese orden, la usuaria inmediatamente presiona el botón celeste sabiendo, gracias a la usabilidad, que es el que parte con el chat. Las primeras preguntas que surgieron al comenzar los testeos respecto a esta sección, fueron “¿cómo se qué le tengo que decir?” Por esto, se implementó lo que se llama “chatbot” para poder guiar la conversación y ayudar a la mujer a indagar en sus emociones recordando su día.

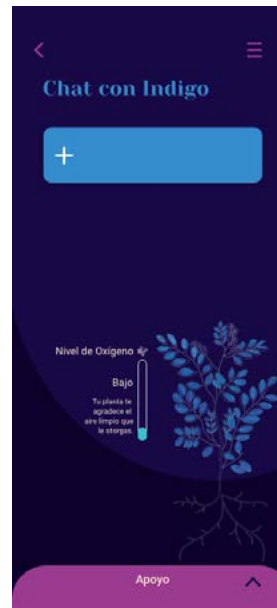
Segunda contraseña



Preguntas del chatbot



Antes de escribir



Luego de un chat



Chat escrito por varios días



SEPT.

OCT.

NOV.

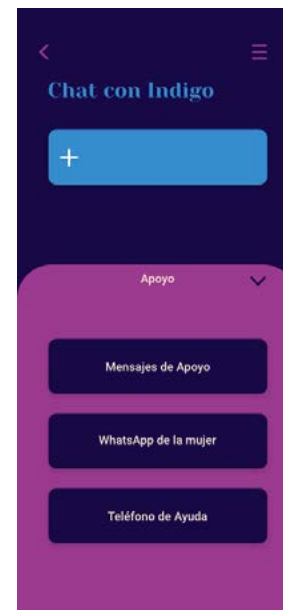
GF.

DIC.

“NO ESTÁS SOLA”

El segundo botón que llama la atención de la usuaria es el que dice apoyo de color fucsia. Dentro de este se encuentran tres opciones: las dos últimas están linkeadas directamente con el WhatsApp de la mujer y el teléfono de ayuda de la mujer en el caso de estar angustiada en su situación de violencia y no saber qué hacer, la aplicación te contacta con personas especializadas en atender casos de violencia, orientando a la mujer los pasos a seguir en el caso de querer realizar una denuncia.

La primera opción en cambio, está guiada a el apoyo entre las usuarias. Luego de haber observado la evolución que se tuvo, en cuanto el tema de la comunidad de mujeres usuarias durante los testeos, finalmente se había decidido fusionar las frases de ánimo que iba a tener la App para que fueran esas las que se pusieran como opción para enviar. Sin embargo, a pesar de haber sido una buena forma de solucionar ese tema, las frases perdían la identidad de la aplicación. Frases vacías y cliché que no tendrían ningún significado relevante para la creación de la App. Es por esto que se le pidió a las mujeres, que asistían a la fundación Honra por haber pasado situaciones de violencia dentro de su pololeo o matrimonio, que le enviaran una frase de apoyo a alguien que estuviera pasando por lo mismo que ellas pasaron (o siguen pasando), incluso también dirigidas a aquellas que no son conscientes de su situación. Esto dió como resultado poder poner frases con muchísima riqueza emocional para la aplicación Índigo y para el proyecto.



SEPT.

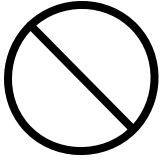
OCT.

NOV.

GF.

DIC.

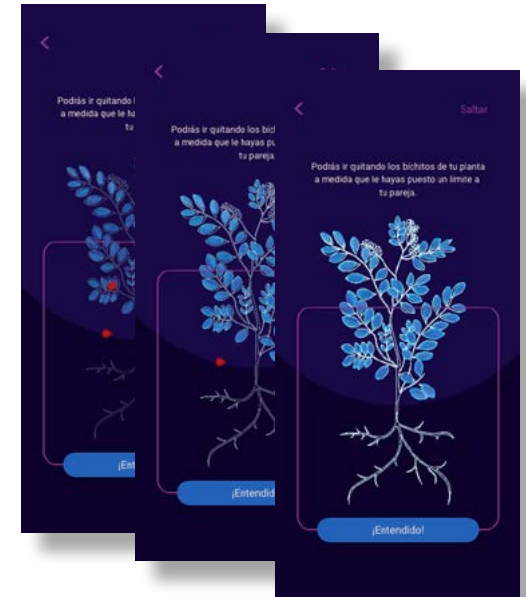
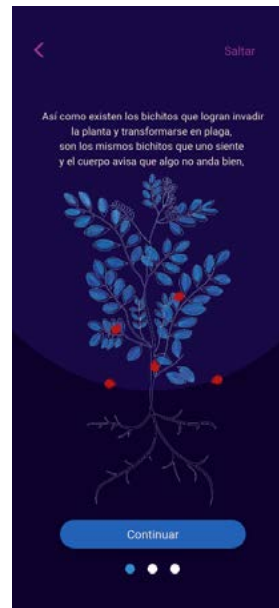
SECCIÓN LÍMITES NECESARIOS



La sección “Límites necesarios”, la cual comenzó como “Crecimiento personal”, pasando luego al “jardín de límites” para llegar a lo que se presenta hoy. Esta tiene un propósito fundamental en el empoderamiento de la mujer, y es ayudarla a valorarse al nivel de no permitir que la pasen por encima. Luego de haber escuchado varias experiencias del tema, se concluye que es muy común en los casos de violencia en el pololeo, en los que, por un lado, no se sabe la existencia de límites personales, lo que resulta en terminar permitiendo cosas que terminan transgrediendo a la mujer sin que ella se de cuenta; pero también, la usuaria de la aplicación podría tener sus límites establecidos pero que, al paso de su relación, estos se vayan desvaneciendo por culpa de la manipulación del agresor. Por esto, se quiere impulsar a la mujer usuaria a fortalecer sus límites con claridad para resguardar su agencia personal y no permitir ser transgredidas.

