

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

Archivo gráfico de diseñadoras ecuatorianas

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado(a) en Diseño Gráfico

Presentado por:

Amy Allelen Ojeda Plúas

Juan Marcelo Castillo Luzón

GUAYAQUIL - ECUADOR

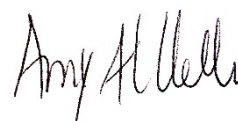
Año: 2023

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Juan Marcelo Castillo* y *Amy Ojeda* y damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Juan Marcelo Castillo



Amy Ojeda

EVALUADORES

Nombre del Profesor
PROFESOR DE LA MATERIA

Juan Zielaskowski, MSc.
PROFESOR TUTOR

Resumen

El diseño gráfico en Ecuador es una industria joven, con una cultura no muy establecida en una sociedad que no da el suficiente espacio a las profesionales mujeres para visibilizar su trabajo.

El objetivo de este proyecto es crear un archivo gráfico en el que se muestren diferentes proyectos de diseñadoras ecuatorianas, y que sirva como espacio de visibilización para las mujeres profesionales de este campo en el país, y como inspiración para el público.

Para llevar a cabo el proyecto, fue escogido el método del doble diamante, el cual se divide en cuatro fases con el objetivo de que el producto final sea idóneo para el usuario. Junto a este método, la investigación se apoyó del análisis PEST, además de entrevistas, encuestas y validaciones con los diferentes actores involucrados.

Los resultados fueron sumamente favorables, tanto por parte de los usuarios, quienes destacaron la fácil navegación por el archivo gráfico, como por parte de los profesionales del diseño, que elogiaron la dirección artística tomada e importancia para el empoderamiento de las diseñadoras.

Se puede concluir que las mujeres diseñadoras no han sido excluidas ni vetadas, sino que no disponen de los medios para que sus trabajos sean mostrados al público, ni un espacio que albergue las creaciones de las profesionales, con lo que el proyecto ejerce doble función, la de ser un archivo gráfico y la de ser inspiración visual para la realización de nuevas ideas gráficas.

Palabras Clave: Archivo gráfico, Ecuador, diseñadoras, visibilización

Abstract

Graphic design in Ecuador is a relatively young industry. It exists in a society where the role of professional women isn't given enough recognition. This project aims to create a visual collection of various projects made by Ecuadorian female designers. It's meant to give these professional women a platform to showcase their work and also inspire others.

To make this project happen, a method called the "double diamond" was used. It's divided into four phases to ensure the final product works well for users. Additionally, research involved looking at the broader factors influencing the project, as well as talking to people and getting their opinions.

The results were positive. Users found the archive easy to navigate, and design professionals liked the artistic approach taken, which they saw as important for empowering female designers.

In conclusion, female designers haven't been intentionally left out, but they lack the means to show their work to the public. This project solves this issue by acting as both a visual archive and a source of inspiration for new design ideas.

Keywords: *web archive, Ecuador, women designers, visibility*

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
INDICE GENERAL	III
INDICE FIGURAS	IV
INDICE TABLAS	V
ABREVIATURAS.....	VI

CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1 Definición de la propuesta / problema.....	2
1.2 Objetivos	3
1.3 Justificación del proyecto	4
1.4 Grupo objetivo / beneficiarios	5

CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

La mujer y la historia del diseño moderno.....	5
2.1.1 La mujer y el cartelismo	8
2.1.2 La mujer en la Bauhaus.....	9
2.1.3 Impacto en la industria gráfica y aportes de las mujeres a inicios del siglo XX	11
2.2 Diseño gráfico en Ecuador	13
2.2.1 Historia del diseño en Ecuador	13
2.2.2 Diseñadoras pioneras en Ecuador	14
2.3 Proyectos recientes de visibilidad en Latinoamérica y el mundo	16
2.3.1 Hay Futura	18
2.3.2 Círculo de Creativas Ecuador	19
2.3.3 #afFEMation	19
2.3.4 Nichimal Bordados	20
2.3.5 OBLICUAS	21
2.3.6 La Tina	21

CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

3.1 Método de Doble Diamante	22
3.2 Análisis PEST	24
3.3 Entrevista	25
3.4 Encuestas	26
3.5 Etapa de definición: Generación del concepto	
3.5.1 Insight	27
3.6 Etapa de desarrollo	27
3.6.1 Brainstorming	27
3.6.2 Arquitectura de información	29
3.6.3 Wireframe del sitio web	30
3.6.4 Validaciones	31

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4.1 Análisis de resultados de las encuestas	35
4.2 Análisis de resultados de las entrevistas	41
4.3 Análisis de resultados de método de estudios de caso	44
4.4 Aspectos conceptuales	44
4.4.1 Tipografía	44
4.4.2 Tipografías para web	45
4.4.3 Íconos	45
4.4.4 Imágenes	46
4.4.5 Colores	46
4.4.6 Tendencia de diseño	47
4.5 Aspectos técnicos	52
4.6 Aspectos estéticos	55
4.6.1 Dirección de arte	57
4.6.2 Mockups	59
4.7 Presupuesto	65
4.8 Aspectos comunicacionales	68

5. CONCLUSIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Baile futurista (1914), de Valentine Saint-Point	6
Figura 2 El ejército Rojo (1930), de Varvara Stepanova.....	7
Figura 3 Póster de reclutamiento para las filas anarquistas (1936).....	8
Figura 4 Grupo de estudiantes de la Bauhaus	10
Figura 5 Ilse Fehling junto a una escultura abstracta de su autoría (1922)	10
Figura 6 Katherine Milhous, Rural Pennsylvania (1936-40), póster	12
Figura 7 Oficinas de Monotype, Reino Unido, 1928. © Monotype archives	13
Figura 8 Gisela Calderón	15
Figura 9 Página de inicio del sitio Women of graphic design	17
Figura 10 Grupo de mujeres que conforman Hay Futura	18
Figura 11 Afiche por el 2do aniversario del Círculo de Creativas Ecuador	19
Figura 12 Página principal de #afFEMation	20
Figura 13 Prenda con bordados hechos por mujeres tzotziles.....	21
Figura 14 La Tina. Diseñadoras gráficas en Latinoamérica (2023)	22
Figura 15 Modelo de Doble Diamante, Design Council (2004)	24
Figura 16 Esquema realizado en Jamboard.....	28
Figura 17 Arquitectura de información 1.....	29
Figura 18 Arquitectura de información 2.....	29
Figura 19 Arquitectura de información 3.....	30
Figura 20 Wireframe 1	31
Figura 21 Wireframe 2.....	31
Figura 22 Wireframe 3.....	31
Figura 23 Validación de prototipo con Karina Barragán	32
Figura 24 Validación de prototipo con Robert Vega	33
Figura 25 Validación de prototipo con Abraham Alvarado.....	34
Figura 26 Gráfico circular sobre el género mayoritario en las respectivas facultades de las universidades consultadas.....	35
Figura 27 Gráfico circular sobre la visibilidad entre hombres y mujeres.....	36

Figura 28 Gráfico de barras sobre la preferencia de recursos para investigar proyectos de diseñadoras ecuatorianas	36
Figura 29 Gráfico de barras sobre la familiaridad con el trabajo de las diseñadoras ecuatorianas.	37
Figura 30 Gráfico de barras sobre el conocimiento de diversas diseñadoras ecuatorianas.	37
Figura 31 Gráfico de barras sobre la preferencia de las áreas de diseño preferentes a conocer más.....	38
Figura 32 Gráfico de barras sobre el conocimiento de proyectos de visibilización de mujeres diseñadoras	38
Figura 33 Gráfico de barras sobre qué tan beneficioso sería un archivo gráfico sobre diseñadoras ecuatorianas.....	39
Figura 34 Gráfico de barras sobre la preferencia de plataformas en las que puede realizarse el archivo gráfico.....	39
Figura 35 Gráfico de barras sobre la información que podría contener el archivo gráfico.....	40
Figura 36 Familia tipográfica “Deliverable”	45
Figura 37 Conjunto de símbolos	46
Figura 38 Sitio web web & Walsh.....	48
Figura 39 Sitio web Feliz: Diseño.....	48
Figura 40 Paleta de colores 1	49
Figura 41 Paleta de colores 2	49
Figura 42 Paleta de colores 3	49
Figura 43 Prototipo 1	50
Figura 44 Prototipo 2	50
Figura 45 Prototipo 3	51
Figura 46 Prototipo con correcciones finales.....	52
Figura 47 Adobe Illustrator.....	53
Figura 48 Adobe Illustrator.....	53
Figura 49 Adobe Photoshop.....	54
Figura 50 Adobe Photoshop.....	54
Figura 51 Figma.....	55
Figura 52 Familias tipográficas.....	56

Figura 53 Paleta de colores	57
Figura 54 Interfaz.....	58
Figura 55 Mockup computadora 1	59
Figura 56 Mockup computadora y pantallas	59
Figura 57 Mockup pantallas archivo gráfico 1	60
Figura 58 Mockup pantallas archivo gráfico 2.....	60
Figura 59 Mockup pantallas archivo gráfico 3.....	60
Figura 60 Mockup pantallas archivo gráfico 4.....	61
Figura 61 Mockup redes sociales	61
Figura 62 Mockup cartel publicitario	62
Figura 63 Mockup pantalla entrevistas	62
Figura 64 Mockup pantallas archivo gráfico 5.....	63
Figura 65 Mockup pósters	63
Figura 66 Mockup publicaciones en redes sociales	64
Figura 67 Mockup merchandising	64
Figura 68 Mockup historias de Instagram.....	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Análisis PEST del proyecto.....	24
Tabla 2 Tabla de Estudio de casos	44
Tabla 4 Presupuesto final del proyecto.....	66

ABREVIATURAS

AGD Asociación de Diseñadores Gráficos

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

CAPÍTULO 1

1. Introducción

A lo largo de la historia, la participación femenil en el mundo del arte se ha destacado con el papel de musa, pero muy pocas veces como la mente detrás de la obra (Gil y Lomba, 2021). Los focos siempre fueron acaparados por los hombres, quienes fueron moldeando a su antojo los comportamientos que la mujer debía cumplir, dejando en ella un grave estigma que la ha perseguido hasta la actualidad (Gil y Lomba, 2021). La escultora Louise Bourgeois afirmaba tener un complejo de culpa al exponer sus obras al público, ya que pensaba que la escena del arte era un espacio masculino al que no pertenecía y, debido a esto, le resultaba más cómodo esconder sus trabajos (Bernardac y Obrist, 1998).

Sin embargo, Prajnadip (2022) advierte que en la actualidad la participación de las mujeres en diseño y en áreas relacionadas a la creatividad, es bastante activa. Alrededor del 60% de las personas que conforman la industria del diseño son mujeres. Para Almonacid (2012), esto es gracias a la recuperación de artistas femeninas junto al planteamiento de metodologías que ayudan a esclarecer la relación existente entre la experiencia de género y la obra del artista, lo cual ha desembocado en que las mujeres hayan podido expresar sus vivencias dentro de un ambiente sumamente patriarcal.

A pesar de esto, su falta de visibilidad, reconocimiento y exposición es evidente, ya que los espacios de divulgación y exposición de trabajos son mayormente ocupados por hombres. Esto ha sido caldo de cultivo para que grupos de mujeres empiecen a surgir, siendo un ejemplo las conocidas como “Guerrilla Girls”, grupo activista que nació en 1985, quienes se caracterizaban por hacer uso de máscaras de gorilas para proteger sus identidades cuando cometían sus actos de protesta. Estos se enfocaron en combatir

la segregación de la mujer en el mundo del arte y el patriarcado que controla muchos aspectos de la vida femenina (López, 2015).

Haciendo alusión a lo que menciona Fortea (2022), hoy en día predomina un gran desconocimiento generalizado sobre aquellas mujeres que han acudido a escuelas de diseño y han forjado una fructuosa carrera en el medio. Está demás decir, que conocer el trabajo de las profesionales debe ser parte de la enseñanza impartida en la academia hacia todos aquellos estudiantes que se encuentren cursando una carrera afín a las artes visuales. En Argentina, desde el año 2019 existe una iniciativa llamada “Hay Futura”, un lugar de encuentro y reflexión donde se tratan temas con perspectiva de género. Su objetivo es tomar responsabilidad frente al acto del diseño mismo (Hay Futura, 2023).

La relevancia de este proyecto se basa en la necesidad de promover la igualdad de oportunidades dentro del área del diseño. Asimismo, se busca constatar y apreciar la participación de las mujeres ecuatorianas en este campo a través de los años y en la contemporaneidad.

1.1 Definición de la propuesta / problema

Desde que el diseño gráfico llegó a Ecuador en la década de los 70, las mujeres en el mundo del diseño no cuentan con suficientes espacios para exponer su obra, sobre todo en ciudades como Guayaquil, donde dichos lugares son bastante limitados (Quintero, 2023). Aunque según el Boletín Anual de Educación Superior, Ciencia y Tecnología (2022), sí existe suficiente presencia de mujeres en áreas relacionadas con el arte en Ecuador, ya que el 44% de postulantes a carreras vinculadas al Arte y Humanidades son mujeres; se debe tomar en cuenta que, en contraste, la información sobre su trayectoria y los proyectos que han desarrollado a lo largo de su carrera es escasa.

En nuestro país existe una iniciativa llamada Círculo de Creativas, liderada por Belén Arregui, que potencia las habilidades de diseñadoras y artistas del medio

ecuatoriano. Entre sus actividades más notables destacan marchas virtuales, reclutamiento de nuevos miembros y, en síntesis, dar a conocer el talento de muchas mujeres cuyos trabajos no habían sido valorados con anterioridad (LatinSpots, 2021).

Sin embargo, hoy en día aún no contamos con iniciativas suficientes que compartan esta misma dirección. Es por lo expuesto anteriormente, que este proyecto realiza una investigación y análisis exhaustivo sobre el recorrido profesional de algunas diseñadoras destacadas de Ecuador, con el ánimo de desarrollar un espacio interactivo que les facilite dar visibilidad a sus trabajos. Asimismo, se busca conocer y llevar a cabo entrevistas donde sean capaces de compartirnos sus experiencias.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Crear un archivo gráfico enfocado en diseñadoras ecuatorianas de distintas áreas para la visualización de su trabajo y trayectoria por medio de una página web.

1.2.1.2 Objetivos Específicos

- Compilar información y datos sobre el aporte de mujeres ecuatorianas en el campo del diseño a través de recursos de investigación primaria para su difusión.
- Documentar visualmente algunos de los trabajos más destacados de las diseñadoras seleccionadas para que sean de inspiración para otros diseñadores o profesionales de áreas similares.
- Desarrollar un archivo gráfico interactivo de forma estructurada y creativa que sea accesible y atractivo al público, donde se presente el trabajo de las distintas diseñadoras por categorías.

1.3 Justificación del proyecto

Aunque la aportación de las mujeres en disciplinas relacionadas al diseño ha sido grande, han tenido que superar bastantes contratiempos para lograrlo (Quintero, 2023). Este mismo caso sucede en Ecuador, donde el reconocimiento que reciben las mujeres dentro de este campo es menor al que recibe su contraparte masculina. Esto se debe principalmente a las siguientes razones:

- No hay una investigación seria sobre el aporte femenino dentro del diseño ecuatoriano.
- El segmento de diseñadoras gráficas no ha tenido la iniciativa de visibilizar el aporte de su género en esta profesión.
- No hay estudios de relevancia del aporte de las diseñadoras en ámbitos de la formación académica, técnica y profesional en el Ecuador, por el poco interés que ha existido en su aporte en el desarrollo de la profesión.
- Dentro de las escuelas de diseño no se considera como parte del conocimiento de formación aspectos del aporte de la mujer en la gráfica ecuatoriana. (Quintero, 2023, .2)

Asimismo, las limitadas oportunidades para exhibir y promocionar su trabajo dificultan su capacidad para establecerse como profesionales destacadas y ser reconocidas por sus logros y talento. Partiendo de este contexto, es necesario también poner valor en el trabajo de las mujeres y garantizar que exista paridad en el mundo del arte (Mazuecos, 2022). Por lo tanto, este proyecto surge por la necesidad de crear un espacio que les permita, a diferentes diseñadoras ecuatorianas compartir su trabajo y experiencias en este ámbito con el ánimo de que reciban el reconocimiento que merecen.

