



Nº 20
O
V 22

01



▼ Diversidad y género
en el Pascual Bravo

▼ Discapacidad Visual

S :

T 

U :

V :

W ● ● ● ●

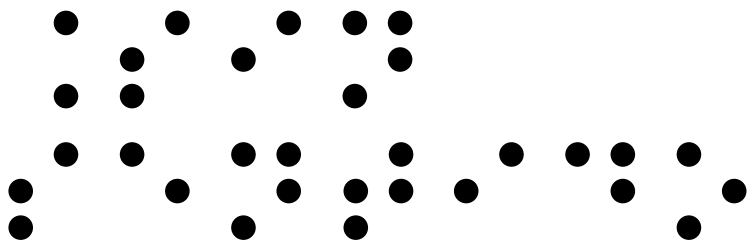
X ● ●

Y ● ●
● ●
● ●

Z 



-



sin
se
n
ti
di
c

Sin sentido

Diseño editorial

Jose Simón Barreto Cardona

Wendy Karime Enciso Barrientos

Kimberly Hernandez Ruiz

Alex Varelas Pérez

Fotografías

Pexels

Edición portada (Fotografía)

Jose Simón Barreto Cardona

Primera edición

Noviembre 2022

Copyright PIA Tercer semestre

Calle 73 # 73a-226

I.U. Pascual Bravo

Télefono 4480520

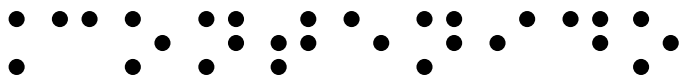
Medellín-Colombia

ISBN: 368-53-984-3155-3

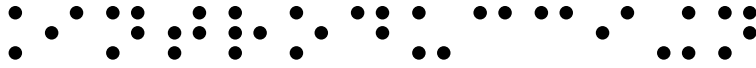
Impreso en Medellín

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización de la editorial.

Contenido

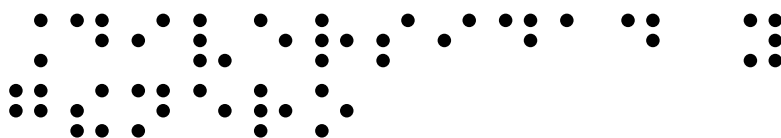


| | | |
|-----------|-----------------------------|--------------|
| 1 | Introducción | 8 |
| 2 | Diversidad y género | 10-13 |
| 3 | Transformando mundos | 14 |
| 4 | Fashion snoops | 15 |
| 5 | PESTLE | 16-23 |
| 6 | Discapacidad visual | 24-31 |
| 7 | Metodología usada | 32 |
| 8 | Empatizar | 33-37 |
| 9 | Definir | 38-40 |
| 10 | Idear | 41-43 |
| 11 | Prototipar | 44-52 |
| 12 | Entrega | 53-69 |



El presente libro, comparte información relevante respecto al tema de diversidad de género en la Institución Universitaria Pascual Bravo. Además, profundiza sobre el tema escogido por el grupo y la evolución misma del proyecto.

Este libro indaga todo el proceso e investigación que se realizó para el proyecto final (PIA), usando como parámetro fundamental el método Design Thinking para la creación y solución del problema.



IU Pascual Bravo

Pascual bravo implementa un proyecto bastante interesante en el cual aborda temas demasiados relevantes y necesarios para el progreso como integrantes de una sociedad y como conjunto del mismo.

La diversidad de género aborda no solo un concepto, sino también, que extiende las oportunidades de incluir todas las personas en un espacio sin ningún problema alguno.

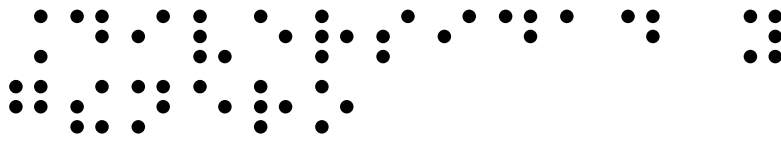




Elvis Y.(2021). "Gente calle celebracion actuación" .[Photographer]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-calle-celebracion-actuacion-8567364/>

Dentro de la categoría género, se incluye diversidad sexual, la cual busca culminar con la discriminación existente y llamativa de las personas hacia otras, afectando alguien en concreto por simplemente su orientación sexual: cómo se viste, qué le gusta, qué hace, cómo fluye en el día a día. Siendo este un punto en el cual centrarse y generar exclusión, agrediendo su imagen y sus sentimientos.

Los más comunes en este ámbito son las personas gays, lesbianas, bisexuales, travestis, transexuales.



IU Pascual Bravo

La categoría género anexa y comparte las falacias e injusticias que se demuestra en la vida diaria, siendo este uno de los principales conceptos que preocupan y determinan la discriminación y exclusión frente a personas que no ocupan o pertenecen en una determinada sociedad.

La etnicidad se reconoce como las diferencias físicas de una persona con otra: su color, su población, dónde se sitúa o de dónde pertenece esa persona, son factores necesarios para que otra entidad o persona que no comprende la importancia de respetar y de conocer los conceptos "diferente" y "único", demostrando su ignorancia y ausencia de la educación misma.

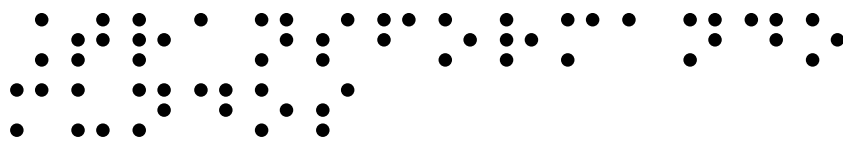
Debemos entender que somos una sociedad con diferencias notorias, con características únicas y con la necesidad de evolucionar, de crecer como equipo.



Cottonbro.(2020). "Amigos chicos adentro juntos" .[n.e]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/amigos-chicos-adentro-juntos-4835411/>



El nivel socioeconómico es otro concepto que experimenta Pascual Bravo frente al marco de diversidad y género.

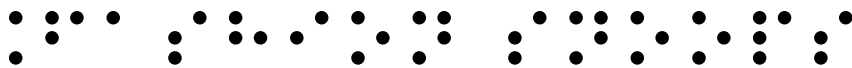


Pascual Bravo implementa una nueva estrategia en la cual participa 3 entidades como son: Bienestar Universitario, Facultad de Producción Gráfica e Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo.