Para introducir de mejor manera a la usuaria con la metáfora que narra la sección y, al mismo tiempo, explicarle de qué se tratan los “límites necesarios”, se presenta la siguiente narrativa: “Así como existen los bichitos que logran invadir la planta y transformarse en plaga, son los mismos bichitos que uno siente y el cuerpo avisa que algo no anda bien, Es importante responder a esas señales que

manda el cuerpo y, de la misma manera que es necesario detener y sacar los bichitos, es necesario poner límites en una relación. Esto ayuda a evitar que te transgredan, a cuidarte y conservar tu autoestima, protegiendo tu planta de invasiones de bichitos que te insegurizan”. Por último se muestra en la pantalla una secuencia (que, a modo de proyección vendría siendo una animación) en la que le explica a la mujer de qué forma se trabaja en dicha sección diciendo: “Podrás ir quitando los bichitos de tu planta a medida que le hayas puesto un límite a tu pareja”, mientras que la planta va a ir cambiando su luminosidad y sacando bichito por bichito, para representar el trabajo de aquella sección.



SEPT.

OCT.

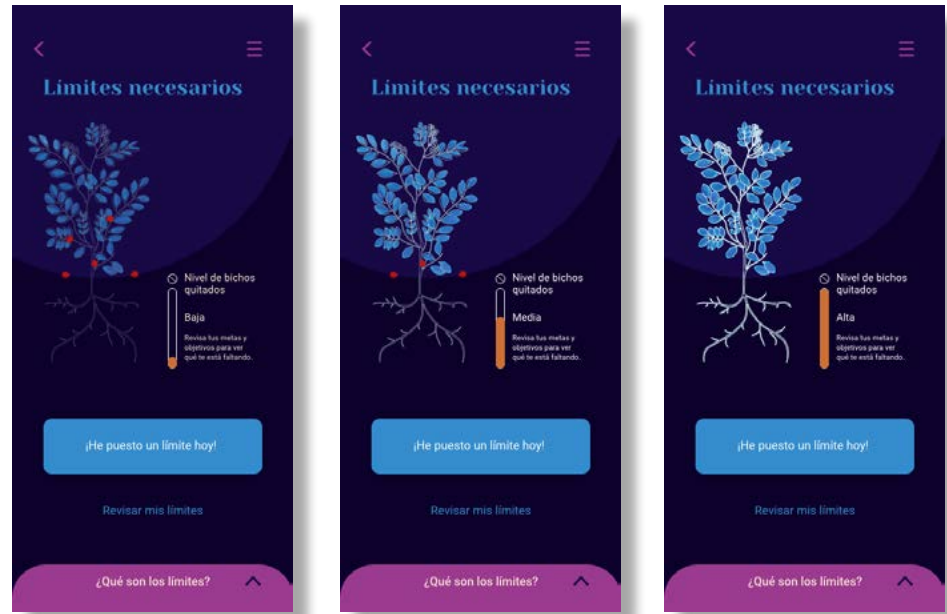
NOV.

GF.

DIC.

LÍMITES: CÓMO FUNCIONAN

La usuaria, al encontrarse por primera vez con la pantalla, observa una planta sin energía y plagada de bichos. Bajo dicha ilustración, hay un botón que señala que se ha puesto un límite ese día, por lo tanto, de ser así el caso, la usuaria se dirigiría a completar el límite puesto a su pololo, felicitándola y haciéndola sentir orgullosa de su logro. Cuando el límite es realizado, se elimina un bichito de la planta e Índigo aumenta su energía mostrándose mas luminosa. Por otro lado, en el caso de que la mujer no sepa lo que es un límite o cómo es uno, el botón “Qué son los límites” le servirá de apoyo para comenzar. Pantalla mostrada a continuación.



SEPT.

OCT.

NOV.

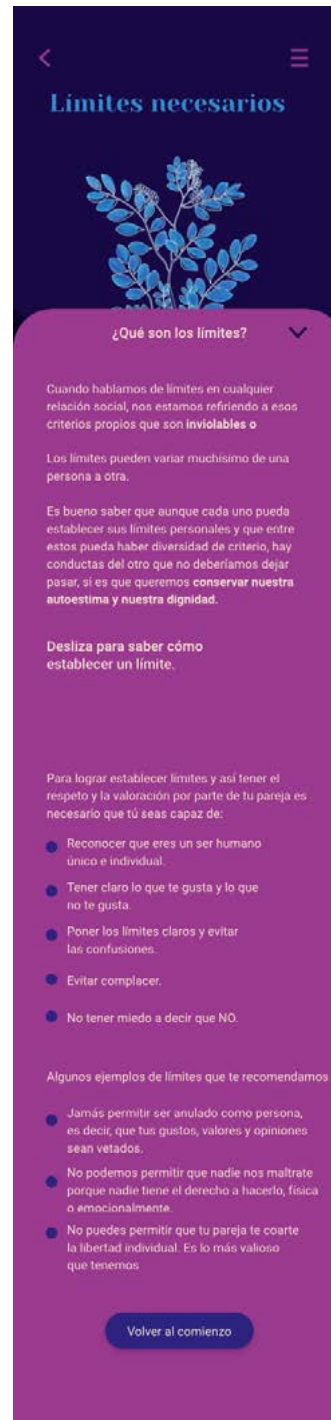
GF.