1.4 Grupo objetivo / beneficiarios

Mujeres y público en general que desee conocer más sobre los trabajos y trayectoria de las diseñadoras ecuatorianas y, que, a su vez, tengan conciencia

social respecto a los acontecimientos recientes que se han dado sobre respecto al papel de la mujer en la vida laboral.

CAPÍTULO 2

CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

2.1 La mujer y la historia del diseño moderno

La aportación femenina al arte vanguardista en la generación conocida como “interbellum” ha sido hasta la actualidad muy ignorada (Faxedas-Brujats2015). Torrent (1996) sostiene que la vanguardia artística es la piedra angular a lo que estética moderna se refiere. También aclara que se ha ignorado el papel que la mujer ejerció durante aquella época, donde se presentaban discursos malintencionados con el único propósito de desprestigiarla. Y es que como Caballero (1995) señala, esta animadversión contra las mujeres provenía de la imagen que muchos artistas masculinos tenían de ellas por aquel entonces.

Y es que sobre muchas de las mujeres que compartieron época con artistas como Pablo Picasso o René Magritte, apenas se reconocen aspectos de su vida y obras (Zaragoza, 2019). Varias fueron las corrientes vanguardistas que surgieron, cada una con su forma particular de ver el mundo. Las mujeres vanguardistas nos han dejado un legado que refleja su entusiasmo por ser partícipes del movimiento social y cultural que se encontraba en boga por aquel entonces (Torrent, 1996).

Lentzen (1989) resume el futurismo en fantasías asociadas generalmente a los hombres, tales como la velocidad, el riesgo y las maquinarias, pero junto a esto, también resaltan el desprecio hacia la figura femenina y la enemistad con el feminismo.

Figura 1

Baile futurista (1914), de Valentine Saint-Point



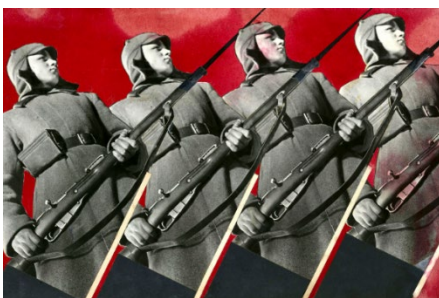
Nota. Adaptado de Agente provocador (2018), por Valentine Saint-Point, 1914

Aquí surge la figura de Valentine de Saint-Point (1912), quien en su propio manifiesto de la mujer futurista afirmaba que el ser completo se formaba por una parte masculina como por otra femenina. Por ello, la mujer debía tener virilidad en ella y no se debía dar ningún derecho a las feministas que los reclamaban, porque de hacerlo, reinaría un orden que haría ineficaz al ideal futurista.

Dentro del marco del surgimiento del constructivismo ruso, la figura femenina estuvo involucrada de una mejor manera frente a sus contrapartes europeas. Muchas mujeres poseían estudios académicos y esto ayudó a que también sean partícipes de la redacción de varios manifiestos artísticos, pero esto no fue suficiente para que su obra no sea relegada a un segundo plano (Torrent, 1996). Gracias a Río (2020) podemos conocer más sobre Varvara Stepanova, estandarte vital de la pugna de la mujer por mejorar sus condiciones de vida. Stepanova, así como muchas mujeres soviéticas, gozó del apoyo gubernamental para explotar sus habilidades, y gracias a esto es que aspectos como la precariedad laboral de la mujer fue mitigada, existió aumento en el salario que ellas percibían y gozaron de igualdad de derechos como el resto de la población.

Figura 2

El ejército Rojo (1930), de Varvara Stepanova



Nota. Adaptado de Historia Arte (2017), por Varvara Stepanova, 1930

Es un hecho innegable que la mujer siempre ha poseído una gran habilidad dentro del campo de las artes gráficas (Rubio, 2017). Por ejemplo, Ellen Lupton (2004), una reconocida diseñadora gráfica con gran experiencia nos cuenta en la introducción

de su libro llamado *Thinking with type*, que creó este ejemplar debido a que no existían textos que sirvieran de apoyo en sus cursos de tipografía, impartidos en el Maryland Institute College of Art (MICA) desde el año de 1997. Afirma que buscaba un texto que sea fácilmente entendible, asequible y bien estructurado, que represente fielmente la gran diversidad tipográfica que ha existido a lo largo de la historia y que, en conclusión, sea un texto notable dentro del campo de la comunicación visual. Como no encontró un libro que cumpliera dichas expectativas, prefirió escribirlo ella misma.

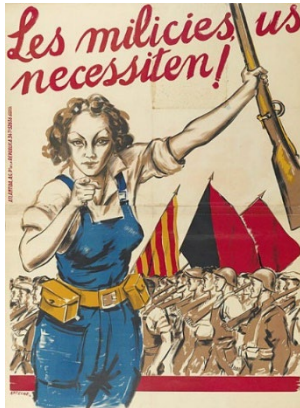
Sin embargo, estas y muchas de las aportaciones femeninas en todas las ramas del diseño han sido invisibilizadas a lo largo de la historia (Moliz, 2021). Por esto, Marta Scotford (1994) propuso una nueva subestructura para estudiar adecuadamente la historia del diseño gráfico desde la perspectiva feminista. Se trata de la “historia desordenada”, enfocada en descubrir y estudiar diferentes tendencias y actividades que han sido parte de la carrera profesional de muchas diseñadoras a lo largo de la historia, en contraposición a la forma convencional de estudiar diseño. Es así como en la actualidad se han constatado diferentes participaciones olvidadas de la mujer en esta área y se están tratando de sacarlas del olvido (Women in Type, 2018).

2.1.1 La mujer y el cartelismo

El cartel es una forma de expresión, cuya característica principal es la de una imagen estática y que fue creada para dar a conocer algún acontecimiento, un producto o implantar un sentimiento específico en las personas (Lozano, 2015). Profundizando en esto último, podemos analizar el papel de la mujer en el cartelismo de la España de inicios del siglo XX. Por el lado conservador, comandado por Pilar Primo de Rivera, los carteles que ella y su equipo hacían ubicaban a la mujer en un puesto más doméstico, mientras que, del lado liberal, abogaban por la libertad y derechos fundamentales (Gómez, 2008).

Figura 3

Póster de reclutamiento para las filas anarquistas (1936)



Nota. Adaptado de Flickr, Por Halloween HJB (S.F.)

Pero es que como se ha mencionado muchas veces, las mujeres diseñadoras siempre habían vivido a la sombra de sus esposos, y muchas veces debían firmar sus trabajos bajo pseudónimos, para evitar cualquier tipo de linchamiento. Desde Reino Unido, específicamente el London Transport Museum, provino una exposición donde se exhibían trabajos de muchas mujeres cartelistas desde 1910, apreciando lo mejor de cada una, de sus trabajos y un poco de sus biografías. Aquí podemos apreciar nombres como el de Dora M Batty, Laura Knight o Sheila Stratton (Unicornia Dreams, 2017).

2.1.2 La mujer en la Bauhaus

Moisset (2020) da a conocer que, en 1919, dentro de una nación herida económicamente por las derrotas de la guerra y envuelta en un gran proceso de industrialización que avanzaba a pasos agigantados, paradójicamente gracias a los conflictos bélicos, nacía la Bauhaus de la mano de Walter Gropius, una escuela donde múltiples profesiones se unían en pro de modernizar los procesos pedagógicos, dejando atrás las ya obsoletas enseñanzas de antaño. Wingler (1980) relata que esta iniciativa partía desde el propio manifiesto de la escuela, el cual establecía en el artículo 3 relacionado con el proceso de admisión, que podían ser considerados como aprendices

cualquier persona, sin importar el sexo, su experiencia artística o conocimientos culturales.

Esto motivó a las masas, en especial las mujeres, quienes hasta la fecha habían sido apartadas de la formación y enseñanza en diseño. A dicha convocatoria, sorprendentemente para Gropius, más mujeres que hombres llegaron a la escuela con la esperanza de ser alumnas en la Bauhaus, hecho que empujó a su fundador a establecer un filtro de admisión más severo con el sexo femenino. Es desde este punto que ya empezaban a existir piedras en el camino para las mujeres (Flórez, 2017). Y es que en palabras de Vadillo (2009), los mismos maestros se encargaban de direccionar a los alumnos hacia el taller que, según ellos, más se ajuste a sus habilidades; siendo las mujeres encasilladas casi siempre en labores como el tejido o la encuadernación. La figura 4 muestra un pequeño grupo de estudiantes de la Bauhaus en el taller textil.

Figura 4



Grupo de estudiantes de la Bauhaus

Nota. Adaptado de yaconic.com, Por Yaconic, 2021

Así pues, Campi (2018) explica que, junto a todos estos desalentadores acontecimientos, se debe sumar la supresión del taller de encuadernación, que tuvo una duración de apenas tres años, y además el taller de cerámica era víctima del todavía reinante machismo de la época. Se conoce que algunas estudiantes se destacaron al punto de convertirse en maestras, siendo Gunta Stözl, en abril de 1925, la primera de ellas; mientras otras tuvieron destacadas participaciones en los variados talleres de la Bauhaus. Se puede observar el trabajo de Ilse Fehling, una de las tantas mujeres que

participaron en la época. Cabe destacar que esto puede ser apreciado hoy en día gracias al registro fotográfico de justamente una mujer, Lucía Moholy (Zambrini, 2019).

Figura 5

Ilse Fehling junto a una escultura abstracta de su autoría (1922)



Nota. Adaptado de Mujeres de la Bauhaus y su legado al discurso del Movimiento Moderno, por Hernández y Valiente, 2019

Hernández y Valiente (2019) coinciden en que, con el paso del tiempo, se ha podido otorgar el lugar al que pertenecen a las verdaderas pioneras del diseño moderno. Pero un largo camino queda por recorrer, que dé como resultado la apreciación conjunta de la obra masculina y femenina (Moisset, 2020). Bauhaus es un tema principal que se estudia en la academia y que se analiza por su importancia y relevancia en el diseño gráfico actual. Se suelen destacar hombres casi en su totalidad, pero no ocurre lo mismo con la mujer. Resulta frustrante inclusive ahora, grandes artistas femeninas sigan en el anonimato y sean pocas las personas que hayan podido valorar sus trabajos.

2.1.3 Impacto en la industria gráfica y aportes de las mujeres a inicios del siglo XX

A inicios del siglo pasado, tanto en Europa como en Norteamérica, mujeres de diferentes etnias y trasfondos trabajaban en campos relacionados al diseño de forma regular, aunque sus aportaciones fueron casi invisibles. Algunas trabajaban en imprentas, ilustraban libros e incluso desarrollaban tipografías (Levit, 2021). En Estados Unidos, entre los años 1935 y 1943, se desarrolló un programa llamado “Proyecto de

Arte Federal” con el objetivo de brindar empleo y espacio a diferentes artistas y diseñadores (Laning, 1970).

Charlotte Angus y Mildred Waltrip fueron dos diseñadoras que trabajaron para dicho proyecto, específicamente en la división de pósters. Su trabajo se enfocaba en el desarrollo de piezas gráficas para edificios municipales, hospitales, escuelas y espacios públicos. Del mismo modo, otra de las mujeres destacadas del Proyecto de Arte Federal fue Katherine Milhous, que, gracias a sus constantes aportaciones a este programa, logró formarse una carrera extensa y recibir prestigio considerable en comparación con las mujeres de aquella época. De esta forma, este proyecto permitió que se fomentara la equidad en la sociedad americana, además de proporcionar a la mujer un espacio para desenvolverse en el campo del diseño (Krcmarik, 2021)

Figura 6

Katherine Milhous, *Rural Pennsylvania* (1936-40), póster.



Nota. Adaptado de Women of the Federal Art Project Poster Division, Por Katie Krcmarik.

En el siglo XIX y XX existieron las empresas inglesas *Monotype Corporation* y *Linotype Limited*, quienes contrataban mujeres para los departamentos de dibujo, siendo su sueldo considerablemente más bajo que el de los hombres (Moliz, 2021). Junto a esto, su contribución en el desarrollo tipográfico no fue considerada lo suficientemente importante como para ser referenciada o documentada (Duprey, 2015). Dora Laing era parte del equipo tipográfico de la compañía “Monotype”, y en 1931, tras tres semanas desarrollando dibujos técnicos y ajustando medidas, creó un set de letras y números que coincidan con Times New Roman (University of Reading, 2022). Pero la creación y conceptualización estética de la tipografía fue atribuida a dos hombres

(Stanley Morison y Victor Lardent), ignorando el rol que jugaron Dora Laing y varias tipógrafas más en la adaptación de la idea original que Stanley Morison tenía para la Times New Roman y convertirla en una familia tipográfica extensa y funcional (Savoie, 2020).

Figura 7

Oficinas de Monotype, Reino Unido, 1928. © Monotype archives



Nota. Adaptado de The Monotype Type Drawing Office.

2.2 Diseño gráfico en Ecuador

El diseño es una disciplina con una historia relativamente corta en el mundo; en Latinoamérica cuenta con alrededor de sesenta años de evolución, y cuarenta en Ecuador (Le Goff, 2005). A nivel de América Latina y sobre todo en Ecuador, el diseño nació bajo disciplinas relacionadas con el arte, la arquitectura y, en especial, la comunicación visual; sin embargo, como disciplina autónoma y profesional no había sido concebida hasta hace poco (Calisto, 2019).

2.2.1 Historia del diseño en Ecuador

A pesar de que el diseño propiamente dicho se estableció en los años setenta en el Ecuador, fue a partir de los años sesenta que se empezaron a distribuir productos gráficos para la publicidad, afiches e ilustraciones de imprenta. Todo esto con ayuda de artesanos y arquitectos (Quintero, 2023), y basado principalmente en símbolos de culturas aborígenes (Calisto, 2017). Durante esta época se trabajaba especialmente con métodos manuales, hasta que en los años ochenta, Ecuador incorpora nuevos mecanismos y tecnologías de impresión que permitieron el incremento de la publicidad

impresa masiva (Calderón, 2014). Asimismo, durante este periodo, en el país se incrementó considerablemente la actividad comercial y en consecuencia se fundan las primeras escuelas para diseñadores, siendo 1989 el año en el que se logra crear la primera Asociación Ecuatoriana de Diseñadores Gráficos (Calisto, 2017). Ya en los años noventa es cuando comienza el boom digital, el cual facilita el trabajo de los diseñadores, y en los años dos mil las tendencias del diseño experimental y con toques personales empiezan a surgir en el país (Calderón, 2014).

Bajo este contexto, cabe recalcar que el diseño a través de todas las épocas ha sido un reflejo y representación de diferentes culturas, y su crecimiento y desarrollo depende mucho de la región en cuestión. Lo mismo ocurrió en Ecuador, donde en comparación con otros países, el diseño como disciplina fue limitado por mucho tiempo a personas adineradas, ya que las circunstancias de un país en desarrollo y conservador impedían que más personas, sobre todo mujeres, incursionaran en este campo (Quintero, 2023).

2.2.2 Diseñadoras pioneras en Ecuador

Así como ya se ha expuso, las mujeres han participado en muchas áreas del diseño a través del tiempo, y sus aportes han permitido que la disciplina se expanda. Lo mismo ocurrió en Ecuador, donde diseñadoras como Gisela Calderón, quien había realizado sus estudios en Francia, formaron parte la directiva fundadora de la Asociación de Diseñadores Gráficos (ADG) en Quito en 1989 (Jarrín, 2015). La ADG se constituyó con el objetivo de generar vínculos entre diseñadoras y diseñadores, además de promocionar al diseño gráfico como carrera profesional. Buscaba fomentar la publicación de trabajos para generar contactos nacionales e internacionales (ADG, 1991).

