DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

Esta memoria abarca la experiencia en torno al cruce disciplinar del proyecto TRACKULA.ORG desarrollado en el marco del programa internacional de visualización de datos VISUALIZAR’17, promovido por MediaLab Prado.

Trackula surge a partir de la propuesta  de Santiago Saavedra y Sofía Prosper, promotores del proyecto. Su motivación principal: informar a los usuarios los riesgos que corre su privacidad y de qué manera migran sus datos en la web.

Para conseguir este fin, se conformó un equipo interdisciplinar con Alba Martín, Carla Tortul, Guidiana Landívar y Pablo Martín, mentor asignado. Informática, activismo, periodismo y diseño al servicio del proyecto.

Durante quince días las instalaciones de MediaLab Prado acogieron al equipo y brindaron el apoyo necesario en todas las etapas del proceso, hasta materializar con éxito  el proyecto.

A continuación describimos en breves líneas este recorrido de aprendizaje:

**Primera semana**

**Entender el problema**. Las primeras reuniones sirvieron  para entender la profundidad del problema y delimitar lo que queríamos representar con nuestro proyecto. Los promotores tenían claro que el punto de partida era la extensión de Firefox Lightbeam, a partir de la cual se debía trabajar para hacer que la visualización de los datos fuese más clara y comprensible. El propósito, que hasta ese momento parecía inalcanzable, era tratar de que cada usuario pudiese entender cómo es trackeado diariamente con su propio historial de navegación. Y una vez experimentada esta situación en primera persona,  generar una reflexión sobre las consecuencias de que terceros obtengan datos personales sin consentimiento.

**Crear la visualización perfecta.** Iniciamos el brainstorming de ideas para decidir de qué  forma diseñar una experiencia de usuario efectiva y alcanzar nuestros objetivos. Era fundamental que cualquiera, sea quien sea, entienda cómo sus datos migran por la web y son registrados por miles de empresas que los fusionan, analizan y comercian.

La ayuda por parte de los mentores fue llegando en el momento adecuado —Julie Freeman, Hanna Williams, Jesús Navarro, Samuel Granados, Sergio Galán—  quienes con sus aportes enriquecieron cada etapa y nos ayudaron a  configurar lo que sería nuestro proyecto final.

Los mentores nos mostraron herramientas de visualización y llegamos a la conclusión de que la realidad podía representarse con la metáfora “mundo y submundo”.  La idea parte de que todo aquello oculto que ocurre en la red se asemeja a un submundo, que no se ve ni se conoce, pero de donde surgen miles de conexiones virtuales que se generan entre trackers.

También se pensó en la representación mediante un bosque, en la que cada árbol representaría una  web que el usuario visita, y todo lo que surge por debajo, las conexiones entre terceros serían las raíces de estos.  Esta idea no terminaba de convencer y carecía de lógica en muchos sentidos.

Al final nos decantamos por setas, ya que sus raíces se conectan entre sí y generan una atmósfera más cercana a la propuesta del proyecto.

**Segunda semana**

**Al tratarse de un problema complejo, había que explicarlo bien**. Para que nuestra extensión tuviese valor y sentido en sí misma, había que tratar de llegar al público explicándole por qué este problema realmente le debe preocupar, sea quien sea. Decidimos entonces que los más apropiado era incluir los datos más llamativos de nuestra investigación previa y documentación posterior, así como una infografía que diese respuesta a la pregunta sobre la que se centra nuestro proyecto: ¿por qué te debe de importar esto? Por último, ofrecer una serie de herramientas que ayuden al usuario a mitigar su rastreo.

**Programación, programación, programación.** Respecto a los aspecto informáticos, el proceso comenzó desde el día uno. Se cogió el código fuente de Lightbeam para empezar a trabajar en otra página, y posteriormente se sustituyó la página de Lightbeam por la de Trackula. Para tal fin se utilizó Processing P5.js

Se analizó la estructura de Lightbeam para identificar qué podía aprovecharse y determinar qué método utilizan para trabajar los datos. De esta manera se replicó su infraestructura para reconocer los sitios visitados y trackers utilizados al desplegar la información.  Uno de los desafíos técnicos fue el ajuste de las dimensiones de cada elemento, tomando en cuenta la gran cantidad información que debía desplegarse en la interfaz, y la especificación de los colores.

La extensión fue cargada en el repositorio oficial de Mozilla, de manera que está disponible para descargar de manera libre.

**Una intensa búsqueda.** Por otro lado, para los fines didácticos de la extensión, no se podía dejar de lado el contenido periodístico. Con el objetivo de aportar información veraz de utilidad  para el usuario se llevó a cabo una investigación a profundidad que permita contemplar las múltiples facetas del fenómeno.

Primeramente, lo más evidente fue la escasa información disponible en español, ya que el término ‘tracking’ sólo arrojó resultados relacionados al sector logístico. De ahí que la información recopilada ha sido extraída de fuentes escritas en idioma inglés y adaptadas por el equipo a las terminologías castellanas.

La investigación fue realizada utilizando motores de búsqueda seguros, especialmente Yandex, Qrobeit y Startpage. Como dato anecdótico cabe mencionar que a los pocos días,  y gracias a un error de tipeo,  comprobamos que Google Search estaba al tanto de la investigación mediante un pop out que advertía sobre sus condiciones de privacidad y el uso de cookies, el mismo que debía ser leído antes de acceder a sus resultados. Sin embargo, se optó por no utilizar dicho motor.

Con la información recopilada —que reveló datos sorprendentes que reafirmaron la importancia del proyecto — se elaboraron cápsulas informativas para acompañar los resultados del plug-in, de manera que los usuarios dispongan del conocimiento necesario para sacar sus propias conclusiones y tomar una posición ante este problema. La investigación también fue importante para ayudar al equipo a estructurar los contenidos audiovisuales, es decir, el vídeo y la infografía.

**¿Cómo llegamos al usuario para que se descargue la extensión?** Tuvimos que hacer muchos dibujos y representaciones gráficas del proceso que se produce en la web hasta llegar a una infografía definitiva. Nos interesaba expresar tres dimensiones: la recogida de datos, el análisis de éste y las consecuencias que se generan, y a partir de ahí cómo afecta a cada uno de nosotros. usuario todos esos procesos por los que pasa su información, que se van generando de forma temporal.