DIC.

Al presionar el botón mencionado recientemente, aparece una explicación para saber de qué sirven estos llamados límites. Se le recuerda a la usuaria la importancia de conservar el autoestima y dignidad, es decir valorarse.

Siguiendo con la pantalla, se le muestran a la mujer los requerimientos para establecer un límite, y por último, algunos ejemplos básicos de aquello. Es necesario recalcar que los límites van en base de cada persona, sin embargo, los ejemplos, son un comienzo de los límites básicos que se podrían establecer.

La explicación de los límites surgieron por medio de una conversación con la psicóloga Ángeles Echeverría.



“Cuando hablamos de límites en cualquier relación social, nos estamos refiriendo a esos criterios propios que son inviolables o innegociables. Los límites pueden variar muchísimo de una persona a otra. Es bueno saber que aunque cada uno pueda establecer sus límites personales y que entre estos pueda haber diversidad de criterio, hay conductas del otro que no deberíamos dejar pasar, si es que queremos conservar nuestra autoestima y nuestra dignidad.

Para lograr establecer límites y así tener el respeto y la valoración por parte de tu pareja es necesario que tú seas capaz de:

-Reconocer que eres un ser humano único e individual.

-Tener claro lo que te gusta y lo que no te gusta.

-Poner los límites claros y evitar las confusiones.

-Evitar complacer sintiéndose obligada.

-No tener miedo a decir que NO.

Algunos ejemplos de límites que te recomendamos:

- Jamás permitir ser anulado como persona, es decir, que tus gustos, valores y opiniones sean vetados.

-No podemos permitir que nadie nos maltrate porque nadie tiene el derecho a hacerlo, física o emocionalmente.

-No puedes permitir que tu pareja te coarte la libertad individual. Es lo más valioso que tenemos.”

SEPT.



OCT.



NOV.

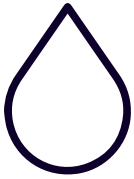


GF.

DIC.



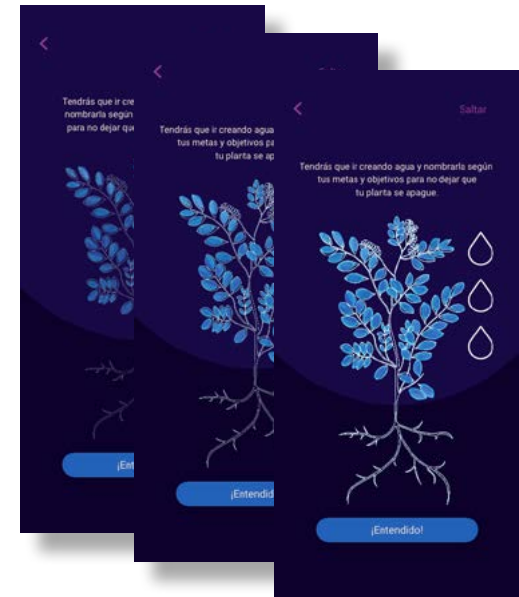
SECCIÓN METAS Y OBJETIVOS



La sección “metas y objetivos”, desde el comienzo fue llamada de esa manera con el mismo objetivo: ayudar a la mujer a trabajar en su autonomía e identidad. Tal como se habló en la sección antepasada, “Chat con Índigo”, uno de los métodos del agresor para manipular a su víctima, la hacen dependiente de su agresor, se le llama aislamiento. Frente a eso, es de suma importancia que la mujer no pierda el rumbo de su vida convirtiendo sus sueños y convicciones en las del otro, motivándola diariamente con objetivos para impulsar esto.

Para introducir de mejor manera a la usuaria con la metáfora que narra la sección y, al mismo tiempo, explicarle de qué se tratan las “Metas y objetivos”, se presenta la siguiente narrativa: “A no ser que sean falsas, toda planta natural necesita de agua para sobrevivir, algunas más que otras... Y, así como es fundamental el agua para que las plantas sobrevivan, también es fundamental tener metas y objetivos en la vida para sobrevivir. Esto ayuda a trabajar en tu autonomía y autenticidad, logrando crear rutinas y metas que te lleven a ser la mujer que quieres ser.

Por último se muestra en la pantalla una secuencia (que, a modo de proyección vendría siendo una animación) en la que le explica a la mujer de qué forma se trabaja en dicha sección diciendo: “Tendrás que ir formando gotas de agua y nombrarla según tus metas y objetivos para no dejar que tu planta se apague.”, mientras que la planta va a ir cambiando su luminosidad a medida que aparecen gotas de agua para regar la planta, para representar el trabajo de aquella sección.



SEPT.

OCT.

NOV.

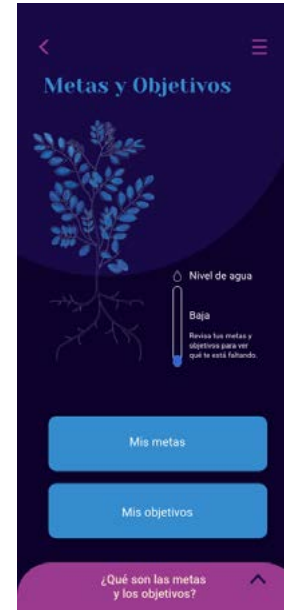
GF.