Figura 8

Gisela Calderón



Nota. Adaptado de FORO ALFA

La creación de dicha asociación fue un éxito, por lo que, en 1994, dio paso al desarrollo de la primera Bienal del Afiche en el Ecuador, la cual estuvo a cargo de solo mujeres: Leonor Bravo, María Luz Calisto, Gisela Calderón y María Belén Moncayo. Posteriormente, gracias a esta iniciativa, en el país se llevaron a cabo el primer Concurso Nacional de Ilustración infantil en 1995, y el concurso Kimberly-ADG (Calisto & Calderón, 2011).

Además de su participación en la primera Bienal, María Luz Calisto, también fue una de las primeras diseñadoras que impulsó el crecimiento del diseño en el país. Formó parte de los fundadores de la ADG, instauró una agencia e incluso escribió el libro "Diseño Gráfico en Quito-Ecuador 1970-2005" (Quintero, 2023).

Por otro lado, Paula Barragán, quien también estudió diseño en el exterior, fue una de las primeras diseñadoras ecuatorianas en tener reconocimiento tanto nacional como internacionalmente. En 1987 logró fundar su taller de diseño en Quito y alcanzó a incursionar en múltiples áreas de esta disciplina, como diseño textil, diseño de marca y diseño editorial. (Quintero, 2023). Sus carteles, caracterizados por el uso de tipografías y recursos gráficos, fueron ganadores de la primera y segunda edición de Bienal del Ecuador. Además de este y otros galardones, en 2019 fue la responsable del arte de la 61.ª edición de Los Premios Grammy (Jarrín, 2015).

En definitiva, el posicionamiento de mujeres diseñadoras en el país no ha sido sencillo, pero gracias a que han participado activamente en el desarrollo del diseño

como disciplina de estudio desde hace más de cuarenta años, han permitido que en la actualidad muchas mujeres más incursionen y se destaquen en este ámbito.

2.3 Proyectos recientes de visibilidad en Latinoamérica y el mundo

Pelta (2023) comenta que, a finales del siglo pasado, basándose en indagaciones de corte feminista, las profesionales especializadas en diseño gráfico poseían cualidades similares o superiores que sus contrapartes masculinas, aunque estas eran ignoradas debido al contexto social de entonces. Cabe recalcar que, hasta ahora, los países en los que ha habido iniciativa de realizar proyectos o brindar espacios donde las mujeres sean capaces de exponer exclusivamente sus trabajos han sido mayormente del primer mundo (Molíz, 2021) A continuación, algunos ejemplos destacados:

Hall of Femmes es un proyecto que comenzó en 2009, liderado por la diseñadora gráfica Samira Bouabana y la educadora Angela Tillman Sperandio. Se trata de una serie de libros suecos que incluyen entrevistas a profundidad, exhibiciones e imágenes sobre el trabajo de diseñadoras gráficas. Tiene el objetivo de buscar mujeres como modelos a seguir, además de crear un espacio donde vean sus aportaciones (Merchworld).

En esa misma línea, Tori Hinn inició un blog llamado “Women of Graphic Design” como proyecto de graduación en el *Rhode Island School of Design*. Esta tenía la iniciativa de exponer trabajos de mujeres, ser una fuente de aprendizaje e intercambio (Gràffica, 2014) y desarrollar una imagen más equilibrada a la hora de dar visibilidad al trabajo de diseñadoras gráficas, permitiendo que dejen su huella en esta disciplina. A pesar de que la idea fue bien recibida y tuvo un período de constante actividad (sobre todo en redes sociales), hoy en día el blog está dado de baja y sin contenido nuevo desde el 2018. En la Figura 13 se puede observar una captura de pantalla del sitio web. Contenía múltiples trabajos de distintas profesionales del diseño.

profesionales en su día a día laboral. En la Figura 14 se observa un mockup de la apariencia que dicho producto tenía.

2.3.1 Hay Futura

Este proyecto de origen argentino se autodenomina como un grupo de diseñadoras en constante movimiento, al momento cuenta con más de 150 integrantes, todas ellas mujeres, que tratan de rechazar todo tipo de idiosincrasia que ha sido aprehendida en la sociedad (BID_20). Hay Futura (2023) establece que su formación, de carácter feminista, se dedica al cuestionamiento de todo aquello establecido, lo que busca desembocar en un diseño que innove, no rechace a nadie e igual para todos.

Figura 10

Grupo de mujeres que conforman Hay Futura



Nota. Adaptado de Hay Futura, 2023

2.3.2 Círculo de Creativas Ecuador

Una de las fundadoras del Círculo de Creativas Ecuador, Belén Arregui (2023), recalca que, en el país, la desigualdad que existía respecto al género en la industria de las artes visuales está reduciéndose, pero que falta mucho por trabajar y mitigar este mal. Ahora existen diez líderes que forman la mesa directa y en total, ascienden a casi 130 integrantes.

Arregui aclara que quienes tienen la potestad de cambiar las cosas son aquellas personas en puestos altos, es decir, directivos, ya que, gracias a ellas y su posición son capaces de solucionar muchas de las cuestiones por las que el Círculo de Creativas fue creado. En el año 2021 fue realizado un censo, que dio a conocer la amplia división existente en la dirección creativa entre hombres y mujeres, De un total de 71 directores, apenas 8 son mujeres, es decir, un 11% (Mendoza, 2022).

Figura 11

Afiche por el 2do aniversario del Círculo de Creativas Ecuador



Nota. Adaptado de LosCannes.com, por Círculo de Creativas Ecuador, 2022.

2.3.3 #afFEMation

Affemation es una iniciativa desarrollada por y para diseñadoras australianas. Fue creado por Jane Connory en 2017 y se trata de un proyecto multifacético que tiene como objetivo dar visibilidad a las mujeres responsables de construir la historia del diseño en Australia, ya que muchas han sido invisibilizadas por los historiadores (Eye Magazine, 2018). En 2017, a través de una encuesta, lograron reunir alrededor de 24 diseñadoras australianas que se desempeñaban en distintas áreas como fotografía y publicidad y se logró crear una red interactiva con entrevistas, videos, biografías y galerías de las diseñadoras que se unieron al proyecto (Connory, 2017). Actualmente, el sitio web sirve como repositorio y brinda un espacio para que diferentes creativas compartan sus proyectos y sean de inspiración para más profesionales (affemation, 2023).

Figura 12

Página principal de #afFEMation



Nota. Adaptado de Design Incubation (2020).

2.3.4 Nichimal Bordados

Este proyecto nació de la mano de Jimena López, antropóloga de profesión, junto a un grupo de mujeres del pueblo Tzotzil, ubicado en Huixtán, Chiapas. Todo inicia cuando López, quien se encontraba desarrollando su tesis sobre salud y antropología, inició una gran amistad con las mujeres tejedoras de esta localidad. Empezó ayudándolas, comerciando las prendas, lo que evolucionó a que ella diseñe nuevas propuestas y las tejedoras las materialicen en bellos bordados. El objetivo principal es la visualización del trabajo de las mujeres indígenas del país, quienes le resulta “gracioso” ser llamadas artistas por sus trabajos, pues nunca habían sido reconocidas, en cambio ahora, se las motiva incluso a firmar sus trabajos en las prendas donde imprimen su creatividad (Mujer México, 2020).

Figura 13

Prenda con bordados hechos por mujeres tzotziles



Nota. Adaptado de Mujer México (2020).

2.3.5 OBLICUAS

Este es un colectivo formado por varias mujeres cuya principal inspiración es el hackeo de objetos, es decir, reformular o rehacer un objeto con la finalidad de brindarle nuevos significados, lo cual ayuda a crear novedosos espacios narrativos y relaciones que antes no se podían ni siquiera pensar (OBLICUAS, 2023). Han participado en numerosos talleres, y ponencias de diseño en España. Uno de sus trabajos llamado “¿QUÉ PREMIAMOS?”, toma como caso de estudio los premios que otorga la Asociación de Diseño Industrial (ADI) y cómo las mujeres han quedado marginadas desde 1991, año en que inició este evento (OBLICUAS, 2020).

2.3.6 La Tina

La Tina es un texto recopilatorio de diseñadoras de toda Latinoamérica, donde se muestra un poco de las historias de cada una de esas profesionales, además, de sus mejores trabajos (Editor, 2023). Su autora, la agencia costarricense Pupila (2023), cuenta que este proyecto empezó a idearse en pleno auge de la pandemia que golpeó al mundo en el año 2020. Su objetivo era brindar la posibilidad de conocer nuevas profesionales y establecer nuevas relaciones laborales entre sí. Para lograr este objetivo, contactaron con 500 diseñadoras en toda Latinoamérica, siendo finalmente 175 personas las que forman parte de la que es la primera edición del texto impreso (Semana del Diseño, 2023).

Figura 14

La Tina. Diseñadoras gráficas en Latinoamérica (2023)



Nota. Adaptado de PUPILA (2023).

CAPÍTULO 3

CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

Se empleó una investigación mixta, que, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2008), es la agrupación de varios procesos investigativos, además de también la unión y análisis de estos, con el objeto de extraer conjeturas. Se hace uso de datos de varios tipos, verbales hasta simbólicos e incluso otros mucho más diferentes, con tal de comprender la problemática.

Del mismo modo, se utilizó el método de estudio de casos, el cual se basa en la búsqueda y análisis de uno o varios casos. Este tiene el objetivo de comparar fenómenos o hechos similares con el fin de obtener los mejores resultados de cada uno (Yin, 1984). Los casos para analizar fueron el proyecto Círculo de Creativas, Hay Futura y #afFEMation, los cuales fueron escogidos dado que se desarrollaron con el objetivo principal de dar visibilidad a mujeres creativas.

Uno de los objetivos de este proyecto fue recopilar información y datos sobre los aportes de diferentes mujeres ecuatorianas en las distintas áreas del diseño; esto se hizo con ayuda del Método del Doble Diamante. Del mismo modo, se emplearon distintos métodos de investigación como el análisis PEST, entrevistas y encuestas para cumplir con los demás objetivos planteados al inicio de este proyecto.

3.1 Método de Doble Diamante

El método de Doble Diamante es un método de diseño desarrollado por el Consejo de Diseño de Reino Unido en 2004, el cual se centra en los usuarios y busca que exista un buen entendimiento entre el diseñador y el público al que va dirigido el producto final (Hidalgo, 2021). Los dos diamantes representan el pensamiento divergente y el pensamiento convergente, y estos sugieren que el proceso de diseño se divida en cuatro fases.

- **Descubrir**

En esta etapa se identifica, por medio de la investigación, la naturaleza del problema. Para dicha investigación se requiere hacer contacto con los usuarios afectados y recopilar información por medio de entrevistas, encuestas, diarios, etc.

- **Definir**

Esta es la fase analítica en la que se debe establecer en qué área es necesario enfocarse, poniéndose en el lugar de los usuarios.

- **Desarrollar**

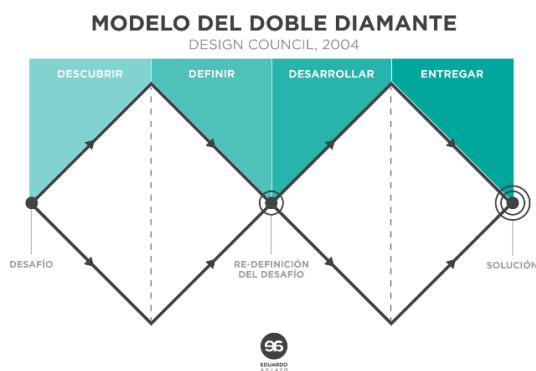
Aquí corresponde la ideación de diferentes soluciones al problema previamente identificado. La ideación puede llevarse a cabo a través de prototipos de baja fidelidad; lo importante es empatizar con los usuarios.

- **Entregar**

Se presenta e implementa el prototipo final que servirá como solución al problema que se definió en la primera etapa (Design Council, 2021).

Figura 15

Modelo de Doble Diamante, Design Council (2004)



Nota Recuperado de eduardoaguayo.cl

3.2 Análisis PEST

El análisis PEST, en palabras de Chapman (2004), es un instrumento de suma utilidad que ayuda a determinar el estado del mercado, si este aumenta o decrece. El PEST se divide con base a sus cuatro iniciales: Político, Económico, Sociales y Tecnológicos. A continuación, se realizará el análisis PEST de esta investigación:

Tabla 1.

Análisis PEST del proyecto

Factores Políticos	La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que la mujer tiene derecho a licencia remunerada cuando nace un hijo. Además, en caso de despido, tiene derecho a una indemnización igual a un año de remuneración.
Factores Económicos	Con base en datos del INEC (2023), en abril de 2023, el ingreso promedio de un empleado varón oscilaba en los USD 340,0, mientras que, para la mujer, fue de USD 298,9.
Factores Socio – culturales	Según un informe del Consejo Nacional para la Igualdad de Género e INEC, 6 de cada 10 mujeres han recibido algún tipo de violencia, que va desde psicológica, emocional o patrimonial.
Factores Tecnológicos	El Círculo de Creativas Ecuador fue el primero de la red en crearse, luego de ver el éxito que tuvo en Chile (Mendoza, 2002).

Fuente: Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

3.3 Entrevista

La entrevista es un proceso comunicativo y una herramienta de investigación por medio de la cual se obtiene información de carácter pragmático de una persona a través

de una serie de preguntas (Alonso, 1999). La entrevista pretende coleccionar creencias y opiniones del entrevistado, por lo que, consiste en un evento dialógico subjetivo y sujeto a la percepción de quien lo narra (Vélez, 2003).

Para este proyecto se entrevistaron a seis diseñadoras y tres ilustradoras ecuatorianas de distintas ciudades, entre ellas: Guayaquil, Quito, Cuenca y Machala. Las diseñadoras entrevistadas pertenecen a distintas ramas del diseño como: Gráfico o de productos, además de áreas a fines como dirección de arte. Las ilustradoras, por otro lado, se desenvuelven como muralistas, coordinadoras de proyectos que son llevados a cabo en distintos pueblos y ciudades del Ecuador, o como ilustradoras independientes. La información que se obtuvo fue a través de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué la motivó escoger el diseño/ilustración como campo profesional?
2. ¿Cómo se inició en el mundo profesional, o cuál considera que fue su primer proyecto profesional?
3. ¿Qué referentes femeninos ha tenido a lo largo de su carrera?
4. ¿Encontró algún tipo de dificultad para posicionar su trabajo o empezar a recibir reconocimiento?
5. ¿Cree que los hombres reciben más reconocimiento que las mujeres en el área de diseño en Ecuador?
6. ¿Ha tenido la oportunidad de trabajar en conjunto con otras diseñadoras?
¿Qué aprendió en el proceso?
7. ¿Considera que la industria del diseño ha mejorado en torno a las oportunidades que tienen las mujeres actualmente?
8. ¿Qué opina de las iniciativas que crean un espacio para visibilizar el trabajo de las mujeres diseñadoras?
9. ¿Cree que las mujeres empiecen a recibir más reconocimiento en el campo del diseño en nuestro país?

10. ¿Qué consejo les daría a las mujeres jóvenes que deseen incursionar en el campo del diseño y buscar una carrera exitosa?

3.4 Encuestas

La encuesta es uno de los métodos de investigación más popular y usado. Se trata de una serie de interrogantes dirigidas a un público objetivo cuyas características sean afines al tema de investigación que se está tratando. Dichas encuestas pueden tener una estructura más rígida, guiándose únicamente por las preguntas ya establecidas o tomar un camino más libre, dando paso a cambiar ciertas preguntas según la entrevista se vaya dando (Hernández et al., 2010).

Con el ánimo de recopilar información para esta investigación, se encuestaron a 100 estudiantes de la Facultad de Diseño, Arte y Comunicación de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, pertenecientes a las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Productos y Producción para Medios de Comunicación. Asimismo, se encuestaron a 20 alumnos de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, de las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores y Animación Digital, y a 30 estudiantes de la Universidad Casa Grande, de las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Producto y Multimedia y Producción Audiovisual.

Por último, para constatar la funcionalidad del sitio web, se realizó una nueva encuesta a 60 de los 150 estudiantes encuestados inicialmente.

