



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Pregrado

Seguras en red

Recurso de información en línea sobre cómo enfrentar,
prevenir y sanar la violencia digital contra la mujer

Memoria para optar al título de Diseñadora
mención Visualidad y Medios

CAMILA ANDREA GONZALEZ GARRIDO

PROFESOR GUÍA
FELIPE CORTEZ ORELLANA

Santiago de Chile
2024

RESUMEN

Hoy en día, mientras hacemos uso intensivo de aplicaciones digitales, que se pueden agrupar bajo el concepto de redes sociales, nos encontramos expuestas a diversas situaciones de riesgo. Una de tales situaciones es la violencia digital, que afecta a un 77,2% de mujeres entre 18 a 26 años (OCAC, 2019).

A pesar de tal cifra de incidencia, aún no se han desarrollado leyes específicas al respecto. Lo que sí se están desarrollando son diversas iniciativas de la sociedad civil, destinadas a prevenir y protegerse de la violencia digital que afecta a las mujeres.

En la misma línea de tales iniciativas, el presente proyecto propone un espacio seguro y directo donde las mujeres puedan acceder a ayuda e información sobre cómo enfrentar, prevenir y sanar la violencia digital.

Palabras clave: Violencia digital, tecnologías, redes sociales, seguridad, violencia de género.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
ANTECEDENTES	11
1. Marco teórico	11
1.1. Nuevas tecnologías de la información y comunicación	11
1.1.1. Conceptos clave	11
1.1.2. Espacios sociales en la red	13
1.2. Redes, usos y costumbres programadas	14
1.2.1. Simplificación y algoritmos	14
1.2.2. Redes y filtro burbuja	15
1.2.3. FOMO @ burbuja	16
1.3. Violencia digital	17
1.3.1. Acoso y violencia en espacios sociales en la red	17
1.3.2. Situación en Chile	20
2. Contexto y personas	26
2.1. Acercamiento cualitativo	28
2.1.1. Expertas entrevistadas	28
3. Estado del arte	31
3.1. Proyectos de diseño	31
3.1.1. Doxing.us	31
3.1.2. Faro digital ONG - Trilogía audiovisual	32
3.1.3. #InfluenciaLoBueno	33
3.1.4. Dominemos la tecnología	34
3.1.5. Bodyright	35
3.1.6. La violencia digital es real	36
3.2. Referentes para el diseño	37
3.2.1. Derechos digitales	37
3.2.2. Espacios seguros o espacios de ayuda	38

3.2.3. Texturas	39
3.2.4. Ciclo de prevención del desastre	40
3.2.5. c80	41

PLANTEAMIENTO 43

1. Oportunidad de Diseño	43
2. Requerimientos del proyecto	44
3. Objetivos del proyecto	45
3.1. Objetivo General	45
3.2. Objetivos específicos	45
4. Quiénes	45
5. Metodología	46

DESARROLLO DEL PROYECTO 47

1. Diseño de estrategia y enfoque	49
1.1. Principios de diseño	49
1.1.1. Primer principio de diseño	49
1.1.2. Segundo principio de diseño	50
1.1.3. Tercer principio de diseño	50
1.2. Tono de voz	51
1.3. Branding	52
1.3.1. Primera propuesta	52
1.3.1.1. Moodboard	52
1.4.1.2. Carta cromática	52
1.4.1.3. Paleta cromática	54
1.4.1.4. Variable tipográfica	55
1.4.1.5. Naming	56
1.4.2. Revisión de la propuesta	57
1.4.2.1. Moodboard	58
1.4.2.2. Carta cromática	59
1.4.2.3. Paleta cromática	60
1.4.2.4. Recursos gráficos	61

2. Diseño de estructura	62
2.1. Organización de la información	62
2.1.1. Asesorías	62
2.1.2. Criterios de organización del contenido	63
3. Diseño de Esqueleto	64
3.1. Arquitectura de información y navegación	64
3.1.1. Wireframe	64
3.1.1. Wireflow	68
4. Diseño de Superficie	69
4.1. Prototipos de fidelidad incremental	69
4.1.1. Validación	70
4.1.1. Ajustes	71
4.1.1.1. Wireframe	73
4.1.1.2. Wireflow	78
4.1.1.3. MockUp	79
4.2. Elementos de interfaz: Style guide	80
4.3. Prototipo de alta fidelidad	82
4.2.1. Validación	86
PROYECTO DE IMPLEMENTACIÓN	87
1. Apoyos	87
3. Costos y proyecciones	88
CONCLUSIONES	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
MATERIAL COMPLEMENTARIO	99
1. Prueba de Cardsorting	99
2. Detalle de contenidos web	101
4. Carta de apoyo Amaranta ONG	110
5. Carta de apoyo ODEGI	111

INTRODUCCIÓN

El año 2020, ONU Mujeres publica un documento titulado «Violencia contra mujeres y niñas en el espacio digital: Lo que es virtual también es real». En el documento se define que la violencia digital es la «que se comete y expande a través de medios digitales, como redes sociales, correo electrónico o aplicaciones de mensajería móvil, y que causa daños a la dignidad, la integridad y/o la seguridad de las víctimas» (p.1). Tal definición se basa en un documento aportado, desde México, por Luchadoras, organización de la sociedad civil que se define como Colectiva feminista habitando el espacio físico y digital.

Ahora bien, el mismo documento de ONU Mujeres ya referido, indica que aún no existe un consenso global sobre qué es la violencia digital. Y a falta de tal consenso, lo que corresponde al presente trabajo es aproximarse a una comprensión local, a la justa medida de un desafío de diseño.

Para comprender en profundidad la problemática de la violencia digital, es importante en primer lugar preguntarse por los factores que inciden en que se sigan perpetrando estas violencias dentro de la red, y, por otro lado, es necesario hacer una revisión del estado actual de la problemática para ver las medidas que se están tomando al respecto.

Así, para poder llevar a cabo esta aproximación resulta importante acercarse a la violencia digital desde los medios en los que se encuentra inserta y los espacios sociales virtuales en que se lleva a cabo. Es esto lo que nos lleva a hacer un recorrido por el funcionamiento de las redes y sus algoritmos, mismos que tienden a replicar desigualdades existentes en nuestra sociedad y que, a través de filtros de personalización, nos invitan a compartir con otros de manera continua.

Aquella necesidad por aparecer frente a otros, también conocido como el fenómeno FOMO, nos deja finalmente expuestos y vulnerables a situaciones de riesgo dentro de la red, como lo es la violencia digital.

Es con base en esto que nos preguntamos por el estado actual de la problemática,

revisando en primer lugar el panorama general, legislaciones en otros países, variantes de estas violencias, y finalmente la situación actual en nuestro país, dando una mirada a las diversas iniciativas existentes tanto por parte de la sociedad civil, como entidades legislativas.



ANTECEDENTES

1. MARCO TEÓRICO

1.1. NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

1.1.1. Conceptos clave

En las últimas décadas, las maneras en que nos comunicamos con otras personas han cambiado drásticamente de la mano de los cambios en lo que se denomina tecnologías de la información y la comunicación (TICs). El origen de tal denominación lo encontramos a principios del presente siglo, que el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo usa para referir a todos aquellos sistemas que sirven para almacenar, convertir, transmitir o administrar la información (Calandra & Araya, 2009).

Entre tales sistemas pueden encontrarse algunos medios que son analógicos, secuenciales y estáticos, como puede ser, por ejemplo, un libro. También pueden encontrarse otros que son digitales, interactivos y dinámicos. Al segundo grupo se les denomina nuevos medios (Austin & Doust, 2008).

Corresponde aclarar que cuando se habla de estático o dinámico, en este contexto, debe mirarse a los contenidos: Es estático cuando es invariable desde el momento en que se crea. Es dinámico cuando puede variar según quién lo visualice y en qué momento lo haga. Una película de acción grabada con la última tecnología digital podría ser siempre la misma, desde su estreno, mientras que los números en una aplicación web de un banco podrían estar constantemente actualizándose según las transacciones realizadas. Tal película es estática mientras que tal aplicación es dinámica; la película no estaría cumpliendo con una de las tres características que tienen los nuevos medios según Austin y Doust (2008).

Y cuando se habla de secuencial o interactivo corresponde considerar la

posibilidad de relación de la persona con el contenido. Cuando es secuencial exige la pasividad de una audiencia para desplegarse de principio a fin. Pero cuando es interactivo exige la acción de una persona usuaria para desplegarse según sea requerido. Volviendo a los ejemplos del párrafo anterior, si la aplicación web del banco permitiera, además de ver los números actualizándose, realizar alguna transacción después de reconocer al cliente y cuidando su seguridad, sería interactiva, mientras que la película que se despliega con un play no lo sería; la película no estaría cumpliendo con otra de las características que tienen los nuevos medios según Austin y Doust (2008).

Desde las aclaraciones y los ejemplos podemos enlazar con otro par de conceptos clave que son aportados por Manuel Castells (2010), los de medios de comunicación de masas y medios de autocomunicación de masas. Los medios de comunicación de masas se relacionan con las TICs que dan soporte a lo lineal y estático, mientras que los medios de autocomunicación de masas se relacionan y dependen de las TICs que dan soporte a lo interactivo y dinámico.

Refiriéndose a los medios de autocomunicación de masas, Castells apunta que «Internet, la World Wide Web y la comunicaciones inalámbricas no son medios de comunicación en el sentido tradicional. Más bien son medios de comunicación interactiva» (2010, p.100). Y en la medida que los sistemas que soportan la comunicación interactiva se hacen más accesibles «la gente (los llamados usuarios) ha ido incorporando nuevas formas de comunicación, ha construido su propio sistema de comunicaciones de masas a través de SMS, blogs, vlogs, podcasts, wikis y similares» (2010, p.102), donde la principal característica es «la conectividad perpetua» (2010, p.107).

Con la conectividad perpetua, las personas usuarias pueden implicarse en cualquier momento en nuevas formas de representación. Lo que, según Nicholas Mirzoeff, tiene dos significados diferentes: Está «la representación [que] supone otra forma de describir los acontecimientos y experiencias, ya sea con películas, con fotografías o con cualquier otro medio» (2020, p.226) y está el significado que implica nombrar a otras personas usuarias como representantes de la propia voz o como representantes de lo peor (así como la democracia directa que anuncia el Partido de la Gente por medio de los Bad Boys o la funa de un papito corazón en algún espacio social en la red).

1.1.2. Espacios sociales en la red

Castells observaba en la primera década del presente siglo que «las comunidades en línea están creciendo rápidamente no como un mundo virtual, sino como una virtualidad real integrada en formas de interacción en una vida diaria cada vez más híbrida» (2010, p.105). La idea de Castells puede reforzarse con Nicholas Mirzoeff quien escribe, ya en la segunda década del presente siglo, que «nuestro cuerpo está hoy al mismo tiempo en la red y en el mundo» (2016, p.36).

En esta vida diaria cada vez más híbrida

[Lo] «próximo» no quiere decir «a pocos kilómetros», sino «que me ataca o me hace vivir de manera directa»; es una medida de compromiso y de intensidad. «Lejano» no quiere decir «alejado en kilómetros», sino aquello de lo que no debes preocuparte de inmediato porque no está implicado en cosas de las que dependes (Latour, 2021, p.92).

Lo próximo en la vida diaria, que puede estar alejado en kilómetros, se redefine gracias a

la difusión de Internet, las comunicaciones inalámbricas, los medios de comunicación digitales y una serie de herramientas de software social [que] han provocado el desarrollo de redes horizontales de comunicación interactiva que conectan lo local y lo global en cualquier momento (Castells, 2010, p.101).

Pero no conviene omitir que la naturaleza de las herramientas de software social es el código, escrito en tiempos más recientes con intenciones muy bien caracterizados por Eli Pariser:

La carrera por saber lo máximo posible acerca de ti se ha convertido en la batalla principal de los gigantes de internet como Google, Facebook, Apple y Microsoft. Como me explicó Chris Palmer, de Electronic Frontier Foundation: «Recibes un servicio gratuito, y el precio es información sobre ti». Google y Facebook la convierten directamente en dinero». Aun siendo herramientas útiles y gratuitas, también son máquinas sumamente eficientes y voraces para extraer aquella información en la que revelamos los detalles más íntimos de nuestra vida (2017, p.16)

Cuando los gigantes de internet saben el máximo de cada uno, pueden personalizar cada interacción con la virtualidad real. Y tal personalización, llevada al extremo, puede distorsionar nuestra percepción de lo que es importante y verdadero (Pariser, 2017).

Tal personalización, y consiguiente distorsión, ha transformado los espacios sociales de virtualidad real, antes pensadas como redes horizontales de comunicación interactiva, en pequeños nudos de personas usuarios que llevan al máximo su medida de compromiso y de intensidad con sus clics pasados que determinan sus futuros, alejándose cada vez más de los que hacen otros clics.

1.2. REDES, USOS Y COSTUMBRES PROGRAMADAS

1.2.1. Simplificación y algoritmos

Eli Pariser escribe que «la inducción algorítmica puede conducirnos a una especie de determinismo informativo en el que nuestro pasado rastro de clics decida nuestro futuro por completo» (2017, p.137). Basados en los clics, los algoritmos intentan «no inundarme con conversaciones en las que no estoy interesado. Pero la consecuencia es que mientras que las charlas entre mis amigos (que tenderán a ser como yo) están excesivamente representadas, las que podrían mostrarme nuevas ideas son eclipsadas» (Pariser, 2017, p.151).

Y con esa base, ya limitante, los algoritmos intentan simplificar las diversas tareas en nuestra vida diaria. Con esto, en lugar de ofrecerse como herramientas para tratar con un mundo complejo (Norman, 2011), como hace toda tecnología desde la fogata y la piedra tallada, los algoritmos nos sobresimplifican la vida, partiendo desde el ocultamiento de parte importante de la complejidad del mundo: De todo aquello que no es tal como nosotros y lo nuestro, como si no existiera nada más allá de lo próximo.

Tal sobresimplificación es capaz de afectar negativamente la vida diaria, más aún cuando, además de sobresimplificar, utiliza estereotipos y sesgos a la hora de diseñar alternativas. Esto queda ejemplificado en la experiencia que relata Sasha Costanza-Chock en la introducción de su libro *Design Justice*:

Mientras estoy parada en la línea de seguridad y me acerco al escáner de ondas milimétricas, mis niveles de estrés comienzan a subir. Por un lado, sé que mi piel blanca, mi ciudadanía estadounidense y mi afiliación institucional a través del Massachusetts Institute of Technology (MIT) me colocan en una posición de relativo privilegio. Sin duda, podré evitar los resultados más perjudiciales y dolorosos de los controles de seguridad [...] [Sin embargo] estoy a punto de pasar por una inspección vergonzosa, incómoda y quizás humillante [...], después de que mi cuerpo sea marcado como anómalo por el escáner de ondas milimétricas. [...] Dado que mi expresión de género es femenino no binario, por lo general la persona selecciona Mujer. [...] [Pero] en la pantalla aparece una luz amarilla fluorescente alrededor de mi ingle (2022, p.s.n.).

Allí tenemos que los sistemas que son digitales, interactivos y dinámicos, y están basados en algoritmos, quedan lejos de ser herramientas imparciales o apolíticas que nos permiten tratar con un mundo complejo. Nos permiten tratar con un mundo sesgado mientras cargan con ideologías y objetivos de quienes los crean (O’Neil, 2018), carga que tiende a ser capacitista, cis-normativa y racista (Costanza-Chock, 2022) cuando son fruto de inteligencias humanas totalizantes, que operan desde cierta

configuración estructural donde algunos grupos gozan de privilegios que no han alcanzado por sí mismos –sino gracias a que los sistemas sociales han sido diseñados por personas como ellas y les son funcionales– mientras que otros grupos experimentan desventajas en forma sistemática –porque fueron excluidos del diseño de esos mismos sistemas– (D’Ignazio & Klein, 2023).

No es que los algoritmos controlen nuestras vidas, es que nos ofrecen, desde su programación, muy pocas posibilidades de tratar, en nuestra vida diaria híbrida, con la verdadera complejidad del mundo, toda vez que reproducen los modos de grupos que trabajan en y para Google, Meta (Facebook), Apple o Microsoft.

1.2.2. Redes y filtro burbuja

Aún así, las redes de autocomunicación de masas se nos presentan como las mejores herramientas a la hora de conectar y comunicarnos con las personas más próximas de manera gratuita.

Pero lo cierto es que, como cualquier otro negocio lucrativo, estos servicios siguen obteniendo grandes cantidades de ganancias que no provienen de algún cobro directo a cada persona usuaria, sino a través de la recopilación de datos de cada una, ya sea para la venta de estos, como también para la personalización tanto del contenido como de la publicidad que se mostrarán a las mismas personas (Pariser, 2017).

Con los datos recopilados los algoritmos pueden predecir el comportamiento de cada persona usuaria con el fin de retenerla y capturar su atención.

De esta manera se cae en un bucle infinito de nosotros mismos, en donde lo más próximo es una especie de espejo que refleja nuestros gustos e ideas, un lugar donde tan solo existen las cosas que nos agradan, nuestra propia burbuja feliz, o en palabras de Pariser, se transforma en «un bucle de identidad» (2017, p. 77) donde nosotros somos el centro de todo y no nos deja ver más allá, privándonos de nuevas experiencias. Así es como nuestros gustos, nuestras propias creencias e ideas son reafirmadas por los filtros de personalización, haciéndonos creer que estamos en lo correcto, mientras los mismos filtros van bloqueando cualquier idea contraria a las nuestras. Así es como nos encontramos permanentemente en burbujas, por las “burbujas de filtros”. Sin embargo, aún en medio de toda esta fragmentación, con la suficiente relevancia es posible cruzar filtros y entrar a distintas burbujas.

1.2.3. FOMO @ burbuja

Por Manuel Castells llegamos a Jeffrey Cole cuando dice que «a los adolescentes lo que les importa no son los 15 minutos de fama, sino los 15 megabytes de fama» (2009, p.104). Aquella frase, que actualiza una de Andy Warhol, apunta a una capacidad que se confunde con necesidad de crear contenidos y distribuirlos en la red donde lo efímero predomina y el ayer queda en el olvido (Zafra, 2015). Es por esto que desapegarse de la red resulta en un trabajo difícil, puesto que son grandes nuestras ansias de ver lo que sucede ahora en nuestro feed, para no quedarse atrás o desactualizado.

Pero tales adolescentes han crecido y lo que fue capacidad confundida con necesidad ahora tiene nombre: FOMO, por las siglas de la frase Fear Of Missing Out, el miedo a perderse algo, miedo que es fácilmente observable

dentro de los espacios sociales en la red, sobre todo en la incesante búsqueda del aparecer relevante, la cual, según estudios de JWT Intelligence (2012), afecta a aproximadamente el 70% de las personas entre 18 y 34 años en el mundo desarrollado.

Por FOMO ofrecemos, a, en, por y para nuestras burbujas, parte de lo que estamos siendo: ¡Aquí estoy y esto soy en este arroba (@)! Lo que sigue es que lo ofrecido sea, además de actual, relevante. En la búsqueda de la relevancia, una de las formas más efectivas que se utilizan en las burbujas de filtros es apelar a lo emocional, con el fin de crear cierto vínculo entre el contenido y el individuo, de esta manera, nos volvemos emocionalmente dependientes de los espacios sociales en red (Derechos Digitales, 2018).

Por consiguiente, hoy en día llega a resultar extraño encontrar a alguien que no participe de espacios sociales en red, ya que sería alguien sin miedo a perderse de lo que está pasando hoy. A falta de FOMO podría hasta pasar por una persona ermitaña que se niega a participar de una vida diaria híbrida.

Pero ese miedo tampoco es descartable por absurdo. Debe considerarse la posibilidad de fomentar la educación en torno al uso responsable de los espacios sociales en red, tanto para concientizar de lo descrito hasta ahora, como para prevenir diversas situaciones de riesgo en la red como puede ser la violencia digital y sus derivados.

1.3. VIOLENCIA DIGITAL

1.3.1. Acoso y violencia en espacios sociales en la red

Lo que compartimos en la búsqueda por la relevancia en los espacios sociales en la red, nos puede dejar expuestos y en cierto modo vulnerables a distintas situaciones de riesgo como ser víctimas de acoso o violencia digital en sus diversas formas. Una de las formas más conocidas de violencia digital es el ciberacoso, y que a modo general según el Servicio de Investigación del Parlamento Europeo (EPRS, 2018) puede ser considerado como un tipo de acoso ya sea verbal o psicológico que es perpetrado a través de vías digitales de comunicación y de manera reiterada en el tiempo mayoritariamente por medio de redes sociales. Sin embargo, el ciberacoso no es más que tan solo una

parte de la totalidad del problema que supone la violencia digital, la cual puede derivar en distintos tipos de conductas relacionadas.

La violencia digital puede ser entendida como todo tipo de violencia perpetrada hacia otro individuo facilitada por medios informáticos y que puede desencadenar en daño psicológico, físico, económico o sexual (Council of Europe, 2018) y entre sus derivados se encuentran:

Cyberharassment: A modo general, es una de las formas más amplias de violencia digital donde incluye la difamación, cyberbullying, amenazas, entre otros y que requiere de un acoso reiterado en el tiempo hacia un individuo en específico

Ciberdelito: Agrupa específicamente a todo delito que sea llevado a cabo a través de los medios digitales.

Explotación y abuso sexual de niños en línea: Como su nombre indica, incluye estos delitos facilitados a través de medios digitales.

Amenazas directas o violencia física relacionadas con las TICs: Agrupa aquellos delitos de violencia directa como el homicidio o extorsión, por ejemplo, y que han sido facilitados por medios digitales.

Delitos de odio relacionados con las TICs: Delitos con motivaciones de etnia, religión, raza, orientación sexual, entre otros.

Violaciones de privacidad relacionadas con las TICs: Violaciones a la privacidad de un individuo que involucran actos como compartir o manipular datos o imágenes. Algunos de estos actos son la extorsión sexual, cyberstalking y el doxing entre otros.

De esta manera, se puede apreciar la amplia variedad de conductas relacionadas con el acoso que implica la violencia digital, sin embargo, en cuanto al grupo de individuos más afectado, se tiene que:

Según el Estudio de Ciberacoso en Chile, relativo a jóvenes de 15 a 29 años a nivel nacional, un 47% afirma haber sido víctima de esta práctica al menos una vez en los últimos tres meses. De esos jóvenes ciberacosados, un 38% declara presentar síntomas que son compatibles con depresión mayor; un 25% afirma

que ante episodios de ciberacoso su reacción es hacerse daño, y un 69% señala que el ciberacoso del que son víctimas consiste en comentarios hirientes o malintencionados en línea. (Segegob, 2021).

De modo que los adolescentes serían el grupo más propenso a ser víctimas de violencia digital, pero indagando aún más, se tiene que, de las mujeres entre 18 y 26 años, un 77,2% declaró haber sido alguna vez víctima de ciber acoso sexual según un estudio del Observatorio Contra el Acoso Callejero (OCAC, 2019), por lo que el grupo de riesgo se concentraría principalmente en mujeres.

La problemática de la violencia digital se hace aún más presente teniendo en consideración que desde la pandemia por el COVID-19, el tiempo que dedicamos a estar frente a las pantallas y redes sociales, se ha visto considerablemente en aumento, por lo que resulta importante hacer una revisión de la situación actual del país frente a la violencia digital y las medidas que se toman al respecto.