DIC.

METAS Y OBJETIVOS: CÓMO FUNCIONAN

La usuaria, al encontrarse por primera vez con la pantalla, observa una planta sin energía por lo deshidratada que se encuentra. Uno de los dos botones celestes son para poner las metas y el otro, para los objetivos.

A la medida que se van sumando las metas y objetivos, transaformadas en gotas de agua para regar a planta, estos se van juntando para tener una vista de cada uno. La manera mas representativa que se logró mostrar el riego, siendo una proyección a futuro poder hacer una animación que muestre el riego, fue que, al cumplir la meta u objetivo, la gota se llenara de agua para entregársela a su planta.



SEPT.

OCT.

NOV.

GF.

DIC.

VALIDACIÓN Y TESTEO FINAL

Para la validación, testeo final y último IOV, se pidió a Tomás Honorato, fundador y coordinador de proyectos de la fundación Honra, que le hiciera llegar a la mayor cantidad de trabajadoras y mujeres que asistían a la fundación por haber sufrido violencia por parte de su pareja masculina, que testearan mi producto mientras completaban una serie de tareas propuestas. A la vez, tendrían que ir anotando si la tarea fue lograda, si le costó o si es que no había sido lograda.

El mail enviado fue el siguiente:



Como se muestra en la imagen anterior, el testeo fue logrado por medio de Tomás, de manera remota debido a la pandemia mundial y a que las mujeres prefieren permanecer en anonimato.

Como se muestra en la imagen inferior, se le pide a la mujer testeada que complete una serie de tareas marcando con una cruz los recuadros respectivos. Las tareas fueron creadas en base al flujo de la usuaria que tendría al usar la aplicación, mismo flujo en el que se fueron mostrando las pantallas de la aplicación.

TESTEO FINAL

A continuación, se les entrega una serie de tareas para cumplir navegando en la aplicación. Marca con una "X" si pudiste lograr las tareas o no.

APODO USUARIA: (Pueden ser números también)
O NOMBRE DOCENTE QUE REALIZA EL TESTEO:

	LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1			
2			
3			
4			
5			
6			

DEPENDIENDO DE CÓMO TE SIENTAS HOY:

Ahora puedes partir por la sección que tu desees, incluso si no es la que te recomienda la aplicación. Eso sí, cuando entres a cualquier sección, cada una tiene su tarea:

Sección Chat con Indigo

	LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Sección Límites necesarios

	LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1			
2			
3			
4			
5			

Sección Metas y Objetivos

	LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1			
2			
3			
4			

Sección Trabajo en Mí

	LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1			
2			

-
-
-

Habiendo vuelto al Inicio, ahora puedes navegar libremente por la aplicación y aprovechar de dejarme un comentario de cómo te sentiste al usar la App.

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS POR TU AYUDA!

SEPT.

OCT.

NOV.

DIC.

TF.

RESULTADOS DEL TESTEO FINAL

Se realizó este último testeo para validar la gráfica, el contenido y la interacción de las usuarias con la aplicación. Fueron 10 testeos de mujeres, entre las que asisten y las trabajadoras de la fundación Honra, los cuales se analizaron, levantando la información recopilada y concluyendo sobre los resultados.

Cabe recalcar que la mayoría de las mujeres no lograron ciertas tareas que tenían que ver con rellenar campos, debido a que esperaban que en estos efectivamente se pudiera escribir, por lo que marcaron con la cruz en la celda “No logrado” de la respectiva tarea, algunas dejando un comentario al final o avisando por mail que el relleno de los inputs no estaba funcionando. A pesar de que se les aclaró que el prototipo no era funcional, el suceso no afecta los resultados que se esperaban del testeo, ya que las tareas iban dirigidas a saber si las usuarias entendieron de qué se trataba la aplicación y la metáfora de la planta, sin haberla visto antes; y si se logra el desafío de usabilidad, dependiendo de la cantidad de logros cumplidos en el formulario del testeo.

TESTEO FINAL

A continuación, se les entrega una serie de tareas para cumplir navegando en la aplicación. Marca con una “X” si pudiste lograr las tareas o no.

APODO USUARIA: (Pueden ser números también)

O NOMBRE DOCENTE QUE REALIZA EL TESTEO:

		LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1	Registrarse por la aplicación.	1/10		9/10
2	Responder si te has sentido pasada a llevar por parte de tu pololo.	10/10		
3	Leer “Una cosa más”.	10/10		
4	Elegir planta azul.	10/10		
5	Llegar al inicio.	10/10		
6	Responder “¿Cómo te sientes hoy?”.	6/10	4/10	

DEPENDIENDO DE CÓMO TE SIENTAS HOY:

Ahora puedes partir por la sección que tu desees, incluso si no es la que te recomienda la aplicación. Eso sí, cuando entres a cualquier sección, cada una tiene su tarea:

Sección Chat con índigo

		LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1	Leer narrativa y entenderla.	10/10		
2	Crear contraseña.	2/10		8/10
3	Iniciar Chat.	10/10		
4	Escribir en el Chat.	1/10		9/10
5	Volver al inicio de la sección y buscar “Mensajes de Apoyo”.	10/10		
6	Buscar de qué se tratan los mensajes de apoyo.	10/10		
7	Enviar un mensaje de apoyo.	10/10		
8	Volver al inicio de la App.	10/10		

Sección Límites necesarios

		LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1	Leer narrativa y entenderla.	10/10		
2	Leer qué son los límites.	10/10		
3	Agregar y crear un límite.	2/10	1/10	7/10
4	Revisar tus límites anteriores.	10/10		
5	Volver al inicio de la App.	10/10		

SEPT.