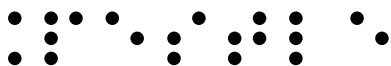
La idea es promover y generar ese concepto de seguridad en el espacio reconocido como segundo hogar. Un lugar en el cual todos se pueden aceptar, ayudar y crecer como sociedad.

Esta estrategia apoya y determina la importancia de terminar con ideologías innecesarias y que minimiza la evolución misma.





Es una agencia dedicada a compartir las tendencias del presente, esta incorpora y utiliza aproximadamente 150 expertos e investigadores en todo el mundo con el fin de apoyar en la realización de conceptos interesantes con temas nuevos y acorde a la actualidad.



¿Qué es?

Es un acrónimo evolucionado de PEST (Factores políticos, Económicos Socio Culturales y Tecnológicos). Al añadirse nuevos puntos como: Legales y Ecológicos se adopta el acrónimo PESTLE.



Son los factores relacionados con el panorama político del país o territorio en el que operamos y que tienen gran influencia sobre las organizaciones.

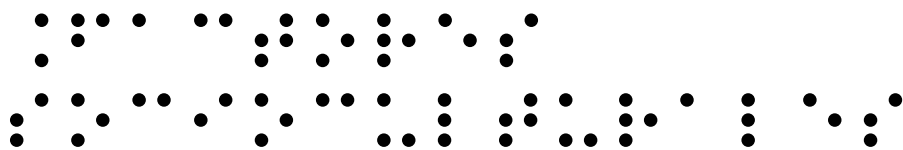
Se suelen centrar en la estabilidad del Gobierno y en las actitudes políticas en torno a las organizaciones.

- ▼ Estabilidad política y gubernamental
- ▼ Derecho laboral
- ▼ Acceso restringido a internet
- ▼ Libertad de prensa
- ▼ Elecciones y tendencias políticas
- ▼ Restricciones comerciales
- ▼ Apoyo a actividad comerciales
- ▼ Relaciones entre países
- ▼ Regulación de comercio exterior
- ▼ Aranceles
- ▼ Política fiscal
- ▼ Corrupción
- ▼ Conflictos armados o de otro tipo
- ▼ Burocracia
- ▼ Financiación y subvenciones



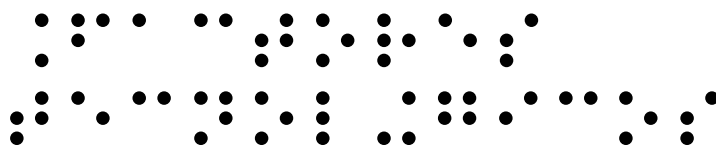
Estos factores influyen en las operaciones comerciales, supeditadas siempre a las políticas económicas.

- ▼ Ingresos actuales o futuros de los consumidores
- ▼ Evolución del Producto Nacional Bruto
- ▼ Desarrollo Económico
- ▼ Distribución de recursos
- ▼ Tasa de desempleo
- ▼ Coste laboral
- ▼ Tasa de interés
- ▼ Tipos de cambio
- ▼ Globalización
- ▼ Equilibrio importación/exportación
- ▼ Crisis
- ▼ Inflación
- ▼ Problemas de estacionalidad



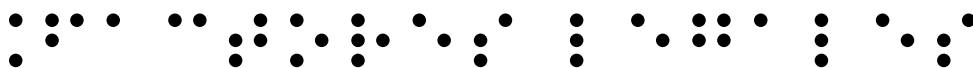
Estos factores se refieren tanto a los aspectos culturales (creencias, actitudes) como demográficos del entorno de nuestra organización.

- ▼ Conciencia de la salud
- ▼ Preocupación por la seguridad
- ▼ Pirámide demográfica
- ▼ Cambios en la natalidad y mortalidad
- ▼ Movilidad social
- ▼ Actitud ante el trabajo
- ▼ Distribución de la riqueza
- ▼ Cambios en el estilo de vida, gustos y modas
- ▼ Nivel educativo
- ▼ Igualdad en el trabajo entre hombres y mujeres
- ▼ Influencia de la religión
- ▼ Ética
- ▼ Tabúes culturales
- ▼ Grandes eventos o acontecimientos
- ▼ Historia reciente y lejana



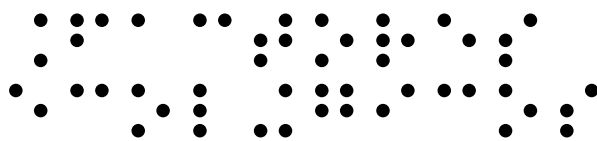
Son los factores relacionados con la evolución de la tecnología, la innovación y el impacto de estos en nuestra organización.

- ▼ Grado de automatización
- ▼ Velocidad de implantación de la tecnología
- ▼ Grado y velocidad de la obsolescencia
- ▼ Servicios de comunicación
- ▼ Impacto de Internet
- ▼ Inversión en investigación, desarrollo e innovación
- ▼ Tecnologías emergentes/disruptivas
- ▼ Desarrollo de materiales
- ▼ Métodos de fabricación y distribución
- ▼ Cambios tecnológicos



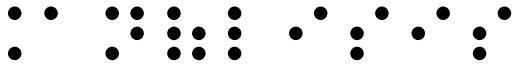
Son todos aquellos factores que se ven influidos por la normativa legal aplicable a nuestra organización en cada uno de sus emplazamientos. Esta normativa puede ser local, regional, nacional o internacional, dependiendo de su zona de influencia.

- ▼ Legislaciones antimonopolio
- ▼ Regulaciones sobre empleo
- ▼ Protección de la salud y seguridad en el trabajo
- ▼ Protección del medioambiente
- ▼ Propiedad intelectual y patentes
- ▼ Impuestos
- ▼ Protección al consumidor
- ▼ Concesión de licencias
- ▼ Sectores regulados
- ▼ Legislación futura, en general



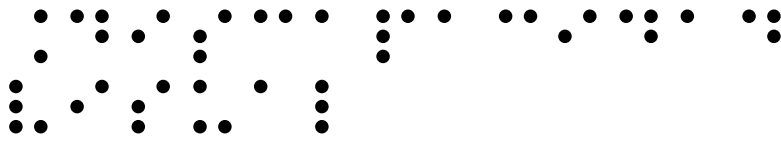
Estos factores se relacionan con los aspectos más ecológicos que afectan a nuestra empresa, así como a aquellos factores Medioambientales que se dan en la zona donde se emplaza nuestra organización.