3.5 Etapa de definición: Generación del concepto

La generación de concepto para este proyecto se dio por medio de los métodos empleados en la fase de definición: Análisis PEST, encuestas y entrevistas. Del mismo modo, esta etapa requirió que se identifique el problema a solucionar, el cual fue que a pesar de que en Ecuador si hay presencia activa de diseñadoras de distintas áreas, estas no cuentan con suficientes espacios para dar a conocer y preservar su trabajo, por ende, existe una gran falta de conocimiento al respecto.

Además de esto, los patrones y coincidencias en las respuestas revelaron varios de los aspectos que se necesitan tomar en cuenta en la industria del diseño ecuatoriano, sobre todo, cuáles son las necesidades dentro de contextos profesionales específicos y generales. A partir de esto, el estudio se centró en lo que realmente necesitan las mujeres diseñadoras y en desarrollar una propuesta innovadora que además de ser beneficiosa y llamativa para las profesionales con trayectoria, sea de utilidad para estudiantes y público interesado.

3.5.1 Insight

A través de las herramientas previamente mencionadas, se evidenció que, a pesar de la escasez de conocimiento, el público sí muestra un interés creciente en conocer y apreciar el trabajo gráfico y artístico de mujeres ecuatorianas, en especial mediante espacios de fácil acceso y bien organizados.

3.6 Etapa de desarrollo

Esta etapa corresponde a ideación de diferentes propuestas creativas para el proyecto. Para este propósito, se realizó una lluvia de ideas (brainstorming) de las posibles soluciones. Posteriormente, la idea escogida fue prototipada y organizada mediante un esquema de arquitectura de información donde se mostró su flujo en la web. Finalmente, se realizó dos diagramas wireframes de baja fidelidad sobre el aspecto gráfico de la propuesta.

3.6.1 Brainstorming

Según Legaz (2017), el brainstorming es una herramienta que impulsa y potencia la creatividad, tanto en grupo como individualmente. Trata de una técnica que, enfocada en un objetivo en común, desarrolla gran variedad de ideas que sirven como posibles soluciones a dicho objetivo. El brainstorming fue diseñada por Alex Osborn en 1956 y,

en la actualidad, se la considera como una de las técnicas más eficaces para la ideación y desarrollo de ideas.

Para este proyecto se utilizó esta técnica para generar ideas y posibles formas de dar visibilidad y difundir más ampliamente el trabajo de diseñadoras ecuatorianas. Esto se efectuó mediante la herramienta Jamboard de Google y se dividieron en ideas para medios digitales y medios tradicionales.

Las ideas seleccionadas fueron “página web” y “repositorio digital”. Ambas ideas se fusionaron en una sola para terminar convirtiéndose en un “archivo gráfico” que sirva como repositorio de múltiples trabajos de diseñadoras ecuatorianas. Esto se realizaría por medio de una página web que donde se agregue contenido y pueda ser actualizada constantemente.

Figura 16

Esquema realizado en Jamboard



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

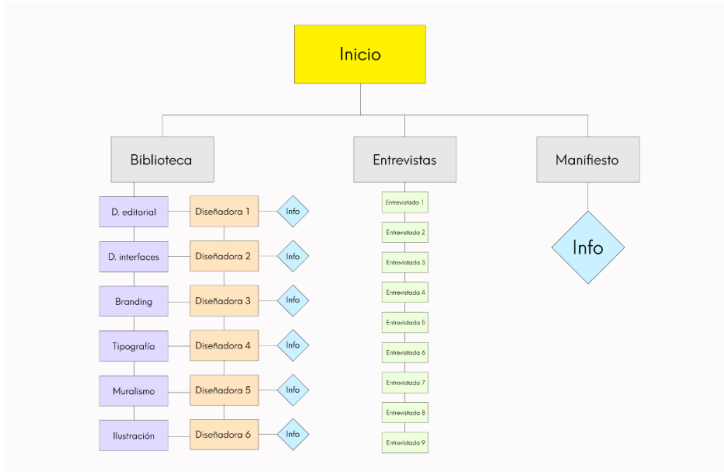
3.6.2 Arquitectura de información

Se denomina arquitectura de información a la organización, distribución y disposición de información y datos en espacios digitales. Su objetivo es disponer la información, de modo que sea sencilla de entender para el usuario (Lerner, 2005). A

continuación, se propusieron 3 ideas para estructurar el contenido de forma lógica y fácil de localizar para el público que visite el archivo gráfico de diseñadoras ecuatorianas.

Figura 17

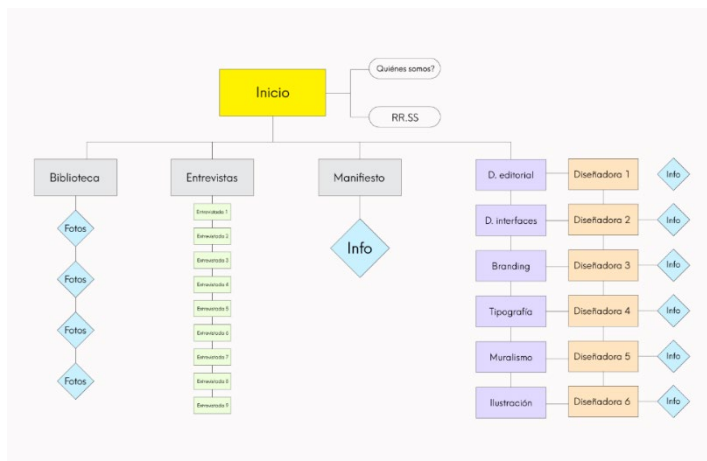
Arquitectura de información 1



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

Figura 18

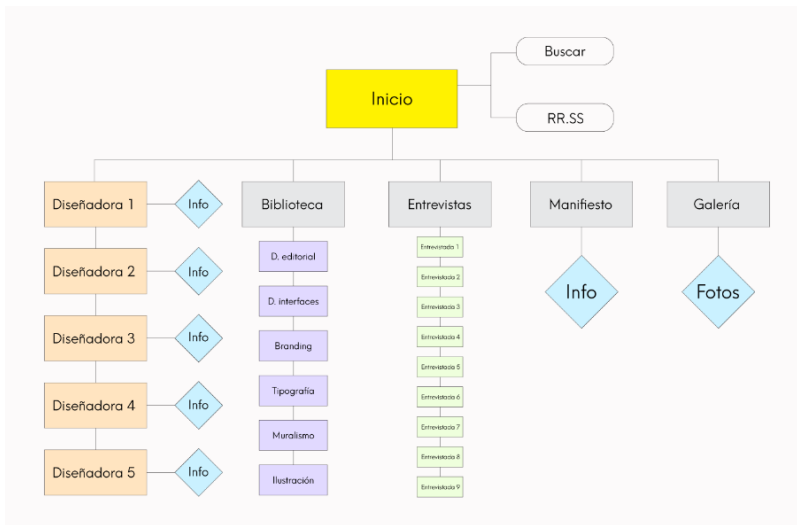
Arquitectura de información 2



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

Figura 19

Arquitectura de información 3



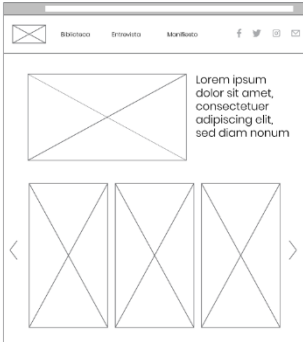
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

3.6.3 Wireframe del sitio web

Un wireframe es una guía sobre la estructura visual de un sitio web, mediante un esquema esta muestra cómo se piensa distribuir el contenido. Dentro del diseño de interfaces, los wireframes deben incluir botones, funcionalidades, campos de texto y menús (Brown, 2011). Durante este proceso, se tomó en consideración el descubrimiento que se obtuvo durante la etapa de definición, que mencionaba que el público muestra interés por contenido diseñado e ilustrado por mujeres, especialmente dentro de espacios bien estructurados y fáciles de acceder. En las Figuras 26, 27 y 28 se evidencian opciones de diseño del home.

Figura 20

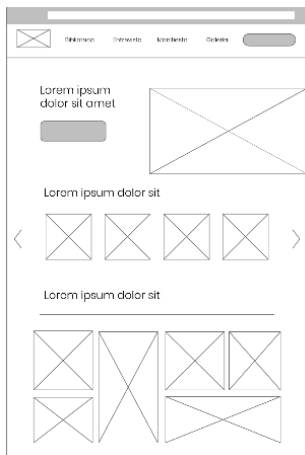
Wireframe 1



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

Figura 21

Wireframe 2



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

Figura 22

Wireframe 3



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023)

3.6.4 Validaciones

Finalmente, para validar la funcionalidad y usabilidad, se testeó el sitio web con ayuda de tres expertos: una diseñadora gráfica, un diseñador multimedia y un diseñador de interfaces. Del mismo modo, como se mencionó anteriormente, se realizó una nueva encuesta a 60 de los 150 estudiantes entrevistados durante la primera etapa del

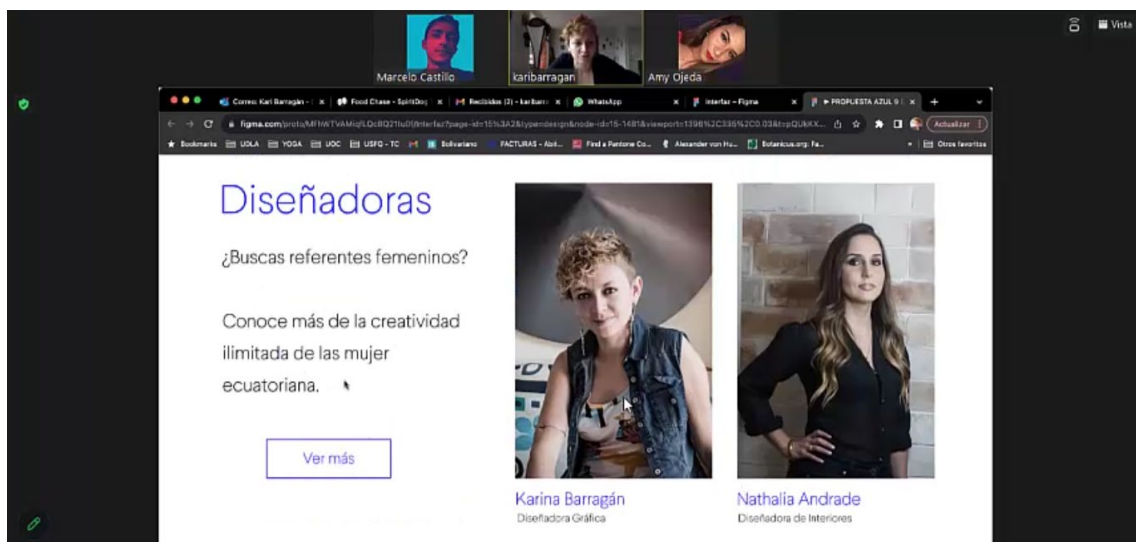
proyecto. Se evaluaron los criterios del diseño y los aspectos funcionales del archivo gráfico. Se les permitió a los expertos interactuar con la interfaz y sus diferentes páginas de forma libre y se obtuvo la siguiente retroalimentación:

Karina Barragán (diseñadora gráfica), después de interactuar con las diversas opciones y navegando por el sitio, no tuvo muchas dudas y pudo desenvolverse sin ninguna ayuda. Mencionó que el diseño limpio y minimalista fue una excelente elección, que la tipografía era ideal para este tipo de proyecto, ya que, era sencilla de leer y tenía mucha personalidad, y por último, también agregó que la disposición de elementos era agradable. Sin embargo, hizo pequeñas observaciones que nos ayudarían a mejorar ciertos aspectos del proyecto:

- Reducir ligeramente el tamaño de el logo y elementos de la barra de navegación.
- Permitir que los usuarios ingresen al perfil de las diseñadoras al hacer clic en su imagen y no solo en el nombre.

Figura 23

Validación de prototipo con Karina Barragán



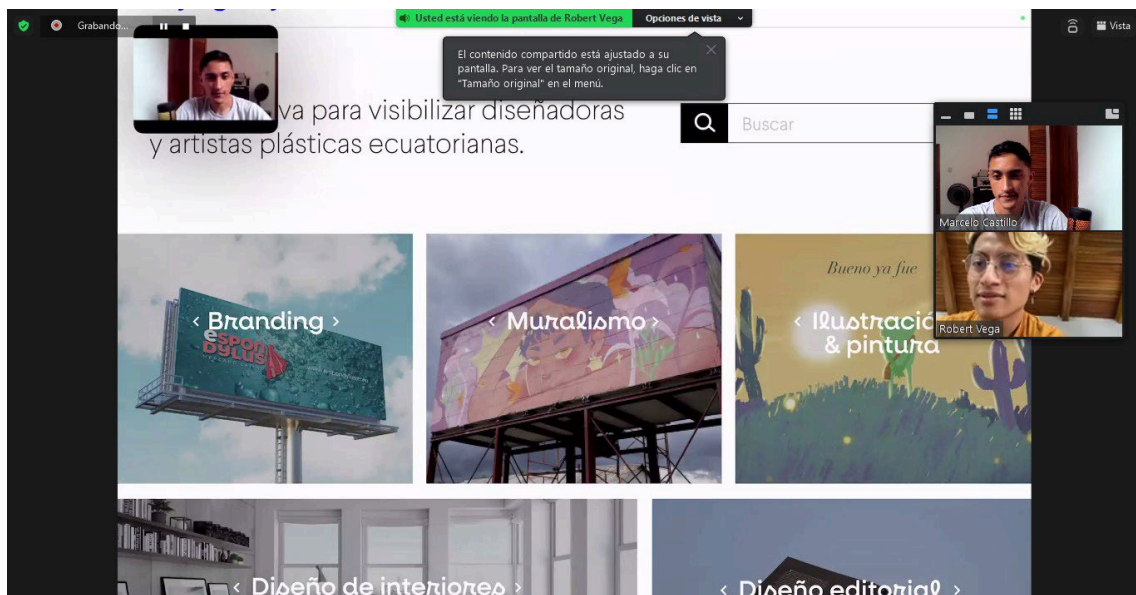
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Robert Vega (diseñador multimedia) también participó en la etapa de validaciones realizando diversos comentarios sobre el archivo gráfico. Destacó el apartado visual, así como la elección tipográfica del logotipo y el uso de collages para mostrar los diferentes trabajos de las participantes de este proyecto. Entre los cambios que él propuso fueron:

- Hacer mayor uso de la tipografía Neulis en los subtítulos del archivo gráfico debido a su característico estilo.
- Dotar de bordes redondeados a los botones del sitio, con el fin de hacer la estética más agradable.
- Alineación a la izquierda de determinados bloques de texto,
- Mejorar o reemplazar el uso de la barra de búsqueda en la página principal.