OCT.

NOV.

DIC.

TF.

Sección Metas y Objetivos

		LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1	Leer narrativa y entenderla.	10/10		
2	Leer qué son las metas y objetivos por si no las entiendes.	10/10		
3	Cumplir un objetivo.	7/10	2/10	1/10
4	Volver al inicio de la App.	10/10		

Sección Trabajo en Mí

		LOGRADO	ME COSTÓ	NO LOGRADO
1	Leer narrativa y entenderla.	10/10		
2	Volver al Inicio de la App.	10/10		

-

-

-

-

Habiendo vuelto al Inicio, ahora puedes navegar libremente por la aplicación y aprovechar de dejarme un comentario de cómo te sentiste al usar la App.

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS POR TU AYUDA!

CONCLUSIÓN DEL TESTEO Y VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN.

Las primeras seis tareas, las cuales eran en torno al inicio, registro e introducción de la narrativa, fueron logradas con éxito, dejando de lado no haber podido completar los cuadros de texto, lo que concluye que los primeros pasos de navegación y aproximación de la narrativa que se cuenta a lo largo de la aplicación se entendieron perfectamente.

Seguido a lo anterior, la sección “Chat con Índigo”, aislando la cantidad no lograda de crear la contraseña y escribir en el chat que tienen relación con la imposibilidad de rellenar los inputs por ser un prototipo de fidelidad media, aún no funcional, fue completada con completo éxito debido a que se lograron y entendieron todas las tareas propuestas para el flujo.

En la sección de “límites necesarios”, también hubo un gran logro en el cumplimiento de las tareas, sin embargo, no se puede concluir si la tercera tarea, “agregar y crear un límite”, obtuvo un mayor porcentaje de “no logrado” por el hecho de no haber podido rellenar con textos o si es que fue un problema de la usabilidad y la usuaria no entendió cómo realizar dicha acción.

Luego, en la sección de las “metas y objetivos”, también se observa en los resultados un gran logro por parte de la mayoría del cumplimiento de las tareas, a excepción de la tarea “cumplir un objetivo”, la que, al igual que en la sección pasada, no se sabe si fue por un problema de no entender cómo realizar la acción o si fue por no poder

realizar la acción o si fue por la imposibilidad de rellenar los campos de texto.

La última sección descrita en el formulario de testeo, “trabajo en mí”, debido a que fue la última en definir y armar, se logró completamente entender la narrativa y volver al inicio, sin embargo, no se logró acceder a los “recomendado por hacer” y “conoce tus gustos” ya que todavía es una sección que falta por desarrollar. A modo de proyección, se espera hacer un testeo del interior de la sección una vez esté completada y la aplicación armada como prototipo funcional, al mismo tiempo que se testeé el resto de la aplicación para llevarla a cabo.

Como conclusión de todo el testeo, es pertinente decir que la aplicación obtuvo un alto y esperado resultado de logro. La narrativa que se obtuvo al resultado del desarrollo y refinamiento a lo largo de todo el semestre, de manera creativa con mujeres que vivieron violencia en el pololeo, fue un éxito, ya que se entendió perfectamente por parte de las trabajadoras y mujeres que asisten a la fundación.

La investigación y entrevistas que conectaron las distintas experiencias por medio del trabajo profundo que se tuvo con usuarias, dieron como resultado la mejor versión que se pudo tener al término del proyecto, siendo acogido de manera exitosa entre las mujeres víctimas de la violencia en el pololeo y también, por mujeres dedicadas y expertas en trabajar este tema.

SEPT.



OCT.



NOV.



DIC.





CONCLUSIONES Y PRÓXIMOS PASOS

Impactos sociales

Con el uso y difusión de la App Índigo, hay una alta probabilidad de aumentar la conciencia de las jóvenes en Chile del tema que se habla en el proyecto. De esta forma ayudando a prevenir la situación, mientras que aquellas que ya se encuentran en un ciclo de agresión, existe una gran posibilidad de hacerlas sentir acompañadas sabiendo que no es la única y alguien se preocupa por ellas. Por otro lado, el lanzamiento de una herramienta de las características de la aplicación Índigo, puede resultar como un llamado al resto los individuos e instituciones a crear más proyectos y programas con respecto a la concientización y prevención de la violencia en el pololeo.