- ▼ Clima
- ▼ Propensión a catástrofes naturales
- ▼ Regulación del reciclaje de residuos
- ▼ Enfermedades endémicas
- ▼ Sostenibilidad
- ▼ Preocupación por la contaminación o el cambio climático
- ▼ Presencia de animales salvajes o protegidos
- ▼ Leyes de protección del medioambiente
- ▼ Acceso a recursos naturales



El análisis PESTLE, también conocido como PESTEL, nos ayuda a entender cómo nuestro entorno influye en nuestra organización, considerando seis factores externos: la situación Política, Económica, Social, Tecnológica, Legal y Medioambiental.

Este análisis nos proporciona un contexto para poder planificar con más información, descubriendo cómo aprovechar mejor las oportunidades que el entorno nos brinda y minimizando las amenazas.



¿Qué es Discapacidad Visual?

La discapacidad visual es la consideración a partir de la disminución total o parcial de la vista. Se mide a través de diversos parámetros, como la capacidad lectora de cerca y de lejos, el campo visual o la agudeza visual.

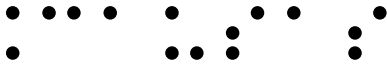
En este sentido, cuando se habla en general de ceguera o deficiencia visual, se está haciendo referencia a condiciones caracterizadas por una limitación total o muy seria de la función visual en uno o varios de esos parámetros medidos. Es decir, se trata de personas que, o bien no ven absolutamente nada, o bien, en el mejor de los casos, incluso llevando gafas o utilizando otras ayudas ópticas, ven mucho menos de lo normal y realizando un gran esfuerzo de enfoque. Esta pérdida grave de funcionalidad de la visión se va a

manifestar, por un lado, en limitaciones muy severas de la persona para llevar a cabo de forma autónoma sus desplazamientos, las actividades de vida diaria, o el acceso a la información. Por otro, en restricciones para el acceso y la participación de la persona en sus diferentes entornos vitales: educación, trabajo, ocio, entre otros.

Adoptan la forma, no solo, de barreras físicas y arquitectónicas, sino también sociales y actitudinales.

Mark P.(2021). "Banco Hombre mujer caminando" .[Video maker]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/banco-hombre-mujer-caminando-8327779/>





Los motivos que pueden ocasionar una limitación visual total o parcial se dividen de la Siguiete manera.

Causas previas al nacimiento (prenatales)
se trata de una limitación visual hereditaria o congénita.

Causas durante el nacimiento (perinatales)
se trata de una limitación adquirida al momento de nacer.

Causas posteriores al nacimiento (postnatales)
se trata de una limitación adquirida a lo largo de la vida, y que puede darse por traumatismo, enfermedad o vejez.



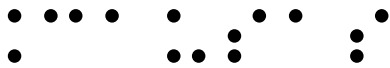
Thiago S. (2020). "Joven embarazada de pie en la acera de madera". [Photographer]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/joven-embarazada-de-pie-en-la-acera-de-madera-5367586/>

Barbara R. (2021). "Hombre mano sujetando dacta". [Photographer]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-mano-sujetando-doctor-9747426/>



Nataliya V. (2021). "Gafas de sol manos mono sentado". [Photographer]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/gafas-de-sol-manos-mono-sentado-7480802/>





En este marco, es importante diferenciar entre una persona que nace con una limitación visual total o parcial, y una persona que adquiere la limitación en algún momento de su vida.

Esta divergencia implica, entre otras cosas, que las personas que nacieron ciegas no tuvieron acceso a la información visual y, por lo tanto, no tendrán noción, por ejemplo, de las posturas corporales culturalmente establecidas, o de los colores; mientras que las personas que han adquirido la limitación a lo largo de su vida sí tendrán esas nociones.

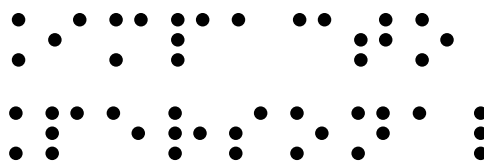
La discapacidad visual afecta más a

las personas de edad avanzada y a mujeres.

Aproximadamente un 85% de los casos mundiales de discapacidad visual son evitables y en ese contexto, las principales causas que en el mundo llevan a la reducción visual son cataratas (47,9%), glaucoma (12.3%), degeneración muscular relacionada con la edad (8,7%), opacidad corneal (5.1%), retinopatía diabética (4.8%), ceguera infantil (3.9%), tracoma (3.6%) y oncocercosis (0.8%). Excepto la degeneración muscular relacionada con la edad, el resto pueden evitarse.



Andra P.(2020). "*Mujer libros colegio retrato*".[Photographer]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-libros-colegio-retrato-3940492/>



Impacto Personal

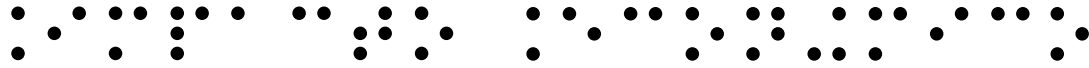
Los niños pequeños con discapacidad visual grave de inicio temprano pueden sufrir retrasos en el desarrollo motor, lingüístico, emocional, social y cognitivo, con consecuencias para toda la vida.

Los niños en edad escolar con discapacidad visual también pueden presentar niveles más bajos de rendimiento académico, de igual forma los jóvenes.

La discapacidad visual afecta gravemente a la calidad de vida de la población adulta.

Los adultos con discapacidad visual a menudo presentan tasas más bajas de participación en el mercado laboral y de productividad y suelen registrar tasas más altas de depresión y ansiedad.

En el caso de los adultos mayores, la discapacidad visual puede contribuir al aislamiento social, a la dificultad para caminar, a un mayor riesgo de caídas y fracturas, y a una mayor probabilidad de ingreso temprano en residencias de ancianos.



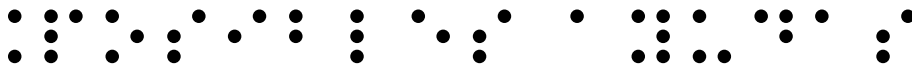
Impacto Económico

La discapacidad visual supone una enorme carga económica mundial, ya que se calcula que la pérdida anual de productividad que provoca asciende a unos \$ 411 000 millones en todo el mundo en paridad de poder adquisitivo.