Figura 24

Validación de prototipo con Robert Vega



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

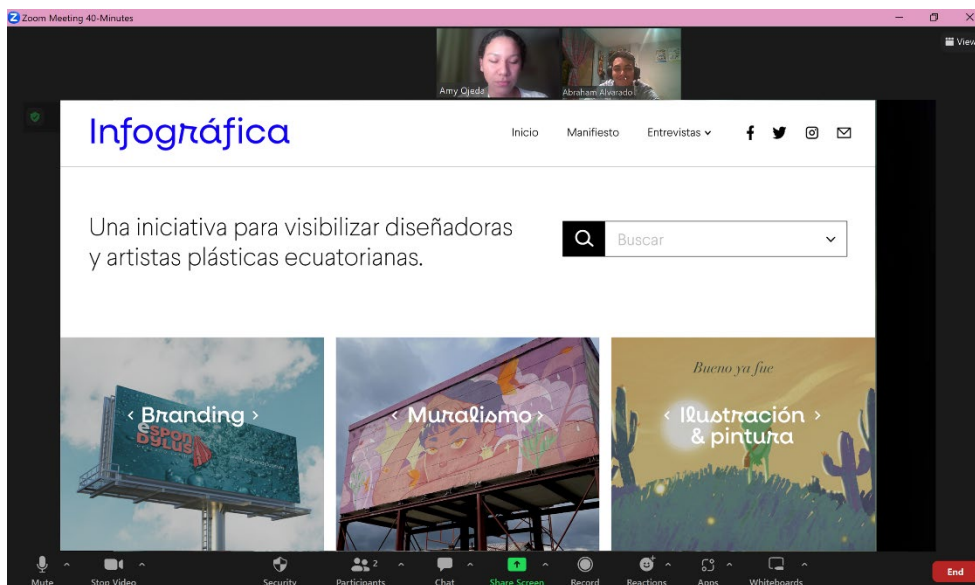
El diseñador UX/UI, Abraham Alvarado, fue el tercer profesional en validar el proyecto. De acuerdo con su retroalimentación, el diseño de la interfaz era adecuado para una página con mucho contenido, además de que se usó una tipografía llamativa

y fácil de leer. Destacó la distribución y organización de los diferentes elementos. Mencionó también, el diseño minimalista fue una elección ideal, ya que, evita distracciones. Entre los comentarios para mejorar estuvieron:

- Implementar una lista desplegable en caso de que las opciones de categorías aumenten con el tiempo.
- Crear una página interior nueva que contenga los nombres de las diseñadoras entrevistadas para evitar que la lista del nav bar sea muy extensa.

Figura 25

Validación de prototipo con Abraham Alvarado



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

CAPÍTULO 4

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4.1 Análisis de resultados de las encuestas

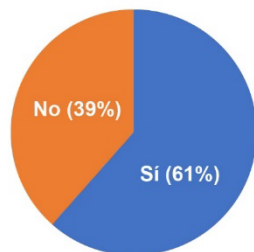
Las encuestas realizadas a estudiantes de la Facultad de Diseño, Arte y Comunicación de ESPOL y carreras afines de universidades como Casa Grande y la UCSG, dieron los siguientes resultados:

Pregunta 1: Según la perspectiva del 61% de los encuestados, existe un mayor número de mujeres que hombres estudiantes en sus respectivas facultades.

Figura 26

Gráfico circular sobre el género mayoritario en las respectivas facultades de las universidades consultadas

¿Cree que en la facultad hay un mayor número de estudiantes mujeres que hombres?



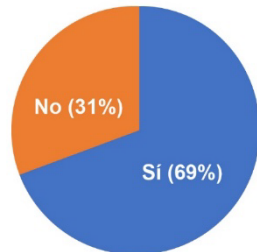
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 2: Con respecto a la visibilidad entre mujeres y hombres en el campo del diseño, la mayoría de los encuestados considera que los hombres tienen mayor visibilidad que su contraparte femenina.

Figura 27

Gráfico circular sobre la visibilidad entre hombres y mujeres en el diseño

¿Considera que actualmente existe mayor visibilidad de hombres que de mujeres en el diseño?



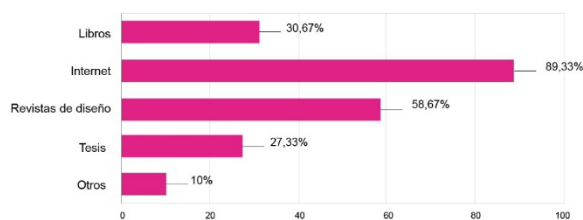
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 3: Con relación a los recursos que los encuestados utilizarían para investigar el trabajo de diseñadoras ecuatorianas, la gran mayoría optaría por el internet, seguido de revistas de diseño. Asimismo, se observó una menor preferencia por recursos más tradicionales como libros y tesis.

Figura 28

Gráfico de barras sobre la preferencia de recursos para investigar proyectos de diseñadoras ecuatorianas

¿Qué recursos utiliza o utilizaría para investigar sobre proyectos de diseño realizados por mujeres ecuatorianas?



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

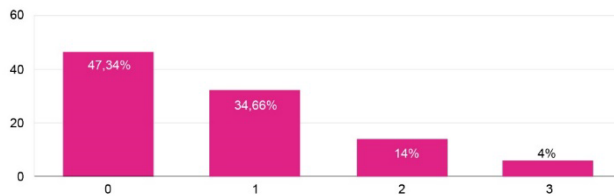
Pregunta 4: En cuanto al nivel de familiaridad de los encuestados con el trabajo de diseñadoras ecuatorianas, en una escala del 0 al 3, siendo 0 nada familiarizado y 3

muy familiarizado, se constató que más del 80% de encuestados está entre nada (0) y muy poco familiarizado (1). Es decir, tienen un conocimiento limitado o nulo al respecto. Solo el 4% de los encuestados considera tener bastante conocimiento del tema (3).

Figura 29

Gráfico de barras sobre la familiaridad con el trabajo de las diseñadoras ecuatorianas.

¿Cuál es su nivel de familiaridad con el trabajo de diseñadoras ecuatorianas?



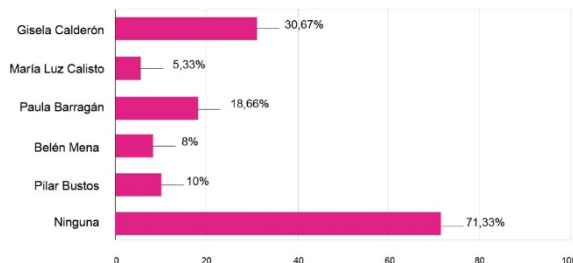
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 5: A partir de un listado de nombres de profesionales femeninas del diseño ecuatoriano, casi el 70% manifestó que no conocía a ninguna. Un 18% de encuestados escogieron a Paula Barragán, mientras que los demás votos se dividieron en menor cantidad entre otras 4 diseñadoras restantes.

Figura 30

Gráfico de barras sobre el conocimiento de diversas diseñadoras ecuatorianas.

¿A cuál de las siguientes diseñadoras ecuatorianas conoce?



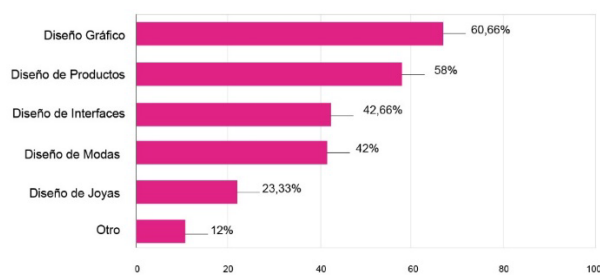
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 6: Acerca de exponentes de áreas del diseño, se demostró que los estudiantes tienen mucho interés en conocer representantes femeninas ecuatorianas de Diseño Gráfico y Diseño de Productos en su mayoría, pero también diseñadoras de Interfaces, Moda y Joyas.

Figura 31

Gráfico de barras sobre la preferencia de las áreas de diseño preferentes a conocer más.

Seleccione de qué área/s del diseño le gustaría conocer más representantes femeninas ecuatorianas



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

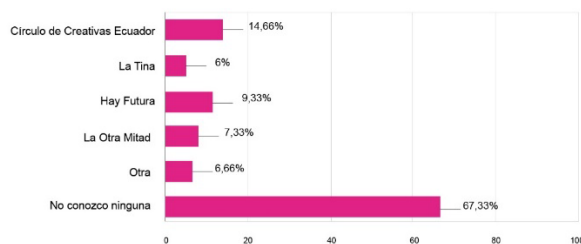
Pregunta 7:

Con respecto a los proyectos actuales de visualización de mujeres diseñadoras en América Latina, más del 80% no conoce ninguna de estas iniciativas. Fue evidente que existe una amplia falta de conocimiento al respecto.

Figura 32

Gráfico de barras sobre el conocimiento de proyectos de visibilización de mujeres diseñadoras

Señale cuál de los siguientes proyectos para visibilizar a mujeres diseñadoras conoce:

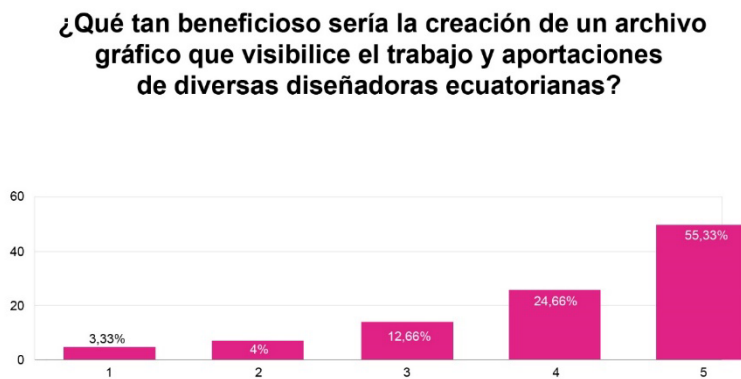


Fuente Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 8: Casi el 80% consideró que sería beneficioso y bastante beneficioso la creación de un repositorio que contenga trabajos de diseñadoras ecuatorianas. Se dio a entender que esta iniciativa es novedosa y necesaria.

Figura 33

Gráfico de barras sobre qué tan beneficioso sería un archivo gráfico sobre diseñadoras ecuatorianas.

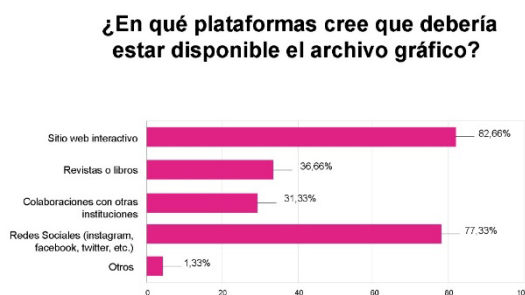


Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 9: Se evidenció que predomina una preferencia a que el archivo gráfico se desarrolle y difunda por medios digitales, en este caso, sitio web y redes sociales, los cuales son accesibles y adaptables en la actualidad.

Figura 34

Gráfico de barras sobre la preferencia de plataformas en las que puede realizarse el archivo gráfico



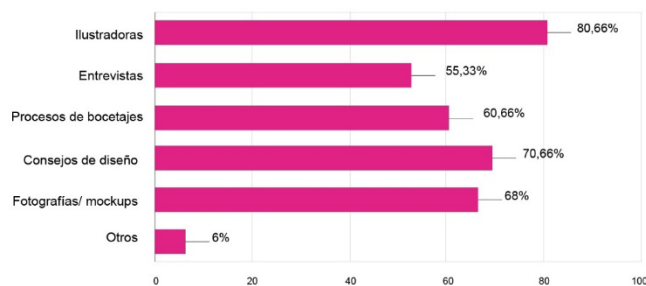
Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Pregunta 10: Los encuestados mostraron un fuerte interés en que se incluyan ilustradoras y sus trabajos en el archivo gráfico. Asimismo, se manifestaron interesados en ver otros contenidos como entrevistas, consejos y mockups.

Figura 35

Gráfico de barras sobre la información que podría contener el archivo gráfico

¿Qué tipo de información/ contenido le gustaría encontrar en el archivo gráfico de diseñadoras ecuatorianas?



Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Con respecto a las encuestas que se realizaron para evaluar funcionalidad y usabilidad con ayuda del mismo grupo objetivo, se basaron en las siguientes preguntas:

1. Relevancia de la información presentada para su carrera profesional o interés personal
2. Del 1 al 5 ¿qué tan fácil le resultó navegar por el sitio web?
3. ¿El diseño de la página le facilita la comprensión del contenido?
4. ¿Cree que el sitio web es agradable en términos estéticos?
5. ¿Usaría el sitio web en otra oportunidad para buscar información o trabajos de diseñadoras ecuatorianas como inspiración para sus propios diseños?
6. ¿Le interesaría seguir conociendo más contenido de diseñadoras y artistas ecuatorianas?

De acuerdo con los encuestados, el 91% consideró que la información presente en el archivo gráfico era relevante para su carrera o para interés personal.

Por otro lado, a 98% de los encuestados le resultó fácil navegar a través del sitio y sus diferentes páginas interiores. Y casi el mismo porcentaje (96%) manifestó que el diseño le facilitaba comprender la información.

En términos estéticos, el 98% de los 60 participantes opinó que el diseño era agradable y muy agradable.

Por último, en cuanto a si usarían el sitio en otra oportunidad para inspiración propia, 96% afirmó positivamente, mientras que, el 95% mostró interés en seguir conociendo el trabajo de diseñadoras y artistas ecuatorianas.

4.2 Análisis de resultados de las entrevistas

Se entrevistaron a 5 diseñadoras gráficas, 3 ilustradoras y 1 diseñadoras de productos, quienes entregaron la siguiente información:

1. ¿Qué la motivó escoger el diseño/ilustración como campo profesional?

Las entrevistadas coincidieron en que en un inicio se inclinaban por otras carreras profesionales o áreas de estudios, sin embargo, gracias a su gusto personal y buen rendimiento en el diseño decidieron estudiarlo de forma definitiva y a nivel profesional. En el caso de las ilustradoras, mencionaron que desde temprana edad mostraron gran interés por el arte, por lo que, decidieron seguir esta rama hasta la actualidad.

2. ¿Cómo se inició en el mundo profesional, o cuál considera que fue su primer proyecto profesional?

Las entrevistadas manifestaron que no tienen un primer proyecto profesional como tal, y que la iniciación en el campo del diseño se dio de forma paulatina y natural. Hubo ciertos casos que mencionaron un proyecto en particular, pero consideraron que no fue un punto de inflexión significativo en su carrera. Con respecto a las ilustradoras, ellas sí consideraron que los primeros grandes proyectos de murales que realizaron al aire libre fueron sus primeros

trabajos profesionales, ya que se trataron de productos artísticos que tuvieron mucha visibilidad y necesitaron mucho tiempo para desarrollarlo.

3. ¿Qué referentes femeninos ha tenido a lo largo de su carrera?

Según las diseñadoras e ilustradoras entrevistadas, es un poco complicado mencionar algunas referentes, ya que las mujeres en estos campos son menos visibles que los hombres. Sin embargo, la mayoría tiene como referentes personas de sus círculo profesional o mujeres que tienen presencia actual en redes sociales.

4. ¿Encontró algún tipo de dificultad para posicionar su trabajo o empezar a recibir reconocimiento?

Las respuestas de las diseñadoras coincidieron en que no tuvieron dificultad para posicionar su trabajo, ya que en la actualidad es frecuente que las mujeres se desenvuelvan en áreas de diseño, además de que se les presentaron distintas oportunidades para participar de varios proyectos.

La opinión por parte de las ilustradoras difirió completamente. Ellas manifestaron que fue complicado recibir reconocimiento y empezar a desenvolverse profesionalmente, en especial en el muralismo, dado que, actualmente, existe un sesgo de género en este tipo de actividades. Coincidieron en que existe mucho machismo y discriminación hacía las mujeres en este ámbito.

5. ¿Cree que los hombres reciben más reconocimiento que las mujeres en el área de diseño en Ecuador?

Tanto las ilustradoras como las diseñadoras están de acuerdo en que los hombres, efectivamente, reciben más reconocimientos u oportunidades que las mujeres. Sin embargo, manifestaron que esto se debe a diferentes aspectos, como la maternidad, sesgos de género o la demanda del mercado, que a largo plazo termina afectando más a mujeres que a hombres.

6. ¿Ha tenido la oportunidad de trabajar en conjunto con otras diseñadoras? ¿Qué aprendió en el proceso?

Las diseñadoras e ilustradoras expusieron que sí han tenido la oportunidad de trabajar en equipo con otras mujeres. Mencionaron que han aprendido a compartir ideas, ejecutar mejor sus conceptos y, en general, señalaron que en algunas ocasiones pueden congeniar mejor si el equipo de trabajo es femenino, debido a la afinidad natural que existe entre mujeres.

7. ¿Considera que la industria del diseño ha mejorado en torno a las oportunidades que tienen las mujeres actualmente?

Las entrevistadas expresaron en reiteradas ocasiones que están habiendo pequeños cambios en la industria gráfica a nivel nacional, ya que afortunadamente las mujeres están teniendo más movimiento y presencia en distintos medios. No obstante, resaltaron que aún queda mucho por hacer.