Si bien los avances en torno a la legislación sobre el ciberacoso no han sido homogéneos, algunos de los países que actualmente cuentan con leyes específicas son:

Estados Unidos: A nivel federal, el ciberacoso ha sido tratado en diversas normas, sin embargo, estas solo aplican a nivel interestatal o en casos con el extranjero, ya que los casos dentro de un mismo estado se rigen por la legislación estatal. Algunas de las conductas sancionadas por estas normas son las amenazas, llamadas de acoso y el stalking. Por otro lado, con respecto a las leyes estatales se tiene que, si bien existen leyes para los casos de acoso, no siempre se trata explícitamente el tema del ciberacoso, siendo los estados de California e Illinois algunos ejemplos donde el acoso digital es debidamente sancionado.

España: A partir del año 2013, se incluye en el código penal de España la tipificación del ciberacoso que regula el acoso sexual de cualquier tipo a través de internet, haciendo énfasis en el acoso sexual a menores de edad. Por otro lado, es a partir de 2016 que se reforma el código penal incluyendo una ley en torno a la regulación del stalking (acoso) y el sexting.

México: A nivel federal, México aún no cuenta con una ley que trate directamente

el tema del ciberacoso, sin embargo, existen esfuerzos de diversas entidades por penalizar este tipo de conductas digitales. En Nuevo León por ejemplo, desde el año 2013 se aprobó una ley que penaliza el ciberacoso con un máximo de cinco años de cárcel, mientras que en el año 2019 se aprobó en la cámara de diputados la ley Olimpia que busca reformar, visibilizar y definir la violencia digital con el fin de reducir el acoso cibernético enfocado en mujeres. La ley Olimpia surge a raíz de un caso de difusión no autorizada de un video de contenido sexual de Olimpia Coral Melo en el estado de Puebla. Este caso sirvió para impulsar reformas en el código penal referentes a materia de violencia digital, como lo es la difusión de contenido íntimo sin consentimiento.

Estos son solo algunos ejemplos de legislación en torno a la violencia digital en otros países que la penalizan de manera directa, y si bien nuestro país aún no cuenta con este tipo de leyes específicas, si existen diversas iniciativas y medidas en contra de estos comportamientos dentro de la red, ya sea para su prevención o identificación de estos escenarios y que hacer al respecto.

1.3.2. Situación en Chile

Como ya se dijo, según el OCAC, un 77,2% de las mujeres entre 18 y 26 años declaró en 2019 haber sido alguna vez víctima de ciber acoso sexual. Pese a ello, en el país aún no existe alguna ley que penalice la violencia digital de manera directa.

Lo que existe es una intención legislativa, toda vez que en la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, es posible encontrar un informe de trece páginas de Asesoría Técnica Parlamentaria, fechado en Septiembre de 2023, desarrollado por Pedro S. Guerra A., y titulado: “Violencia digital contra la mujer: Normativa en Chile y la Convención de Balem do Pará”. Y también existe otras leyes referentes al acoso que incluyen en algunas secciones el uso de medios digitales para su perpetración.

En este sentido, el delito de acoso presenta diversas variantes que contemplan el uso de TICs, tal como la Ley N° 20.536 sobre violencia escolar (2011), en donde se identifican a los medios tecnológicos como un tipo de herramienta para llevar a cabo el acoso entre estudiantes mediante vías digitales.

Por otro lado, el artículo 494 ter del Código Penal, referente a acoso sexual, no hace referencia directa al uso de medios digitales, sin embargo el artículo 161-C del Código Penal sobre “acoso sexual en espacios públicos” si menciona la posibilidad del uso de otros medios (como los digitales) para obtener o compartir diverso tipo de material.

Del mismo modo, tanto el acoso sexual en el deporte como el acoso en el espacio laboral poseen leyes que contemplan otros medios (como el digital) en la realización de estos actos. Sin embargo, la ley de acoso sexual en la educación superior (ley 21.197 de 2020) contempla directamente el acoso por medios digitales, haciendo distinción entre la conducta sexual “virtual o telemática” (Asesoría técnica parlamentaria, 2022).

Como se ha visto hasta el momento, en Chile no existe penalización directa contra el delito de violencia digital y sus diversas variantes, sin embargo, la preocupación por este tipo de delitos ha ido en aumento dado lo presente que se encuentran los medios digitales en lo cotidiano, sobre todo teniendo en cuenta que los adolescentes y mujeres son de los grupos más afectados por la violencia digital. Es por esto que varios países han puesto sus esfuerzos en la creación de leyes específicas que penalizan este tipo de conductas con el fin de prevenir el ciberacoso en todas sus formas.

Iniciativas de la ley chilena:

Hoy en día, está en trámite un proyecto de ley que «proscribe, tipifica y sanciona la violencia digital en sus diversas formas» (2022, p. 13), el proyecto está enfocado principalmente hacia la prevención de futuros delitos relacionados con la violencia digital, con el fin de educar sobre estos hechos, además de crear programas de reparación enfocados en las víctimas y hacia las mujeres en particular, quienes suelen ser las más afectadas por este tipo de conductas dentro de la red.

En el proyecto se define violencia digital como “todo acto realizado a través de medios, plataformas o dispositivos tecnológicos y que atente contra la integridad, la dignidad, la intimidad, la libertad, la vida privada o cause daño o sufrimiento psicológico, físico, económico, sexual o a la identidad o expresión de género tanto en el ámbito privado como en el público; incluyendo el daño

moral que estos hubieran provocado” (Asesoría técnica parlamentaria, 2022)

Algunas de las conductas sancionables en el marco de este proyecto de ley son: el doxing (difusión de datos personales), la suplantación de identidad, el cyberflashing (envío de contenido no solicitado), cyberstalking (acecho cibernético) y la difusión no consentida de material íntimo.

Del mismo modo, existen diversas agravantes asociadas a los delitos de violencia digital sancionables, los cuales contemplan el ánimo de lucro mediante el delito, una estrecha relación con la víctima (sentimental o sexual), que el delito sea cometido por el padre o madre de un hijo en común con quien es afectado, que exista algún tipo de relación ya sea laboral, académica o profesional, también se considera que el delito sea realizado por un mayor de edad hacia un menor, o que exista alguna motivación de crimen de odio.

Iniciativas de la sociedad civil chilena:

A lo largo de la red existen diversas iniciativas desde la misma sociedad en torno a la violencia digital y su prevención, sobre todo enfocada hacia el género femenino quienes suelen ser las mayores víctimas de estas conductas. Entre algunas de las iniciativas se encuentran:

Acoso.online:

Es un proyecto independiente coordinado por la activista chilena Paz Peña, con el fin de proveer distintos tipos de información relacionada a la violencia digital, ofreciendo orientación legal, judicial y comunitaria a víctimas de 19 países de América Latina y El Caribe, además de España.

El proyecto web nace en 2017 y contiene información actualizada hasta el año 2021, brindando apoyo a las víctimas sobre qué hacer en caso de encontrarse en una situación de violencia digital y cómo reconocerla.

Gracias a la colaboración de diversas entidades locales de cada país, el proyecto es capaz de mantenerse y con información confiable para prevenir y mitigar la violencia digital.



Figura 1. Portada página principal de iniciativa acoso.online. Fuente: Inicio » Acoso Online, 2023. Extraído de Acoso.online, cinco claves para denunciar y resistir su publicación, 2023. <https://acoso.online/>

ONG Amaranta:

Es una colectiva feminista radicada en la ciudad de Concepción, Chile y que ha sido levantada a principios del 2018 de manera independiente y autogestionada. Se enfoca principalmente en problemáticas de índole local abarcando temáticas de género, tecnología, diversidades y derechos humanos.



Figura 2. Portada página principal de iniciativa Amaranta ONG. Fuente: Amaranta, desde Concepción, Chile, 2023. Extraído de Amaranta, género, diversidades, tecnología y DDHH, 2023. <https://amarantas.org/>

A través de su sitio web se puede encontrar material de difusión e información sobre las diversas temáticas en las que se enfoca esta ONG, además de diversos proyectos llevados a cabo, siendo el más relevante para este informe el proyecto Aurora con énfasis en la violencia de género digital, donde se busca mediante talleres formar a mujeres en torno a la comunicación digital feminista, ver sus conocimientos en torno a la violencia en internet, y realizar una campaña para visibilizar lo aprendido.

Ciberseguras:

Es una ONG con enfoque feminista cuyo principal enfoque es combatir la violencia de género online, ofreciendo distinto tipo de información como terminologías, métodos de defensa, recomendaciones y los tipos de ataques que se pueden sufrir por medio de la violencia digital.

Dentro de la misma página web existen diversas publicaciones con su respectiva temática para facilitar la búsqueda de contenido, ofreciendo incluso guías y recomendaciones para proteger los dispositivos además de servir como un lugar para organizar puntos de encuentro donde conversar e informar sobre diversos temas relacionados con la violencia de género digital.

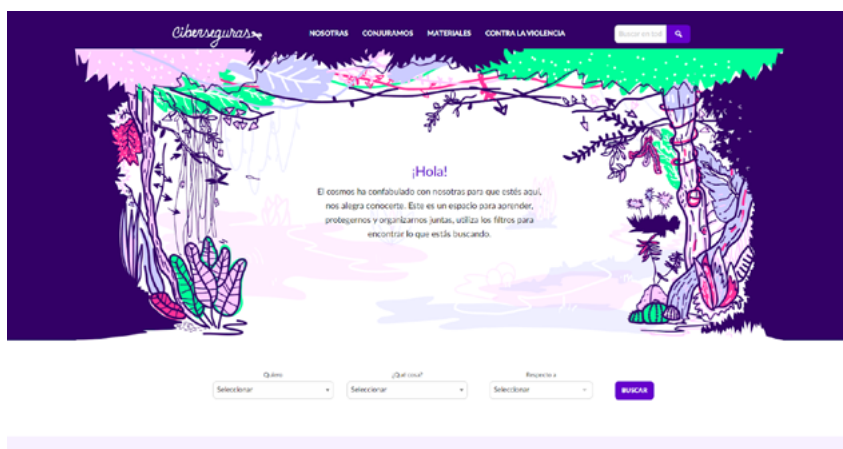


Figura 3. Portada página principal de iniciativa Ciberseguras. Fuente: Ciberseguras, Inicio, 2023. Extraído de Ciberseguras, 2023. <https://ciberseguras.org/>

ODEGI:

El Observatorio de Datos y Estadísticas de Género e Interseccionalidades (ODEGI) es una plataforma feminista que se dedica a recoger y presentar información sobre diversas inequidades y opresiones de género con la finalidad de difusión desde una perspectiva interseccional, de manera accesible y democrática.

Uno de los proyectos más relevantes para este informe consta de la creación colaborativa de un ChatBot feminista para combatir la violencia digital en donde se invita a víctimas de algún tipo de estas conductas a participar y generar herramientas para lidiar con estos diversos tipos de violencias online.

De esta manera se puede observar cómo día a día se levantan diversas iniciativas en torno a la gran problemática de la violencia digital, otorgando diversos tipos de recursos, puntos de encuentro, recomendaciones de ciberseguridad, y orientación ante las diversas situaciones que se puedan presentar en los espacios sociales en red. Resulta importante resaltar la generación de comunidades en las diversas iniciativas, donde además de entregar herramientas, se construyen redes de apoyo para afrontar y combatir la violencia digital.



Figura 4. Portada página principal de iniciativa ODEGI. Fuente: ODEGI, Inicio, 2023. Extraído de ODEGI, Observatorio de Datos y Estadísticas de Género e Interseccionalidades, 2023. <https://odegi.cl/>

2. CONTEXTO Y PERSONAS

Hasta ahora se ha visto los diversos elementos que inciden en la aparición de situaciones de riesgo como la violencia digital, además de diversas iniciativas que la combaten. Sumado a ello y los diversos datos revisados, también resulta importante aproximarnos al perfil de las mujeres en Chile, para lo cual se tendrá de referencia los 5 perfiles actitudinales elaborados por Cadem en 2020 junto al Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género.

En la caracterización se logra ver 5 principales perfiles actitudinales de las mujeres en Chile y en cuya elaboración se consideraron aspectos como la cercanía o lejanía con el feminismo y la satisfacción con diversos aspectos de sus vidas (Cadem, 2020). De aquello se desprenden las siguientes categorías: feministas moderadas (31%), feministas movilizadas (21%), tradicionales pragmáticas (19%), sobrepasadas (16%) y conservadoras (14%).

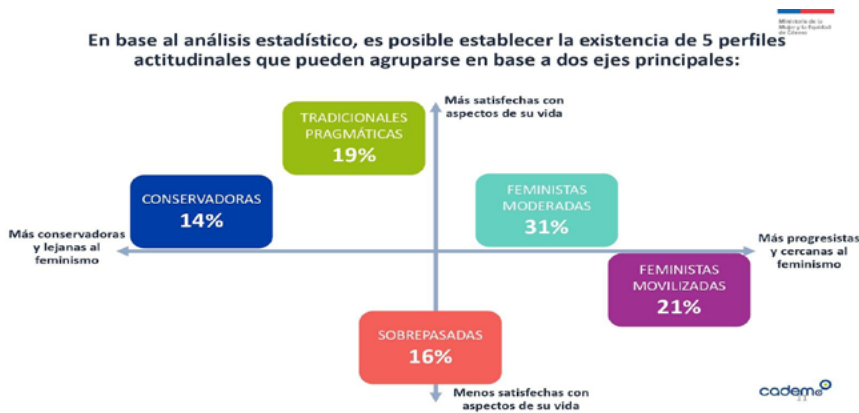


Figura 5. Esquema de segmentación de perfiles de las mujeres en Chile [Documento en Línea]. Cadem, 2020.

Por la manera en que se plantean los perfiles de mujeres y como es llevada a cabo la caracterización, se puede ver que ha sido realizada con fines de mercado ya que carece de una mayor profundidad, resaltando además los posibles sesgos detrás de las preguntas en la encuesta. Aún así dichos perfiles resultan útiles como un punto de referencia para acercarnos al público objetivo de mujeres al que se apunta en este proyecto.

De este modo, los grupos que se consideran como actores corresponden a las feministas movilizadas y las feministas moderadas, dado que presentan una mayor cercanía con la perspectiva de género al ser o sentirse parte en cierta medida del movimiento feminista, valorando positivamente también la educación y los amigos.

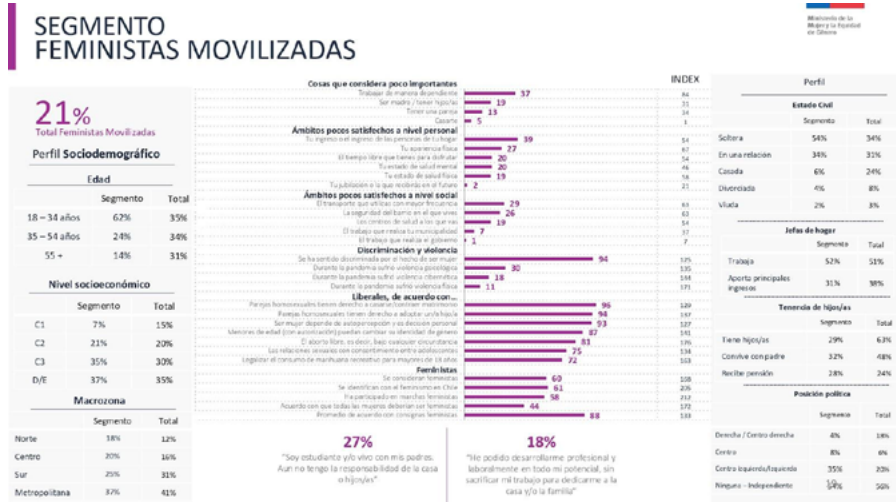


Figura 6. Perfil del segmento Feministas Movilizadas [Documento en Línea]. Cadem, 2020.

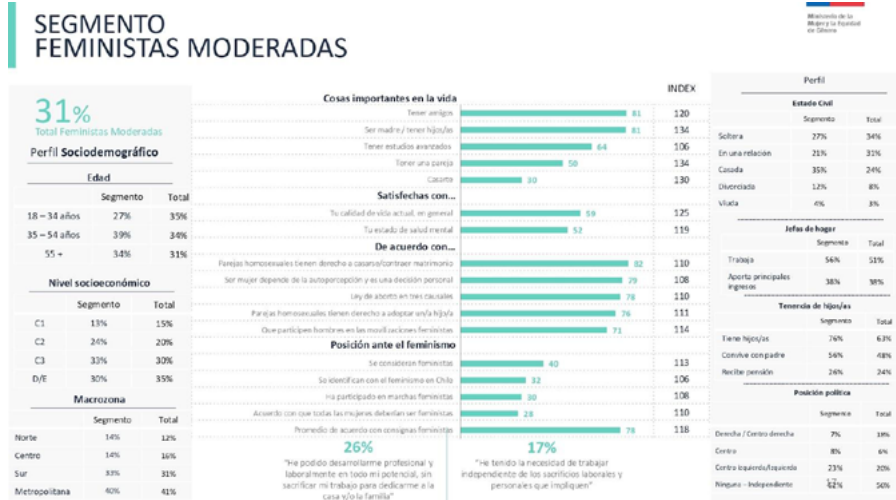


Figura 7. Perfil del segmento Feministas Moderadas [Documento en Línea]. Cadem, 2020.

El grupo de feministas movilizadas, a diferencia de las feministas moderadas, presentan un mayor descontento con diversos aspectos de sus vidas, siendo también más propensas a haber sufrido discriminación o algún tipo de violencia, sin embargo, son estas mismas vivencias lo que las lleva a buscar en el feminismo un lugar mejor tanto para ellas como para el mundo.

De esta manera, si bien las feministas moderadas también forman parte y participan en cierta medida de movilizaciones u organizaciones con perspectiva de género, son las feministas movilizadas las más presentes y activas.

	Busca informarse	Le está sucediendo	Le sucede a alguien cercano
Feminista movilizada	X		
Feminista moderada			X
No feminista		X	

Figura 8. Tabla de usuarios esperados según actores. Elaboración propia.

2.1. ACERCAMIENTO CUALITATIVO

De esta forma se busca entrevistar a integrantes de diversas iniciativas en contra de la violencia de género digital, por lo que las expertas con las que se pudo contactar son: Daniela Moyano de ODEGI y Valentina Luza perteneciente a Amaranta ONG, siendo ambas organizaciones con perspectiva de género.

2.1.1 Expertas entrevistadas

- **Daniela Moyano:** Cofundadora de ODEGI. Docente y diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile, también realiza freelance. Se especializa en el área de visualización de información desde una perspectiva del feminismo de datos. Divulgadora de conocimiento. Reside en la ciudad de Santiago.

- **Valentina Luza:** Periodista y directora de comunicaciones de Amaranta ONG. Pertenece a la organización desde poco después de su fundación. Se dedica a generar instancias de charlas con universidades y colegios. Coordinadora del proyecto “Toma el control”. Diplomada en género y violencia. Reside en la región del Bio Bio.

Con tales entrevistadas, resulta importante rescatar en primer lugar las diversas razones por las que nacen las iniciativas a las que pertenecen, considerando también que ello nos habla del panorama en el que se encuentra la problemática de la violencia digital:

pero yo creo que más que nada esa idea de emm, de pensar en los datos más allá solamente de la generación metodológica de los datos, sino que como impacta a la sociedad como están sesgados, entonces también impactan a las tecnologías. (Daniela Moyano, 2023)

nace principalmente a raíz de que queríamos llegar, eh, aquí en la región del Bio Bio principalmente antes que se iniciaran las violencias [...] entonces creíamos que educar, prevenir era una labor muy importante. (Valentina Luza, 2023)

Del mismo modo una perspectiva de género resulta fundamental a la hora de hablar de los sesgos de las tecnologías actuales que se encargan de replicar estereotipos dañinos para diversos grupos minoritarios y que se deja ver también en las conversaciones con las expertas:

mirar con perspectiva crítica las tecnologías, emm... desde un punto de vista feminista, de todas maneras, desde una perspectiva de género, y también yo creo que es lo que más viene hoy en día, o sea como de acá al futuro cada vez van a haber más tecnologías distintas, más sesgadas, que representen menos a las distintas personas. (Daniela Moyano, 2023)

ahí nosotras somos súper críticas y se nos hace super como paradójico que se quiera, por ejemplo, potenciar las tecnologías sin espacios en que las tecnologías sean creadas por mujeres [...] entonces cómo vamos a incluir la perspectiva de género en el avance de las tecnologías si quienes las desarrollan tampoco incluyen en sus equipos a mujeres. (Valentina Luza, 2023).

Así también se deja en evidencia la gran invisibilización en torno a la problemática de la violencia digital, ya que se le asocia a un mundo diferente del

real y que, por tanto, no es tomado en serio, aun así en las entrevistas también se habla de que es un problema que recién se le está dando importancia:

las autoridades y las instituciones hacen oídos sordos también a todo lo que pasa en red [...] yo creo que es continuidad entre el mundo real y lo virtual es algo que nosotros pensamos separadamente, sin embargo, es totalmente continuo (Daniela Moyano, 2023)

recién se está nombrando y recién se está tomando en cuenta las cifras que existen [...] Entonces a nivel mundial, nosotras sentimos que recién se está tomando como algo importante, y eso ha sido gracias a las campañas de comunicación y al esfuerzo entre todas las organizaciones. (Valentina Luza, 2023).

A pesar de esto, tienen la seguridad de que si bien la violencia digital sigue siendo una problemática invisibilizada, ya se están dando los primeros pasos para avanzar tanto en materia de seguridad digital, como hacia una tipificación legal de la violencia digital donde se le tome con la debida seriedad y así prevenir situaciones de violencia en la red.

No solo basta con sanciones legales, sino que es importante también que la población conozca la tecnología y la vea desde una perspectiva crítica, para de esta manera, utilizar Internet de manera responsable y sana.

Es importante resaltar que el perfil de las expertas entrevistadas concuerda con el perfil de feministas –moderadas y movilizadas– entregado por la Cadem (2020).

3. ESTADO DEL ARTE

3.1. PROYECTOS DE DISEÑO

Se entiende como antecedentes aquellas propuestas que han sido diseñadas con anterioridad y que comparten un objetivo similar al del proyecto aquí presentado, desarrollándose en el mismo ámbito y usuarios específicos. Por ello, se seleccionaron proyectos en relación a la violencia digital y temáticas afines cuya finalidad específica se centra en informar y visibilizar, creando espacios donde se expone la problemática desde la concientización y sensibilización.

3.1.1. Doxing.us

Doxing.us es un proyecto de campaña transmedia enfocado en la concientización sobre el rastro de datos personales presentes en internet que nos deja expuestos a disposición de cualquiera para hacer uso de nuestros datos de la manera que estime conveniente.

Realizado en el año 2021, Doxing.us trabaja con la exploración de posibles futuros en torno a la privacidad de datos mediante su campaña transmedia conformada de una aplicación web que simula el acto de doxing, dando espacio a reflexionar sobre la privacidad de datos en internet.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Este proyecto funciona como un referente a la hora de ver cómo se han tratado anteriormente temáticas relacionadas a la seguridad y privacidad desde el ámbito del diseño, con una respuesta similar a la planteada en el presente proyecto, siendo esta una plataforma web.	Si bien puede considerarse un punto de inspiración desde el cual partir, la temática central y solución final distan de lo planteado para este proyecto, por lo que Doxing.us queda como un precedente es importante tomar en consideración para conocer lo que ya se ha hecho.