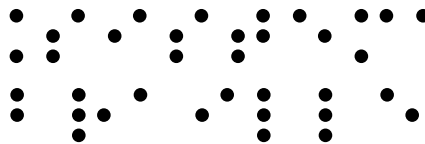
Esta cifra supera con creces el déficit en costos que supondría atender las necesidades no satisfechas en materia de discapacidad visual (estimados en unos \$ 25 000).

David M.(2017). "*Monedas redondas de plata y oro*".[Author]. Pexels.
<https://www.pexels.com/es-es/foto/monedas-redondas-de-plata-y-oro-730564/>





Sistema Braille



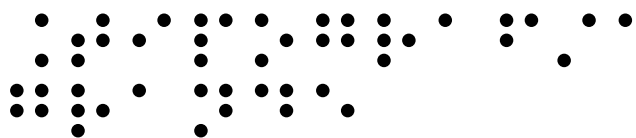
Las personas ciegas pueden acceder a la lectoescritura a través del Sistema Braille, basado en puntos en relieve que son “leídos” a través del tacto.

Este sistema, creado por el francés Louis Braille en el año 1821, consiste generalmente en celdas de seis puntos en relieve, organizados como una matriz de tres filas por dos columnas, que convencionalmente se numeran de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

La presencia o ausencia de puntos permite la codificación de los símbolos. En el braille español, los códigos de las letras minúsculas, la mayoría de los signos de puntuación, algunos caracteres especiales y algunas palabras, se codifican directamente con una celda, pero las mayúsculas y los números son representados además con otro símbolo como prefijo.

El Braille puede ser generado a mano con una tablita o pizarra Braille, y un punzón, a través de una máquina de escribir Braille o con una impresora Braille.





Tipografía grande

Las personas con disminución visual pueden acceder a la lectura a través de textos con tipografía grande (large-print).

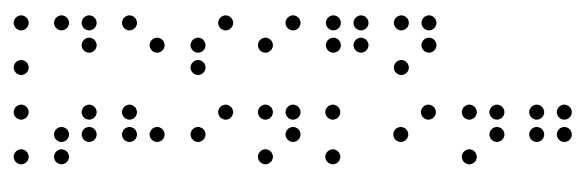
Aa

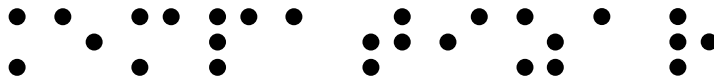


Material sonoro

Otro modo de acceder a escritos por parte de las personas con discapacidad visual, es a través de bibliotecas parlantes que cuentan con versiones sonoras de algunas obras.

Design Thinking





Espacio

La Institución Universitaria Pascual Bravo

Público objetivo

Estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo

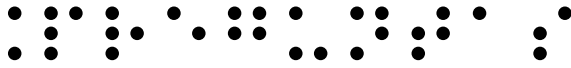
Encuesta

Uno de los apartados más relevantes para continuar con el proceso, es entender a los usuarios.

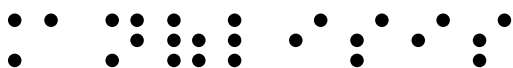
Qué piensan?, qué imaginan, qué pueden aportar para el proceso.

La encuesta es el método que utilizamos para comprender y asimilar los conocimientos previos que pueden compartir los estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

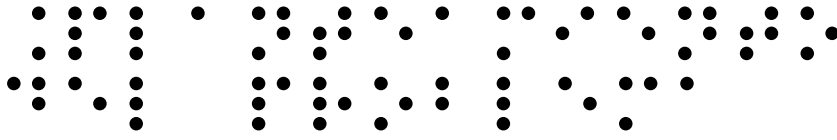
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeA4Z-ZGd0vlsbAtuXP3q1en4wM-pxmnky4e7X5eHCkL_XiS6g/viewform?edit_requested=true#responses



- ▼ ¿Qué es la discapacidad visual?
- ▼ ¿Qué está estudiando?
- ▼ ¿Qué semestre o grado está cursando?
- ▼ ¿Conoce el concepto de Discapacidad Visual?
Según las opciones dadas a continuación, ¿qué entiende o piensa usted cuando escucha el término de Discapacidad Visual?
- ▼ ¿Sabes cuales son los tipos de Discapacidad Visual se presental?
- ▼ ¿Conoces personas con Discapacidad Visual dentro de la institución?
- ▼ ¿Cuáles crees que son las dificultades que tiene un estudiante con Discapacidad Visual en el contexto académico y cómo puede afectar en el aprendizaje?
- ▼ ¿Crees que el sistema Braille es fácil de aprender?
- ▼ ¿Qué tan fácil o difícil te ha parecido el sistema Braille o intentar hacer algo con la vista bloqueada?
- ▼ ¿Cómo crees que es la vida de una persona con Discapacidad Visual?
- ▼ ¿Qué siente usted sobe las personas con Discapacidad Visual dentro y fuera de la Institución Universitaria Pascual Bravo?
- ▼ ¿Ha ayudado a alguien con Discapacidad Visual dentro o fuera de la Institución Universitaria Pascual Bravo?
- ▼ ¿Crees que se debería tener más inclusión a las personas con Discapacidad Visual en la Institución Universitaria Pascual Bravo y en otras partes de la ciudad?
- ▼ ¿De qué manera crees que podemos ayudar a las personas con Discapacidad Visual?
- ▼ ¿Qué edad tienes?



- ▼ Algunos estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo no conocen del todo el tema.
- ▼ El 90% de los estudiantes conocen el sistema que usan las personas con Discapacidad Visual.
- ▼ El 80% de los estudiantes afirman que la institución Universitaria Pascual Bravo no ocupa la infraestructura necesaria para ayudar e incluir a los estudiantes con Discapacidad Visual.
- ▼ Los estudiantes conocen el sistema, no obstante, piensan que es difícil aprenderlo.
- ▼ El 70% de los estudiantes mencionan que no han ayudado a nadie con esta discapacidad dentro de la Institución.
- ▼ La Institución Universitaria Pascual Bravo ocupa una ausencia inmensa respecto al tema de inclusión para las personas con Discapacidad Visual.



El apartado de diversidad y género ocupa un tema bastante relevante e interesante.