8. ¿Qué opina de las iniciativas que crean un espacio para visibilizar el trabajo de las mujeres diseñadoras?

En general, mencionaron que son excelentes oportunidades para que se demuestre el talento ecuatoriano femenino y, asimismo, manifestaron su apoyo a este tipo de proyectos que crean diferentes espacios para potenciar y resaltar el trabajo de distintas mujeres. Expusieron que sigue siendo necesario dar apoyo a estas iniciativas.

9. ¿Cree que las mujeres empiecen a recibir más reconocimiento en el campo del diseño en nuestro país?

Hubo respuestas optimistas al respecto. Mencionaron que a largo plazo la industria gráfica en Ecuador muestra señales de mejoría y de una aparente reducción del sesgo de género.

10. ¿Qué consejo les daría a las mujeres jóvenes que deseen incursionar en el campo del diseño y buscar una carrera exitosa?

Las respuestas fueron muy diversas. Dieron consejos que mayormente alentaban a las jóvenes a ser persistentes y darle el valor necesario a su trabajo.

4.3 Análisis de resultados de método de estudios de caso

Tabla 2.

Tabla de Estudio de casos

Casos	Objetivo	Espacios de visibilización / difusión	Metodología de difusión	Características estéticas (colores, línea gráfica, etc.)	Aporte	Observaciones
Círculo de Creativas (Ecuador)	Potencializar el talento femenino debido a la desigualdad de género en las artes visuales	Instagram	Publicar imágenes o vídeos de trabajos de creativas. Compartir premios o concursos donde han participado mujeres del campo.	Colores cálidos y fríos (rosado, azul oscuro, rojo y amarillo) Logo tipográfico, elementos geométricos.	Compartir participaciones y trabajos de mujeres creativas del país permitiendo que tengan un mayor alcance. Forma una comunidad de mujeres profesionales.	Tiene mayor alcance con personas jóvenes, especialmente mujeres. Recibimiento limitado, pocos likes por publicación. Mayor recibimiento en contenido sobre eventos.
Hay Futura (Argentina)	Colectiva de diseñadores con perspectiva de género que promueven un mercado laboral igualitario.	Instagram YouTube Twitter Facebook Página web	Publicaciones de convocatorias en RRSS y reportajes en su página web.	Colores asociados al feminismo. Logo tipográfico.	Cambiar las tendencias de trabajo dentro del diseño. Crear condiciones laborales más justas.	Han realizado diversas actividades por toda Argentina, además de participar en la Bienal de Iberoamericana de Diseño.
#affEMation (Australia)	Dar visibilidad al trabajo de diseñadoras que han contribuido ampliamente en la historia del diseño en Australia.	Página web	Perfiles individuales de las diseñadoras con sus respectivos enlaces a sus redes sociales, además de sus trabajos y entrevistas.	Colores pasteles (verde, rosa y violeta). Logo tipográfico.	Networking que ayuda a conectar diversas profesionales del diseño entre sí.	Propuesta novedosa, que, aunque se limita a un solo país, ayuda a crear una red de profesionales para un mejor contacto laboral.

Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Gracias a la elección de estos proyectos fue posible encaminar de manera más eficaz nuestra propuesta, además de aportar nuevas perspectivas de la actualidad del diseño, no sólo en nuestro país, si no en más regiones del mundo. Se compiló la información más destacable de cada proyecto, sus partes positivas y lo que mostraba más aceptación por parte del público.

4.4 Aspectos conceptuales

Como propuesta de valor, el proyecto se centra en fomentar el talento femenino local en la industria creativa, al mismo tiempo que genera una comunidad de apoyo por medio de un espacio de fácil acceso.

Para el desarrollo del archivo gráfico este proyecto se basó en las principales técnicas para la implementación de sitios web y diseño gráfico.

El internet es un medio de comunicación en el cual es primordial crear un entorno que les permita a los usuarios acceder al contenido fácilmente. Por lo tanto, las tres actividades fundamentales al visitar un sitio web son:

- Ver imágenes
- Leer el texto
- Interactuar con la interfaz

Asimismo, cuando se trata de páginas web es fundamental tomar en cuenta el factor artístico; es indispensable que el diseño de un sitio web sea creativo e innovador para que la información sea captada por los usuarios de forma eficiente. El diseño tiene que ser desarrollado conforme a la finalidad de la web (Mariño, 2005).

4.4.1 Tipografía

La tipografía tiene una influencia decisiva en cómo se transmite la información en la web y también en como los usuarios la entienden. Para que un producto gráfico sea efectivo al máximo es necesario que cuente con recursos tipográficos alineados al concepto principal (Costa, 2018).

Dentro de las artes gráficas, la tipografía cumple dos roles esenciales: el primero es como medio de comunicación verbal y el segundo como medio de comunicación visual, dado que el público primero analiza la parte gráfica y después el contenido. La selección tipográfica adecuada va a permitir que el texto sea legible, que el contenido

esté distribuido siguiendo los principios de la jerarquía visual y que el diseño en general sea agradable a la vista (Mariño, 2005).

4.4.2 Tipografías para web

Para la web es recomendable utilizar tipografías palo seco o sans serif, que son aquellas que no tienen remates o serifas. Las tipografías sin serifas son recomendables para soportes digitales para facilitar la legibilidad, ya que las pantallas iluminadas sobrecargan la vista del lector (Corbeto, 2015). Además de ser legibles a pequeños tamaños, en términos estéticos, las tipografías de palo seco son la mejor opción para ordenadores (Gareca, 2015).

Figura 36

Familia tipográfica "Deliverable"



Fuente. Recuperado de grafiteca.info

4.4.3 Íconos

Los íconos son signos que portan un significado, son fáciles de interpretar para personas de diferentes culturas e idiomas, y guardan relación con un concepto (González, 2015). Dentro del contexto de la web, los íconos deben estar relacionados al contenido, además de ser funcionales y sencillos de memorizar (Mariño, 2015).

Figura 37

Conjunto de símbolos



Fuente. Recuperado de actuasolutions.com/

4.4.4 Imágenes

En el lenguaje visual, las imágenes son herramientas que ayudan a transmitir mejor un mensaje, debido a su inmensa capacidad de comunicar y de apoyar al texto. Para escoger una imagen apropiada dentro de la web es necesario considerar a quién va dirigida el contenido, qué es lo que va a comunicar y si complementa al diseño (Mariño, 2015). Según Nielsen (2010), existen estudios que demuestran que las personas observan más las imágenes en los ordenadores, siempre y cuando estas estén altamente relacionadas al contenido y sean llamativas. Por lo tanto, aquellas características que hacen que una foto llame la atención dentro de un sitio web son:

- Alto contraste
- Magnetismo
- Caras sonrientes
- Personas mirando a la cámara
- Relación con el texto

4.4.5 Colores

El color es otro elemento de suma importancia en el mundo del diseño. Este sirve para potenciar nuestros trabajos, comunicar y provocar diversas emociones en los usuarios. Cuando se trata de páginas web se debe tomar en consideración el significado de cada color en caso de que este tuviese connotaciones negativas en ciertos contextos.

Asimismo, no se debe olvidar que hay ciertos colores que en internet son empleados convencionalmente, como el color azul para hipervínculos. Otras consideraciones que hay que tener presente en la aplicación de color en sitios web son:

- Balancear entre colores brillantes y tenues
- Buen contraste, sobre todo, con textos largos
- Negro sobre fondo blanco para mayor legibilidad
- No abusar de colores llamativos
- Tener en cuenta el público objetivo y el tono comunicacional (Nielsen, 2010).

4.4.6 Tendencia de diseño

Con respecto al desarrollo gráfico de la interfaz del sitio web, se optó por seguir una tendencia minimalista.

De acuerdo con Knight (2009), el minimalismo web es una tendencia que superpone la funcionalidad y elimina elementos que no sean necesarios en el diseño; esto trae la ventaja de que los usuarios se fijen en los aspectos más importantes sin someterse a distracciones. Algunas características del minimalismo para interfaces web incluyen:

- Patrones y texturas llanas
- Uso discreto de la tipografía
- Uso de colores monocromáticos
- Imágenes y vídeos de gran tamaño (Chapman, 2010)

Se decidió implementar el minimalismo, dado que, además de ser una tendencia moderna, facilita el procesamiento de información textual y visual. Este permite que los usuarios interactúen con el sitio de forma intuitiva. Asimismo, muchos de los diseñadores contemporáneos siguen la filosofía de “menos es más”, por lo que, es

común que sitios web extranjeros y ecuatorianos relacionados con el diseño opten por el minimalismo cuando se trata de contemporaneidad, funcionalidad y sentido estético.

Figura 38

Sitio web "web & walsh"

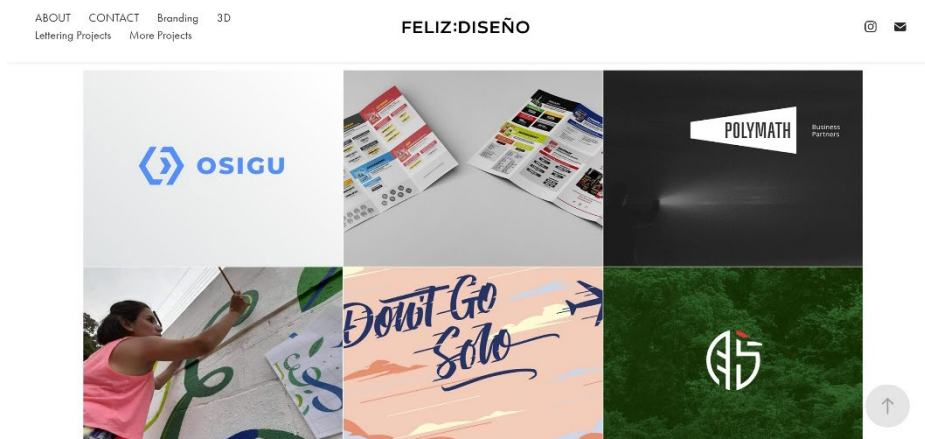


Pet Plate

Nota. Adaptado de www.andwalsh.com, Por &walsh, 2023

Figura 39

Sitio web Feliz: Diseño



Nota. Adaptado de www.felizdiseno.com, Por Feliz:Diseño, 2023

Con estos referentes en consideración, se procedió a escoger algunas paletas de colores brillantes, que sean llamativos y que, a su vez, muestren dinamismo al sitio web, como observamos en las figuras 45 a la 47.

Figura 40

Paleta de colores 1



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 41

Paleta de colores 2



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 42

Paleta de colores 3

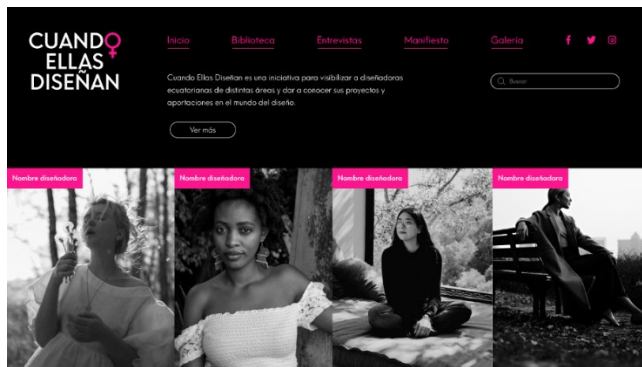


Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

De esta forma, los primeros prototipos presentados se desarrollaron de acuerdo con las tendencias de diseño mencionadas anteriormente, a las paletas de colores seleccionadas y siguiendo la arquitectura de información que se había planteado. A pesar de esto, estos diseños no parecían muy funcionales con respecto al objetivo principal del sitio web, ya que eran demasiado llamativos, y la información se presentaba de forma saturada.

Figura 43

Prototipo 1



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 44

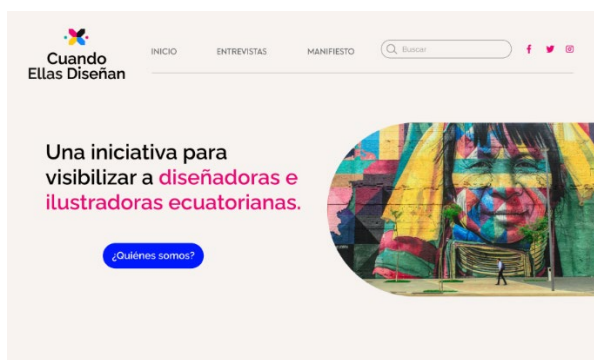
Prototipo 2



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 45

Prototipo 3



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Después de una revisión y análisis, se optó por un diseño más limpio que tuviera como propósito principal la presentación de información de forma organizada y fácil de entender. Se tomó en consideración un cambio en la tipografía y, a la vez, agregar otra que se usara para el cuerpo de texto. Entre otras correcciones, se decidió cambiar la paleta de colores a una más monocromática, o con un solo color principal. Asimismo, se mantuvo en esencia la arquitectura de información establecida para el sitio web, pero se sometió los botones a revisión para descartar los innecesarios y agregar o reubicar los que no se habían tomado en cuenta en un principio.

Figura 46

Prototipo con correcciones finales



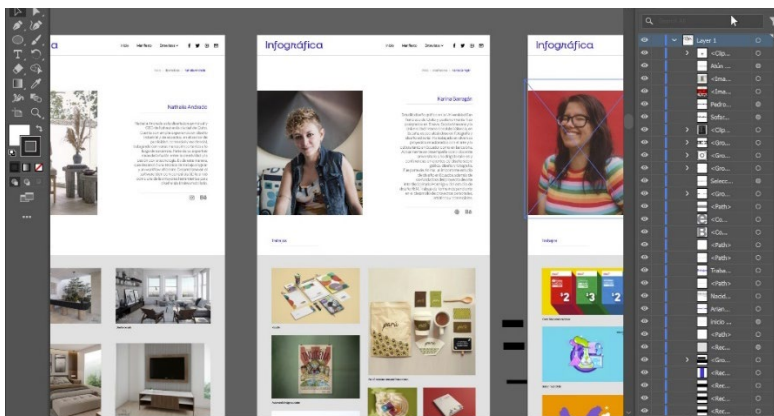
Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

4.5 Aspectos técnicos

Para la realización de este proyecto, se optó por usar por herramientas del paquete de Adobe y algunos sitios web gratuitos. Adobe Illustrator es definido como una herramienta ideal para la creación de gráficos, íconos y demás figuras vectoriales, cuya principal ventaja radica en la nula distorsión al momento de ser visualizados en cualquier medio web (Adobe Creative Cloud). Esta aplicación sirvió para realizar la mayor parte de elementos gráficos de este archivo gráfico: botones, símbolos, entre otros elementos. La diagramación de la página principal y las diferentes secciones del archivo gráfico también se realizaron en dicha plataforma.