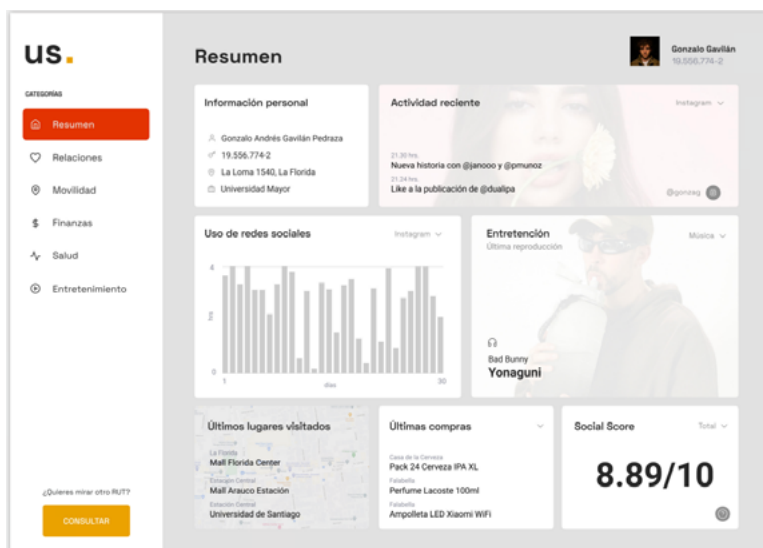


Figura 9. Vista “Resumen” de doxing.us [Captura]. Extraído en 2023.

3.1.2. Faro digital ONG - Trilogía audiovisual

Faro Digital es una ONG nacida en el año 2015 que se encarga de estudiar cruces entre comunicación, educación y tecnologías digitales. En el año 2023 realizan una trilogía de videos dedicada especialmente a la violencia digital donde se encargan de explicar qué es, sus diversas formas y las maneras de prevenirla, poniendo a disposición de la comunidad el material audiovisual a través de la plataforma de Youtube.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>La iniciativa corresponde a un proyecto audiovisual simple que se encuentra dividido en subtemas y con una duración breve para cada video, haciendo que la información entregada sea concisa y fácil de digerir, no requiriendo más de 15 minutos para ver los tres videos.</p>	<p>Como se ha dicho, es un proyecto bastante conciso y acotado, lo cual a su vez crea vacíos de información en donde no se profundiza demasiado, sin dar a conocer tampoco algún otro lugar donde encontrar mayor información u otros medios.</p>



Figura 10. Portadas de la trilogía audiovisual [Captura]. Extraído en 2023.

3.1.3. #InfluenciaLoBueno

Campaña impulsada por el gobierno de Chile con el fin de combatir la violencia digital visibilizando la problemática e invitando a compartir contenido sin violencia en las redes sociales. Se encuentra enfocada principalmente hacia jóvenes y especialmente a mujeres, quienes suelen ser las víctimas más recurrentes de este tipo de violencia.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>La iniciativa se desarrolla tanto dentro de las redes sociales como en su propia página, otorgándole la posibilidad de obtener un mayor alcance. Dentro de la misma, se provee de diverso material de ayuda enfocado principalmente en el ciberacoso dirigido hacia adolescentes. Se destaca además un apartado de ayuda con los datos de contacto sobre dónde acudir en caso de necesitarlo.</p>	<p>Al enfocarse mayoritariamente en adolescentes y el ciberacoso, no se aborda en profundidad el tema de la violencia digital y sus diversas variantes. Sumado a esto, cabe destacar que “#InfluenciaLoBueno” corresponde a un apartado dentro de una iniciativa más grande como lo es SaludableMente, por lo que toda la información sobre la violencia digital y guías de ayuda, se suele ver más como material descargable que dentro de la misma página.</p>



Figura 11. Post de difusión de la campaña #InfluenciaLoBueno [Captura]. Extraído en 2023.

3.1.4. Dominemos la tecnología

Corresponde a un proyecto de campaña global y colaborativo con el fin de visibilizar la problemática de la violencia hacia mujeres relacionado en ámbitos digitales. Nace en el año 2006 fundado por el Programa de derechos de las Comunicaciones (APC), una organización internacional que aboga por un mundo con acceso equitativo a las TIC. Las diversas campañas de ¡Dominemos la tecnología! buscan responder de diversas maneras a la problemática de la violencia digital a través de la generación de recursos por medio de talleres y otras actividades.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>La campaña posee presencia tanto online como fuera de internet, donde además otorga capacitaciones a lo largo del país donde se desarrolla, lo que le lleva a tener un gran alcance. Por otro lado, no solo se enfoca en la problemática de la violencia digital, sino que en diversos temas relacionados con las TIC y mujeres, como lo es la brecha digital por ejemplo.</p>	<p>Como ya ha sido mencionado, “Dominemos la tecnología” tiene una gran presencia incluso fuera de Internet, lo que conlleva una mayor complejidad a la hora de realizar un proyecto de tal magnitud, pero que sin embargo nos muestra lo que es posible realizar a gran escala.</p>



Figura 12. Post de difusión de la campaña ¡Dominemos la tecnología! [Captura]. Extraído en 2023.

3.1.5. Bodyright

Campaña a modo de movimiento social que tiene por objetivo visibilizar y tomar conciencia sobre la problemática real que supone la violencia digital por cuestiones de género. Es llevada a cabo por la UNFPA (Fondo de Población de las Naciones Unidas) a nivel global y se conforma de una campaña de comunicación a través de redes sociales, además de capacitaciones sobre violencia digital para adolescentes y jóvenes a nivel nacional en Argentina.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>Es una gran campaña que posee presencia en diversas plataformas y fuera de Internet, tal como sucede con las capacitaciones que ofrece, lo que la lleva a tener un gran alcance. Sumado a esto, es importante resaltar el carácter participativo de Bodyright, llamando a otros a formar parte de esta campaña de diversas formas tanto dentro como fuera de Internet.</p>	<p>Su gran alcance también puede llegar a ser un punto negativo si se considera la cantidad de preparación y alta complejidad que requiere una campaña de tal magnitud. Cabe resaltar que se centra principalmente en el derecho sobre nuestro propio cuerpo en Internet, lo cual si bien tiene que ver con la violencia digital, se queda un poco corto en relación a la problemática tratada pero que sirve como un gran precedente a tener en consideración lo que ya se ha hecho anteriormente.</p>

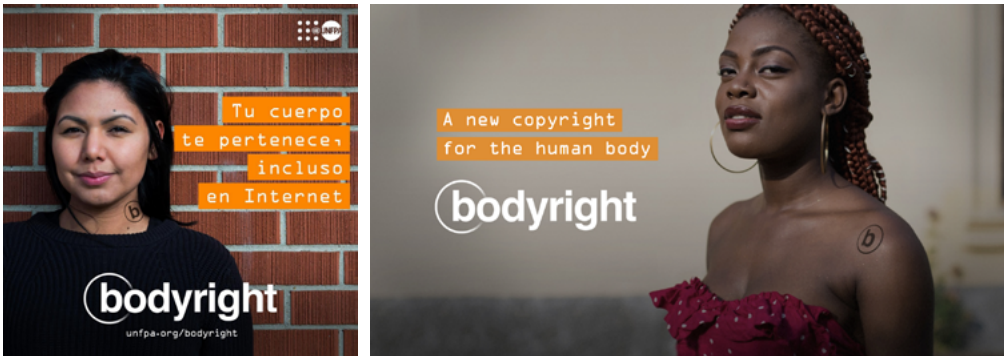


Figura 13. Post de difusión de la campaña Bodyright [Captura]. Extraído en 2023.

3.1.6. La violencia digital es real

Campana realizada por la asociación de Tecnología, Educación, Desarrollo, Investigación y Comunicación (TEDIC) fundada en Paraguay en el año 2012, la cual pretende informar acerca de cómo identificar la violencia de género en Internet. También actúa como una plataforma de recursos y antecedentes de violencia digital a nivel global, normativas locales y otras campañas nacionales relacionadas.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>El proyecto se enfoca específicamente en la violencia digital y sus diversas variantes, poniendo a disposición una gran cantidad de información, materiales y guías sobre internet y la violencia en red. Sumado a esto, la iniciativa toma como foco los datos y casos pertenecientes al país al que pertenece, dirigiéndose específicamente a la localidad de la que forma parte.</p>	<p>Si bien la página de inicio está muy cuidada y sin saturación de información, no sucede lo mismo en las páginas interiores donde se tratan los subtemas, donde resaltan los grandes bloques de textos que pueden abrumar al lector con tanta información.</p>

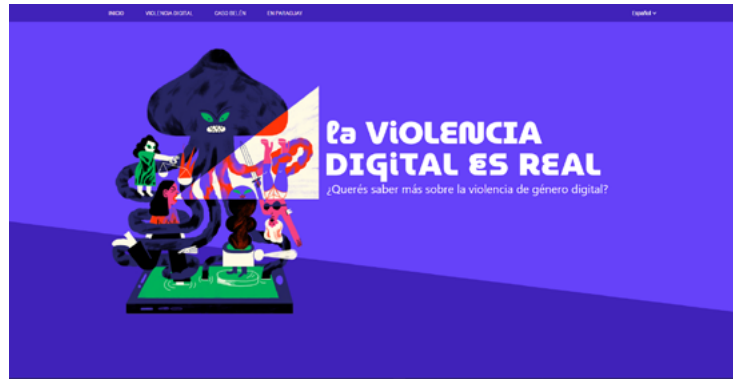


Figura 14. Página de inicio del sitio web “La violencia digital es real” [Captura]. Extraído en 2023.



Figura 15. “La violencia digital es real”, sitio web de datos de violencia en Paraguay [Captura]. Extraído en 2023.

3.2. REFERENTES PARA EL DISEÑO

3.2.1. Derechos digitales

Es una organización independiente y sin fines de lucro, fundada en el año 2005 que actualmente cuenta con un alcance latinoamericano y cuyo principal objetivo es la defensa y promoción de los derechos humanos en el entorno digital. De igual manera realizan diversas investigaciones y campañas cuyos ejes fundamentales radican en la libertad de expresión, la privacidad y datos personales y derechos de autor.

Esta organización realiza diversas publicaciones donde expone diversos temas, sin embargo, algo rescatable y llamativo es el tratamiento visual característico

que destaca por la combinación de texturas fotográficas, colores, y elementos relacionados con la tecnología, logrando un resultado agradable a la vista, manteniendo un grado de seriedad en la temática a abordar.



Figura 16. Material visual de Derechos digitales [Captura]. Extraído en 2023.

3.2.2. Espacios seguros o espacios de ayuda

Se utilizan los espacios seguros o de ayuda como un referente para el proyecto dado que se busca en el mismo generar esta misma sensación de seguridad en las usuarias, por lo que algunos de estos espacios considerados corresponden a sitios que se utilizan para ofrecer ayuda, tal como las plataformas anti suicidio o aquellos portales que combaten diversos tipos de violencias.

Otro de los factores que se consideran a la hora de tomar estos sitios web como referencia es la forma en que se tratan temáticas delicadas frente a víctimas o posibles víctimas, sirviendo como precedente y referente a tomar en consideración.

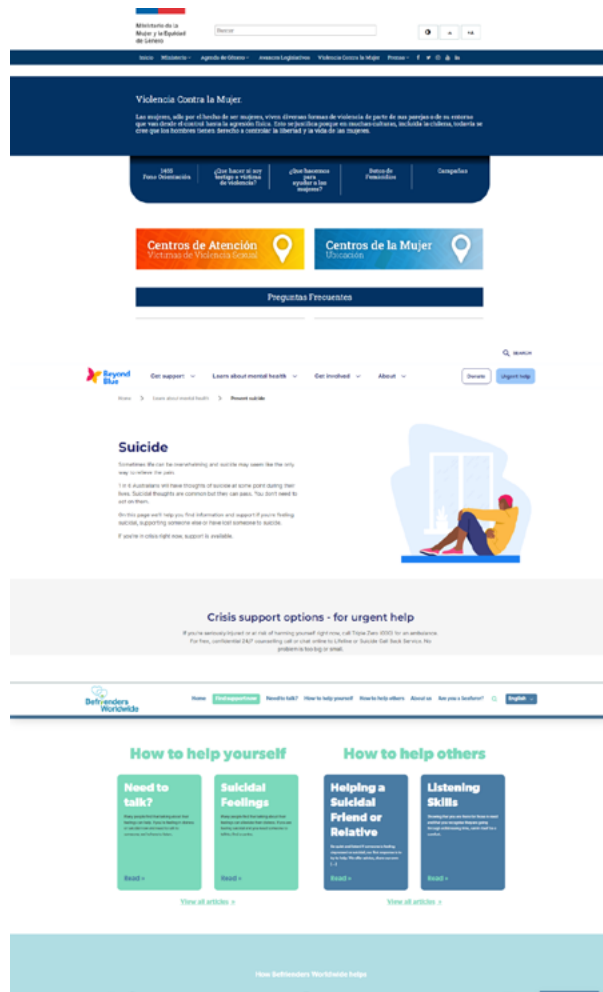


Figura 17. Recopilación de sitios web de ayuda [Captura]. Extraído en 2024.

3.2.3. Texturas

Se toma en consideración el uso de diversas texturas que sirvan para complementar el sitio web y refuercen el sentimiento de cercanía al que se quiere llegar, por ello uno de los referentes que sirven como un ejemplo de esto es el sitio web de [acoso.online](https://www.acoso.online) en donde por ejemplo se utilizan texturas de acuarelas para generar este mismo sentimiento.

De manera similar, para este proyecto se consideran texturas de papel que mantengan un toque orgánico dentro del sitio, sin recurrir por ejemplo a las plantas ya que ello podría desviar demasiado de la temática de tecnología en torno a la que gira Seguras en red.



Figura 18. Página de inicio de acoso.online [Captura]. Extraído en 2023.

3.2.4. Ciclo de prevención del desastre

Como gran referente a la hora de abordar la temática de la violencia digital, se toma al ciclo de prevención del desastre descrito en la ley chilena 21364 el cual describe las distintas etapas a tomar en consideración a la hora de enfrentarse a un desastre, siendo estas mitigación, prevención, respuesta y recuperación.

De esta forma, se pretende abordar la violencia digital como si de algún tipo de desastre se tratase y para el cual debemos estar preparados pues no se sabe cuando puede suceder.



Figura 19. Diagrama de ciclo de prevención del desastre. Elaboración propia.

3.2.5. c80

El sitio web c80 es una plataforma que busca acercar la constitución a las personas por medio de recursos y visualizaciones que pueden ser compartidas de manera sencilla mediante funcionalidades dentro del mismo sitio web. Es esto último lo que resulta un recurso interesante para el presente proyecto, permitiendo compartir información de manera integrada dentro del sitio.

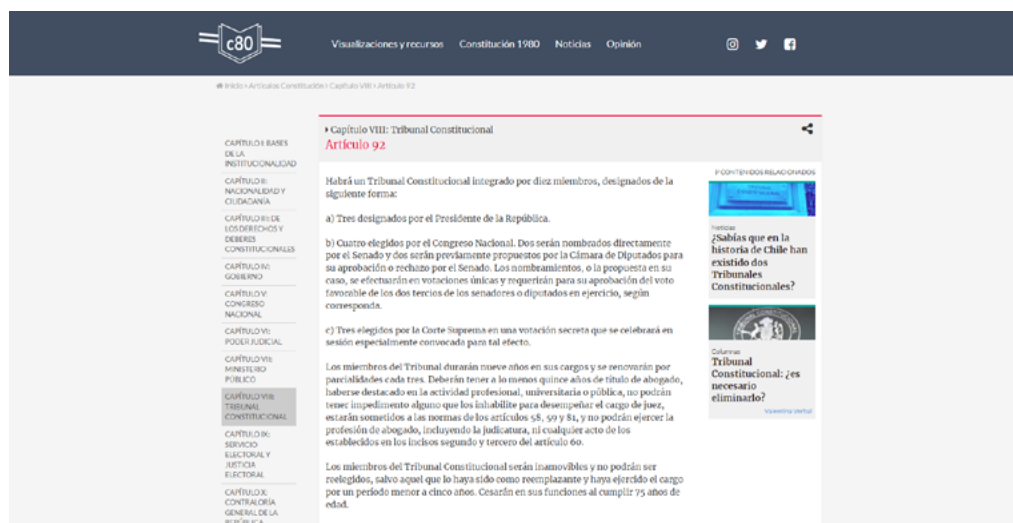


Figura 20. Página de inicio del sitio web “c80.cl” [Captura]. Extraído en 2024.

PLANTEAMIENTO

1. OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Actualmente, las TIC que nos rodean se han visto insertas en los nuevos medios, adquiriendo también sus propiedades de lo digital, interactividad y dinamismo. Gracias a esto se desarrollan los medios de autocomunicación de masas que traen consigo el nacimiento de Internet y sus propios sistemas comunicacionales, de la mano con los espacios sociales dentro de la red. Así se nos invita a compartir con otros en medio de redes controladas por algoritmos sesgados y reduccionistas que nos clasifican por medio de filtros.

Esta revisión bibliográfica supone las bases de una necesidad de aparecer frente a otros en red, también conocido como el fenómeno del FOMO, que finalmente nos termina dejando expuestos y vulnerables a diversas situaciones de riesgo, tal como lo es la violencia digital que afecta a niños y adolescentes, pero principalmente a mujeres de entre 18 y 26 años, con un 77,2% habiendo sido víctima de estas conductas (OCAC, 2019), en un mundo donde no se le da la debida importancia a lo que sucede dentro de Internet.

La violencia de género digital es una problemática que se ha visto en aumento conforme la vida cotidiana se vuelve cada vez más híbrida, pero que sin embargo se tiende a invisibilizar dado que no se comprende el impacto de este tipo de violencias, a su vez que existe un desconocimiento generalizado en torno a las tecnologías desde una perspectiva crítica, sumado a la brecha digital de género tanto en el uso como en la construcción de nuevas tecnologías.

Si bien se ha mostrado cierto interés por la problemática de la violencia digital por parte de distintas entidades, esta se encuentra aún en una fase temprana donde los esfuerzos no logran ser suficientes debido a que existe aún bastante desconocimiento por parte de la ciudadanía tanto de las mismas tecnologías como de lo que implica la violencia digital.

Es aquí que se presenta una oportunidad, donde desde el diseño se puede aportar en la generación de recursos visuales que ayuden a prevenir y visibilizar

la problemática de la violencia digital a través de la creación de un espacio virtual seguro que tenga en cuenta la prevención y medidas de acción ante estas situaciones en la red. Proyecto que estará al servicio de quienes hayan sido o puedan ser víctimas de este tipo de violencia digital, ofreciéndoles recursos con los que defenderse y prevenir este tipo de situaciones.

2. REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

El proyecto se presenta como un desafío que busca contribuir en la generación de espacios seguros en red, a través de la creación de una plataforma web que provea a la comunidad y en especial a mujeres de las herramientas para reconocer y actuar ante las diversas situaciones de violencia digital que tan presente se encuentran en el día a día.

Así, el presente proyecto no supone una idea nueva, de hecho, se han revisado con anterioridad diversas iniciativas en contra de la violencia digital, tanto por parte de la sociedad civil como legislativas. Todo esto nos sirve como precedente en donde el diseño encuentra su lugar como herramienta para la visualización y prevención de situaciones de violencia digital hacia mujeres desde una perspectiva de género, invitando al cuidado digital y apropiación de los espacios virtuales.

De esta manera, algunos de los requerimientos recaen en gestionar los permisos de los contenidos a utilizar, estableciendo contacto con organizaciones afines que busquen colaborar con el proyecto. Estas organizaciones deben de tener experiencia trabajando con temáticas de violencia digital, de manera que además de información, puedan aportar una perspectiva que ayude a evitar la revictimización.

Por otro lado, dichos contenidos deben ser sometidos a un procesamiento por vía del diseño y arquitectura de la información, de forma que sean filtrados y organizados para ser presentados de manera directa y precisa, ofreciendo información útil y confiable al servicio de mujeres que busquen ayuda relacionada a la violencia digital.

En ese sentido, se requiere además de un análisis detallado del flujo de los usuarios con el fin de comprender sus comportamientos y necesidades. Esto

implica realizar etapas de testeo de la plataforma web con usuarios, de manera de ir obteniendo retroalimentación que permita corregir y validar el proceso de diseño para lograr un resultado que cumpla con las expectativas y objetivos propuestos.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

3.1. OBJETIVO GENERAL

Informar sobre la violencia digital contra la mujer como un ciclo que exige preparación, respuesta, recuperación y mitigación colaborativa entre mujeres.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aportar medidas de reducción de riesgos para habitar la red de forma segura mediante la generación de recursos visuales en torno a la violencia digital.
- Preparar y advertir de los posibles peligros a los que se enfrentan las víctimas de violencia digital mediante el diseño y despliegue de información avalada por organizaciones de la sociedad civil.
- Proveer medidas para responder frente a la violencia digital a través del diseño de material de ayuda preciso y confiable.
- Ofrecer un espacio al servicio de víctimas de violencia digital que provea de redes de apoyo que, desde organizaciones de la sociedad civil, puedan aportar a las víctimas a recuperarse de tipo de situaciones en red.

4. QUIÉNES

Principalmente para mujeres que hayan nacido entre finales de la década de los 90 y principios de los 2000, que es el periodo en que internet comienza a tener un espacio en lo cotidiano y surgen las primeras redes sociales como las conocemos hoy en día. Considerando esto, se dirige especialmente a mujeres

que se relacionan de manera estrecha y frecuente con las redes sociales.

5. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la investigación se utiliza una metodología de enfoque cualitativa dado que nos permite acercarnos a la problemática indagando en primera instancia en los elementos y fenómenos que inciden en la aparición de situaciones de riesgo como lo es la violencia digital, vinculándolo con el contexto actual. Esta revisión da cuenta del estado temprano en la regulación de la problemática, en donde si bien existen iniciativas al respecto, aún queda mucho por hacer.

También se realizan entrevistas a expertas que sirven como herramienta para indagar en los principales factores que en la actualidad contribuyen en la invisibilización de la problemática y así también las principales necesidades del proyecto. De esta manera se hace uso de metodologías de diseño de experiencia de usuario y testeos de usabilidad presenciales que permiten poner a prueba el prototipo para su evaluación y modificación según se requiera.

Adicionalmente se plantean asesorías con entidades colaboradoras del proyecto que permiten tener un mayor control en la cantidad y calidad de la información presentada, actuando como proceso de validación de contenidos.

DESARROLLO DEL PROYECTO

La manera en la que se desarrolla y presenta el proyecto se basa en la traducción de Javier Arias Del Prado (2021) para los Elementos de la Experiencia de Usuario de J.J. Garret (2001). Un aporte que a más de 20 años de su publicación sigue siendo referencia para el desarrollo de proyectos digitales.

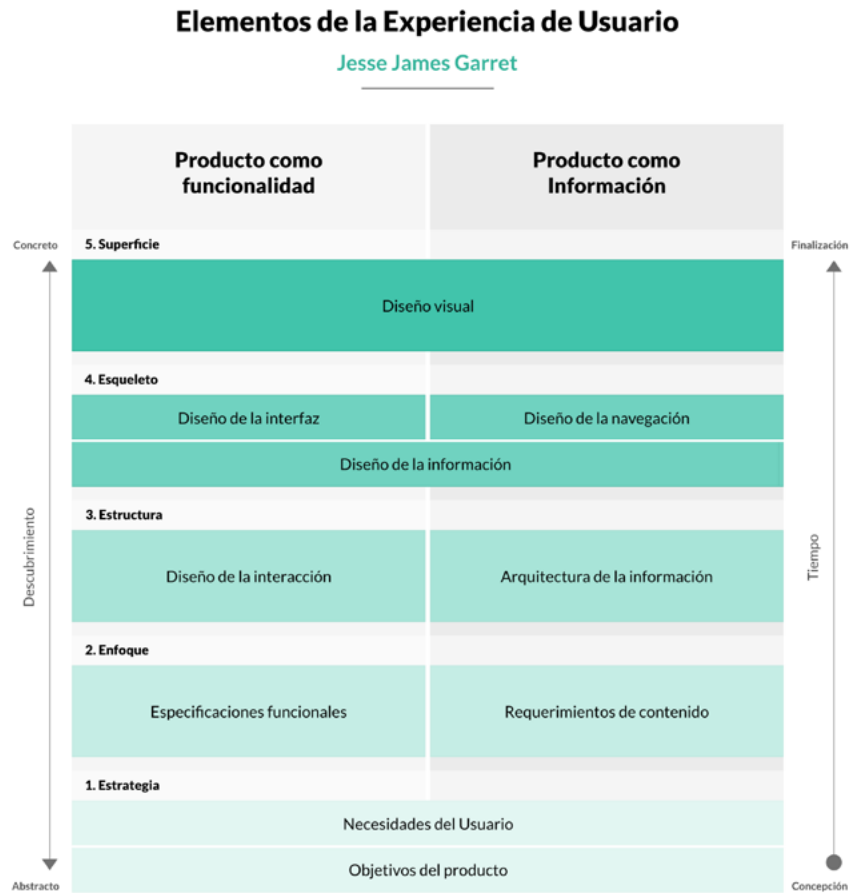


Figura 21. Diagrama de elementos de experiencia de usuario desde "uxables.com" [Captura]. Extraído en 2024.