Las personas con discapacidades, en este caso, las personas con discapacidad visual en la Institución Universitaria Pascual Bravo ocupa un cierto inconveniente, determinando no solo la ausencia de conocimiento frente a los estudiantes con discapacidad visual, sino también la poca comprensión que se le otorgan.

La Institución Universitaria Pascual Bravo tiene a disposición 23 estudiantes con discapacidad visual.





¿Cómo generar concientización sobre la discapacidad visual por medio de una experiencia a la comunidad estudiantil de la Institución Universitaria Pascual Bravo?.





Logo

Crear un logo que se relacione con el concepto. El concepto se asimila con un rompecabezas que le hace falta una pieza para completarse.


Rompecabezas

Para la creación y definición de la marca se tiene en cuenta el sentido de la vista, por ende, respecto a la ausencia de un sentido se trabaja el concepto "Sin Sentido", relacionando lo anterior mencionado con un rompecabezas que le falta una pieza.

Piezas gráficas

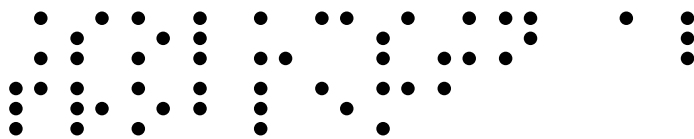
Para la creación de piezas gráficas se va a utilizar el triángulo invertido, generando esa conexión entre el concepto y las piezas. Además, se va a tener en cuenta como elemento principal el título en sistema Braille.

Uno de los apartados más relevantes a la hora de crear una pieza es interactuar con el usuario, de tal modo que se sienta incluido e importante en todo el proceso. Para generar tal criterio vamos a realizar e integrar fotos de estudiantes con el respectivo triángulo invertido y el nombre en sistema Braille.



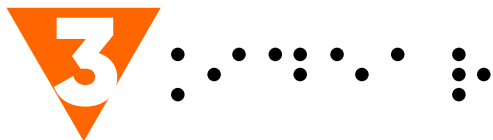
"El braille es conocimiento y el
conocimiento es poder".

Louis Braille



La solución al problema anterior mencionado es crear un espacio en el cual los estudiantes podrán conocer y comprender el tema, además, podrán interactuar con la información y búsqueda de algunas palabras en sistema Braille.

Para comprender a las personas con Discapacidad visual, debemos sentirnos como ellos, por ende, se va a crear un juego en el cual, los estudiantes por medio de una herramienta (vara) y con los ojos vendados van a iniciar y culminar un laberinto.



Lluvia de ideas

Ojo
Visión
Reflejo
Oscuridad
Parpadeo

Vista
Color
Horizonte
Apreciar
Obstáculo

Sentido
Paisaje
Destello
Ver
Perder

Nombre propuesta

- ▼ Sentido de la vista (Sentivista)
- ▼ Visión Color (Unir palabras)
- ▼ Ojo (Oculus)
- ▼ Lo que el ojo ve (Oculus Videt)
- ▼ Destello Oscuro
- ▼ Oscuridad apreciada
- ▼ Horus
- ▼ Ver (videre)

Videre



Producto 1

Para el producto 1 se realizará un laberinto.

Producto 2

Para el producto 2 se realizará un cubo de rubik que se va a conectar con la experiencia.

Tótem

Para el Tótem se va a tener en cuenta el uso del sistema braille, con el objetivo de que los estudiantes puedan resolver o pasar el título en braille al lenguaje normal.

Este contará con el abecedario para minimizar y simplificar la dificultad a los estudiantes.

Piezas

Para generar esa conexión entre el usuario y la marca, vamos a realizar piezas que contienen fotos de algunos estudiantes, con el objetivo de que el usuario sienta que es parte de la marca y que es importante para el proceso y evolución de esta.

Revista

El libro será nuestro contenedor de todo el proceso e información que fuimos adquiriendo al momento de iniciar y el culminar el proyecto planteado para PIA.

Empaque

El empaque contendrá un Pop up del logo al momento de abrirlo.



Paleta de color



Línea gráfica

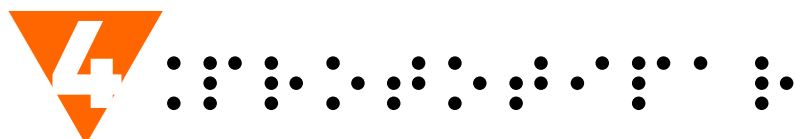


Tipografía

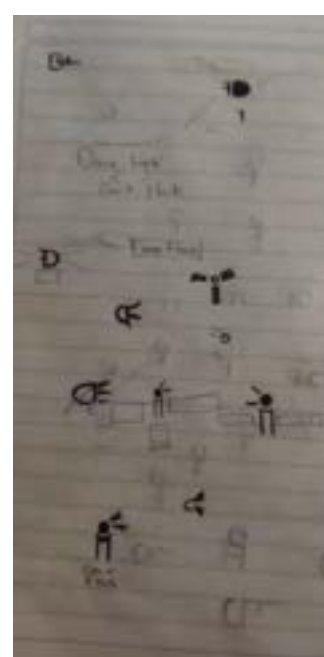
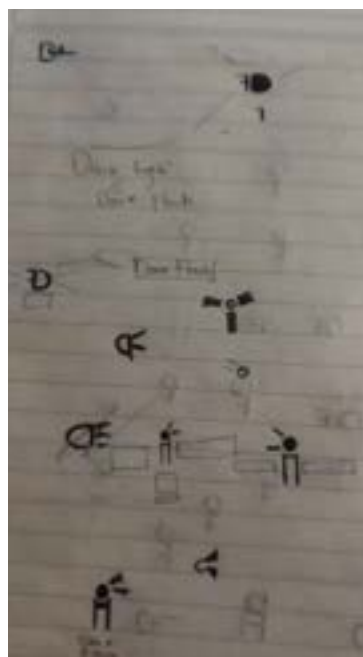
Aa Giroy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