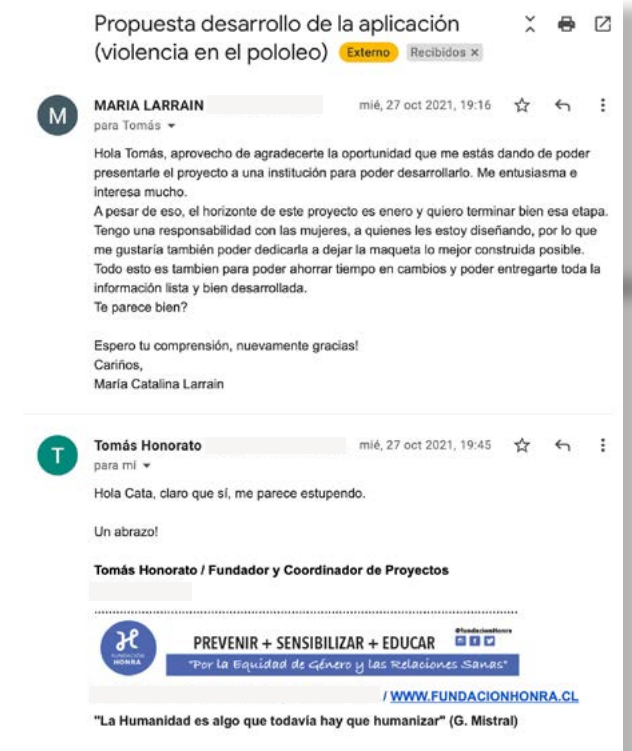
Así como el proyecto fue un impacto en la experiencia personal, el desarrollo de este también dio a entender el efecto que produciría en las mujeres usuarias de la App Índigo, haciendo un llamado a prevenir la violencia desde sus inicios entendiendo y acompañando a quienes ya la viven sin juzgar sus acciones.

Fuente de ingresos

Se espera poder dedicar desde marzo de este año, el desarrollo e implementación de Índigo en mercado de las aplicaciones móviles, donde Índigo vendría siendo una App gratuita. Los estudios revelan que las aplicaciones móviles de mayor éxito y popularidad funcionan bajo esta modalidad. Así, se busca que su financiamiento sea sustentado por entidades patrocinadoras, como vendría siendo la institución propuesta por Tomás Honorato, trabajador de la fundación Honra o el

ministerio de la mujer. Los próximos pasos tienen que ver con armar un levantamiento de información del proyecto y, una vez teniendo un resumen ejecutivo del proyecto, junto con un presupuesto mejor analizado, poder presentárselo a la institución de la que Tomás Honorato me habló al pedirme una reunión en octubre de este año para conseguir fondos y desarrollar la aplicación, la cual fue pospuesta para el término del proyecto, como se muestra en la imagen de la derecha. Al mismo tiempo, en conversación con Pablo Zalaquett, hermano de Mónica Zalaquett, ministra de la mujer, se despertó el interés de poder asociarse con el Ministerio de la mujer y equidad de género, para financiar y promover la aplicación como una herramienta necesaria para la concientización y prevención de la violencia en el pololeo en Chile mediante el ministerio de la mujer. Por otro lado, el mismo Tomás Honorato, también había propuesto que debía presentarle el proyecto al MinMujeryEG, diciendo "Es una herramienta nueva que hoy día no existe, que puede ser digital, que es gratuita, que les puede servir, los programas de la fundación no tienen eso. Hace rato que no llegaba alguien con una idea innovadora y que sea un proyecto realizable", estas palabras dan cuenta de la necesidad que existe de la existencia y realización del proyecto.

En relación con el equipo interdisciplinario, que se necesita para llevar a cabo la aplicación, se considera una aproximación de los costos para dejar la App lista para operar. Se incluyen los costos de la dirección de proyecto y de la diseñadora, emplear una ingeniera(o) de software y un(a)



especialista o partner de la fundación Honra. El total de costos serían \$5.000.000 aproximadamente según los costos del mercado.

Sin embargo, antes de eso, se espera poder adaptar las pantallas de la aplicación a distintos dispositivos celulares, ampliar los colores de la ilustración de la planta Índigo para mejorar la personalización y hacer testeos con un prototipo funcional, de alta fidelidad.

Por último, los canales de difusión vendrían siendo los nombrados en el cuarto testeado: Fundaciones, Ministerio de la Mujer y Google Ads.

BIBLIOGRAFÍA

Amor, P. y Echeburúa, E. (2010). *Claves psicosociales para la permanencia de la víctima en una relación de maltrato*. Clínica contemporánea vol. 1 no.2, 97-104

Azcona, G., Bhatt, A., Encarnacion, J., Plazola-Castaño, J., Seck, P., Staab, S., & Turquet, L. (2020). *From insights to action: Gender equality in the wake of COVID-19* | Digital library: Publications. UN Women. <https://www.unwomen.org/en/digital-library/publications/2020/09/gender-equality-in-the-wake-of-covid-19>

Baikie, K. A., & Wilhelm, K. (2018, 2 febrero). *Emotional and physical health benefits of expressive writing* | *Advances in Psychiatric Treatment*. Cambridge Core, 11(5). <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-psychiatric-treatment/article/emotional-and-physical-health-benefits-of-expressive-writing/ED2976A61F5DE56B46F07A1CE9EA9F9F>

Burgos, Á. (2010, diciembre). *La memoria y su importancia en el campo forense* (N.o 2). alter, Enfoques Críticos. <https://static1.squarespace.com/static/552c00efe4b0cdec4ea42d9ft/557854dce4b02a4a5375ddb5/1433949404538/ALTER2+-+07.pdf>

Charmes, Jacques y Wieringa, Saskia (2003): «*Measuring Women's Empowerment: An assessment of the Gender-related Development Index and the Gender Empowerment Measure*» *Journal of Human Development*, 4, 3, 419-435.