También es importante señalar que cada una de las cinco etapas se enfrenta como si se tratara de un ciclo, al estilo de las prácticas relacionadas con el Lean Startup (Ries, 2011), lo que implica una primera propuesta construida, presentada como hipótesis, que se presenta a la validación para capturar retroalimentación y ganar en aprendizaje que permita insistir en o justifique modificar la hipótesis inicial.

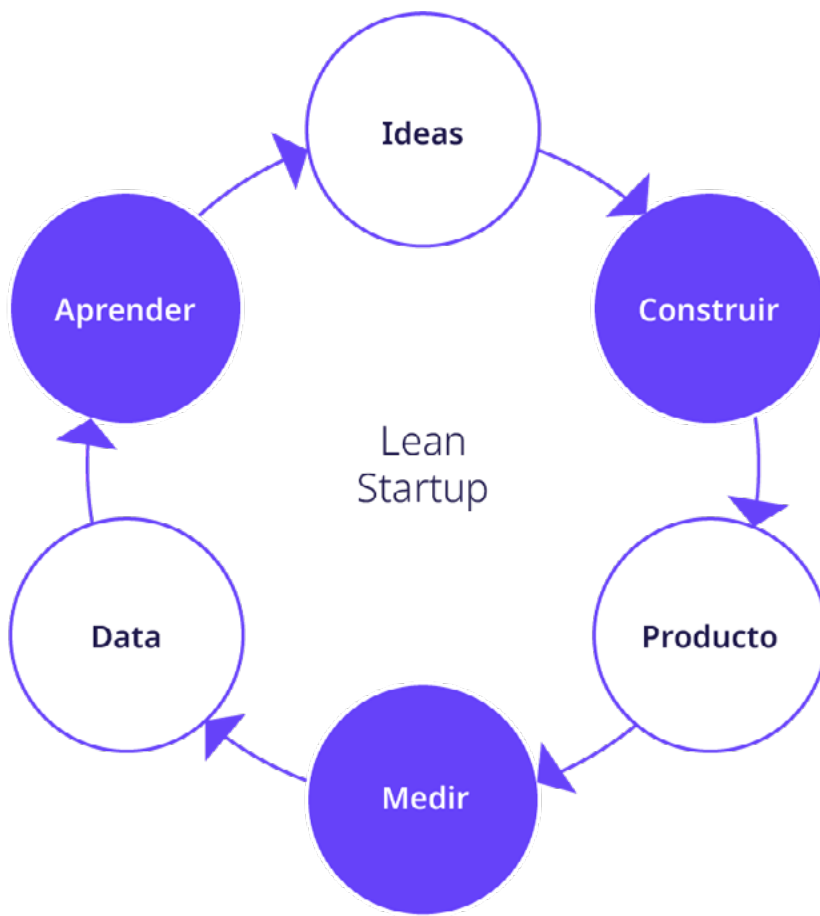


Figura 22. Diagrama del funcionamiento "Lean Startup". Elaboración y adaptación propia.

1. DISEÑO DE ESTRATEGIA Y ENFOQUE

1.1. PRINCIPIOS DE DISEÑO

Para aclarar, en este caso se trata de los principios explicados por Leah Buley (2013), que son declaraciones que se realizan, valga la redundancia, al principio del proceso, para apuntar a un sentimiento memorable que se espera en la experiencia del uso del producto o servicio por diseñar.

Teniendo en consideración el contexto y los actores relevantes, resulta importante que el producto final sea percibido según los siguientes tres principios.

1.1.1. Primer principio de diseño

“Una alternativa confiable al momento de informarse en línea”

Uno de los aspectos imprescindibles para cumplir con los objetivos del proyecto radica en la credibilidad de la información utilizada, la cual según la Universidad de Stanford (2002) además de establecer una veracidad de los hechos, también debe de transmitir un grado de confianza necesario al público, por lo que se requiere cumplir con algunos criterios:

- Facilitar la verificación de la información.
- Mostrar que existen organizaciones de respaldo tras el proyecto.
- Destacar la experiencia de los autores.
- Facilitar vías de contacto.
- Mostrar que personas confiables respaldan el sitio.
- Debe ser acorde/apropiado visualmente.
- Útil y sencillo de utilizar.

- Actualizar constantemente.
- Evitar todo tipo de errores.

Conceptos asociados: Preciso, actual, útil, responsable.

1.1.2. Segundo principio de diseño

“Enfocada en el género femenino, desde la empatía y la colaboración”

En la búsqueda de crear la sensación de comunidad y empatía, nos encontramos con el concepto de sororidad, el cual según Lagarde (2006) corresponde a una dimensión ética, política y práctica del feminismo contemporáneo. Este concepto deriva del latín *soror/sororis*, hermana, *e-idad*, relativo a/calidad de. Ha sido llevado a distintos idiomas: en francés *sororité*, en italiano *sororità*, en español *sororidad* y en inglés *sisterhood*.

En la actualidad se puede entender este concepto como la hermandad entre mujeres, es decir, la construcción y unión de redes de apoyo desde una racionalidad empática.

Conceptos asociados: Comunidad, apoyo, mujeres.

1.1.3. Tercer principio de diseño

“Cuidadosa de la confidencialidad”

Se entiende por confidencial a algo que hace/dice con la confianza de que se mantendrá la reserva de lo dicho (Real Academia Española). Según esto, se puede decir que la confidencialidad debe de transmitir la sensación de seguridad y en ese sentido es precisamente lo que busca el presente proyecto, como si le estuviera hablando directamente a la usuaria, creando un espacio que se siente privado y seguro.

Conceptos asociados: Seguridad, cercanía, privado

1.2. TONO DE VOZ

Atendiendo a los principios de diseño, corresponde definir un tono de voz general con el que determinar el carácter del proyecto y que servirá de guía en la forma en que se tratan los contenidos del mismo.

Sabemos, por Kate Morán (2016), que el tono de voz puede ser abordado principalmente desde cuatro dimensiones: nivel de formalidad, seriedad, respeto y entusiasmo. Para cada dimensión existen un punto de neutralidad y dos extremos con los que caracterizarla. En ese sentido, el tono de voz predominante en el proyecto corresponde a una aproximación respetuosa dado lo sensible que puede llegar a resultar la problemática, del mismo modo que tiende a ser más seria sin caer en lo formal y manteniendo una neutralidad con respecto a lo práctico.

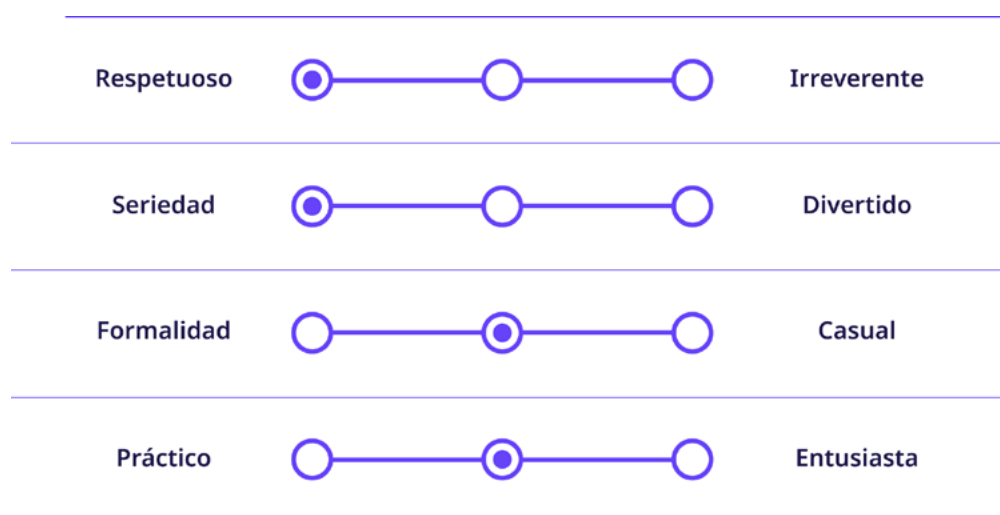


Figura 23. Visualización del tono de voz. Elaboración propia.

1.3. BRANDING

1.3.1. Primera propuesta

1.3.1.1. Moodboard

Teniendo en consideración los principios de diseño y tono de voz definidos anteriormente, se procede a realizar un moodboard a manera de conceptualización visual, con el fin de determinar una identidad visual enfocada en la confianza, el respeto ante la temática y con un tono serio.

Para esto se recogen imágenes relacionadas presentadas anteriormente en la sección de referentes y antecedentes. Entre los elementos que más se destacan se encuentran fragmentos de páginas que sirven como un espacio seguro de ayuda, siendo este el eje central del proyecto.

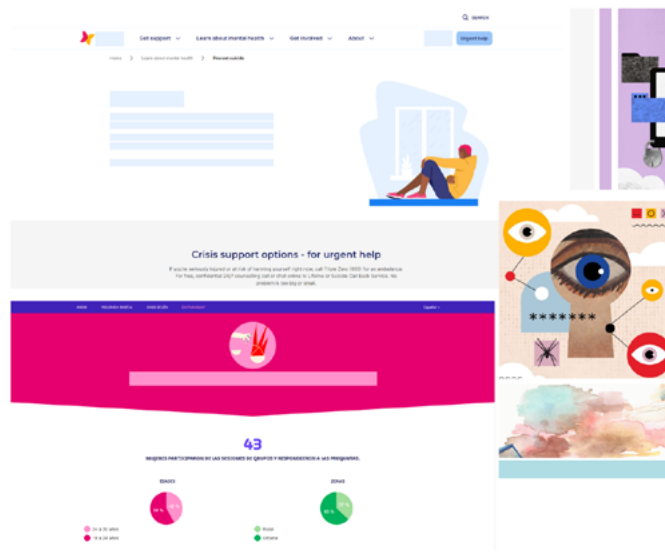


Figura 24. Moodboard propuesta. Elaboración propia.

1.4.1.2. Carta cromática

Para obtener la carta cromática se trata el moodboard en Photoshop mediante el desenfocado de la imagen y posterior pixelado en mosaico, el que nos entrega una cuadrilla de píxeles de donde seleccionar los colores presentes de manera más fácil.

De este procesamiento de imagen deriva la siguiente carta cromática:

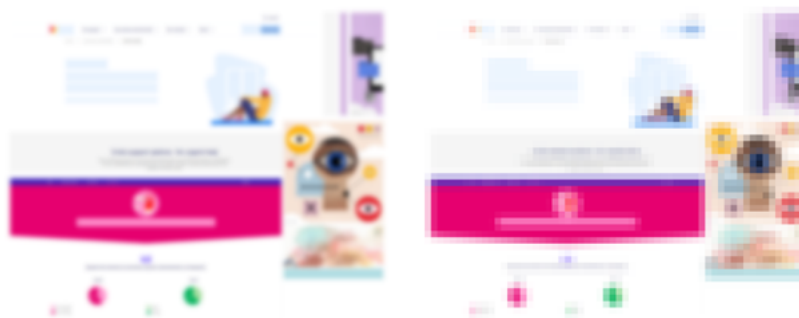


Figura 25. Procesamiento de Moodboard. Elaboración propia.



Figura 26. Carta cromática primera propuesta. Elaboración propia.

1.4.1.3. Paleta cromática

Considerando la carta cromática y lo visto en el enfoque del proyecto, se procede a elegir en primer lugar un color de fondo que ayude a mantener la idea de transparencia y formalidad, por lo que se opta por el blanco como color de fondo.

Luego con respecto al texto, se decide elegir negro pensando en una optima legibilidad, mientras que se escogen 3 colores como complemento que servirán para destacar categorías y botones, de entre los cuales el más utilizado será una tonalidad violeta, esto debido a la estrecha relacion existente entre este color y proyectos de índole similar. Posterior a la selección de colores, se procede a su jerarquización donde en primer lugar se tiene en consideración un volumen mayor para el color de fondo mientras que el texto y el principal color para destacar se encontrarán en menor medida pero con un volumen similar entre sí y mayor en comparación a los 2 colores restantes, dado que tan solo serán utilizados para enfatizar en ciertos detalles.



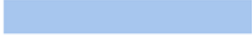


	Hexadecimal	RGB	CMYK
	#FFFFFF	255, 255, 255	0, 0, 0, 0
	#E0CBEA	224, 203, 234	10, 20, 0, 0
	#A7C6EE	167, 198, 238	32, 14, 0, 0
	#F3B4A6	243, 180, 166	2, 34, 28, 0
	#000000	0, 0, 0	75, 68, 67, 90

Figura 27. Paleta comática primera propuesta. Elaboración propia.



Figura 28. Jerarquización primera propuesta. Elaboración propia.

1.4.1.4. Variable tipográfica

Teniendo en cuenta el tono de voz y los conceptos utilizados, se debe contar al menos con dos familias tipográficas diferentes entre sí, donde en primer lugar se busca una tipografía sencilla de alta legibilidad que colabore en el sentimiento de cercanía y provea de cierto dinamismo. Por otro lado, conviene buscar una

familia tipográfica complementaria sencilla y flexible para los grandes cuerpos de texto, teniendo en consideración que debe adaptarse a diferentes pantallas.

Alegreya Sans: Diseñada por Juan Pablo del Peral, Alegreya Sans es una familia sans serif humanista con una sensación caligráfica que logra transmitir dinamismo y ritmo, haciendo de la lectura un acto agradable incluso en textos largos.

Se encuentra disponible en Google Fonts con libertad de uso para proyectos digitales e impresos gracias a su licencia Open Font Licence.

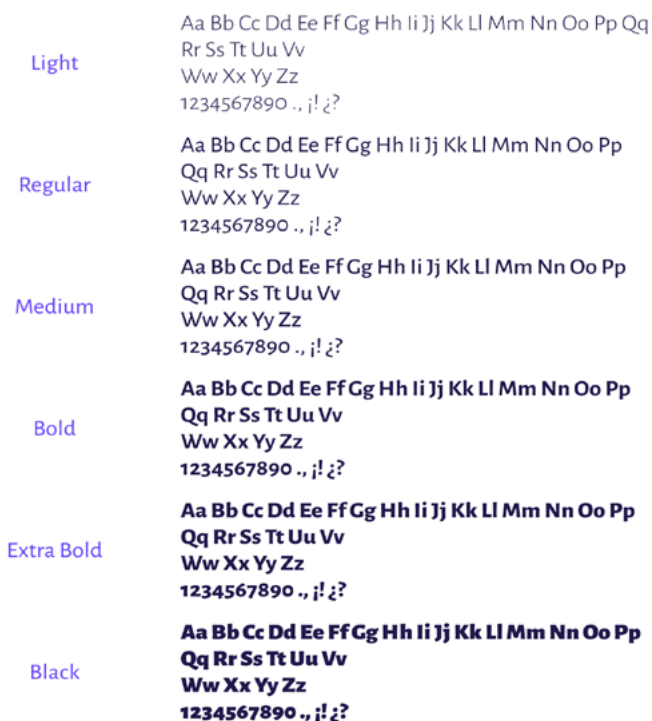


Figura 29. Muestra tipográfica Alegreya Sans. Elaboración propia.

Noto Sans: Es una familia tipográfica sans serif pensada para escribir en lenguajes tanto modernos y antiguos, como el latino, cirílico y griego. Su versatilidad la hace ideal como familia complementaria para otras fuentes enfocadas en la escritura, contando con estilos en cursiva, peso y ancho variable. Se encuentra disponible en Google Font con una licencia Open Font

Licence que permite un uso libre para toda clase de proyectos.



Figura 30. Muestra tipográfica Noto Sans. Elaboración propia.

1.4.1.5. Naming

Para consolidar la identidad del proyecto, corresponde buscar un nombre que englobe de manera sencilla la intención principal del mismo. En este caso se trabaja con el concepto de *espacio seguro*, un lugar amable que apela a la sensación de cercanía y comunidad, pero que específicamente refiere a un lugar en Internet libre de amenazas y al servicio de víctimas de violencia digital.

Es con esto en mente que el proyecto se llama *Seguras en red*, aludiendo directamente a la idea de una comunidad de mujeres que busca mantenerse a salvo dentro del contexto de Internet.



Figura 31. Conceptualización “Seguras en red”. Elaboración propia.

1.4.2. Revisión de la propuesta

Con el fin de corregir y afinar diversos aspectos del proyecto, se somete a prueba la primera propuesta anteriormente expuesta, y más específicamente, el moodboard que conceptualiza de manera visual la plataforma web a realizar. Dicha prueba consiste en un test de cinco segundos en donde las usuarias determinan según su juicio el tipo de tono de voz del proyecto y posteriormente comparar los resultados con lo esperado y establecido en el enfoque del proyecto.

La prueba fue realizada 3 veces y para ella se le provee a la usuaria de la imagen del moodboard por cinco segundos, para luego ser retirada y en su lugar se le hace entrega de un papel con las posibles opciones del tono de voz. Luego se le pide que describa lo que acaba de ver en relación a las opciones presentadas, marcando en el papel lo que más se apegue a su idea.

De estos resultados se puede observar que si bien todas coinciden en que se percibe de manera respetuosa y seria, también se mencionó la alta formalidad que transmitía, misma que provoca que tiendan a verlo también un poco más distante y no algo que realmente se sienta cercano a ellas.

Es con esto en mente que se presenta una oportunidad de aproximarse de manera diferente a la conceptualización visual del proyecto, afinando detalles

y teniendo siempre presente la idea central de espacio seguro y comunidad.

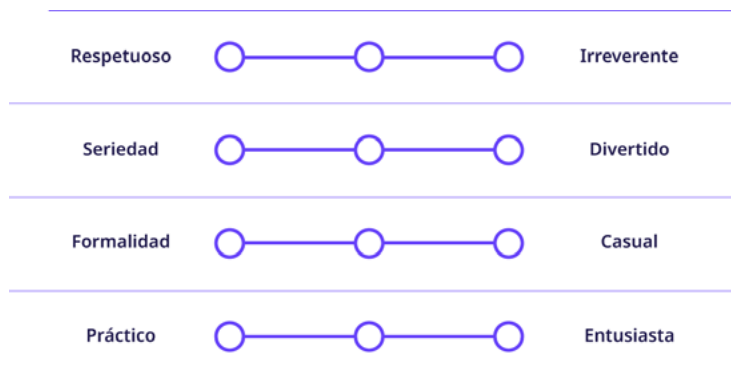


Figura 32. Opciones de tono de voz presentado en pruebas. Elaboración propia.

1.4.2.1. Moodboard

La revisión de la conceptualización visual recoge elementos de la primera propuesta, manteniendo aquellos más representativos y añadiendo nuevo material relacionado con los antecedentes y referentes, priorizando una identidad visual más dinámica y que a su vez mantiene el vínculo de cercanía y comunidad.

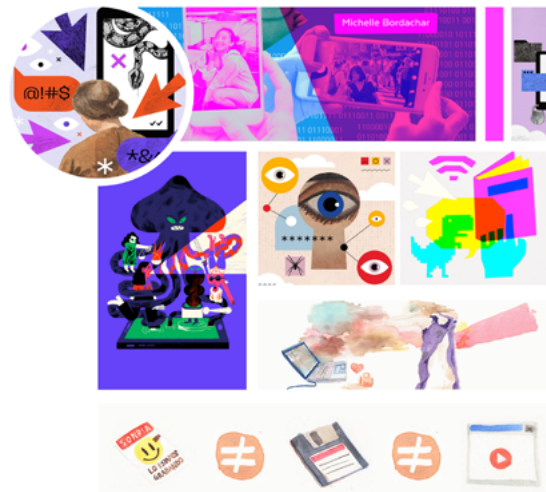


Figura 33. Revisión de propuesta: Moodboard. Elaboración propia.

1.4.2.2. Carta cromática

De manera similar a lo visto en la primera propuesta, se procede a procesar el moodboard en Photoshop a través de desenfoque y posterior pixelado en mosaico, obteniendo así una cuadrilla de los colores presentes.

Con esto se tiene la siguiente carta cromática:

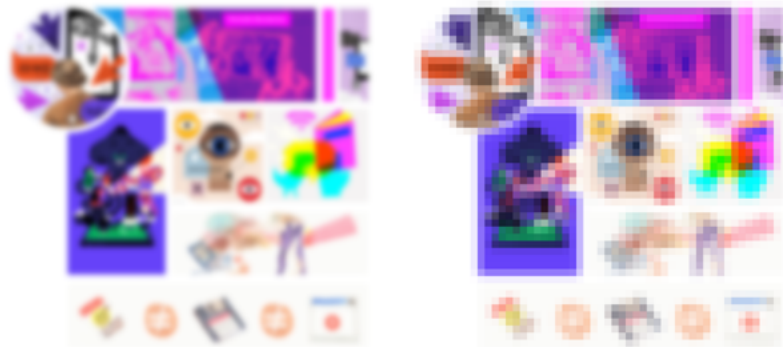


Figura 34. Tratamiento de Moodboard revisado. Elaboración propia.



Figura 35. Carta cromática revisada. Elaboración propia.

1.4.2.3. Paleta cromática

Con lo anterior en mente, la siguiente revisión por la paleta cromática considera un fondo mayormente claro con el fin de transmitir una estabilidad que refuerce la idea de espacio seguro, además de establecer un contrastante color oscuro para los textos. Sin embargo, parte de la identidad visual recae en los acentos de color violeta que actúa como resalte de secciones especiales como el menú de navegación y otros, eligiendo adicionalmente dos colores para diferenciar categorías y subtítulos.






	Hexadecimal	RGB	CMYK
	#FCFBE7	252, 251, 231	1, 0, 10, 0
	#F77DF4	247, 125, 244	16, 55, 0, 0
	#179BED	23, 155, 237	71, 29, 0, 0
	#6743F9	103, 67, 249	73, 73, 0, 0
	#1F194C	31, 25, 76	99, 100, 36, 39

Figura 36. Paleta cromática revisada. Elaboración propia.

Para la elección del color de fondo y textos se seleccionan aquellos que posean un mayor contraste entre sí, asegurando una mayor legibilidad, mientras que para los colores adicionales se seleccionan colores intermedios que destaquen tanto por sobre el color de fondo como el de texto, de esta manera las pruebas de color resultan en una paleta atractiva y casual sin perder estabilidad.

En cuanto a la jerarquización de colores, se tiene una predominancia del color claro de fondo, seguido por el violeta que actúa como resalte diferenciador primario y el color oscuro de textos. Por último se encuentran ambos colores de resalte secundarios, que sirven para dar énfasis en ciertos detalles, por lo que se encuentran en menor proporción.