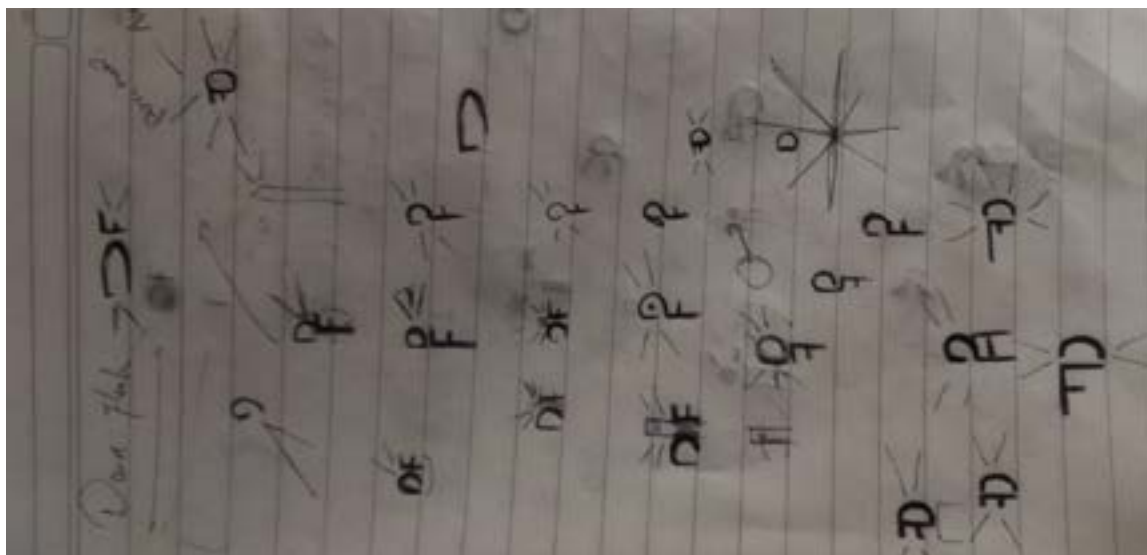
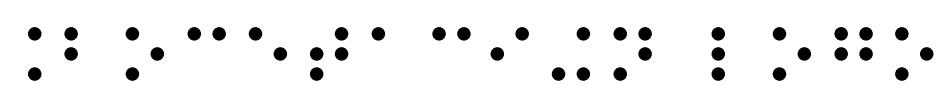
Fue diseñada por Radomir Tinkov.
Es una tipografía moderna Sans serif
con acabados geométricos.

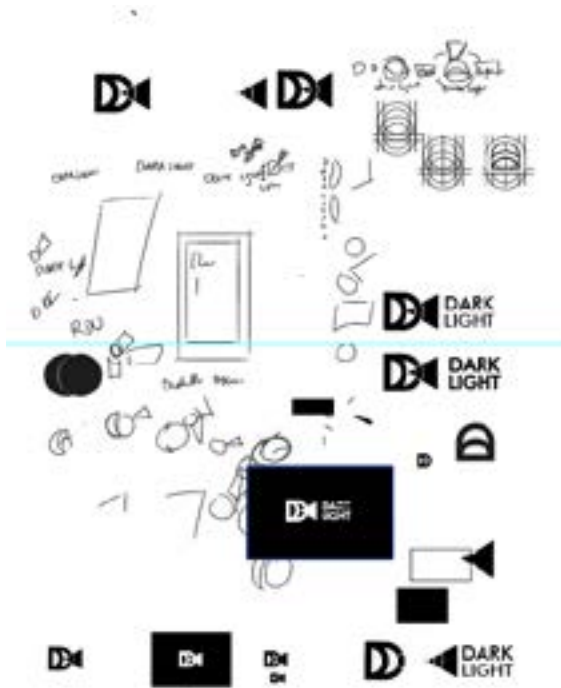
Gilroy es una tipografía con una familia
extensa. Además, es atractiva, amigable,
sencilla y que transmite firmeza.



