

Ladys STEM



DAW
BEGOÑA DIAZ

Contents

Contents	1
1. Presentación	2
1) Resumen del proyecto.....	2
2) Target.....	2
3) Plataformas	2
4) Referencias.	2
5) Elementos diferenciales.....	2
6) Objetivos.....	3
2. Pantallas y Menús	4
1) Diagrama de Menús	4
2) Pantalla de inicio	4
3) Tipografías	6
4) Opciones	6
5) Otros Menús.	6
3. Sonido.....	6
4. Marketing.	6
6) Plan de publicidad.	6
5. Producción	10
1) Diagrama de grant.....	10
2) Equipo de desarrollo	10
3) Recursos utilizados	10

1. Presentación

1) Resumen del proyecto

Ladys Steam es un proyecto que busca promover la curiosidad y la confianza en las mujeres para embaucarse en el mundo de la tecnología a través de noticias, curiosidades, y pioneras “tecnólogas” de la historia y el presente.

Se denomina con el termino STEAM, aquellas carreras que están encaminadas a la Ciencia, la tecnología, La ingeniería, el Arte y las matemáticas. Principalmente rodeando al campo de la tecnología y de la investigación.

2) Target

Al público que nos dirigimos es principalmente a mujeres, pero también a todos aquellos, que quieran indagar sobre el papel de la mujer en las ingenierías, o que pretendan buscar información sobre el tema.

La necesidad de impactar en este público es que los recientes estudios indican que sólo en los últimos años entre un 16 y un 20% de mujeres en España, se matriculan a este tipo de asignaturas, siendo las ingenierías, quien hace podio con su 16 % la demanda femenina.

Esto supone no sólo una preocupación académica por la escasa demanda frente a otras materias, si no también una preocupación social y ocupacional.

Una característica que quiero remarcar es que no me quiero dirigir sólo a aquellos jóvenes que quieren empezar una carrera, si no a todas aquellas mujeres que independientemente de la edad, puedan admirar, observar y porque no dar un cambio a su vida y motivarse por el conocimiento que estas ciencias y mujeres otorgan, a través de este proyecto.

3) Plataformas

La plataforma que se ha decidido para impulsar este proyecto es a través de una pagina web que permita la accesibilidad al conocimiento y la curiosidad. Esta página web es de tipo responsive, la cual va a permitir ser leída a través de cualquier dispositivo, manteniendo su calidad y ajuste de tamaño y accesibilidad.

El proyecto se puede visualizar en el siguiente link <https://araetz.github.io>

4) Referencias.

Actualmente al elegir el nombre del proyecto, he encontrado páginas gubernamentales y asociaciones que tratan de impulsar a las mujeres hacia el conocimiento Steam a través de becas, asociaciones, y accesibilidad.

Paginas como chicas STEAM o Girls Steam.

5) Elementos diferenciales

El elemento diferencial es que nosotros no ofrecemos becas, ofrecemos conocimiento, curiosidad, motivación, casos e historias que impulsen y motiven a dar ese pequeño gran paso, que motive a las mujeres, chicas o niñas a adentrarse y quizás a matricularse en alguna tecnología STEM simplemente por la curiosidad, o el sentirse capaz de.

Ya que hemos observado que muchos estudios remiten que no sólo se trata de un problema económico. Si no que en la mayoría de los casos se debe a un problema de confianza de no sentirse con las cualidades o habilidades necesarias de cursar dicha materia.

Una de las diferencias más grandes de nuestro proyecto es que se centra en historias, casos y noticias. Una fuente de conocimiento que pretende motivar y enseñar la gran cantidad de mujeres que han estado implicadas en este cambio tecnológico, que se desconocen o que se encuentran en el anonimato.

Ya que si nos pudiéramos a pensar en mujeres científicas todos pensaríamos en Curie, cuyo marido tuvo que renunciar al premio si no la incluían a ella. Y al final la incluyeron y pocos sabríamos quien es Ada Lovelace una de las mujeres más importantes de las ciencias STEAM en el campo de la informática.