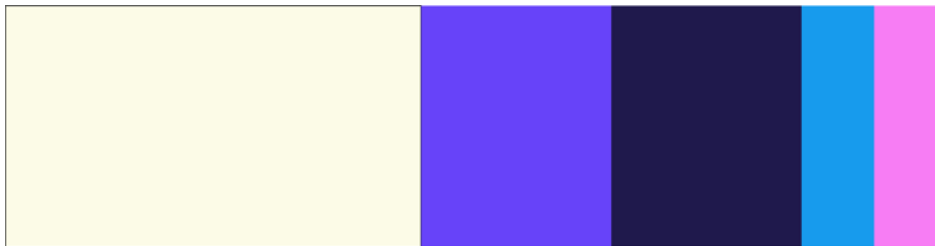


Figura 36. Jerarquización de color revisada. Elaboración propia.

1.4.2.4. Recursos gráficos

Con respecto a los recursos gráficos y estilo utilizados para el proyecto se debe recordar que se busca una aproximación respetuosa pero cercana, es decir un poco más casual sin perder la seriedad del asunto a tratar. Un proyecto que se

aproxima de manera similar es Derechos Digitales y el tratamiento visual de algunas de sus ilustraciones utilizadas para redes sociales.

Es de esta forma que para los recursos gráficos a utilizar en la plataforma web se buscará un resultado similar del contenido a lo realizado en Derechos Digitales, combinado el tratamiento de color de imágenes, texturas y algunos elementos de ilustración que otorgan de variedad y dinamismo.

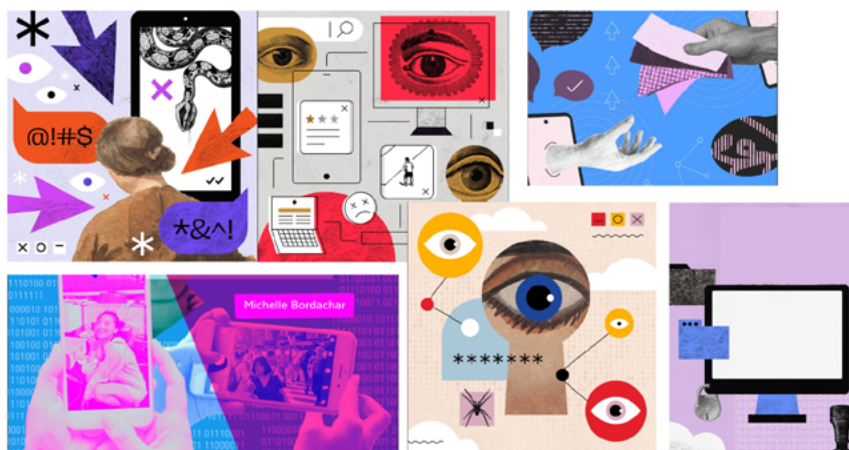


Figura 37. Moodboard recopilatorio de elementos visuales de Derechos digitales. Elaboración propia.

2. DISEÑO DE ESTRUCTURA

Teniendo las bases del diseño de marca, corresponde definir los contenidos con los que se trabajarán a lo largo del proyecto. Para ello se realiza una aproximación desde el diseño de la información, la cuál según Frascara (2006) “consiste en dos distintos aspectos: la organización de la información (el contenido), y la planificación de su presentación visual.”

2.1. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

2.1.1. Asesorías

Con el fin de obtener información confiable para la realización del proyecto, se recurre a asesorías con organizaciones experimentadas en temáticas relacionadas a la violencia digital y similares. De esta manera se logra contacto

con tres organizaciones especializadas y mencionadas anteriormente en la primera parte del proyecto: **ONG Amaranta y ODEGI**.

En primer lugar se establece contacto con Karen Vergara, periodista con magíster en estudios de género que en la actualidad dirige las comunicaciones de ONG Amaranta y también forma parte activa del colectivo Ciberseguras, siendo ella una parte importante en diversos estudios referentes a violencia digital.

Por otro lado se contactó además con Daniela Moyano, diseñadora con magíster en sociología y cofundadora del Observatorio de Datos y Estadísticas de Género e Interseccionalidades (ODEGI), siendo especialista en temáticas relacionadas con el feminismo de datos y estudios críticos de datos.

De esta forma se logra contar con el apoyo de organizaciones con experiencia en temas de violencia digital, creando un trabajo colaborativo con las partes implicadas gracias al acceso y autorización en el tratamiento de contenidos.



Figura 38. Logo ONG Amaranta y ODEGI respectivamente [Captura]. Extraído en 2024.

2.1.2. Criterios de organización del contenido

La violencia digital como se ha visto hasta ahora es una problemática de la que no se sabe en qué momento se puede ser víctima de ella, y por tanto se vuelve algo impredecible para lo que se debe estar preparado en caso de que llegase a suceder. En ese sentido, la violencia digital se puede ver de manera similar a un desastre natural, y como tal es una situación a la que hay que anteponerse.

De esta forma se busca abordar la organización del contenido desde un enfoque

de la prevención y respuesta ante riesgos, el cual se encuentra descrito en la ley chilena 21364 y que se divide en cuatro principales fases:

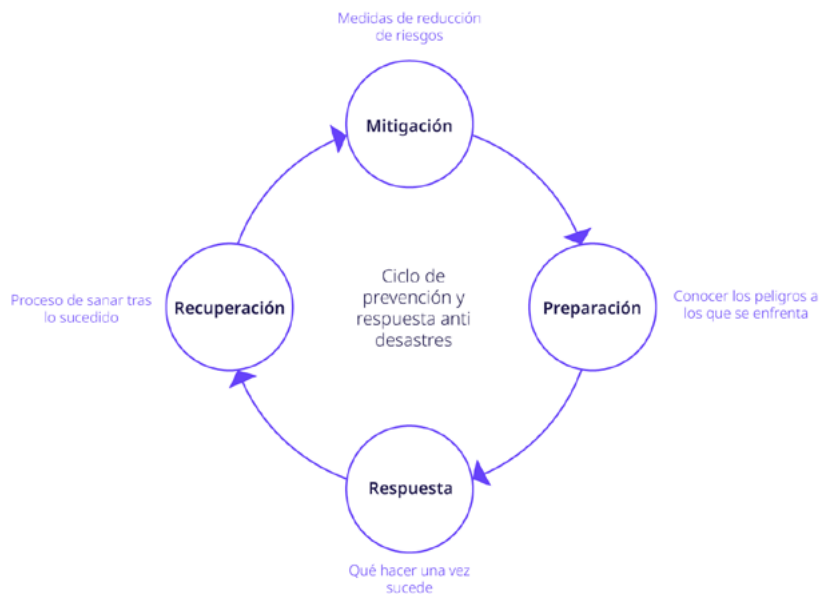


Figura 39. Diagrama de ciclo de prevención del desastre. Elaboración propia.

De esta forma la organización general de contenidos sería:

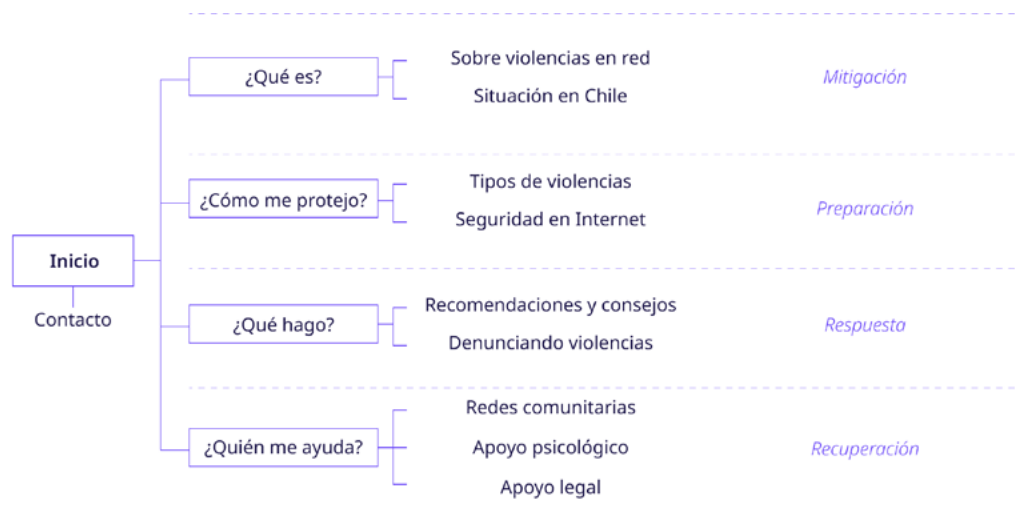


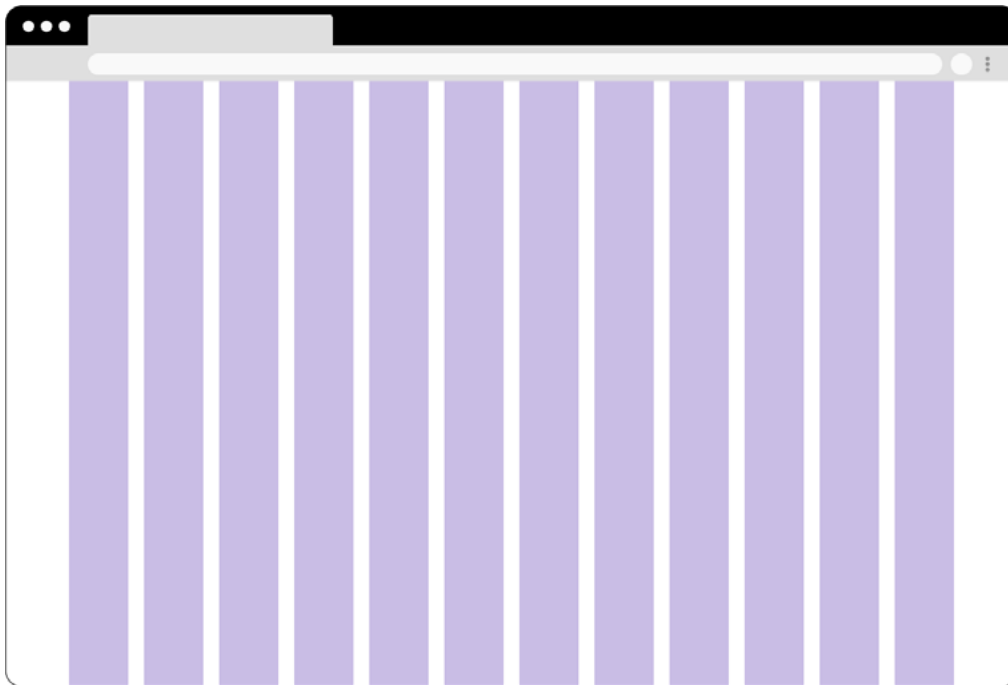
Figura 40. Diagrama de organización de contenidos. Elaboración propia.

3. DISEÑO DE ESQUELETO

3.1. ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN Y NAVEGACIÓN

3.1.1. Wireframe

Con el fin de estructurar y jerarquizar los contenidos de la página web, definir espacios y relaciones de manera ordenada, es que se recurre al recurso de wireframes, los cuales permiten concentrarse en el uso correcto de una web poniendo en primer lugar la funcionalidad y el comportamiento en diferentes pantallas.



Escritorio 1280 px, 12 columnas 75 px, gutter 20 px

Figura 41. Diagramación de columnas. Elaboración propia.

Algunos de los primeros acercamientos corresponden a wireframes en un estado temprano de desarrollo donde se establecen algunos de los modos de interacción entre las distintas páginas interiores del sitio web:

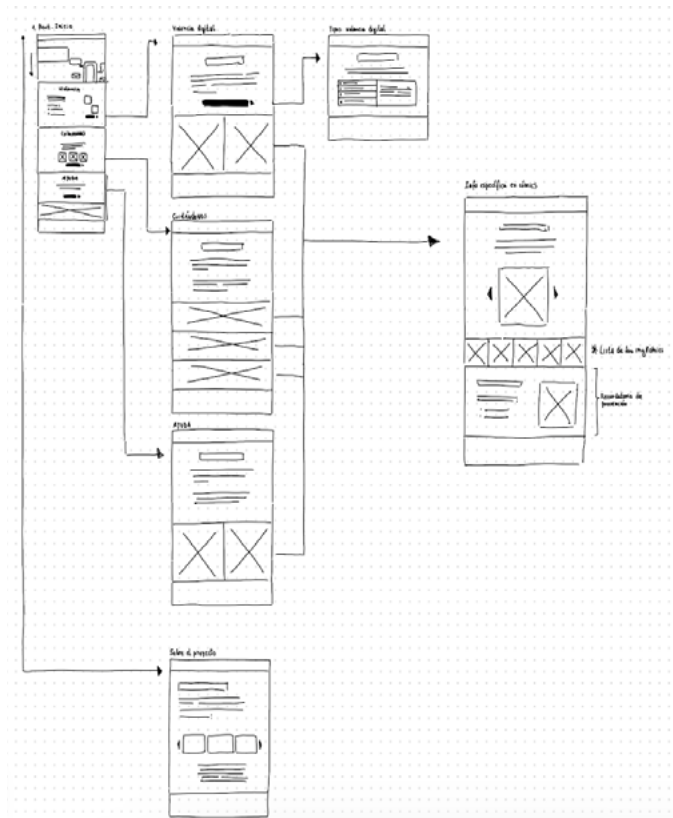


Figura 42. Primeros acercamientos wireframes. Elaboración propia.

De esta aproximación nacen las primeras versiones de las estructuras principales de las páginas en donde en la página inicial se hace una breve presentación de las secciones interiores:

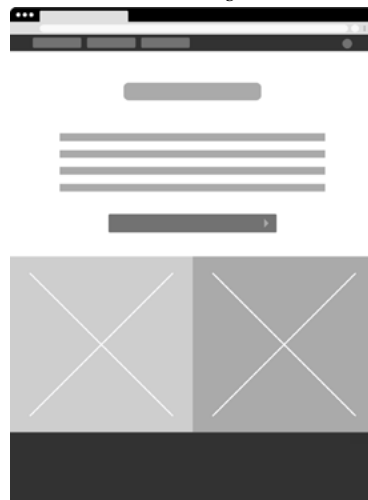
Inicio



Tipos de violencias



Violencia digital



Sobre el proyecto



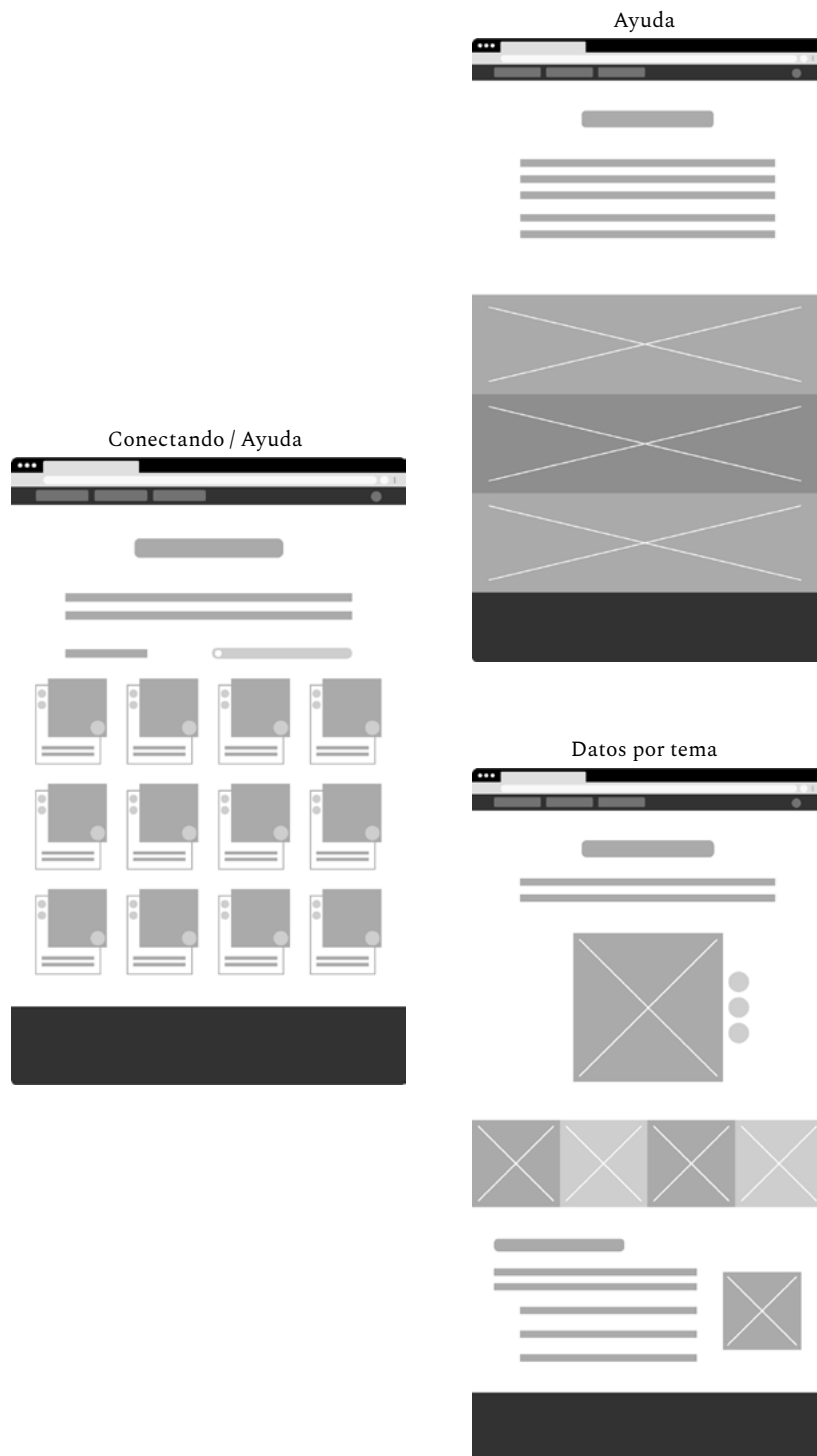


Figura 43. Wireframes de páginas. Elaboración propia.

3.1.1. Wireflow

Luego de definir la estructura de cada página, es necesario planificar los modos de interacción entre cada una de ellas y sus diferentes conexiones. Para ello se recurre a un wireflow, que es la combinación entre un flowchart y un wireframe, permitiendo visualizar el flujo de navegación dentro de la web.



Figura 44. Wireflow e interacciones.
Elaboración propia.

4. DISEÑO DE SUPERFICIE

4.1. PROTOTIPOS DE FIDELIDAD INCREMENTAL

De las anteriores aproximaciones se realiza el primer prototipo de baja fidelidad donde se hace un énfasis a la muestra del contenido dentro de la página web más que en lo visual, con el fin de dejar tan solo los elementos centrales con sus diversas interacciones para poner a prueba la usabilidad de la página.

Se concreta este prototipo mediante la Figma, una herramienta que permite la creación de prototipos interactivos en donde además se contempla una versión móvil, editando para ella los tamaños y disposiciones de botones, menús y texto.

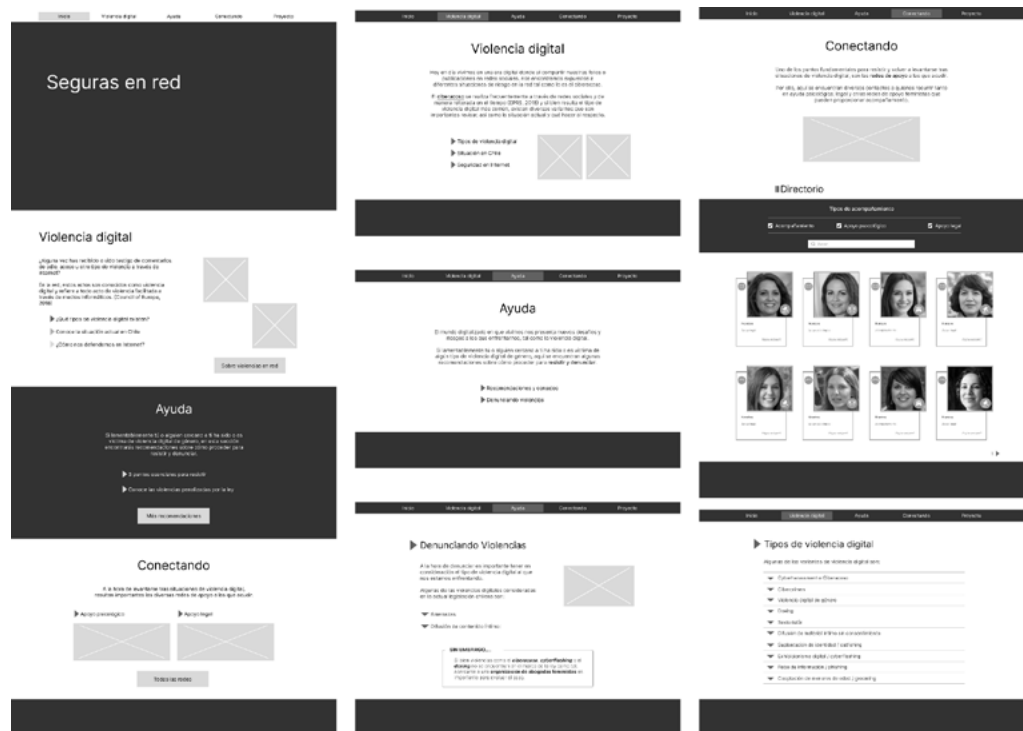


Figura 45. Vistas de prototipos web. Elaboración propia.



Figura 46. Vistas de prototipos web, versión móvil. Elaboración propia.

4.1.1. Validación

Con estos prototipos se procede a realizar un test de usabilidad que nos de cuenta de aspectos a mejorar con respecto a la interacción de los contenidos dentro de la web. La prueba de usabilidad consiste en crear situaciones con diferentes tareas que deberán llevar a cabo los usuarios.

Estas actividades deben tener en cuenta los objetivos del proyecto y proveer del contexto necesario para que dicha tarea no sea demasiado vaga. De esta forma, las situaciones planteadas para el test son:

- Has estado recibiendo comentarios de odio en tu Instagram, y te encuentras en búsqueda de ayuda sobre qué hacer al respecto.
- Has sido víctima de violencia digital y te encuentras en búsqueda de

apoyo psicológico para poder superar la situación.

- Se han difundido fotos íntimas de una de tus amistades y buscas información para poder ayudarle con qué hacer al respecto.

- Te encuentras en búsqueda de consejos para aumentar tu seguridad en internet.

La prueba es realizada en 3 ocasiones, y al finalizar los usuarios pueden dar sus comentarios al respecto. De estos resultados se observan oportunidades de mejora en el lenguaje empleado, el cual se siente distante y en exceso formal, mientras que en dos de las usuarias se presenta preocupación en relación a la inmediatez de la información proporcionada, donde nace la inquietud de “sí ahora mismo llegara a necesitar ayuda, me costaría un poco saber donde ir”.

4.1.1. Ajustes

En base a los resultados obtenidos en la etapa de validación, se plantea una revisión de la propuesta con el fin de mejorar los aspectos deficientes como la disposición de contenidos para así crear un flujo de información que refuerce la idea del ciclo de prevención de riesgo, interconectando las páginas interiores.

Además se revisa el uso del lenguaje empleado, realizando una aproximación mucho más personal y cercana respecto a los temas presentados, así como también asegurarse de que la información sea lo más directa y concreta posible, haciendo uso de recursos como desplegables que ayuden en la distribución e inmediatez de la información.