Figura 47

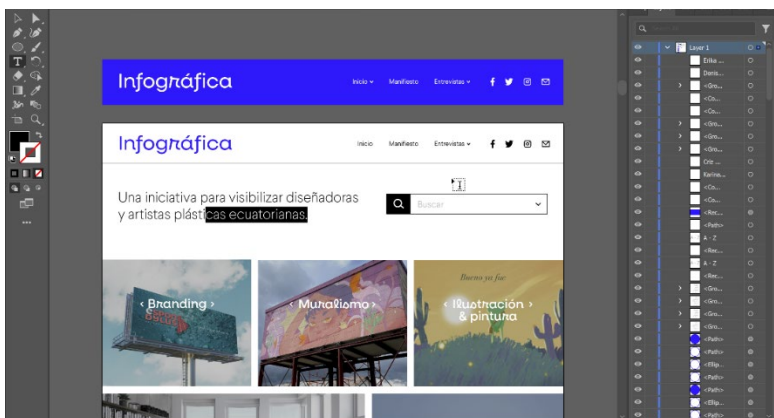
Adobe Illustrator



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 48

Adobe Illustrator

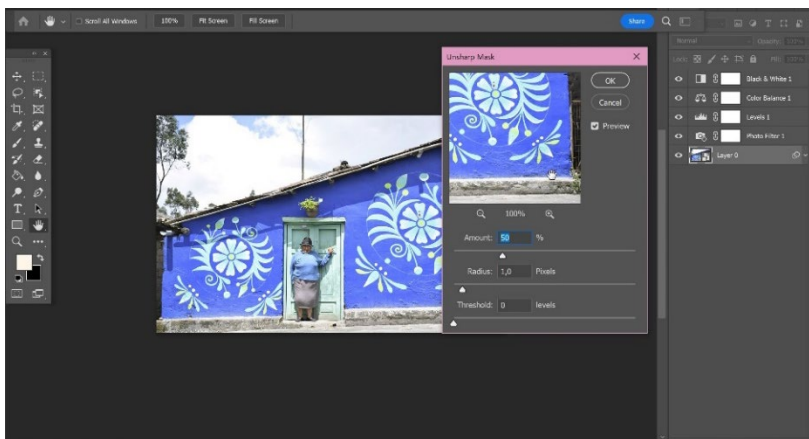


Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Junto al mencionado programa, también se suma Photoshop, en el cual se pueden realizar diversas tareas como montajes, retoques fotográficos o navegar entre imágenes distribuidas en diferentes capas (Contenidos, 2020). Esta herramienta ayudó al mejoramiento de algunas de las imágenes que el archivo gráfico contiene, ya sean de las propias personas entrevistadas, como de sus trabajos, adaptándolas a la diagramación que se había propuesto para la interfaz.

Figura 49

Adobe Photoshop



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 50

Adobe Photoshop

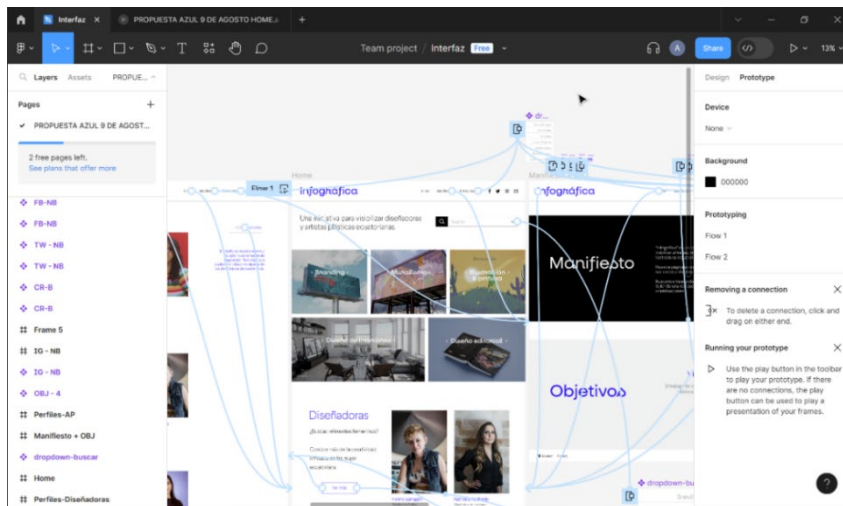


Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Por otro lado, lo que corresponde al prototipado interactivo del proyecto, se empleó la herramienta Figma, la cual es un editor de gráficos vectoriales y prototipado para web y aplicaciones móviles. Para la construcción de la página, en Figma se agrupó todos los elementos creados previamente para proceder a su correcta organización, adición de animaciones y demás efectos que aportan el factor de interactividad al archivo gráfico.

Figura 51

Figma



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

4.6 Aspectos Estéticos

En cuanto a los aspectos estéticos del proyecto, como se había establecido en un inicio, el diseño se desarrolló conforme a las características del minimalismo en diseño de interfaces web. Se prefirió un diseño limpio, nada saturado y bien diagramado, que sea placentero a la vista.

Con respecto a la tipografía, en un principio las escogidas fueron Poppins y Neue Hans Kendrick, tanto para el logo, título y cuerpo de texto. No obstante, se optó por

escoger una tipografía más llamativa y dinámica para el logo, y otra más sobria como secundaria, debido a que las anteriores no cumplían con la dirección creativa establecida. Tipografías con serifas también fueron desechadas de entre las opciones debido a que podría haber inconvenientes al momento de ser leídas desde una pantalla.

Finalmente, se decidió por dos fuentes, cada una con su propia función. La primera, Neulis, debido a su característica composición, se empleó en el logotipo del archivo gráfico y para ciertos títulos. La siguiente fuente sin serifas fue Larsseit, sencilla de leer y fue aplicada para cuerpos de texto un poco más extensos, subtítulos en botones, secciones internas, etc.

Figura 52

Familias tipográficas



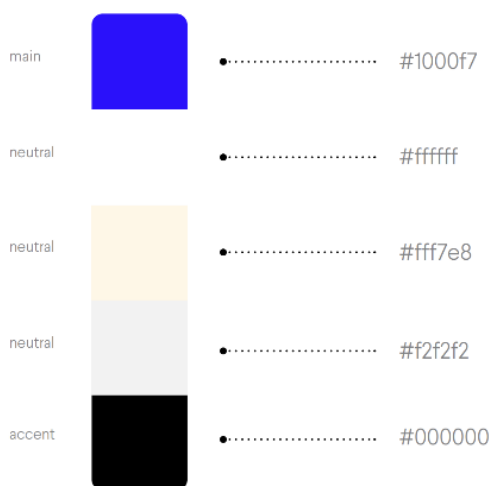
Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

De mismo modo, una paleta de colores compuesta por cinco colores fue elegida para el archivo gráfico. El color azul se empleó en gran parte de la interfaz; la elección de dicho color se basó en las sensaciones que este transmite, siendo las principales: confianza, tranquilidad y estabilidad. Colores más neutrales fueron empleados para los espacios negativos, los cuales aportan descanso visual a los

usuarios. Junto a lo mencionado, se adicionó el gran contraste que estos colores ejercen junto al color azul, dotando de mayor atracción visual a la interfaz. Finalmente, el color negro y el gris fueron empleados para los cuerpos de texto.

Figura 53

Paleta de colores



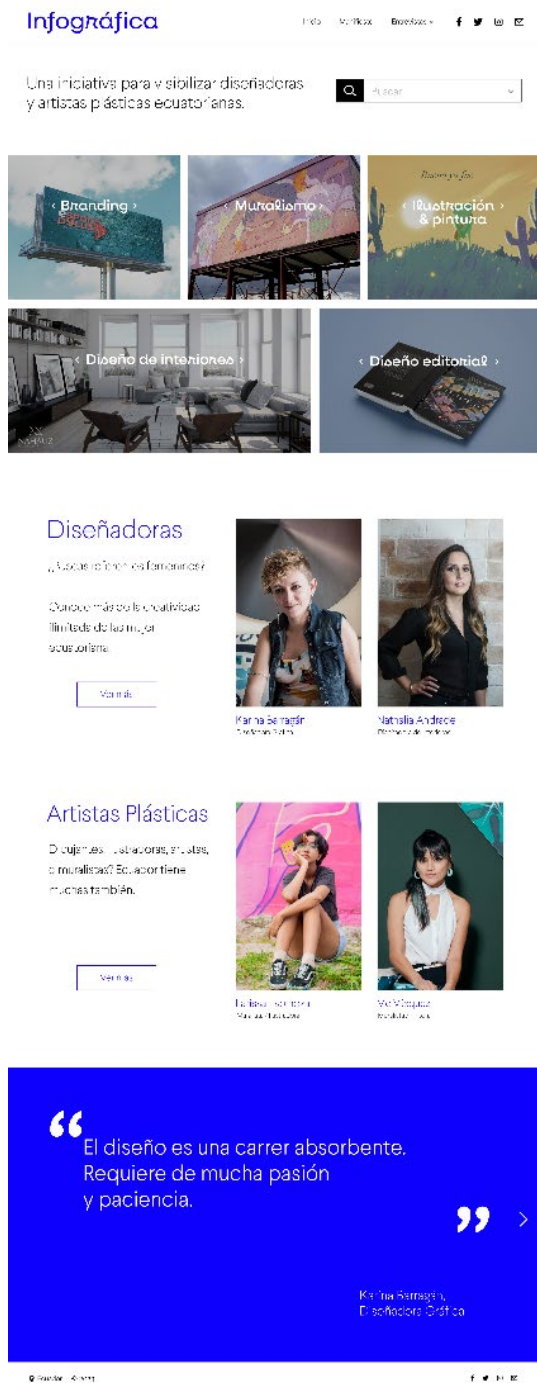
Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

4.6.1 Dirección de arte

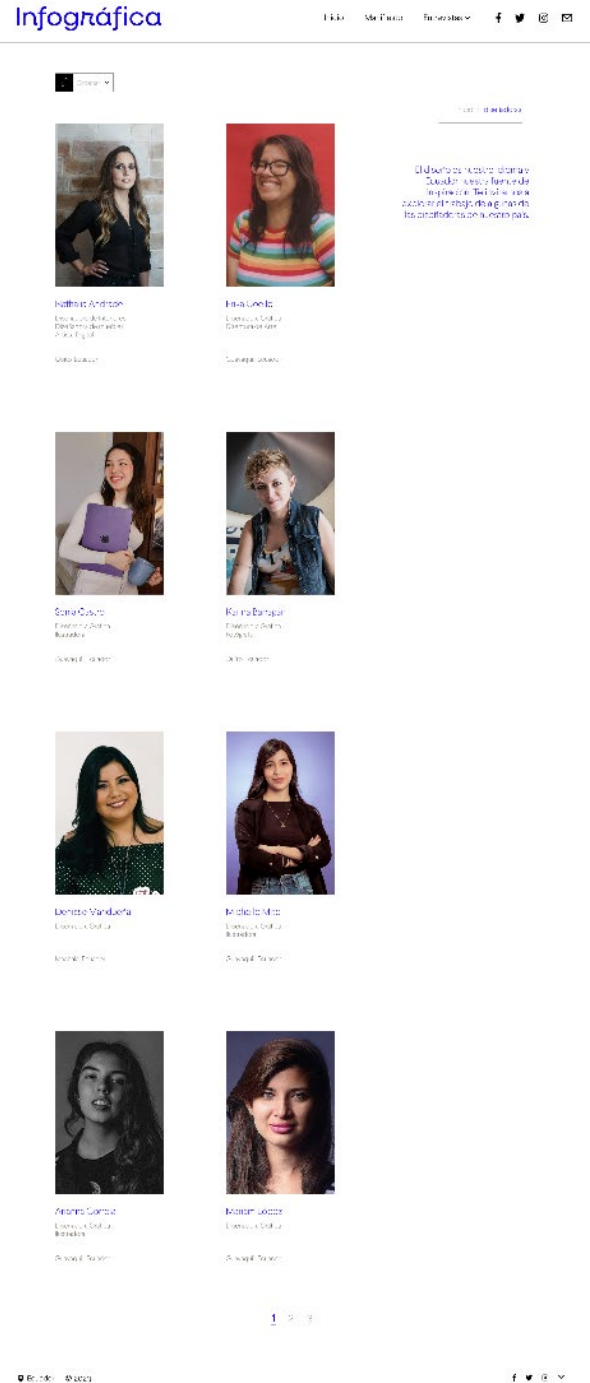
Un diseño minimalista, sencillo y limpio fue el escogido, conjuntamente, los colores también resaltaban debido tanto al contraste existente como a la facilidad que estos aportaban a la fácil lectura y navegación de los contenidos. Las imágenes ocuparon un espacio predominante dentro de la interfaz, el motivo de esta decisión se fundamentó en el hecho de que al ser este un archivo gráfico, las figuras deberían tener un nivel de importancia y jerarquía superior al de los textos. Elementos comunes en el diseño gráfico como la simetría y el balance fueron aplicados con el objetivo de dar una sensación de orden y dinamismo dentro del trabajo.

Figura 54

Interfaz



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).