6) Objetivos

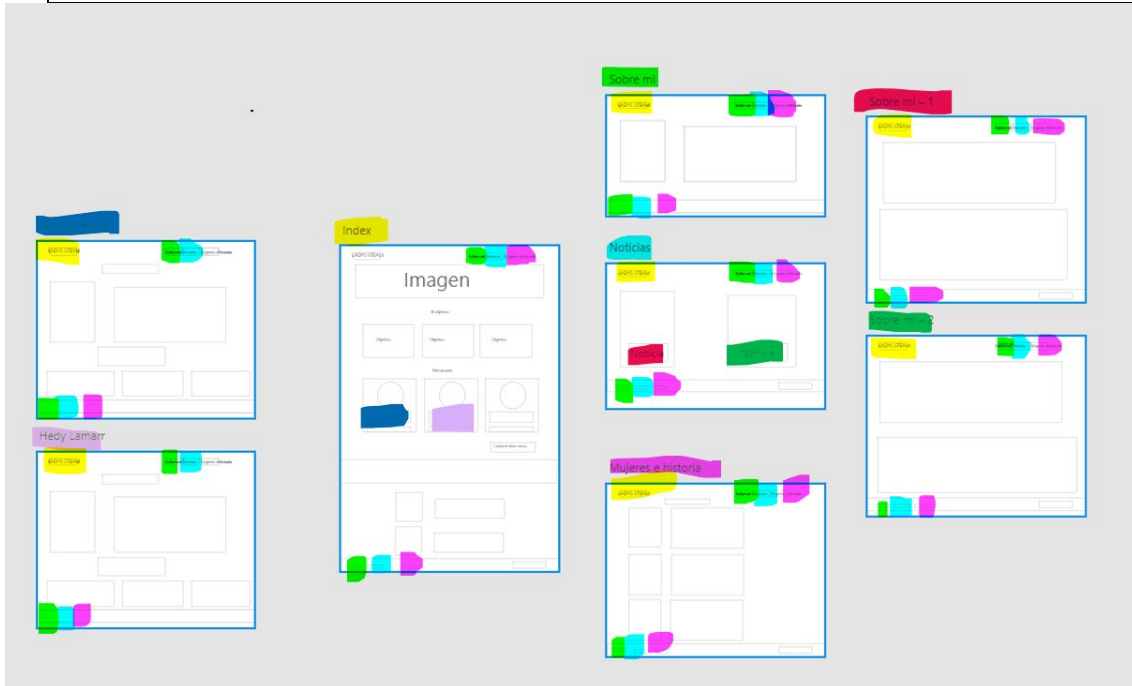
Como venimos diciendo desde la propia definición del proyecto, uno de nuestros principales objetivos es dar la posibilidad de dar a conocer, motivar e impulsar a las mujeres en adentrarse en las carreras Steam. Considero que es muy importante, no solo por aumentar la cifra del 16 % si es que, en verdad, las ingenierías no son elegidas por un problema de confianza. Si no por los beneficios que puede acarrear a la sociedad desde el campo socio político, como la compatibilidad de la vida socio familiar:

- Creando mejores ajustes de conciliación familiar, que es parte del cambio social.
- Favoreciendo a través de la posibilidad de teletrabajo que favorecen estas tecnologías, la posibilidad de movilidad geográfica.
- Redirigiendo la eliminación de la inflación y pobreza de aquellas zonas denominadas, núcleos laborales o tecnológicos.
- La posibilidad de una igualdad salarial, ya que se ha demostrado que en las ciencias Steam que se ha incorporado el teletrabajo se empieza a valorar más el conocimiento del compañero a la hora de desarrollar un proyecto, que la propia apariencia personal, ya que muchas veces esta está vetada por la no cámara de estas reuniones. Favoreciendo de este modo, la valía en el compañero y quitando favoritismos o relaciones no deseadas o estereotipadas en los centros de trabajo.

Creo que los beneficios de las mujeres en las carreras Steam por las ventajas que estas ofrecen pueden conllevar a un gran cambio igualitario, económico, y social que favorecerá la relación y la economía de todos. Ya que las ideologías actuales de pensamiento y concepción humana son diferentes.

2. Pantallas y Menús

1) Diagrama de Menús



Se incluye archivo Adobe XD para la visualización link <https://xd.adobe.com/view/b749e46c-8097-449f-5623-e0bc4c388d5c-c178/>



BegoñaDíaz_LadysS
team.xd

2) Pantalla de inicio

La pantalla de inicio es una página que permite Scroll vertical, en el que el sujeto tiene fácil acceso a las noticias y distintas secciones que engloban la página web, de fácil accesibilidad desde cualquier parte de la interfaz.