De esta forma nos aproximamos nuevamente a la propuesta mediante nuevos bocetos de wireframes:

2da



3da





Figura 47. Bocetos de nuevos wireframes. Elaboración propia.

4.1.1.1. Wireframe

De esta forma, se procede a hacer una revisión del wireframe, teniendo en consideración los elementos descritos anteriormente:

Inicio

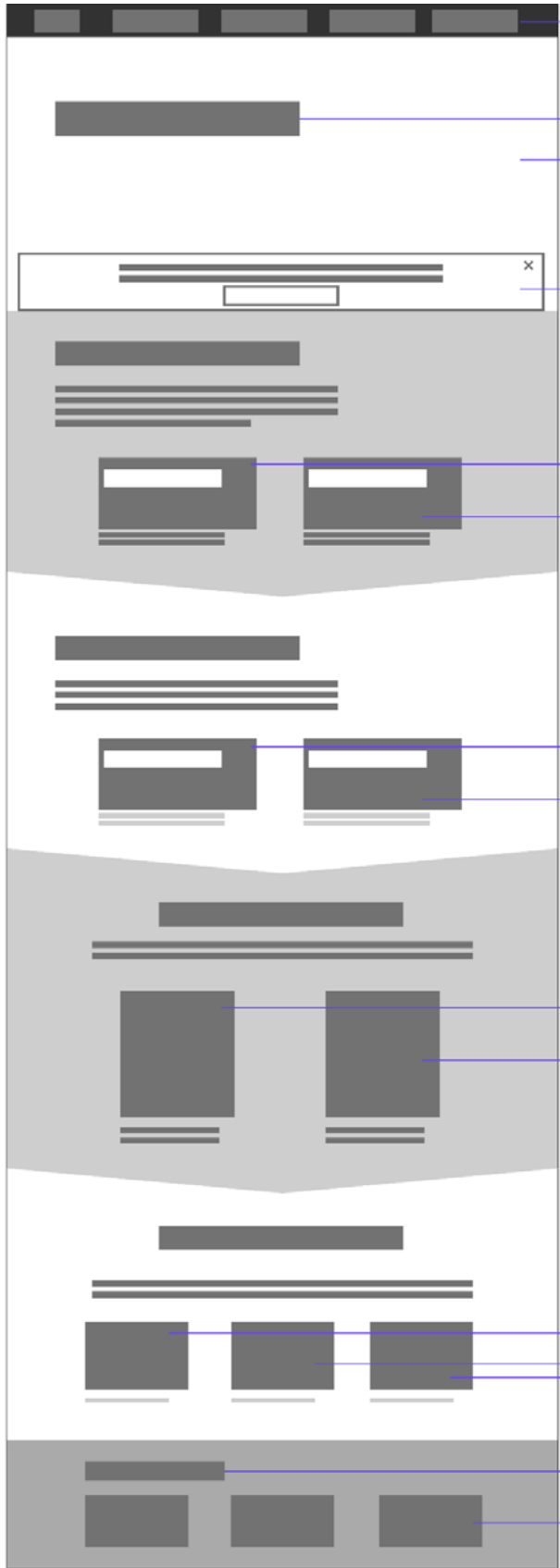
Conociendo violencias en red

Sobre cómo protegerse

Sobre qué hacer cuando sucede

Sobre acompañamientos

Footer



menú superior

Título

banner presentación

pop up ayuda inmediata

Conociendo la violencia digital

Situación en Chile

Tipos de violencia digital

Seguridad en Internet

Recomendaciones y consejos

Denunciando violencias

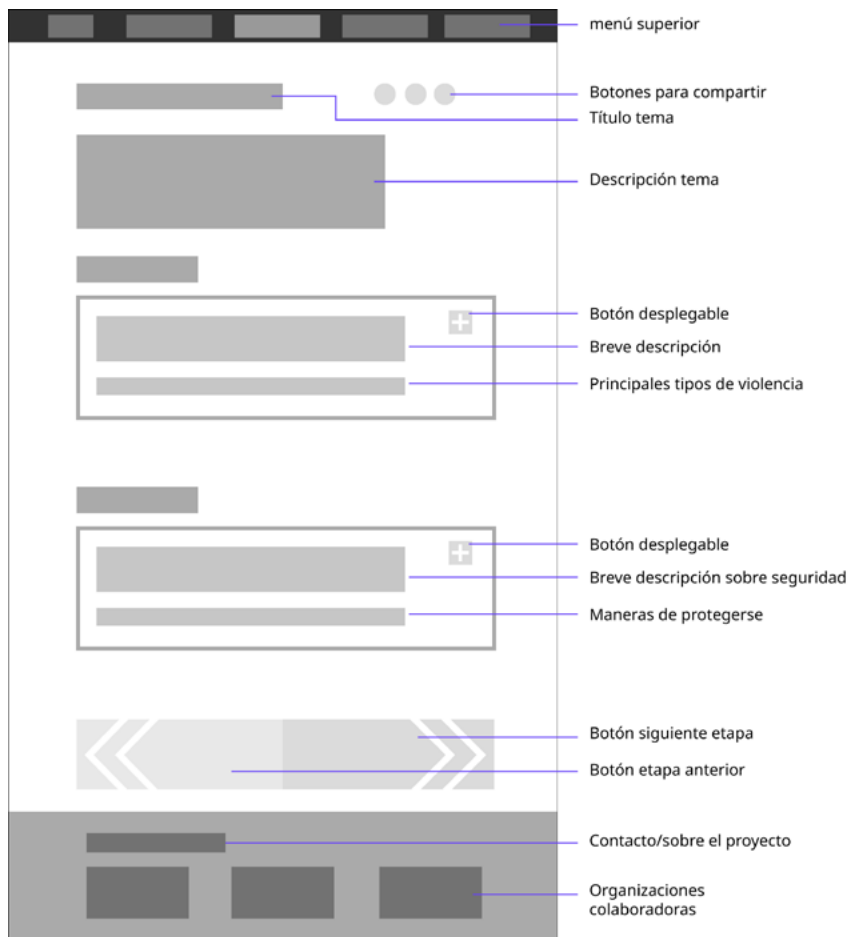
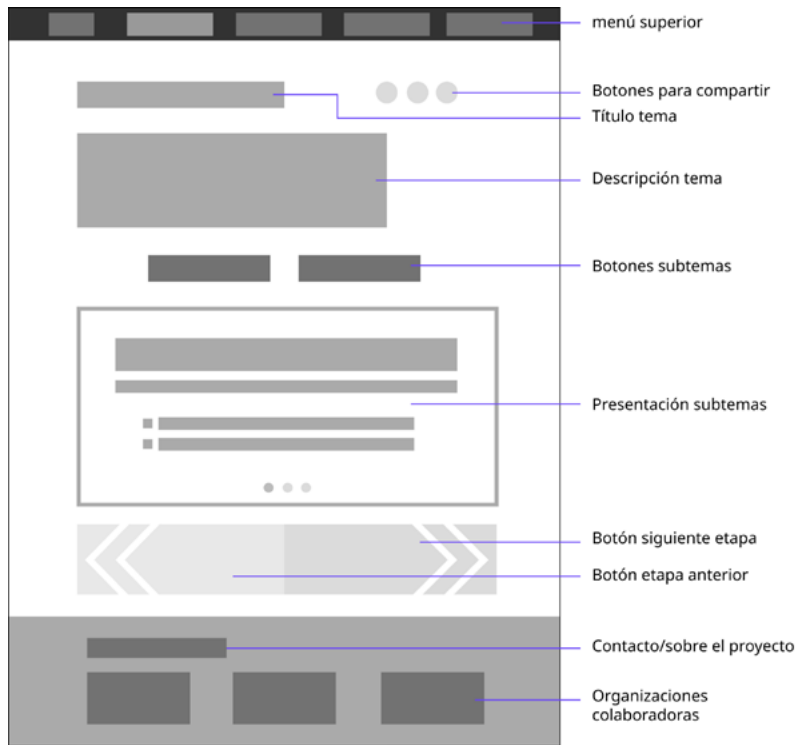
Apoyo psicológico

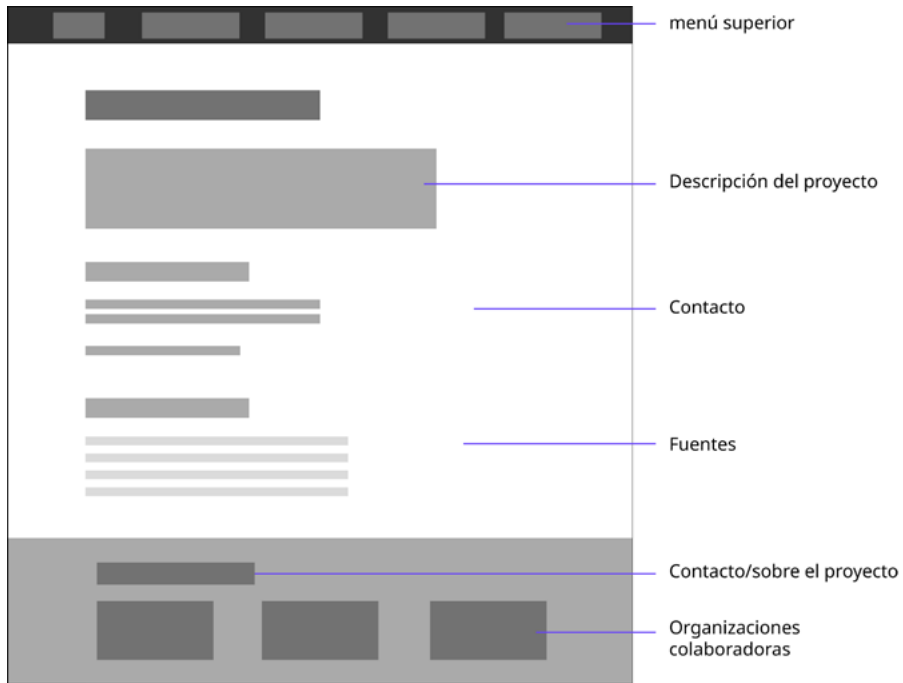
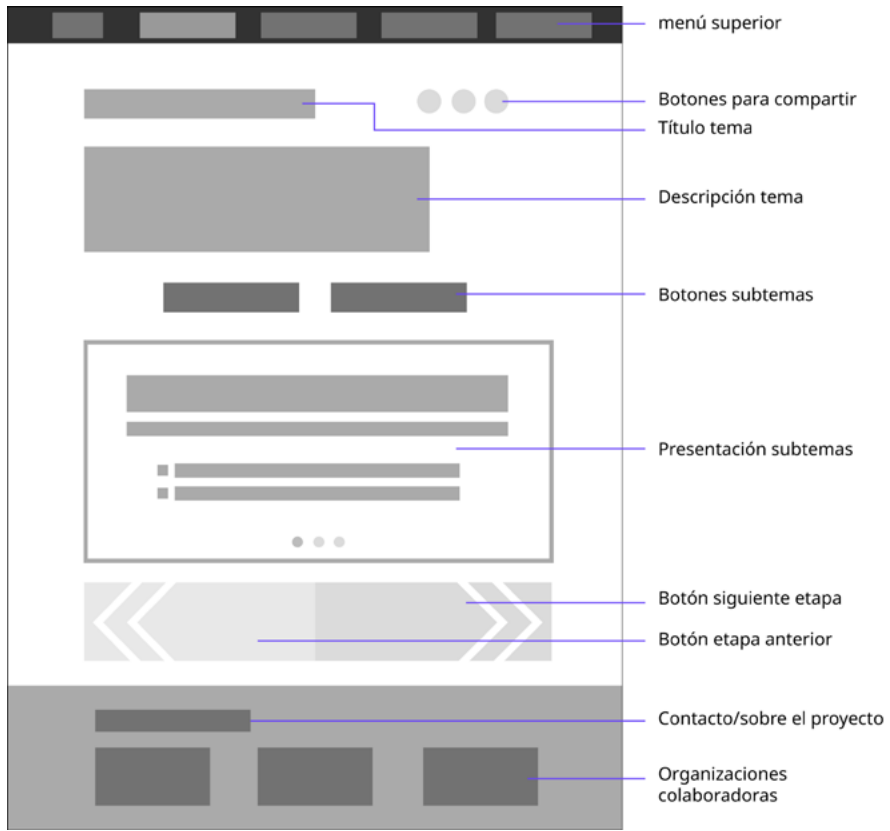
Apoyo legal

Acompañamiento

Contacto/sobre el proyecto

Organizaciones colaboradoras





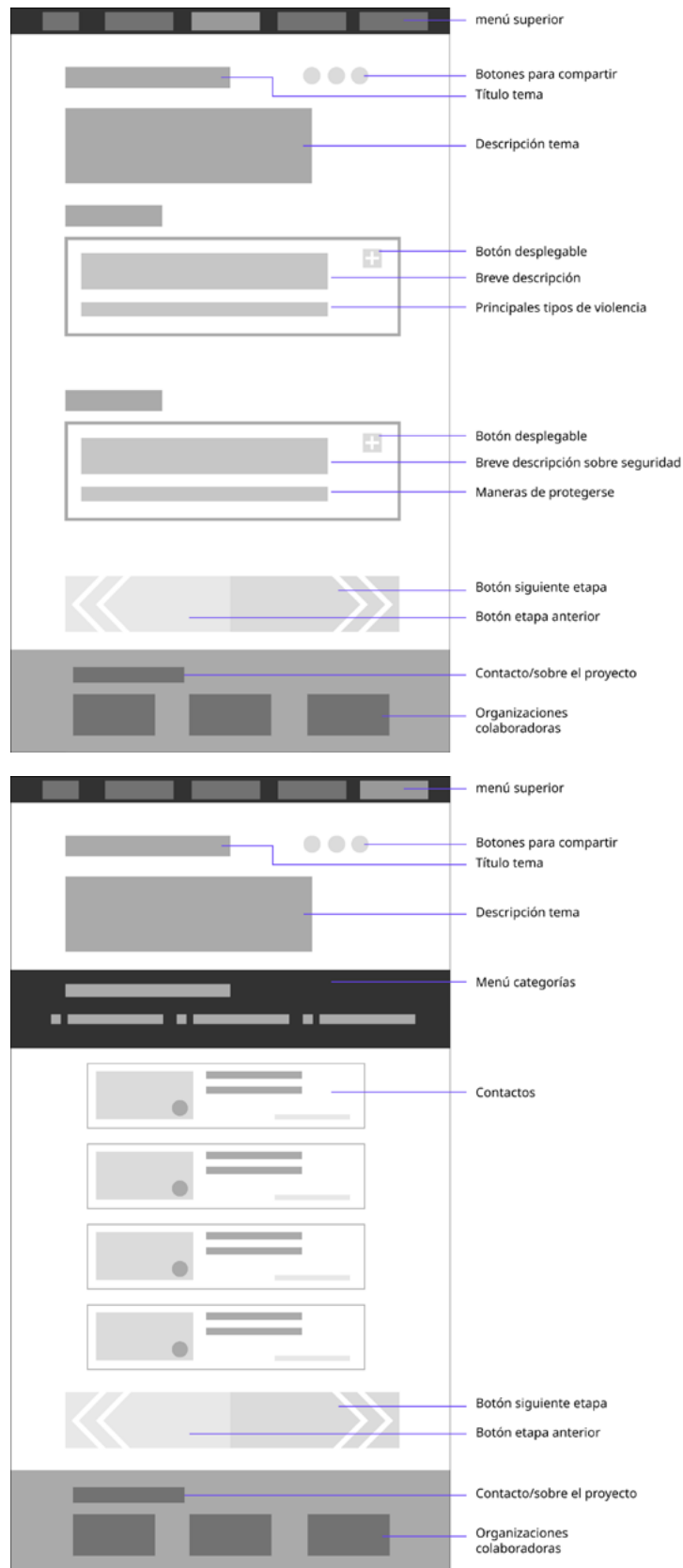


Figura 48. Vistas wireframes revisados.
Elaboración propia.

4.1.1.2. Wireflow

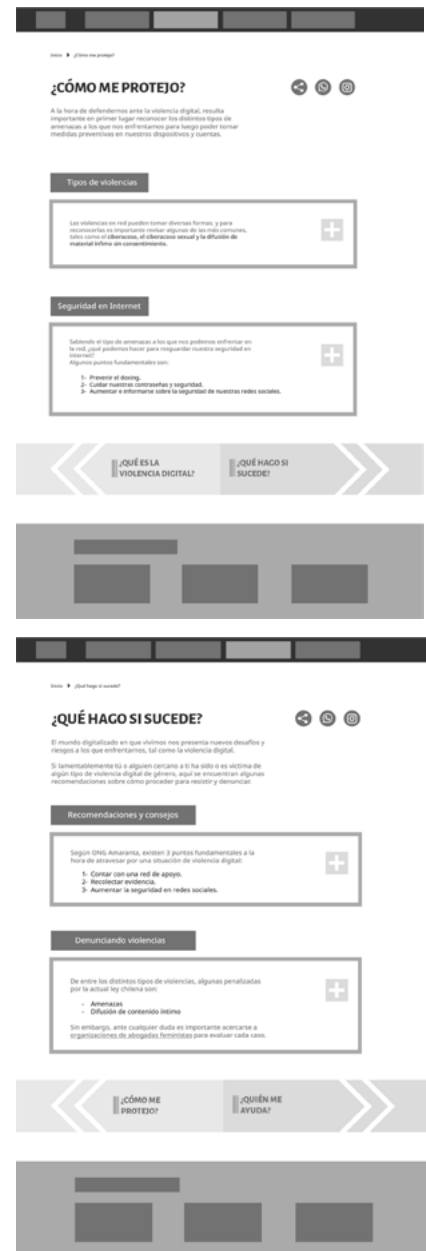
Con respecto al wireflow, la navegación de la página de inicio es similar a la propuesta interior, siendo uno de los cambios principales el flujo dentro de las páginas interiores que ahora se conectan entre sí según las etapas en que han sido distribuidas, de manera de generar una continuidad cíclica en torno a la información presentada.



Figura 49. Wireflow e interacciones revisadas.
Elaboración propia.

4.1.1.3. MockUp

Luego de los ajustes realizados a el wireframe y el wireflow corresponde las primeras vistas de MockUp con el contenido a presentar, para posteriormente afinar visualmente en un prototipo de alta fidelidad.



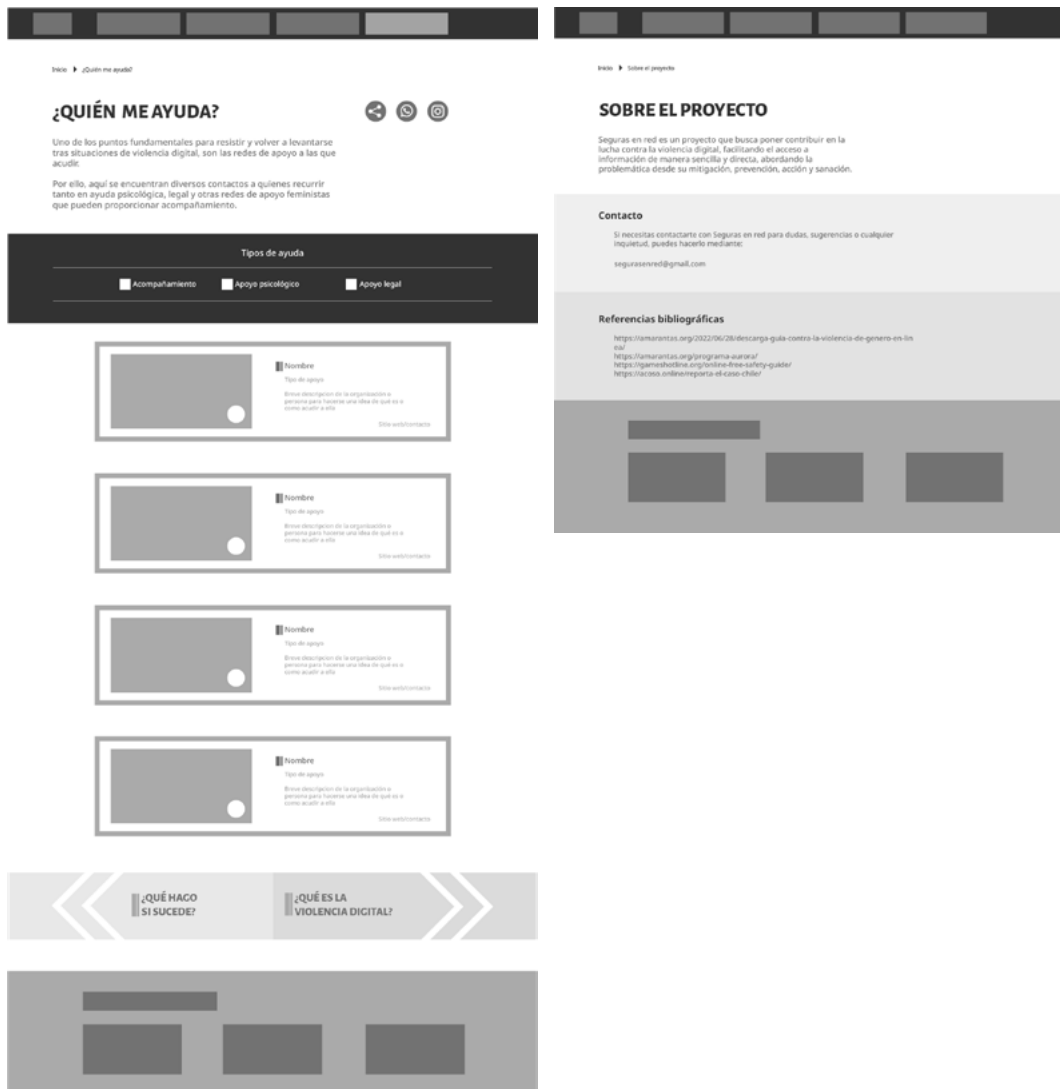


Figura 46. Vistas de prototipos web, versión móvil. Elaboración propia.

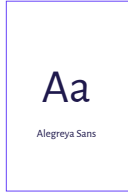
4.2. ELEMENTOS DE INTERFAZ: STYLE GUIDE

Con respecto a los elementos visuales de la plataforma web, se procede a realizar un guía de estilo o style guide que recopile los principales elementos agrupados en tres principales categorías: tipografía, color y formas.

Del mismo modo, se recogen elementos relacionados con las funcionalidades del sitio web, tales como botones, desplegables, tarjetas y otros.

Tipografía

Familias de fuentes



Aa Bold 700
Aa ExtraBold 800

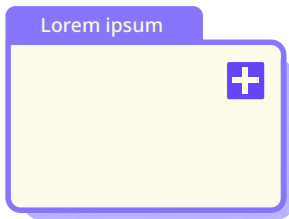


Aa Light 300
Aa Regular 400
Aa Medium 500
Aa SemiBold 600
Aa Bold 700

Links

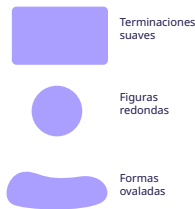
- [Link de ejemplo](#) hover
- [Link de ejemplo](#) click
- [Link de ejemplo](#) visitado

Desplegables



Formas

Bordes



Botones de páginas



Headers

H1 header

Tamaño fuente: 80px

H2 header

Tamaño fuente: 48px

H3 header

Tamaño fuente: 24px

H3 header

Tamaño fuente: 20px

Párrafos

Párrafos inicio:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Párrafos principales:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Párrafos temas:

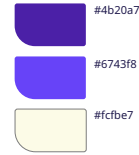
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Párrafos temas:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Color

Primarios



Secundarios



Texturas



Texturas de papel

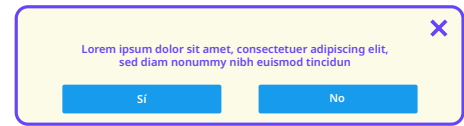
Íconos



Extraídos de Bootstrap y modificados



Pop-up

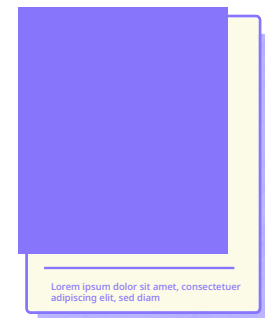


Cards

Versión 1:



Versión 2:



4.3. PROTOTIPO DE ALTA FIDELIDAD

En la construcción del prototipo de alta fidelidad se tuvo en consideración el uso de texturas de papel a lo largo de la página, esto con el fin de reforzar los conceptos de lo natural, la confianza y lo cercano.