Departamento de Estudios, Extensión y Publicaciones. (2017, diciembre). *Violencia contra la mujer: estándares internacionales, normativa actual y proyecto de ley*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/24866/4/FINAL-Violenciacontralamujernormativa-actual-y-estandares-internacionales.pdf>

Design Council. (2011). *Reducing violence and aggression in A&E*. Design Council. Retrieved from http://www.seeplatform.eu/images/SEE_Case_Study_-_Reducing_violence_and_aggression_in_AE.pdf

Design Justice. (2018). *Design Justice Network Principles.* de Allied Media Projects. Sitio web: <https://designjustice.org/djnspanish>

Eltit, C. (2021, 31 marzo). *Violencia en el pololeo: las relaciones tóxicas que se gestan desde temprana edad*. El Mostrador. <https://www.elmostrador.cl/braga/2021/03/31/violencia-en-el-pololeo-las-relaciones-toxicas-que-se-gestan-desde-temprana-edad/>

Escudero Nafs, A., Polo Usaola, C., López Giro-nés, M., & Aguilar Redo, L. (2005). *La persuasión coercitiva, modelo explicativo del mantenimiento de las mujeres en una situación de violencia de género: I: Las estrategias de la violencia*. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 95. <https://doi.org/10.4321/s0211-57352005000300006>

Flores, C. (2018, 1 julio). *Mujeres víctimas de violencia en pareja*. Jupsin. <https://jupsin.com/jupsin/mujeres-victimas-violencia-pareja/>

Follingstad, D. R. (2007). *Rethinking current approaches to psychological abuse: Conceptual and methodological issues*. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 439-458. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178907000031>

García de Oro, G. (2021, 26 febrero). *Querido diario... ¡Me has cambiado la vida!* Cuerpomente. https://www.cuerpomente.com/psicologia/desarrollo-personal/como-escribir-diario_1248

Google Inc. (2018). *Material Design: Design, components, develop and resources*. Design Team of Google. Sitio web: <https://material.io/>

Hassan, Y., Fernández, F. J. M., & Iazza, G. (2004). *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*. Hipertext.net, 2. https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/diseño_web.html#2

Instituto Nacional de Derechos Humanos. (2014, marzo). *Afiche Violentómetro [Gráfico]*. Difusión Gráfica. <http://bibliotecadigital.indh.cl/handle/123456789/637>

Madariaga Gjordan, V. (Ed.). (2018, agosto). *División Políticas de Igualdad*. Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género. [http://www.chileagenda2030.gob.cl/storage/docs/Presentacion_-_Erradicacion_de_la_violencia_contra_la_mujer_MM-yEG\(1\).pdf](http://www.chileagenda2030.gob.cl/storage/docs/Presentacion_-_Erradicacion_de_la_violencia_contra_la_mujer_MM-yEG(1).pdf)

Ministerio de Sanidad Servicios Sociales e Igualdad. (2015). *SOBRE LA INHIBICIÓN A DENUNCIAR DE LAS VÍCTIMAS DE VIOLENCIA DE GÉNERO*. Centro de Publicaciones Po del Prado, no 18 - 28014 – MADRID. <http://www.infocop.es/pdf/DenunciasVG2015.pdf>

Montero, H. Y. (2002, 1 noviembre). *Introducción a la Usabilidad*. No Solo Usabilidad. http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.htm

Mora, G. (2020). *Etnografías Mínimas ii* (Revisado ed., Vol. 6). Ediciones de la Subdirección de Investigación.

Muguira, A. (2020, 29 abril). *¿Qué es la escala de Likert y cómo utilizarla?* QuestionPro. https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-escala-de-likert-y-como-utilizarla/#Qu%C3%A9_es_la_escalade_Likert

Organización Mundial de la Salud. (2019). *RES-PETO a las mujeres: Prevención de la violencia contra las mujeres* (N.o 18). Licencia: CC BY-MC-SA 3.0 IGO. <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/337198/WHO-RHR-18.19-spa.pdf>

Organización Mundial de la Salud. (2020, 14 abril). *Preguntas y respuestas: violencia contra la mujer durante la pandemia de COVID-19*. WHO. https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/violence-against-women-dring-covid-19?gclid=Cj0KCQjwktKFBhCkARIsAJeDT0g-1Y7aQ1wsk0K-iMmYBZtjasEx-TxN6H5rtvGVYVW-M7Un5uZDj5eUgaAroHEALw_wcB

Organización Mundial de la Salud. (2021, 9 marzo). *Violencia contra la mujer*. WHO. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>

Pastor, L. (2016). *Mentalpage*. Mentalpage. <https://mentalpage.com/bd28a128790ad16e2c03ad804fa2ce84/hitos/214948>

PALOMERO PESCADOR, José Emilio, & PALOMERO FERNÁNDEZ, Pablo, & FERNÁNDEZ DOMÍNGUEZ, María Rosario (2010). *El cuaderno de bitácora y la formación de los psicomotricistas. Sobre cómo fomentar el encuentro entre la cultura académica y la cultura experiencial*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 13(4), 335-346. [fecha de Consulta 28 de Junio de 2021]. ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217015570028>

Perez, B. (2020). *Qué es un Chatbot y para que sirve?*. 2021, de Efecto Visual Sitio web: <https://www.efectovisual.cl/blog/85-que-es-un-chatbot-y-para-que-sirve.html>

Poitrás, M., & Juárez, M. (2018). *ViRAJ-Perú - Programa de prevención de la violencia en las relaciones amorosas de jóvenes y de promoción de relaciones igualitarias: Adaptación del programa quebequense VIRAJ al contexto urbano-popular de Lima en Perú*. Oxfam. Gráfica Goicochea S.A.C. https://cng-cdn.oxfam.org/peru.oxfam.org/s3fs-public/file_attachments/Programa%20ViRAJ-Per%C3%BA._1_0.pdf