Esta página incluye en portada una foto de las premiadas mujeres influyentes de este año en el Teatro Real de las tecnologías Steam.

Incluye los objetivos de la pagina Ladys Steam y lo que se pretende. Abajo lo que es la cabecera de una sección que permite ampliar la información de dos mujeres escogidas para ampliar la información.

Abajo una imagen con la frase impulsora de la Unesco hacia la tecnología y la necesidad de mujeres en ella.

Y por último un pequeño listado de algunas mujeres influyentes en la historia o pioneras en la tecnología. La página inicio, también incluye el acceso a otras secciones como sobre mí o

noticias en la que se puede ampliar información sobre la importancia de las mujeres en el campo científico o como están las estadísticas de incorporación o matriculación en empresas. Y en el futuro otras noticias como la búsqueda de las empresas por la incorporación de las mujeres y lo que pueden aportar en el mundo laboral.

La página principal es Index.html.

La página principal recoge una fotografía de las mujeres nombradas este año más influyentes en las tecnologías Steam, los objetivos de la pagina web y de Ladys STEM, noticias relacionadas con el mundo Steam. Y en la parte final, algunas curiosidades de mujeres Steam menos conocidas, pero que no van a ocupar una pagina en nuestra web.

Desde ella se podrá acceder en el menú superior en la parte derecha y en la parte inferior a la izquierda a las siguientes secciones:

Sobre mi:

recoge mi paso por el mundo STEM,

Mujeres e historias,

recoge casos de algunas mujeres influyentes en la historia a nivel datos de interés o biografía resumida.

Noticias

La sección noticias, recoge noticias relacionadas con el mundo Steam, cada noticia tiene un botón, en la que te redirecciona a otra página, en la que se podrá ampliar la información.

En este proyecto se han puesto sólo dos noticias de ejemplo, pero se irían añadiendo, según se fuese actualizando.

Noticia1

Amplia la información de la noticia 1, se accede a ella desde noticias

Noticia 2

Amplia la información de la noticia 2, se accede a ella desde noticias

Ada Lovelace

Se accede a ella desde el botón debajo de la mujer influyente de la página principal

Henry Lamarr

Se accede a ella desde el botón debajo de la mujer influyente de la página principal

La idea es que cada mujer influyente tenga una pagina principal, y que esta se vaya renovando y vayan pasando a la sección de mujeres e historia con una información más reducida.

Aun así, adjuntamos imagen donde con colores mostramos las relaciones de los links y botones y las páginas de acceso.

3) Tipografías

La letra usada, está sacada de Googlefonts; Hind Siliguri y sans-serif en color negro. Una letra conocida y fácil de leer, muy encaminada al mundo STEM, juegos y tecnologías.

4) Opciones

El proyecto permite un montón de opciones, ya no solo a nivel enciclopedia con la información de mujeres pioneras en la historia. Si no también y lo que se pretende que sea una parte fuerte de este proyecto LADYS STEM con la incorporación de noticias, actuales, que permitan el conocimiento y el acceso a oportunidades a través de sus noticias.

5) Otros Menús.

Tenemos dos menús principalmente semejantes, uno en la parte superior y otro en la parte inferior en la que se recogen las distintas secciones del proyecto.

- Mujeres e historia
- Noticias
- y sobre mi

3. Sonido

La página no incluye sonido, ni efectos de sonido, ni voces, ni diálogos.