Del mismo modo, otro recurso utilizado es el código binario dada su estrecha relación con la tecnología, por lo que es posible observar la frase “violencia digital” del siguiente modo:

```
01110110 01101001 01101111 01101100 01100101 01101110 01100011  
01101001 01100001 00100000 01100100 01101001 01100111 01101001  
01110100 01100001 01101100
```

Uno de los primeros lugares en donde se puede observar este recurso, es en el banner de inicio. Este banner nos presenta el proyecto “Seguras en red”, un lugar que apela a la comunidad y lo cercano, es por ello que se decide mostrar en primer plano la representación de unas mujeres unidas, saliendo en forma de mensaje desde un dispositivo móvil y con varios mensajes positivos a su alrededor. Es esto en conjunto con el trabajo de colores, que se logra crear una agradable atmósfera en torno a Seguras en red.



Figura 47. Header del sitio web. Elaboración propia.

Otro de los aspectos considerados, es reducir al mínimo las formas con terminaciones bruscas, ya que esto en conjunto con el uso de formas curvas puede colaborar en la sensación de seguridad y cercanía que se busca transmitir en la web.

Inicio > ¿Qué es?

¿Qué es? > ¿Cómo me protejo? > ¿Qué hago si sucede? > ¿Quién me ayuda?

¿QUÉ ES LA VIOLENCIA DIGITAL?

La violencia digital es todo acto de violencia, acoso u comentarios de odio llevados a cabo a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) y se manifiesta a través de medios digitales como las redes sociales, por ejemplo.

Sobre violencias en red

- Hoy en día vivimos en una era digital donde al compartir nuestras fotos o publicaciones en redes sociales, nos encontramos expuestos a diferentes situaciones de riesgo en la red tal como lo es el ciberacoso.
- El ciberacoso se realiza frecuentemente a través de redes sociales y de manera reiterada en el tiempo (EPRS, 2018) y si bien resulta el tipo de violencia digital más común, existen diversas variantes que son importantes revisar así como la situación actual y qué hacer al respecto.

Situación en Chile

- Según un estudio realizado por el Segejob en 2021, un 47% de jóvenes entre 15 a 29 años ha sido víctima de violencia digital.
- Del mismo modo, otro estudio del Observatorio Contra el Acoso Callejero (OCAC, 2019) reveló que:
 - Un 77,2% de las mujeres entre 18 y 26 años declaró en 2019 haber sido alguna vez víctima de ciberacoso sexual.

Proyecto Aurora

En 2020 ONG Amaranita realizó el Proyecto Aurora que llevó a cabo un estudio que indagó en profundidad en las experiencias de 531 mujeres de diversos rangos etarios. Esta encuesta se centró en 3 aspectos centrales:

- Si han sido víctimas de violencia digital
- Tipo de violencia recibida
- Repercusiones del ataque

De esta encuesta se dio a conocer que:

- Un 73,8% había sido víctima de violencia digital, en donde los tipos más reportados fueron:
 - Violencia verbal
 - Stalking
 - Cyberflashing
 - Difamación
- Los principales atacantes suelen ser: perfiles falsos/anónimos, ex parejas, o algún hombre del entorno de la víctima.
- Las plataformas donde se suelen llevar a cabo son:
 - Facebook
 - Instagram
 - Twitter
- Como mayores repercusiones a nivel personal se tiene que: les afecta a nivel emocional, en su autoestima, sensación de ser vigiladas y problemas psicológicos.
- Algunas de las medidas posteriores fueron:
 - Bloquear a los atacantes
 - Aumentar la seguridad en cuentas y dispositivos
 - Conversar con su entorno
 - Conversar con organizaciones y/o amigas

¿QUIÉN ME ACOMPAÑA?

¿CÓMO ME PROTEJO DE LA VIOLENCIA DIGITAL?

¡Sobre el proyecto
En colaboración con:

AMARANTA

ONDAI
Observatorio de Datos y Estadísticas de Género y Equidad

¿Qué es? ¿Cómo me protejo? ¿Qué hago si sucede? ¿Quién me ayuda?

Seguras en red

Aquí encontrarás información referente a la violencia digital. Si lamentablemente tú o alguien cercano está pasando por este tipo de situación, te recomendamos ir directamente a ver los [links de ayuda](#).

¿Qué es?

- Alguna vez has recibido o sido testigo de comentarios de odio, acoso u otro tipo de violencia a través de internet?
- En la red, estos actos son conocidos como violencia digital y refiere a todo acto de violencia facilitado a través de medios informáticos. [Causas de Internet, 2019](#)

Tipos de violencias

¿Cómo se da? Alguien que te envía mensajes de texto o correos electrónicos que te insultan o amenazan a través de medios digitales.

Situación en Chile

¿Qué sucede en Chile? En Chile, según el estudio de violencia digital, el 20% de las personas que usan internet han experimentado algún tipo de violencia digital.

¿Cómo me protejo?

- Para protegernos, resulta fundamental prepararse con antelación y conocer los peligros a los que nos enfrentamos dentro de la red.
- Aquello implica, por ejemplo, conocer los distintos tipos de violencia digital, los más recurrentes y también las diversas formas de mantenernos seguros dentro de Internet.

Tipos de violencias

¿Cómo se manifiesta? A través de mensajes de texto, correos electrónicos, redes sociales, aplicaciones de mensajería instantánea, etc.

Seguridad en Internet

¿Qué acciones tomar para mantener nuestra seguridad y privacidad en línea? Mantener nuestras cuentas seguras y privadas.

¿Qué hacer si sucede?

Si lamentablemente tú o alguien cercano se encuentra atravesando por una situación de violencia dentro de Internet, aquí encontrarás información y recomendaciones sobre cómo proceder para resistir y denunciar.

¿Quién me ayuda?

A la hora de levantarse tras situaciones de violencia digital, resultan importantes las diversas redes de apoyo a las que acudir.

- Apoyo psicológico
- Apoyo legal
- Apoyo administrativo

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

SEBES al servicio
En colaboración con:

AMARANTU
ONDAI
Observatorio Nacional de Violencia Digital

¿Qué es? ¿Cómo me protejo? ¿Qué hago si sucede? ¿Quién me ayuda?

¿CÓMO ME PROTEJO?

A la hora de defendernos ante la violencia digital, resulta importante en primer lugar reconocer los distintos tipos de amenazas a los que nos enfrentamos para luego poder tomar medidas preventivas en nuestros dispositivos y cuentas.

Tipos de violencias

- Las violencias en red pueden tomar diversas formas, y para reconocerlas es importante revisar algunas de las más comunes:

Ciberacoso o cyberharassment
Es un ambiente tipo de acoso motivado hacia una persona en específico que incluye difamación, amenazas, cyberbullying y otros.

Difusión de material íntimo sin consentimiento
Tipo de violencia digital donde se distribuye material íntimo de la víctima por diversos medios sin el consentimiento de esta. Cuando las víctimas son menores de edad, pasa a ser difusión de pornografía infantil.

Violencia digital de género
Corresponde a ataques motivados por razones de género, siendo víctimas específicas niñas, jóvenes, mujeres y diversidades sexuales.

Doxing
Corresponde a un tipo de ciberacoso que implica la publicación de datos sensibles de la víctima, tales como su dirección, nombre real o lugares frecuentados, entre otros.

Sextorción
Corresponde al uso de material íntimo consentido como forma de extorsionar o intimidar a la víctima.

Exhibicionismo digital / cyberflashing
Tipo de violencia digital donde se hace envío, sin un acuerdo previo (y/o consentimiento) de material íntimo como pueden ser fotos o videos por ejemplo.

Suplantación de identidad / catfishing
Corresponde a la práctica de suplantar la identidad de una persona de forma no consentida a través de cualquier espacio digital.

Robo de información / phishing
Corresponde al robo de información personal como contraseñas, información bancaria u otros datos sensibles que derivan en otras formas de violencias.

Cooptación de menores de edad / grooming
Tipo de práctica donde un adulto se involucra con un menor de edad con el fin de obtener algún beneficio sexual ya sea envío de material íntimo o algún encuentro sexual.

Seguridad en Internet

- Sabiendo el tipo de amenazas a los que nos podemos enfrentar en la red, ¿qué podemos hacer para resguardar nuestra seguridad en Internet?
- Existen 3 puntos fundamentales:

1) Previendo el doxing

El doxing se refiere a prácticas de ciberacoso que se basan en **publicar información sensible** a través de Internet. Esto puede ser datos como nombres reales, direcciones, lugares frecuentados u otros. Normalmente los acosadores hacen uso de la información que publicamos en Internet, por lo que:

Es importante que **seamos conscientes del tipo de información que publicamos en las redes sociales**, acordemos un consenso entre los datos que queremos privarnos de compartir y los que no.

2) Contraseñas y seguridad

Nuestras contraseñas son un punto fundamental a la hora de mantener seguras nuestras cuentas, y con ello la información en ellas, por ello se recomienda:

- Usar un Password Manager (Gestor de contraseñas)
- Usar diferentes contraseñas
- Crear contraseñas difíciles
- No compartir contraseñas
- Activar 2 Factor Authentication (Autenticación)
- Utilizar preguntas de seguridad
- Mantener seguras sus cuentas de correo electrónico

3) Redes sociales

Las redes sociales son uno de los principales canales donde se sufre la violencia digital, por ello algunas cosas son:

- Informarse acerca de los ajustes generales de seguridad de tus cuentas.
- Desactivar los datos de ubicación al postear en redes.
- Decidir qué compartir y ser conscientes del tipo de información que seguimos publicando para otros vean.

¿QUÉ ES LA VIOLENCIA DIGITAL? **¿QUÉ HAGO SI SUCEDE?**

SEBES al servicio
En colaboración con:

AMARANTU
ONDAI
Observatorio Nacional de Violencia Digital


Inicio > ¿Quién me ayuda?

¿QUIÉN ME AYUDA?


Uno de los puntos fundamentales para resistir y volver a levantarse tras situaciones de violencia digital, son las redes de apoyo a las que acudir. Por ello, aquí se encuentran diversos contactos a quienes recurrir tanto en ayuda psicológica, legal y otras redes de apoyo feministas que pueden proporcionar acompañamiento.

Tipos de ayuda


- Acompañamiento
- Apoyo psicológico
- Apoyo legal




ABOFEM
Apoyo legal
Asociación de abogadas feministas de Chile que promueve un enfoque feminista del derecho.
www.abofem.cl



AML Defensa de mujeres
Apoyo legal
Estudio jurídico creado por abogadas feministas especializadas en litigios con perspectiva de género y derechos humanos.
www.aml.cl





MINKA
Apoyo psicológico
Red de psicólogas feministas presentes a lo largo de todo Chile donde crean un espacio terapéutico online con enfoque de género.
www.minka.cl



REDPSICOFEM
Red de apoyo psicológico feminista
Red psicológica con enfoque feminista que busca contribuir a la salud mental desde una perspectiva de género.
www.redpsicofem.cl

¿QUÉ HAGO SI SUCEDE? | ¿QUÉ ES LA VIOLENCIA DIGITAL?

Sobre el proyecto | En colaboración con:

Inicio > ¿Qué hago si sucede?

¿QUÉ HAGO SI SUCEDE?

El mundo digitalizado en que vivimos nos presenta nuevos desafíos y riesgos a los que enfrentarnos, tal como la violencia digital. Si lamentablemente tú o alguien cercano a ti ha sido o es víctima de algún tipo de violencia digital de género, aquí se encuentran algunas recomendaciones sobre cómo proceder para resistir y denunciar.

Recomendaciones y consejos

- El año 2022, ONG Amaranito publicó una guía contra la violencia de género en línea donde entre varios recursos, se mencionan 3 puntos fundamentales a la hora de afrontar por este proceso:**
 - Red de apoyo**
Dado lo importante contar con alguien tipo de apoyo ya sea de personal, de confianza o una red feminista de apoyo puede ser fundamental en este proceso.
 - Evidencia**
Dentro de lo posible, es importante recolectar toda información que pueda servir de evidencia ya sean capturas, audios videos u otros y guardarla en caso de una posterior denuncia.
 - Seguridad en redes**
Aumentar la seguridad en las diversas plataformas utilizadas, esto significa tanto cambiar las contraseñas como priorizar las cuentas. Al igual que en el apartado de prevención del doxing, se recomienda desactivar la geolocalización de los posts y activar la doble autenticación.

Denunciando violencias

- A la hora de denunciar es importante tener en consideración el tipo de violencia digital al que nos estamos enfrentando.** Algunas de las violencias digitales consideradas en la actual legislación chilena son:
 - Amenazas**
Las amenazas pueden ser denunciadas en tanto busquen causar algún mal ya sea a la víctima, su familia, persona, honor o propiedad.
 - Difusión de contenido íntimo**
En reporte de abuso, si el abuso de material íntimo se encuentra pasado por la ley y en ese sentido, la web de acoso.online ofrece orientación en cuanto al procedimiento a seguir para denunciar y agotar recursos que pueden ser de ayuda.

Denunciando en plataformas:

Para reportar el contenido con las plataformas que sea bagado de la web se puede:


- 1 Denunciar por privacidad
- 2 Denunciar por derechos de autor
- 3 Denunciar por pornografía o desnudos

Sin embargo...

Si bien violencias como el ciberacoso, cyberflouting y el doxing no se encuentran penalizadas directamente por la ley, es importante acudir a una organización de abogadas feministas para evaluar el caso.

¿QUÉ HAGO SI SUCEDE? | ¿QUÉ ES LA VIOLENCIA DIGITAL?

Sobre el proyecto | En colaboración con:

Inicio > Sobre el proyecto

SOBRE EL PROYECTO

Seguras en red es un proyecto que busca poder contribuir en la lucha contra la violencia digital, facilitando el acceso a información de manera sencilla y directa, abordando la problemática desde su mitigación, prevención, acción y sanación.

● **Contacto**


Si necesitas contactarte con Seguras en red para dudas, sugerencias o cualquier inquietud, puedes hacerlo mediante:

- ✉ segurasenred@gmail.com
- 📍 [segurasenred](https://www.instagram.com/segurasenred)

● **Referencias bibliográficas**

- <https://amarantitas.org/2022/06/28/descarga-guia-contra-la-violencia-de-genero-en-linea/>
- <https://amarantitas.org/programa-aurora/>
- <https://gamehotline.org/online-free-safety-guide/>
- <https://acoso.online/reporta-el-caso-chile/>

Sobre el proyecto | En colaboración con:

4.2.1. Validación

Al igual que con el primer prototipo, se procede a realizar un test de usabilidad como el descrito con anterioridad y con los mismos usuarios, con el fin de poder evaluar los cambios realizados desde la primera prueba. De esta manera, se varía un poco en las tareas asignadas a las usuarias, por lo que las situaciones planteadas son:

- Tu amiga ha estado recibiendo comentarios de odio en Instagram, y te encuentras en búsqueda de información que le pueda ser de ayuda para compartírla.
- Te encuentras en una situación de violencia digital y necesitas saber a quién recurrir para obtener ayuda de alguna comunidad.
- Te encuentras en búsqueda de recomendaciones para aumentar la seguridad de tus redes sociales.
- Necesitas compartírla información sobre cómo denunciar la difusión no consentida de fotos íntimas a una amiga que se encuentra pasando por esa situación.

De esta forma la prueba es realizada otras 3 veces en donde se observa una mejora sustancial con respecto a la primera prueba. Unos de los aspectos destacados es la presentación de la página, de la cual una de las usuarias dice “ahora se siente como que se preocupa de ti a penas llegas, preguntandote si necesitas ayuda”, mientras que otra de ellas valoró positivamente la implementación del sistema para compartir la información directamente: “igual ahora es más fácil de usar, sobre todo si necesito mostrarle esto a alguien de manera rápida”.

PROYECTO DE IMPLEMENTACIÓN

1. APOYOS

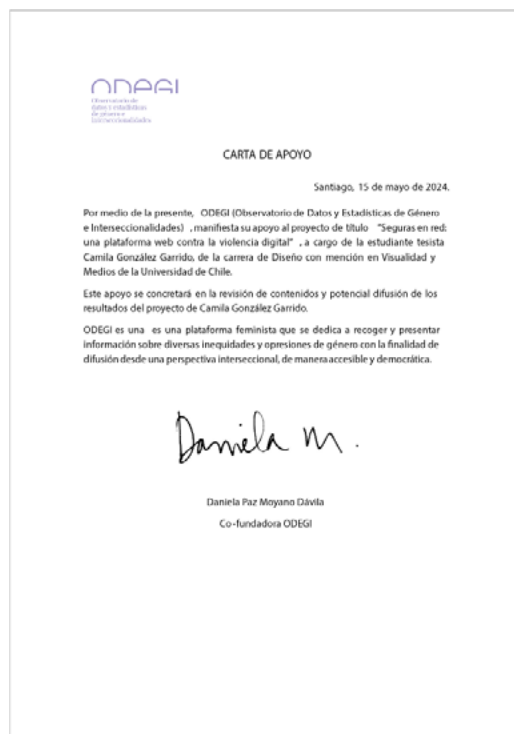
Como se ha mencionado en ocasiones anteriores, durante el desarrollo del proyecto se mantuvieron conversaciones en primera instancia con Amaranta ONG, desde donde se lograron asesorías por parte de Karen Vergara quien cuenta con una gran experiencia en estudios de violencia digital, autorizando el tratamiento y uso de sus estudios, además de proveer de retroalimentación con respecto a la realización de la plataforma web.

Carta de apoyo Amaranta ONG:



Del mismo modo, eventualmente se logra conversar con Daniela Moyano, cofundadora del Observatorio de Estadísticas de Género e Interseccionalidades, ofreciendo su apoyo y asesorías en el desarrollo de la plataforma web y ofreciendo retroalimentación con el fin de seguir mejorando el proyecto.

Carta de apoyo ODEGI:



3. COSTOS Y PROYECCIONES

Los costos asociados al proyecto se dividen en 3 principalmente en 3 etapas: fase constructiva que va desde la investigación hasta las primeras maquetaciones del proyecto. Luego se encuentra la fase de desarrollo en donde se contemplan las realizaciones de prototipos interactivos y pruebas. Finalmente está la fase de lanzamiento y mantenimiento, en donde se consideran los gastos para un periodo de 8 meses de la plataforma web.

	Ítem	Cantidad	Tipo de pago	Precio unitario	Precio total
Insumos de trabajo digital	Licencia Adobe Creative Cloud Todas las aplicaciones	1	Anual	\$448.920	\$448.920
	Wacom Intuos M	1	Único	\$199.000	\$199.000
	Lenovo LOQ 15IRH8/Intel Core i5/16GB RAM/512GB SSD	1	Único	\$999.990	\$999.990
	Total parcial: \$1.647.910				
Diseño de estrategia y enfoque	Investigación y redacción	2	Mensual	\$700.000	\$1.400.000
	Principios de diseño	1	Único	\$150.000	\$150.000
	Tono de voz	1	Único	\$130.000	\$130.000
	Branding	1	Único	\$400.000	\$400.000
	Revisión/Ajustes	1	Único	\$280.000	\$280.000
	Total parcial: \$2.360.000				

	Ítem	Cantidad	Tipo de pago	Precio unitario	Precio total
Diseño de estructura	Gestión de contenidos	1	Único	\$490.000	\$490.000
	Arquitectura de información	1	Único	\$1.500.000	\$1.500.000
	Asesorías	2	Único	\$170.000	\$340.000
	Total parcial: \$2.330.000				
Diseño de esqueleto	Diseño flujo de información	1	Único	\$500.000	\$500.000
	Diseño plataforma web	1	Único	\$500.000	\$500.000
	Maquetación plataforma web	1	Único	\$450.000	\$450.000
	Total parcial: \$1.450.000				
Diseño de superficie	Style guide	1	Único	\$900.000	\$900.000
	Ilustración	1	Único	\$900.000	\$900.000
	Desarrollo prototipos inactivos	1	Único	\$800.000	\$800.000
	Pruebas prototipos	3	Por prueba realizada	\$100.000	\$300.000
	Total parcial: \$2.900.000				

	Ítem	Cantidad	Tipo de pago	Precio unitario	Precio total
Fase implementación y mantención	Mantención plataforma web	1	Anual	\$1.000.000	\$1.000.000
	Desarrollo plataforma web	1	Único	\$1.200.000	\$1.200.000
	Bluehosting Plan Full: hosting, dominio, Certificado SSL	1	Anual	\$43.900	\$43.900
	Community manager	8	Mensual	\$200.000	\$1.600.000
	Total parcial: \$3.843.900				
Total proyecto: \$14.531.810					

Como precios referenciales en cuanto a servicios de trabajo se tomaron en consideración tarifarios de sitios web como Workana y 2x3.cl.

Por otro lado, servicios web como hosting u otros fueron consultados a través de la web con sus valores actuales.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha tenido como finalidad informar sobre la violencia digital contra la mujer como un ciclo que exige preparación, mitigación, respuesta y recuperación colaborativa entre mujeres, por lo que corresponde preguntarse si se ha logrado este objetivo.

En primer lugar, es importante pensar en las organizaciones que se hacen partícipes de este proyecto, siendo ellas ODEGI y Amaranta ONG, dos entidades que estudian y tratan temáticas de feminismos, tecnologías y violencias, creando un trabajo colaborativo desde mujeres para mujeres, al mismo tiempo que esto nos asegura confiabilidad en la información proporcionada al estar bajo el asesoramiento de expertas en el tema.

De esta manera se logra crear este lugar al servicio de mujeres que puedan ser o hayan sido víctimas de violencia digital, otorgándoles un espacio seguro de confianza desde el cual pueden acceder a información de ayuda de manera directa y cercana.

Todo este proyecto se ha ido validando en sus distintas etapas, realizando pruebas con usuarias con el fin de testear continuamente las funcionalidades y flujo de información presentado en la web, de manera que el trabajo colaborativo no solo es con las organizaciones que se hacen partícipes, sino también con las mismas usuarias, siendo una parte fundamental a la hora de mejorar la experiencia de la plataforma web.

Seguras en Red se plantea como una plataforma de ayuda contra la violencia digital que decide abordar la problemática desde el enfoque de prevención de riesgos. Es esto lo que nos permite acercarnos a estas situaciones de peligro, desde su mitigación, prevención, respuesta y recuperación.

La realización de este proyecto nos abre además nuevas oportunidades de expandirse, tal como se ha conversado con Amaranta ONG, en donde existe un gran interés por seguir visibilizando y presentando estudios contra la violencia digital de una manera más amplia, y desde donde ya existe una posibilidad de

proyección hacia la implementación de esta plataforma web, pensando en un futuro donde la página se mantenga activa y constantemente actualizada en materia de violencia digital.