Bocetación logo

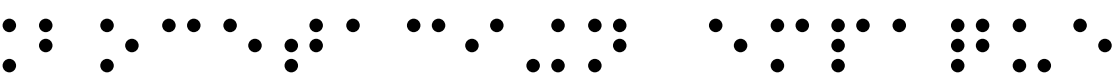




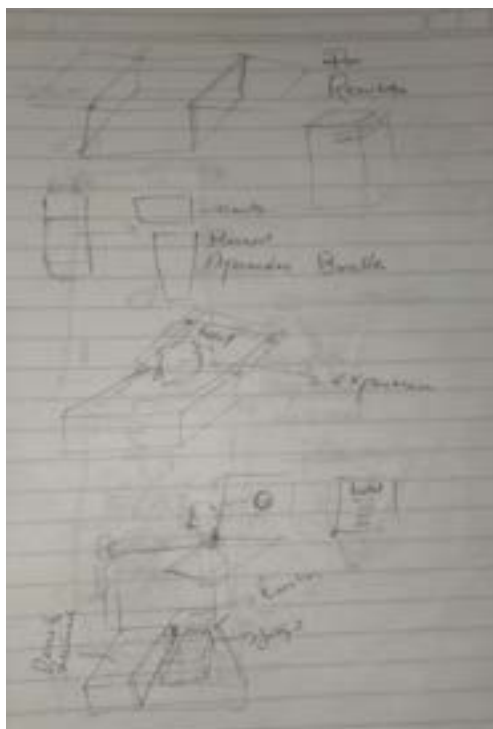


Logo Seleccionado



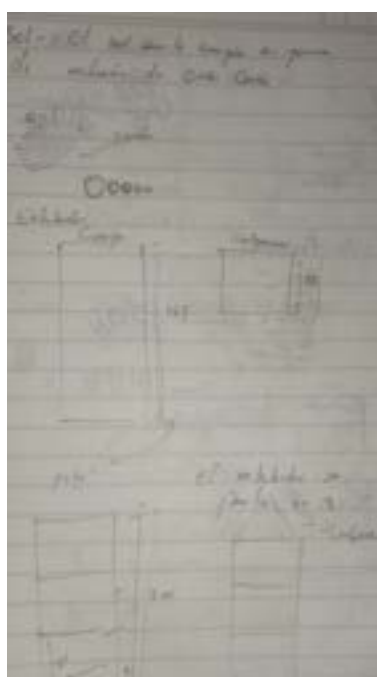


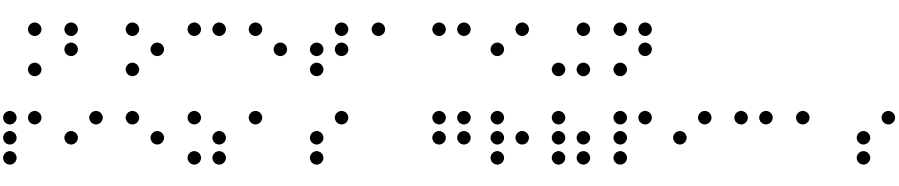
Bocetación empaque



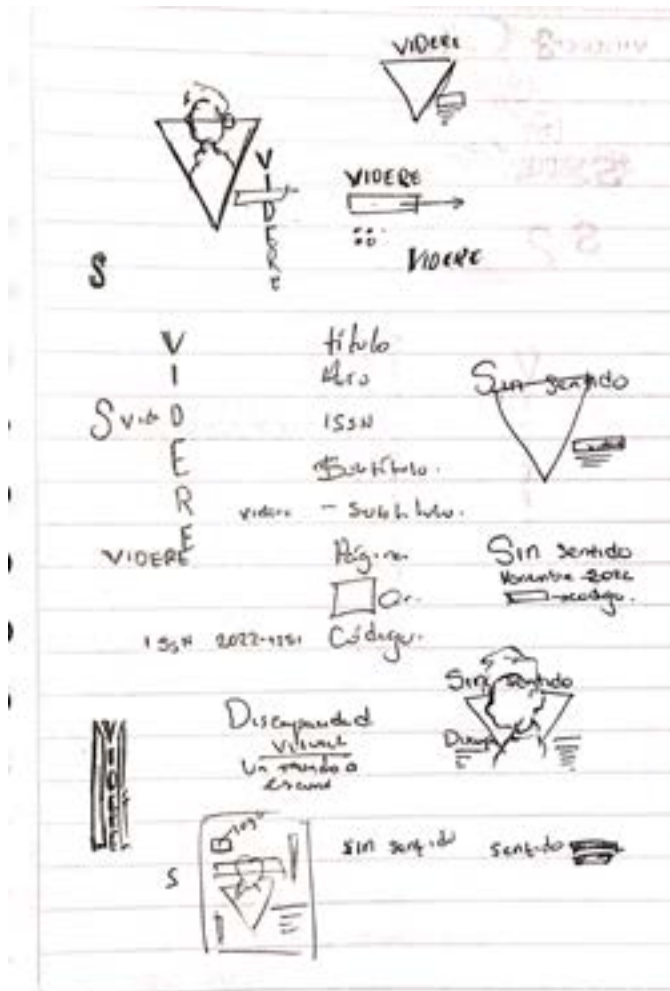


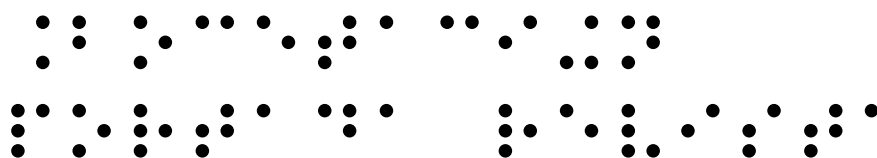
Bocetación tótem



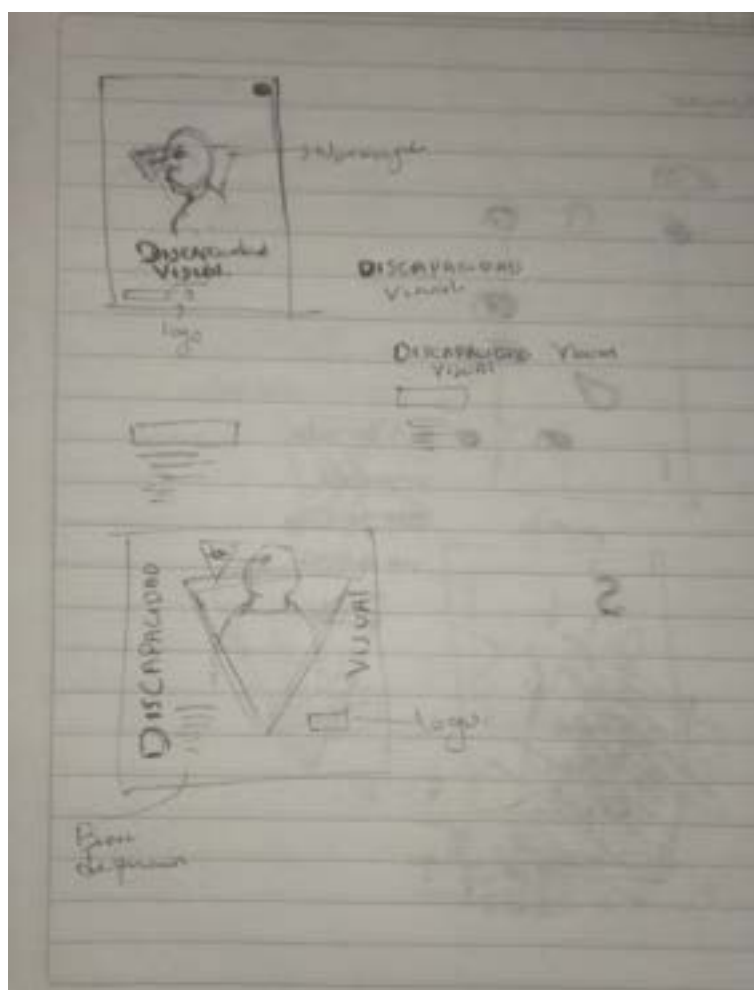


Bocetación piezas gráficas



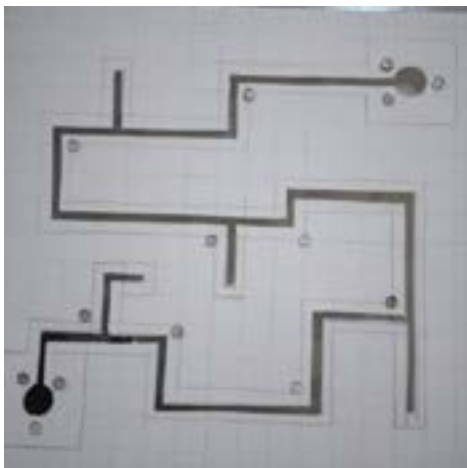
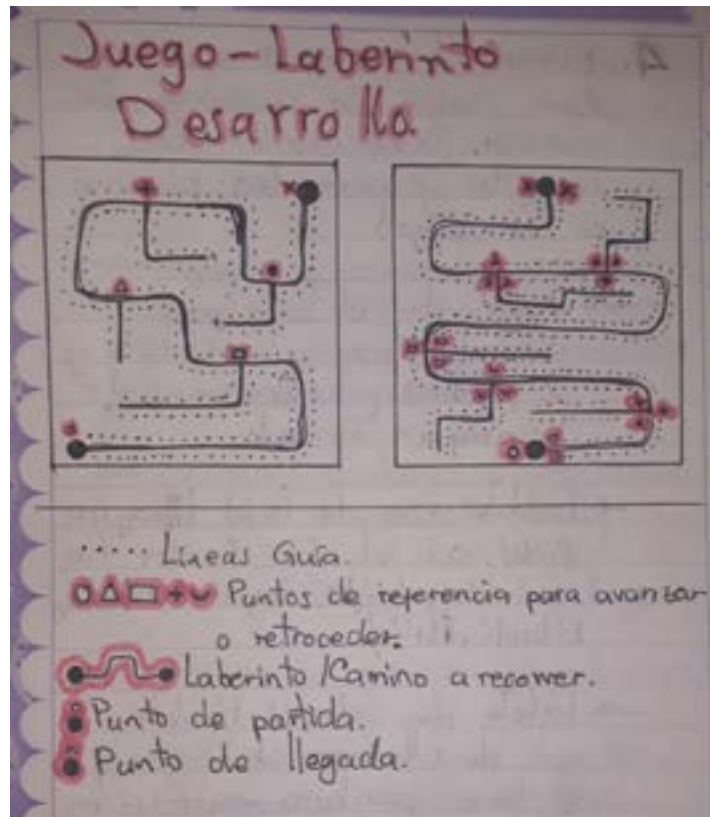


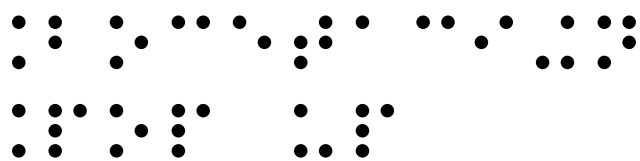
Bocetación portada revista



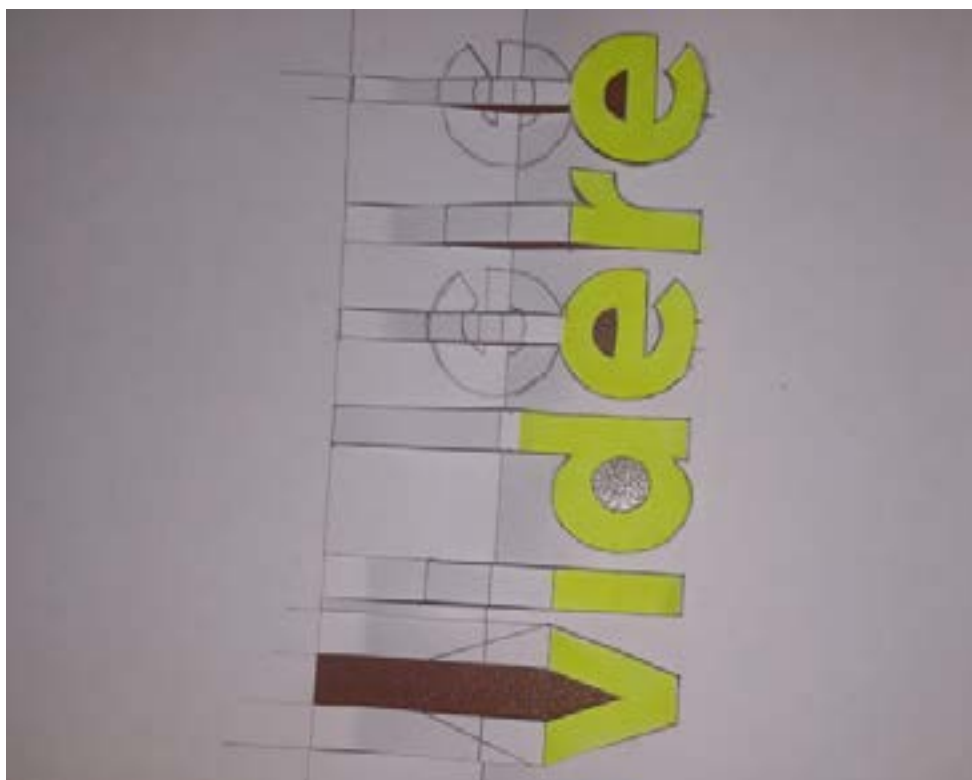


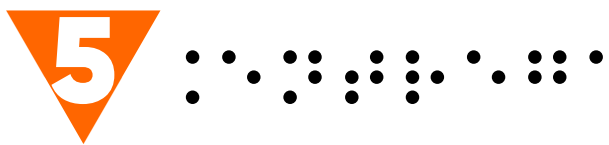
Bocetación juego





Bocetación Pop up





Logo



Empaque



Empaque



dere
Sin ver

Empaque