4. Marketing.

Plan de financiación

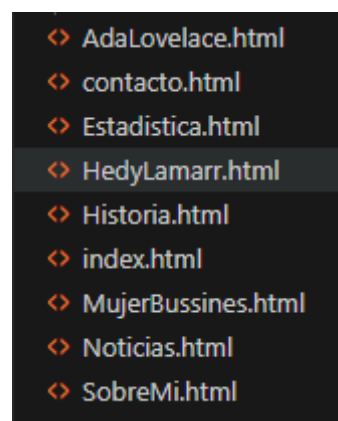
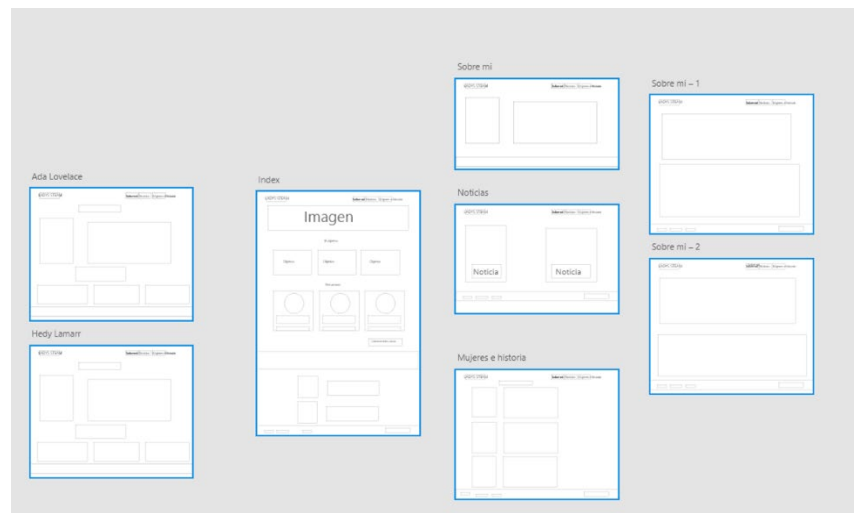
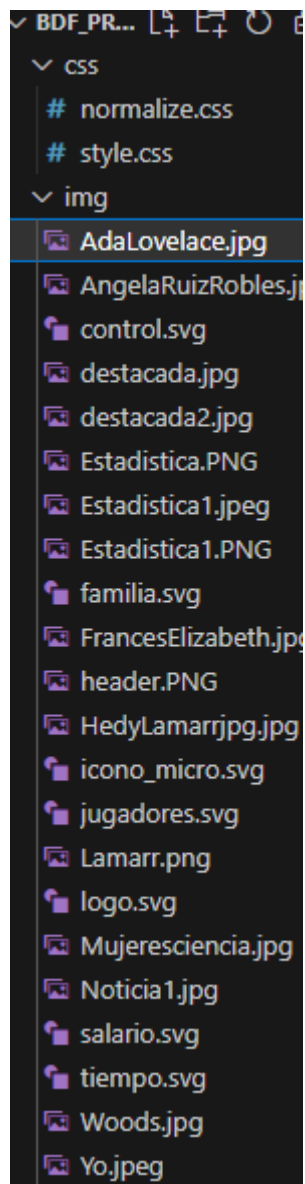
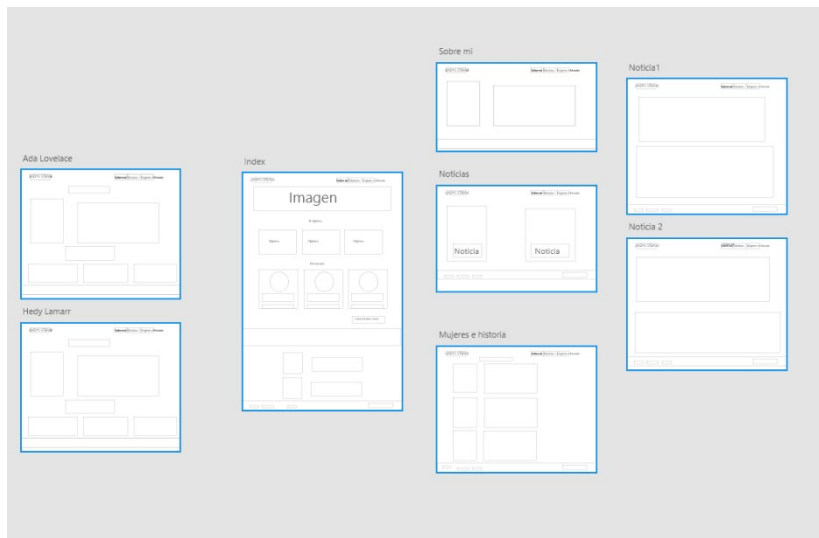
He estado observando que muchas empresas, como el gobierno, el banco Santander, marcas de tecnología o influencers de twitch, están buscando influir en el mundo femenino, en consecución en este proyecto a nivel tecnológico e incorporación por lo que una forma de monetizarnos sería a través de la propuesta, de dar noticias y anunciar sus intenciones de becar, o hacer de una marca de acceso a las mujeres.

Esto podría ser a través de anuncios, videos, noticias...

6) Plan de publicidad.