El presente proyecto supone un lugar confiable, directo y preciso a la hora de obtener información de ayuda sobre violencia digital, donde además se busca crear un sentimiento de unión y comunidad a la hora de enfrentarnos juntas a la misma problemática, y en ese sentido existen posibilidades aún inexploradas en cuanto a las formas de abordar la violencia digital. Un ejemplo de esto, y que queda para una nueva oportunidad, refiere a una aproximación mucho más emocional y menos directa en torno a la problemática, centrándose en el acompañamiento, el viaje y la emocionalidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Austin, T. & Doust, R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. Blume.
- Buley, L. (2013). The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/165623/slug/the-user-experience-team-of-one-a-research-and-design-survival-guide.html>
- Cadem (2020). Segmentación de las mujeres en Chile. Disponible en <https://minmujeryeg.gob.cl/wp-content/uploads/2021/03/Informe-Segmentación-Web.pdf>
- Calandra, P. & Araya, M. (2009). Conociendo las TIC. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/120281>
- Castells, M. (2010). Comunicación y poder. Alianza Editorial.
- Constanza-Chock, S. (2022). Design justice.
- D'Ignazio, C. & Klein, L.F. (2023) Feminismo de datos. En línea: <https://data-feminism.mitpress.mit.edu/bienvenida>
- Del Congreso Nacional, B. (s. f.). Biblioteca del Congreso Nacional. www.bcn.cl/leychile. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1163423>
- Del Prado, J. A. (2022, 26 octubre). Elementos de la experiencia de usuario, Jesse James Garrett. UXABLES | Blog. <https://www.uxables.com/disenio-ux-ui/elementos-de-la-experiencia-de-usuario-jesse-james-garrett/>
- Derechos Digitales (2018). Tenemos que hablar, Internet está jugando con tus sentimientos. En línea: <https://www.derechosdigitales.org/12284/internet-esta-jugando-con-tus-sentimientos/>
- Guerra, P. (2023). Asesoría técnica parlamentaria: Violencia digital contra la mujer. Normativa en Chile y la Convención de Belem do Pará. En línea: https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/34582/1/BCN__Violencia_digital_e_instrumentos_internacionales__Final.pdf

- McCloskey, M. (2019, 11 mayo). Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo*. Paidós.
- Moran, K. (2016). The Four Dimensions of Tone of Voice. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/tone-of-voice-dimensions/>
- Lagarde, M. (2006). Enemistad y sororidad: Hacia una nueva cultura feminista. En línea: <https://e-mujeres.net/wp-content/uploads/2016/08/Enemistad-y-sororidad.pdf>
- Latour, B. (2021) *¿Dónde estoy? Una guía para habitar el planeta*. Taurus.
- O’Neil, C. (2018). *Armas de destrucción matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*. CAPITÁN SWING LIBROS.
- Pollard, G. (8 de marzo de 2012) JWT Explores Fear of Missing Out - Report, SXSW presentation spotlight how brands can leverage FOMO. PRWeb. Recuperado el 2 de abril de 2023 de <https://www.prweb.com/releases/2012/3/prweb9265660.html>
- Pariser (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*.
- Quiénes somos | luchadoras. (s. f.). <https://luchadoras.mx/quienes-somos/>
- Real Academia Española. Confidencial. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 22 de Marzo de 2024, de <https://dle.rae.es/confidencial>
- Ries, E. (2011). *The lean startup : how today’s entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. http://www.oplaunch.com/documents/the_lean_startup_book_review_JPIM_may2012.pdf
- Violencia contra mujeres y niñas en el espacio digital: Lo que es virtual también es real*. (s. f.). ONU Mujeres – México. <https://mexico.unwomen.org/es/digiteca/publicaciones/2020-nuevo/diciembre-2020/violencia-digital>
- Von Kretschmann, W. & Berenice C. (2020). *Asesoría técnica parlamentaria: Acoso cibernético (ciberacoso)*.

Derecho nacional y comparado. En línea: https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/33111/2/BCN_ciberacoso_2022_CW.pdf

Zafra (2015). La censura del exceso. Revista Paradigma

Sherwin, K., & Tankala, S. (2024, 5 febrero). Card Sorting: Uncover Users' Mental Models for Better Information Architecture. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-definition/>

MATERIAL COMPLEMENTARIO

1. PRUEBA DE CARDSORTING

Con respecto a la agrupación de contenidos y jerarquías dentro del sitio web, se ha llegado a ellos mediante un testeo de cardsorting el cual es un método de investigación UX que ayuda a que los usuarios puedan encontrar la información relevante que necesitan de manera más fácil (Sherwin & Tankala, 2024).

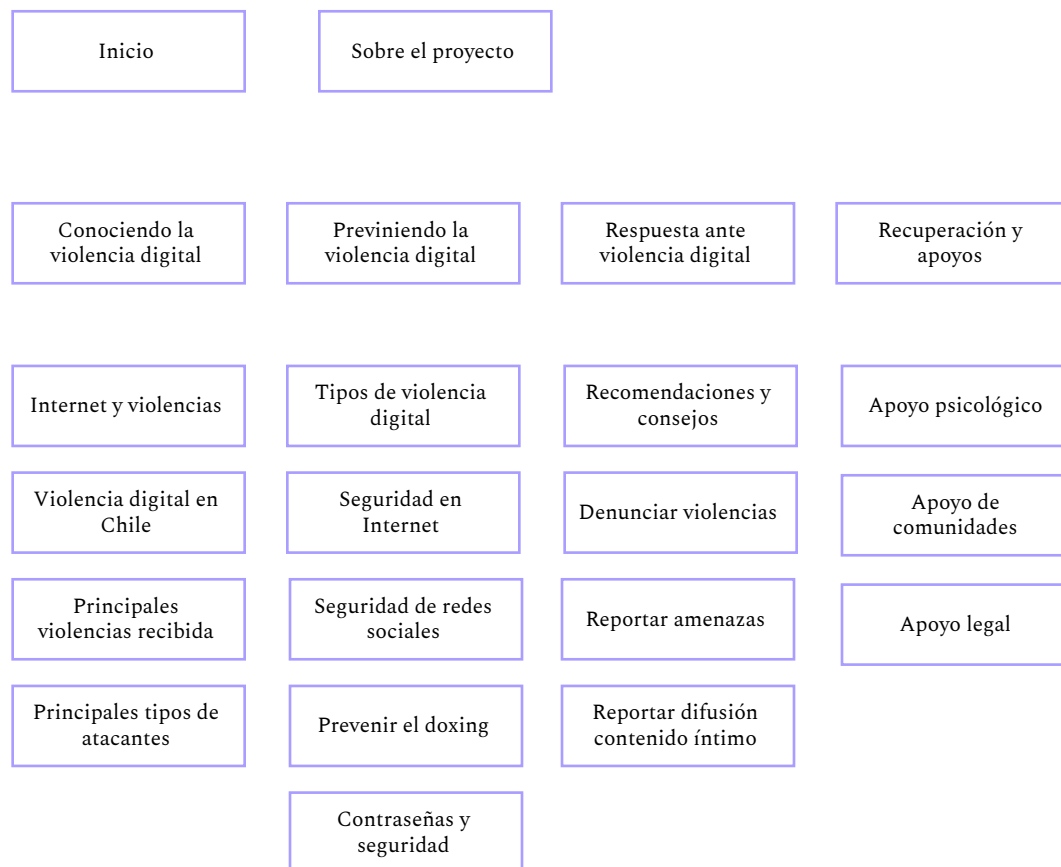
Para la realización de estas pruebas, se le solicitó a un grupo de mujeres de entre 18 y 26 años que organicen una serie de tarjetas en donde se encuentran escritos los temas principales.

Seguridad en Internet	Reportar amenazas	Recuperación y apoyos
Conociendo la violencia digital	Seguridad de redes sociales	Reportar difusión contenido íntimo
Sobre el proyecto	Respuesta ante violencia digital	Internet y violencias
Principales tipos de atacantes	Contraseñas y seguridad	Tipos de violencia digital
Recomendaciones y consejos	Apoyo legal	Denunciar violencias
Apoyo psicológico	Prevenir el doxing	Violencia digital en Chile
Previniendo la violencia digital	Apoyo de comunidades	Inicio
Principales violencias recibida		

Cada uno de los elementos presentados fueron ordenados en categorías

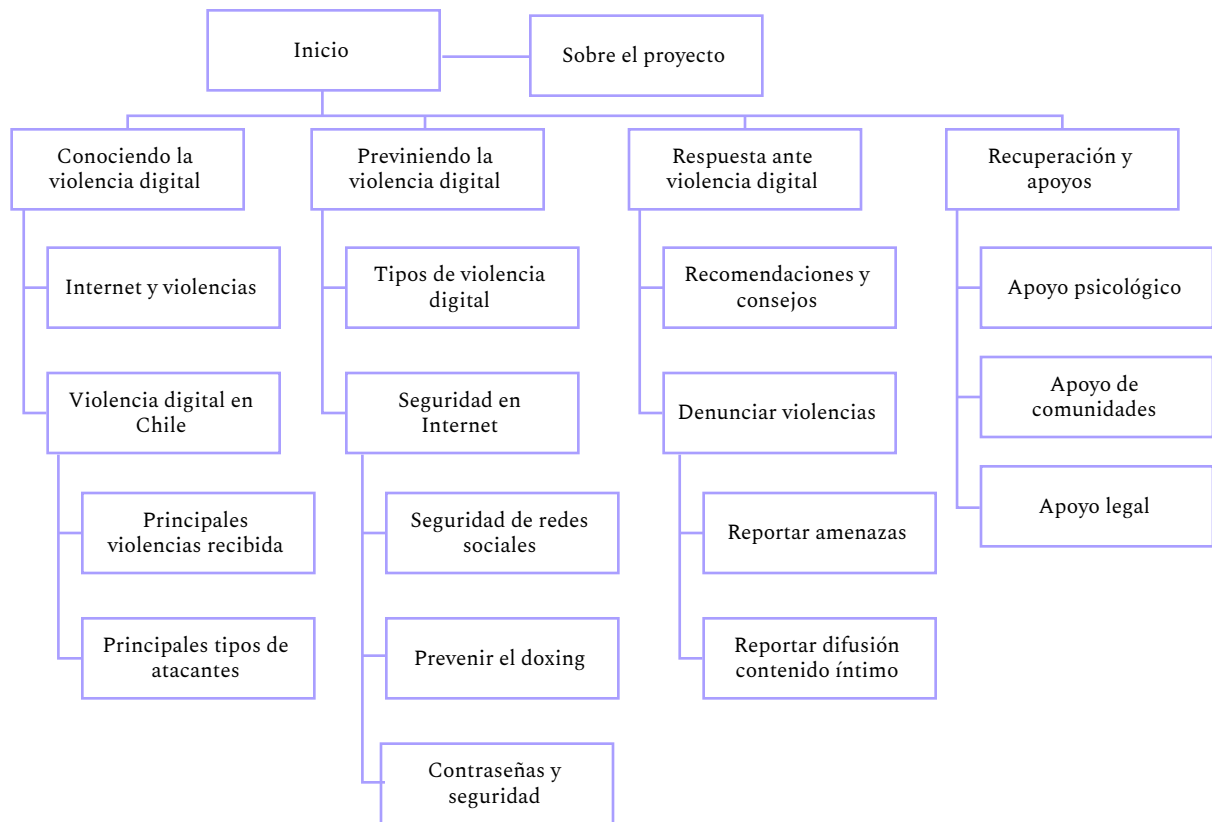
diferentes según sus temáticas y características de la siguiente forma:

Con los conceptos ya propuestos, se procede a hacer uso de una plataforma web



con los conceptos ya presentados y listos para la manipulación de las usuarias. Posteriormente se realiza una actividad en donde se les pide que agrupen y organicen los contenidos disponibles según crean conveniente.

Finalmente se registran los resultados con el fin de contrastar las respuestas de las participantes, definiendo posteriormente el esquema que visualice la estructura base del sitio web y sus contenidos.



2. DETALLE DE CONTENIDOS WEB

Con la estructura base ya definida, se procede a la búsqueda y tratamiento de la información con el fin de obtener la totalidad de contenidos de manera ordenada para su posterior uso en la plataforma web.

TEMAS Y DESCRIPCIONES EXTENDIDAS

¿Qué es?

La violencia digital es todo acto de violencia, acoso u comentarios de odio llevados a cabo a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) y se manifiesta a través de medios digitales como las redes sociales, por ejemplo.

Sobre violencias en red

- Breve descripción:

En Internet se nos puede dejar expuestos a diversas situaciones de riesgo, siendo el ciberacoso de las más comunes.

- Descripción completa:

Hoy en día vivimos en una era digital donde al compartir nuestras fotos o publicaciones en redes sociales, nos encontramos expuestos a diferentes situaciones de riesgo en la red tal como lo es el ciberacoso.

El ciberacoso se realiza frecuentemente a través de redes sociales y de manera reiterada en el tiempo (EPRS, 2018) y si bien resulta el tipo de violencia digital más común, existen diversas variantes que son importantes revisar, así como la situación actual y qué hacer al respecto.

Situación en Chile

- Breve descripción:

En Chile se han realizado estudios sobre la violencia digital y de uno de ellos se dice que un 77,2% de las mujeres entre 18 y 26 años declaró en 2019 haber sido alguna vez víctima de ciberacoso sexual.

- Descripción completa:

Según un estudio realizado por el Segegob en 2021, un 47% de jóvenes entre 15 a 29 años ha sido víctima de violencia digital.

Del mismo modo, otro estudio del Observatorio Contra el Acoso Callejero (OCAC, 2019) reveló que:

Un 77,2% de las mujeres entre 18 y 26 años declaró en 2019 haber sido alguna vez víctima de ciberacoso sexual.

Proyecto Aurora:

En 2020 ONG Amarantas realizó el Proyecto Aurora que llevó a cabo un

estudio que indagó en profundidad en las experiencias de 531 mujeres de diversos rangos etarios.

Esta encuesta se centró en 3 aspectos centrales:

- Si han sido víctimas de violencia digital
- Tipo de violencia recibido
- Repercusiones del ataque

De esta encuesta se dio a conocer que:

Un 73,8% había sido víctima de violencia digital, en donde los tipos más reportados fueron: Violencia verbal, acoso, cyberflashing, difamación.

Los principales atacantes suelen ser: perfiles falsos/anónimos, ex parejas, o algún hombre del entorno de la víctima.

Las plataformas donde se suelen llevar a cabo son: Facebook, Instagram.

Como mayores repercusiones a nivel personal se tiene que: les afectó a nivel emocional, en su autoestima, sensación de ser vigiladas y problemas psicológicos.

Algunas de las medidas posteriores fueron: Bloquear a los atacantes, aumentar la seguridad en cuentas y dispositivos, conversar con su entorno, conversar con organizaciones y/o amigas.

¿Cómo me protejo?

A la hora de defendernos ante la violencia digital, resulta importante en primer lugar reconocer los distintos tipos de amenazas a los que nos enfrentamos para luego poder tomar medidas preventivas en nuestros dispositivos y cuentas.

Tipos de violencia

- Breve descripción:

Las violencias en red pueden tomar diversas formas, y para reconocerlas es importante revisar algunas de las más comunes, tales como el ciberacoso, el

ciberacoso sexual y la difusión de material ínfimo sin consentimiento.

- Descripción completa

La violencia digital se puede presentar en diversas formas, algunas de ellas son: ciberacoso, difusión de material íntimo, sextorsión, doxing, catfishing, cyberflashing, robo de información, violencia digital de género, cibercrimen.

Seguridad en Internet

- Breve descripción

Sabiendo ya el tipo de amenazas a los que nos podemos enfrentar en la red, ¿qué podemos hacer para resguardar nuestra seguridad en internet?

Algunos puntos fundamentales son:

- 1- Prevenir el doxing.
- 2- Cuidar nuestras contraseñas y seguridad.
- 3- Aumentar e informarse sobre la seguridad de nuestras redes sociales.

- Descripción completa

Sabiendo el tipo de amenazas a los que nos podemos enfrentar en la red, ¿qué podemos hacer para resguardar nuestra seguridad en Internet?

Existen 3 puntos fundamentales:

Previendo el doxing:

El doxing se refiere a prácticas de ciberacoso que se basan en exponer datos sensibles de la víctima a través de Internet. Estos pueden ser datos como nombres reales, direcciones, lugares frecuentes u otros.

Normalmente los acosadores hacen uso de la información que publicamos en Internet, por lo que:

Es importante que seamos conscientes del tipo de información que publicamos en las redes sociales, encontrando un balance entre aquellos datos que queremos

privarnos de compartir, y los que no.

Contraseñas y seguridad

Nuestras contraseñas son un punto fundamental a la hora de mantener seguras nuestras cuentas, y con ello la información en ellas, por ello se recomienda:

- Usar un Password Manager (Gestor de contraseñas)
- Usar diferentes contraseñas
- Crear contraseñas difíciles
- No compartir contraseñas
- Activar 2-Factor Authentication (doble autenticación)
- Utilizar preguntas de seguridad
- Mantener seguras tus cuentas de correo electrónico

Redes sociales

Las redes sociales son unos de los principales canales donde se suele recibir violencia digital, por ello algunos consejos son:

- Informarse acerca de los ajustes generales de seguridad de tus cuentas.
- Desactivar los datos de ubicación al postear en redes
- Decidir qué compartir y ser conscientes del tipo de información que dejamos pública para que otros vean.

¿Qué hacer si sucede?

El mundo digitalizado en que vivimos nos presenta nuevos desafíos y riesgos a los que enfrentarnos, tal como la violencia digital. Si lamentablemente tú o alguien cercano a ti ha sido o es víctima de algún tipo de violencia digital de género, aquí se encuentran algunas recomendaciones sobre cómo proceder para resistir y denunciar.

Recomendaciones y consejos:

- Breve descripción:

Según ONG Amaranta, existen 3 puntos fundamentales a la hora de atravesar por una situación de violencia digital:

- 1- Contar con una red de apoyo.
- 2- Recolectar evidencia.
- 3- Aumentar la seguridad en redes sociales.

- Descripción completa:

El año 2022, ONG Amaranta publicó una guía contra la violencia de género en línea donde entre varios recursos, se mencionan 3 puntos fundamentales a la hora de atravesar por este proceso:

Red de apoyo:

Decir lo ocurrido y contar con algún tipo de ayuda ya sea de personas de confianza o una red feminista de apoyo puede ser fundamental en este proceso.

Evidencia:

Dentro de lo posible, es importante recolectar toda información que pueda servir de evidencia (ya sean pantallazos, audios videos u otros) y guardarla en caso de una posterior denuncia.

Seguridad en redes:

Aumentar la seguridad en las diversas plataformas utilizadas, esto significa tanto cambiar las contraseñas como privatizar las cuentas.

Al igual que en el apartado de prevención del doxing, se recomienda desactivar la geolocalización de los posteos y activar la doble autenticación.

Denunciando violencias:

- Breve descripción :

De entre los distintos tipos de violencias, algunas penalizadas por la actual ley chilena son:

- Amenazas
- Difusión de contenido íntimo

Sin embargo, ante cualquier duda es importante acercarse a organizaciones de abogadas feministas para evaluar cada caso.

- Descripción completa:

A la hora de denunciar es importante tener en consideración el tipo de violencia digital al que nos estamos enfrentando.

Algunas de las violencias digitales consideradas en la actual legislación chilena son:

Amenazas:

Las amenazas pueden ser denunciadas en tanto busquen causar algún mal ya sea a la víctima, su familia, persona, honra o propiedad.

Difusión de contenido íntimo:

En mayores de edad, la difusión de material íntimo se encuentra penada por la ley, y en ese sentido, la web de acoso.online ofrece orientación en cuanto al procedimiento a seguir para denunciar y leyes específicas que pueden ser de ayuda.

Denunciando en plataformas:

Para reportar el contenido con las plataformas y que sea bajado de la web se puede: Denunciar por privacidad, denunciar por derechos de autor y/o denunciar por pornografía o desnudez.

Sin embargo, si bien violencias como el ciberacoso, cyberflashing y el doxing no se encuentran penalizadas directamente por la ley, es importante acercarse a una organización de abogadas feministas para evaluar el caso.

¿Quién me ayuda?

Uno de los puntos fundamentales para resistir y volver a levantarse tras situaciones de violencia digital, son las redes de apoyo a las que acudir.

Por ello, aquí se encuentran diversos contactos a quienes recurrir tanto en ayuda psicológica, legal y otras redes de apoyo feministas que pueden proporcionar acompañamiento.

Organización	Tipo de asistencia	Contacto	Link
ABOFEM	Legal	asesorias@abofem.cl contacto@abofem.cl	https://abofem.cl
AML defensa de mujeres	Legal	contacto@amldefensa.cl	https://amldefensa.cl
MINKA	Psicología	https://www.instagram.com/minkapsicofem/	https://linktr.ee/minkapsicofem
REDPSICOFEM	Psicología	contacto@redpsicofem.com +56952130961	https://www.redpsicofem.com
Amaranta ONG	Acompañamiento	voces@amarantas.org	https://amarantas.org
Ciberseguras	Acompañamiento	ciberseguras@riseup.net	https://ciberseguras.org

Sobre el proyecto

- Descripción:

Seguras en red es un proyecto que busca poder contribuir en la lucha contra la violencia digital, facilitando el acceso a información de manera sencilla y directa, abordando la problemática desde su mitigación, prevención, acción y sanación.

Contacto:

Si necesitas contactarte con Seguras en red para dudas, sugerencias cualquier inquietud, puedes hacerlo mediante:

- Mail: segurasenred@gmail.com
- Ig: [segurasenred](#)

Fuentes:

Asesoría técnica parlamentaria (2022). Acoso cibernético (ciberacoso). Derecho nacional y comparado.

<https://amarantas.org/2022/06/28/descarga-guia-contra-la-violencia-de-genero-en-linea/>

<https://amarantas.org/programa-aurora/>

<https://acoso.online/>

<https://gameshotline.org/online-free-safety-guide/>

<https://acoso.online/reporta-el-caso-chile>

4. CARTA DE APOYO AMARANTA ONG



CARTA DE APOYO

Santiago, 8 de mayo de 2024

Por medio de la presente carta, yo, Karen Vergara Sánchez, rut [REDACTED], vicepresidenta de ONG Amaranta, manifiesto mi apoyo al proyecto de título “Seguras en red: una plataforma web contra la violencia digital”, a cargo de la estudiante tesista Camila González Garrido, de la carrera de Diseño con mención en Visualidad y Medios de la Universidad de Chile.

Este apoyo se concretará en la revisión de contenidos y potencial difusión de los resultados del proyecto de Camila González Garrido.

Amaranta ONG es una organización sin fines de lucro que se dedica a investigar, formar, capacitar, asesorar y producir conocimiento en temáticas de Género, Tecnología, Diversidades y Derechos Humanos.

Cordialmente,

Karen Vergara Sánchez
Vicepresidenta ONG Amaranta



5. CARTA DE APOYO ODEGI

ODEGI

Observatorio de
datos y estadísticas
de género e
interseccionalidades

CARTA DE APOYO

Santiago, 15 de mayo de 2024.

Por medio de la presente, ODEGI (*Observatorio de Datos y Estadísticas de Género e Interseccionalidades*), manifiesta su apoyo al proyecto de título “*Seguras en red: una plataforma web contra la violencia digital*”, a cargo de la estudiante tesista Camila González Garrido, de la carrera de Diseño con mención en Visualidad y Medios de la Universidad de Chile.

Este apoyo se concretará en la revisión de contenidos y potencial difusión de los resultados del proyecto de Camila González Garrido.

ODEGI es una es una plataforma feminista que se dedica a recoger y presentar información sobre diversas inequidades y opresiones de género con la finalidad de difusión desde una perspectiva interseccional, de manera accesible y democrática.



Daniela Paz Moyano Dávila

Co-fundadora ODEGI