56





Juego



58

Caja juego



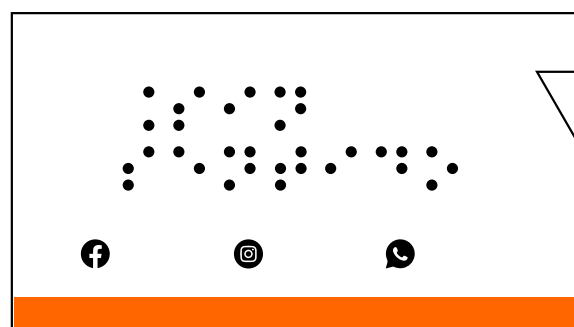
Producto experiencial



Caja producto experiencial



Tarjeta



Camisas



Tótem





Piezas Gráficas

Svidere
Sin ver



Svidere
Sin ver



Svidere
Sin ver



Svidere
Sin ver





Manual





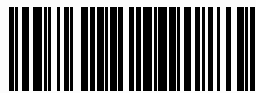
Revista





En este libro podemos encontrar varios temas, que conllevan a una solución directa de un problema planteado para el proyecto PIA, con la metodología Design Thinking. Es por ello que el libro contiene todo el proceso para comprender al usuario y obtener una solución apta y concisa, integrando no solo imágenes como medio de comunicación, sino también contexto de la solución.

ISBN 368-53-984-3155-3



97712345891