Siempre he creído en el boca a boca y creo que a través de plataformas como LinkedIn, Facebook, Instagram e incluso Twitter y Tik Tok, se puede dar publicidad sobre la posibilidad de encontrar noticias de interés en esta página, y encontrar datos curiosos sobre mujeres tecnológicas, en un futuro se puede extender este proyecto, contando el caso de estas mujeres e incluso dando noticias a través de estas redes sociales, que potencie nuestra marca, proyecto y la accesibilidad y conocimiento a nuestra página web – proyecto

Capturas.




```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Ladys STEAM</title>
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Hind+Siliguri:wght@300;400;500;600;700&display=swap" rel="stylesheet">
    <link rel="stylesheet" href="css/normalize.css">
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  </head>
  <body>

    <header class="site-header">
      <div class="contenedor contenido-header">
        <div class="barra">
          <a href="/"><p>Ladys STEAM</p></a>
          <div class="mobile-menu">
            <a href="#navegacion">
              
            </a>
          </div>
          <nav id="navegacion" class="navegacion">
            <a href="SobreMi.html">Sobre Mi</a>
            <a href="Noticias.html">Noticias</a>
            <a href="Historia.html">Mujeres e Historia</a>
          </nav>
        </div>
      </div>
    </header>

```

Ladys STEAM

Sobre Mi Noticias Mujeres e Historia

Mujeres en la historia



Angela Ruiz Robles
[Angela Ruiz Robles](#)
 Nació en España el 28/03/1935. Falleció el 27/05/1975

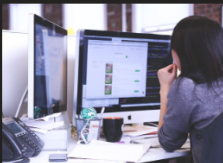
Fue la inventora de la enciclopedia mecánica, considerado el primer libro electrónico de la historia. «Los libros mecánicos proporcionan muchísimas ventajas. El mío ha sido ideado para todos los idiomas y facilita grandemente el trabajo a profesores y alumnos. Ideovisual, responde al progreso del vivir actual y cumple las leyes de enseñanza general. Por su calidad de internacionalidad, facilita en el mundo el arte de enseñar a profesores, pedagogos, especialistas de la enseñanza. Es atractiva y práctica. Se trata de una pedagogía ultramoderna que actualiza las realidades pedagógicas. Auxilia a la ciencia de la Enseñanza y creo que cumple los fines que me he puesto al idearlo», declaró en el periódico de su ciudad (El Correo Gallego, 3 de agosto de 1962).

La programación esta hecha de tal manera que son contenedores, según se vayan añadiendo noticias estas se colocan de tres en tres, una debajo de otra.

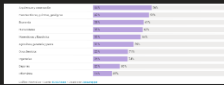
Ladys STEAM

Sobre Mi Noticias Mujeres e Historia

Noticias



La mujer en la tecnología
 Las empresas apuestan por el teletrabajo
 La conciliación de la mujer familia y tecnología
 Crecen un 12%
[Ver Noticia](#)



Aumentan las mujeres en ingenierías
 Hay un 20% de mujeres matriculadas en ingenierías
 Esta cifra aumenta con los años
[Crecen las mujeres en las Ingenierías](#)
[Ver Noticia](#)

Sobre Mi Anuncios Mujeres e Historia

CAMPUSNET/ 2023 ©

Ladys STEAM
Mujeres STEAM

El Objetivo

APROXIMAR LA TECNOLOGÍA A LAS MUJERES

Según el informe IT&A en un estudio realizado con cientos de mujeres profesionales y académicas se afirma que una buena parte de ellas sigue sin haber alcanzado los niveles de formación necesarios para poder acceder a los puestos de trabajo en el sector tecnológico. Por ello, es necesario crear programas de formación que permitan a las mujeres adquirir las habilidades necesarias para poder acceder a los puestos de trabajo en el sector tecnológico.


CONOCER LA INFLUENCIA DE LAS MUJERES EN LA HISTORIA

El objetivo de este proyecto es conocer la influencia de las mujeres en la historia, tanto en el ámbito científico como en el ámbito social. Para ello se han seleccionado algunas mujeres destacadas en la historia y se han realizado entrevistas a sus familiares o a sus colegas para conocer su vida y su obra.