Rojas, T. (2021, 9 abril). *«Ya no doy más»: mujer de 37 años se suicidó tras denunciar violencia y amenazas de su expareja*. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. <https://www.biobiochile.cl/noticias/nacional/region-metropolitana/2021/04/09/ya-no-doy-mas-mujer-de-37-anos-se-suicido-tras-denunciar-violencia-y-amenazas-de-su-expareja.shtml>

Sánchez, J. (2020, 6 mayo). *Red de apoyo para mujeres víctimas de violencia incluye duplas*. Diario El Día. <http://www.diarioeldia.cl/region/red-apoyo-para-mujeres-victimas-violencia-incluye-duplas-psicosociales-asesoria-legal#>

Walker, L. E. (1977). *Battered women and learned helplessness*. *Victimology*, 2(3-4), 525-534.


VENTAJAS DE UN DIARIO DE CAMPO. (2018). Library. <https://1library.co/document/ozl18r6y-ventajas-de-un-diario-de-campo.html>

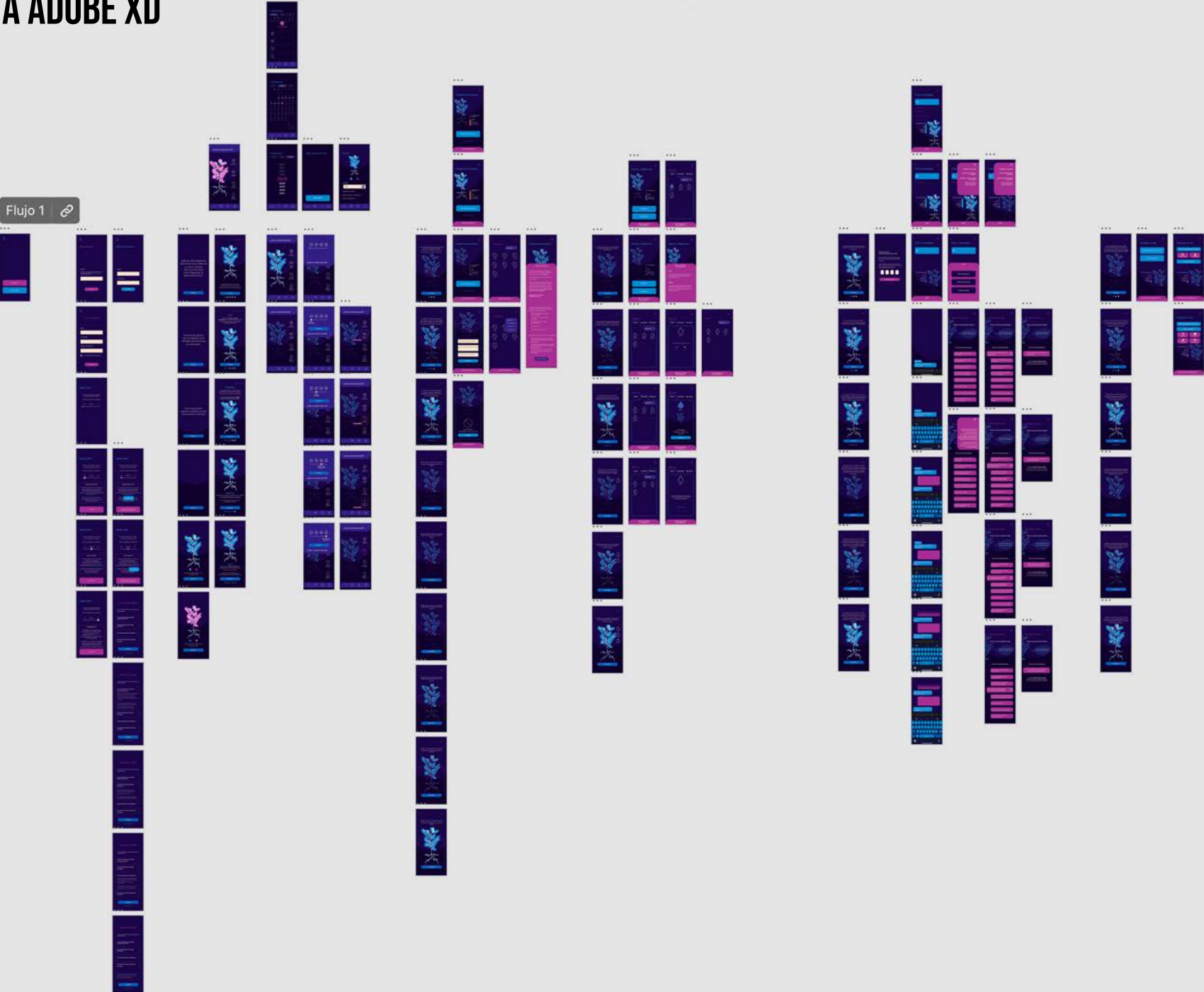
Villar, G. (2020, 2 marzo). *Violencia en el pololeo: En qué consiste la Ley Gabriela que se promulgó este lunes*. Teletrece. <https://www.t13.cl/noticia/nacional/ley-gabriela-violencia-pololeo-02-03-2020>

ANEXO



MAQUETA ADOBE XD

Flujo 1 



Flujo 1 [🔗](#)