MOTIVAR AL MUNDO ACADÉMICO Y LABORAL A LA INCLUSIÓN DE LAS MUJERES

El objetivo de este proyecto es motivar al mundo académico y laboral a la inclusión de las mujeres. Para ello se han realizado entrevistas a algunas mujeres destacadas en la historia y se han realizado entrevistas a algunas mujeres destacadas en el mundo académico y laboral.

Precursoras e inventoras




Ada Lovelace

Primera programadora de la historia.

Desarrolló el primer algoritmo diseñado a ser procesado por una máquina.

Ver Historia



Hedy Lamarr

Pionera del 3D y del GPS.

Desarrolló una primera versión del sistema de comunicación inalámbrica, basada en ondas de radio y en la tecnología de la televisión.

Ver Historia

Examinar más videos


Ada Byron (1815 - 1842)

Marie Skłodowska Curie (1867 - 1934)

Lise Meitner (1878 - 1968)

El mundo necesita de la ciencia


La ciencia necesita mujeres



Angela Ruiz Robles

Nació en España el 15/05/1975. Falleció el 15/05/2015.

Primera diseñadora digital.



Frances Elizabeth

Nació en Estados Unidos el 15/05/1975. Falleció el 15/05/2015.

Primera mujer en recibir el premio Turing, por su trabajo en la automatización y computación en 1988.

Ladys STEAM
Mujeres STEAM

CAMPUSNET 2021-22

5. Producción

1) Diagrama de grant.

quincena				1	2	1	2	1	2	1	2
				Febrero	Febrero	Marzo	Marzo	Abril	Abril	Mayo	Mayo
1	Analisis de idea de proyecto										
2	Analisis objetivo y secciones del proyecto										
3	Prototipar el proyecto (Boceto)										
4	Pagina principal del proyecto										
5	Escoger colores, diseño, fuente,										
6	Secciones del proyecto										
7	Codificar pagina principal										
8	Busqueda de información noticias y mujeres de la historia										
9	Primera sección Mujeres										
10	Segunda sección Noticias										
11	Ampliación pagina completa por mujeres historicas										
12	Ampliación seccion Noticias										
13	Sobre mi										
14	Documentación										
15	Revisar la funcionalidad de la pagina										
16	Adobe XD										
17	Hosting										

2) Equipo de desarrollo

Realizado por Begoña Díaz Fdez de Labastida.

Roles de scrum Manager, Análisis de campo y proyecto, diseñadora, desarrolladora, análisis de proyecto, y desplegado a hosting.

3) Recursos utilizados

Comprimir imágenes

<https://tinypng.com/> minimiza el peso de las imágenes, comprimiéndolas y sin perder la resolución. De esta forma podremos cargar más rápido la pagina en el ordenador.

Hosting

A través de github <https://araetz.github.io>

Iconos. SVG

<https://iconos8.es/icons/set/mujeres> Favicom página web.

<https://svgsilh.com/es/tag/familia-1.html>

<https://boxicons.com/>

Imágenes gratuitas

<https://unsplash.com/es>

<https://pixabay.com/es/photos/oficina-negocio-contador-620822/https://pixabay.com/es/photos/oficina-negocio-contador-620822/>
<https://pixabay.com/es/photos/estudiante-mecanograf%c3%ada-teclado-849822/>
<https://pixabay.com/es/photos/bar-ipad-maqueta-negocio-621033/>
<https://pixabay.com/es/photos/computadora-ordenador-personal-1185626/>
<https://pixabay.com/es/photos/puesta-en-marcha-negocio-gente-849804/>

Normalización de estilo

Normalize.com para que nuestras paginas se vean iguales en los distintos navegadores.

Fuentes

Google Fonts.

Referencias texto

<https://www.fundacionaquae.org/wiki/10-mujeres-que-cambiaron-la-historia-de-la-tecnologia/>
<https://www.telam.com.ar/notas/202211/609493-hedy-lamarr-inventora-wifi-transmision-espectro.html#:~:text=en%20su%20honor-,La%20diva%20de%20Hollywood%20que%20inventó%20el%20Wifi%3A%20a%20108,del%20nacimiento%20de%20Hedy%20Lamarr&text=Considerada%20la%20%22mujer%20más%20bella,el%20WiFi%20o%20el%20Bluetooth.>
<https://www.newtral.es/porcentaje-mujeres-universitarias/20220512/>
<https://es.statista.com/grafico/24849/distribucion-de-mujeres-graduadas-en-educacion-superior-por-campo-de-estudio/>