4.6.2 Mockups

Figura 55

Mockup computadora 1



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 56

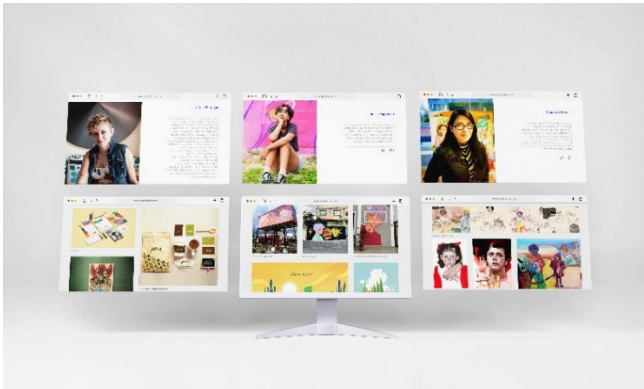
Mockup computadora y pantallas



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 57

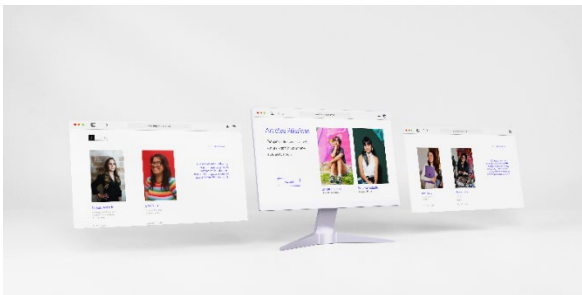
Mockup pantallas archivo gráfico 1



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 58

Mockup pantallas archivo gráfico 2



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 59

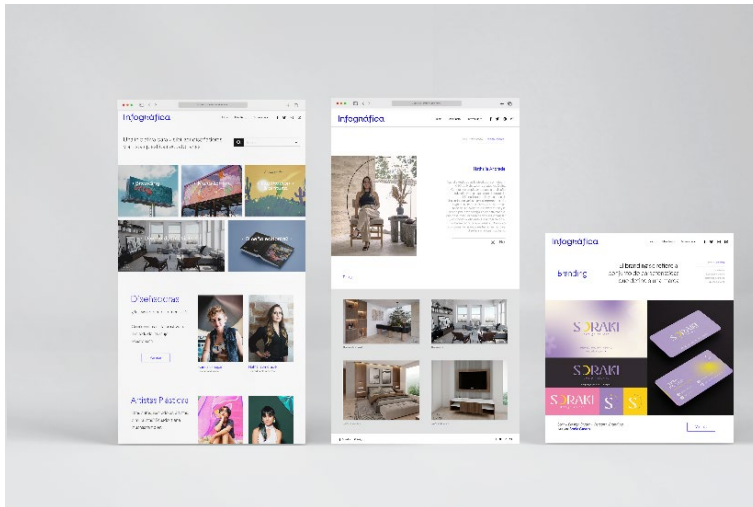
Mockup pantallas archivo gráfico 3



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 60

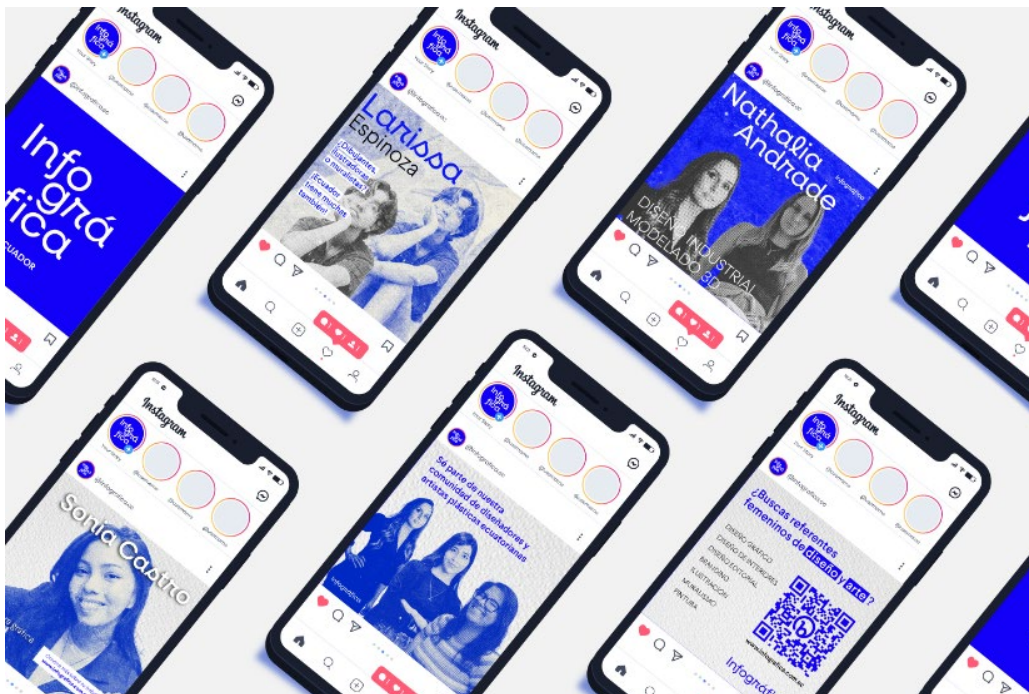
Mockup pantallas archivo gráfico 4



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 61

Mockup redes sociales



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 62

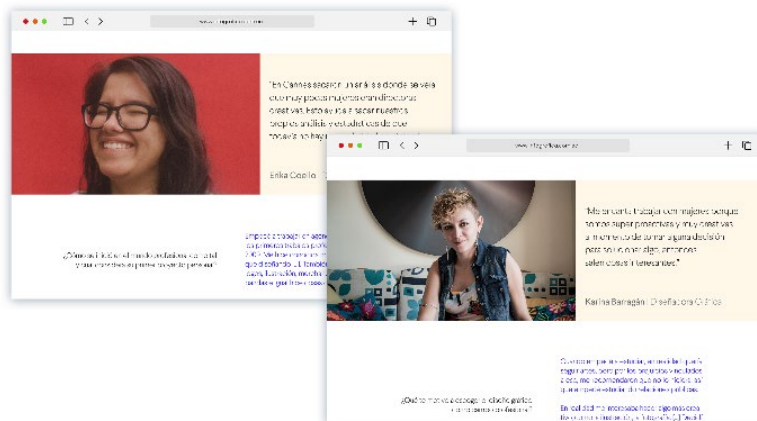
Mockup cartel publicitario



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 63

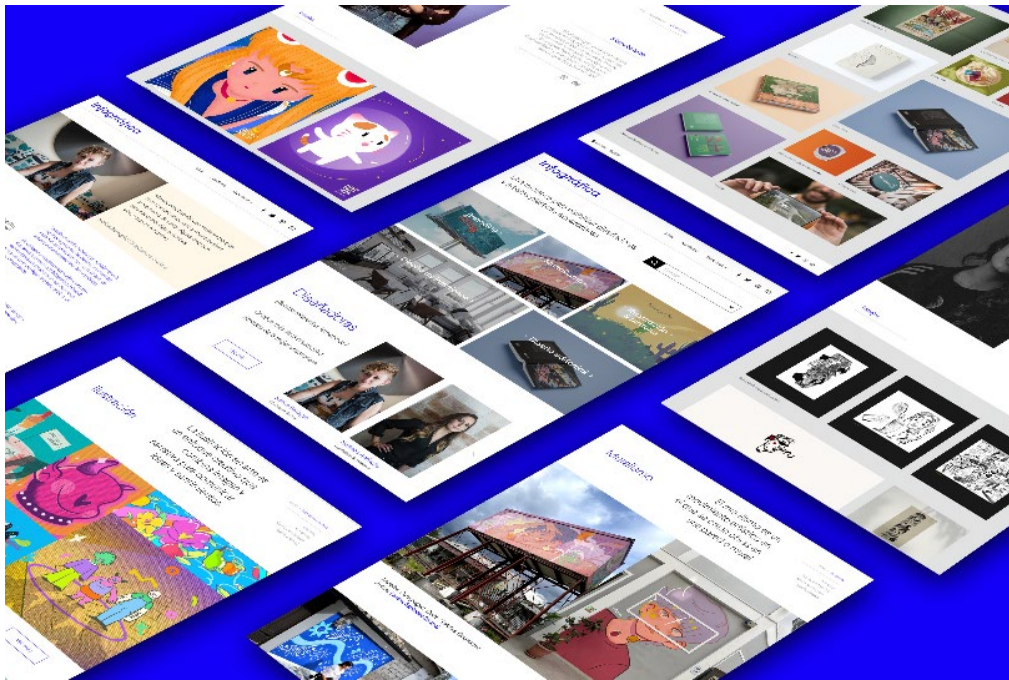
Mockup pantallas entrevistas



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 64

Mockup pantallas archivo gráfico 5



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 65

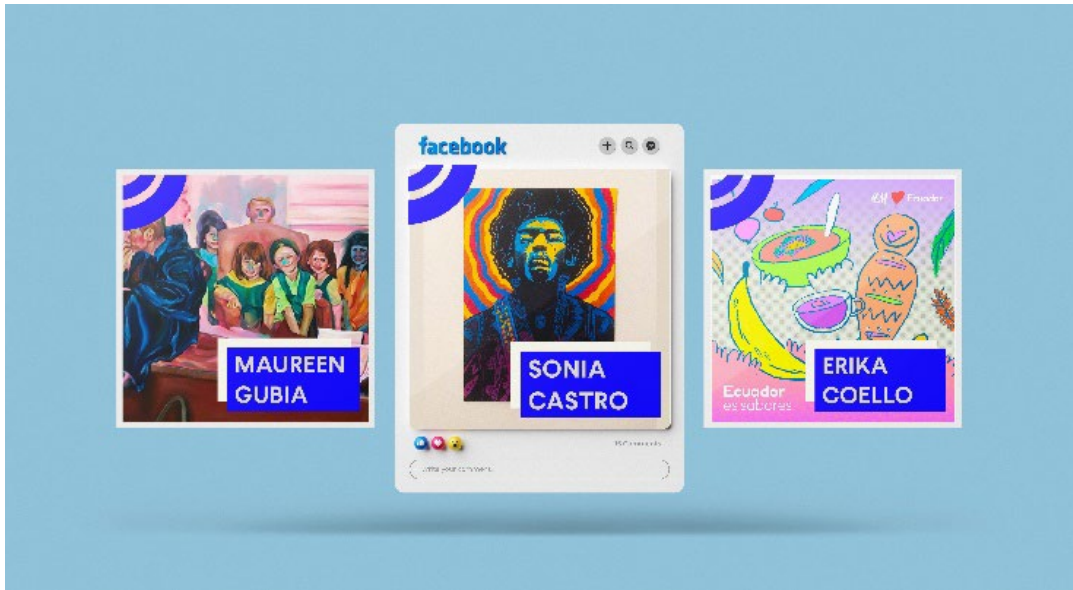
Mockup pósters



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 66

Mockup publicaciones en redes sociales



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 67

Mockup merchandising



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Figura 68

Mockup historias de Instagram



Nota. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

4.7 Presupuesto

El análisis del costo del proyecto se dividió en diferentes fases: análisis, conceptualización, desarrollo y entrega final. El costo final del proyecto ascendió a un total de USD \$2.150,00 como se puede observar en la tabla. A continuación, se ejecutó el presupuesto final, con un precio venta al público de \$2.900,00, al cual no se agregará el IVA (0%), debido a que los servicios artísticos y culturales de servicio es gravado con tarifa 0% del IVA, tal y como lo especifica el Decreto Ejecutivo No. 82

Tabla 3.

Presupuesto final del proyecto

Detalle	Costo Total
ANÁLISIS DE DESARROLLO DEL ARCHIVO GRÁFICO	\$90,00
Investigación previa (Diseñador Gráfico)	
Encuestas y entrevistas (jefe de proyecto y diseñador gráfico)	
DISEÑO CONCEPTUAL DEL ARCHIVO GRÁFICO	\$600,00
Brainstorming (jefe de proyecto y diseñador gráfico)	
Nueva Identidad Corporativa (jefe de proyecto y diseñador gráfico)	
Ideas para el archivo gráfico (jefe de proyecto y diseñador gráfico)	
DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DEL ARCHIVO GRÁFICO	\$1.640,00
Diseño sitio HTML5 y CSS3 (Programador)	
Maquetación sitio HTML5 y CSS3 (Programador)	
Naming corporativo/institucional (jefe de proyecto y diseñador)	
Pruebas de usuario (jefe de proyecto)	
Creación de vectores (Diseñador Gráfico)	
Retoques fotográficos (Diseñador Gráfico)	
REGISTRO DEL DOMINIO	\$120,00
Hosting y dominio de la página web (2 años) (Programador)	
POSICIONAMIENTO DEL ARCHIVO GRÁFICO	\$450,00
Posicionamiento SEO Avanzado (Programador)	
Métodos de difusión	\$1000
TOTAL LIBRE DE IMPUESTOS	\$3.900,00

Fuente. Juan Marcelo Castillo y Amy Ojeda (2023).

Finalmente, el valor que costaría este archivo gráfico sería un total de \$2.900,00, valor que comprende diferentes etapas, desde la investigación primaria, hasta el diseño e ideación, pasando por la programación del sitio web, así como la compra del dominio, entre otros aspectos.

4.8 Aspectos comunicacionales

Con el fin de compartir este archivo gráfico con el mayor número de personas, se tomó en cuenta varios aspectos comunicacionales que ayudarán a que dicho proyecto consiga una notoriedad considerable.

- **Ferias de diseño**
 - Ferias como, por ejemplo, Expográfica, que está próxima a ser celebrada del 29 de septiembre al 1 de octubre, y que funge como un escaparate para muchos profesionales nacionales y extranjeros que buscan aquellos nuevos proyectos que ven la luz en Ecuador.
- **Concursos y bienales de diseño**
 - Otra oportunidad de difusión para el proyecto puede ser bienales, como la Bienal Iberoamericana de Diseño (20,21,22 noviembre 2023), debido a su gran alcance y popularidad a nivel regional, ya que ayudaría a mejorar el posicionamiento del archivo gráfico.
- **Eventos universitarios**
 - FADCOM suele realizar eventos donde se comparte nuevas ideas y pensamientos respecto al diseño en todas sus vertientes. Uno de ellos es Vórtice, donde el archivo gráfico puede darse a conocer hacia toda la comunidad politécnica.
- **Colaboraciones con otros artistas y/o diseñadores**

- El archivo gráfico es una ventana para que nuevas diseñadoras puedan plasmar sus mejores trabajos al mundo. Una colaboración resultaría en un alcance más alto para ambas partes.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Las mujeres han tenido una participación en el desarrollo del diseño como disciplina independiente en el Ecuador, pero hasta la actualidad no se ha trabajado en construir un espacio que ayude a visibilizar sus aportaciones creativas.

Mediante este proyecto se pudo reconocer que un limitado porcentaje de personas están familiarizadas con el trabajo de diseñadoras y artistas plásticas del país, por lo que el desarrollo del archivo gráfico supone un espacio que sirve como medio de difusión, además de servir como inspiración para estudiantes, diseñadores y público objetivo.

Por otro lado, los diferentes recursos gráficos, herramientas, programas y elementos del diseño, permitieron que se compile la información necesaria sobre diferentes diseñadoras y artistas para que se documente en un sitio web que aporta a la conservación histórica del aporte de la mujer creativa ecuatoriana.

Recomendaciones

De acuerdo con la retroalimentación de los profesionales entrevistados para la validación del sitio web, es recomendable:

- Hacer un uso más extendido de la tipografía Neulis, empleada en el logotipo del archivo gráfico, debido a que esta resalta de gran manera.
- Distribuir los tamaños de los cuerpos de texto e íconos, es decir, que estos sean más grandes y con una saturación más alta para que sean distinguibles fácilmente.
- Organizar los submenús con el fin que estos no alteren negativamente la experiencia del usuario.

- Dotar de bordes redondeados, tanto a imágenes como a botones, para brindar una sensación de cercanía con el usuario.

AGRADECIMIENTOS

Yo, Juan Marcelo Castillo Luzón, agradezco a mis papás y hermana, los pilares fundamentales de mi vida. A Diego Castro y Robert Vega, los mejores amigos que haya podido desear. A Jessica, su familia, y todos los chicos del pensionado. Gracias a todas aquellas personas que han pasado por mi vida aportando algo nuevo y valioso, por confiar y estar ahí, esto es por ustedes.

Yo, Amy Allelen Ojeda Plúas, extiendo mis más profundos y sinceros agradecimientos a Dios, a mis padres Aracely y Juan Manuel, a mis hermanos, a mi familia y a mis amigos. Los llevo en el corazón, ustedes me hacen fuerte.

BIBLIOGRAFÍA

- Akama, Y & Barnes, C. (2009). *'Where Is Our Diversity? Questions of Visibility and Representation in Australian Graphic Design.'* *Research Journal of the Australian Graphic Design Association*. Australia. Swinburne University of Technology.
- Almonacid M. A (2012). *Diálogos entre arte y feminismo, La crítica de arte feminista como herramienta didáctica*. Colombia. Universidad Nacional de Colombia.
- Arregui, B. (2023). *Belén Arregui del Círculo de Creativas Ecuador: En el país de 80 directores creativos solo ocho son mujeres*.
- Barker, N. (1972) *Various writers have discussed the origins of Times New Roman*.
- Bid_20. *Hay Futura*. Argentina. <https://bid20.bid-dimad.org/proyecto/hay-futura/>
- Bourgeois L. y Ragon M. (1998). *Destruction of the Father / Reconstruction of the Father. Writings and Interviews, 1923–1997*. Estados Unidos. MIT Press.
- Brown, Dan M. (2011). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, Second Edition*. New Riders.
- Caballero, G. (1995). *Mujer y surrealismo*. España. Universitat Jaume I.
- Calderón, G (2014) *Historia del diseño gráfico en el Ecuador, 1970-2005*.
- Calisto, M. (2019). *Desde dónde y cómo pensar el diseño y su historia*.
- Calisto, M. (2017). *Recorrido por el diseño gráfico ecuatoriano, a través de la palabra y obra de sus actores*.
- Campi I. (2018). *A conquista de las aulas. Las mujeres en la Bauhaus y la HfG de Ulm desde una perspectiva actual*. México. Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa.
- Chapman, A. (2004). *Análisis DOFA y análisis PEST*. Accesible en: <http://articuloSerencia.com/articulos>. Php.
- Chapman, C. (2010). *Principles of Minimalist Web Design, with Examples*.
- Connory J. (2018). *Invisible women in Australian graphic design*. Australia. Eye Magazine.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Ecuador.
- Corbeto, A. (2015). *Historia de la tipografía*.
- Costa, J. (2017). *La Tipografía en la Web, Caso de Estudio en los Periódicos Online Portugueses*.
- Design Council (2021) *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond"*.

- Duprey, A. (2015) *A Feminist View on the Power of Typography: Making the Invisible Visible*.
- Editor (2023). "La Tina": 16 peruanas son reconocidas en libro que reúne a las diseñadoras más importantes de Latinoamérica. Perú.
<https://enfocesperu.com/la-tina-16-peruanas-son-reconocidas-en-libro-que-reune-a-las-disenadoras-mas-importantes-de-latinoamerica/>
- Espejo, B. (2016). *Lucia Moholy y los ángulos complejos*.
- Eye Magazine (2018) *Invisible women in Australian graphic design*.
- Faxedas -Brujats, M. L. (2015). *Mujeres artistas de la vanguardia internacional: el caso de Abstraction-Création (1931-1936)*. España. Universitat de Girona.
- Flórez A. M. (2017). *Mujeres en la Bauhaus. Un espinoso recorrido para acceder a la formación en arquitectura*. Colombia.
- Forte M. Ángeles (2022). *Mujer y diseñadora gráfica Reflexiones a partir de la exposición Dissenyadores Gràfiques*. España. Gràfica.
- García, M. (2022, mayo 19). *¿Qué es Figma? La app de UI y UX que deberías conocer*. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenoweb/que-es-figma-funcionalidades-UX-UI>
- Gareca, R. (2015) *Tipografía*.
- Gil Salinas R. y Lomba C. (2021). *Olvidadas y silenciadas. Mujeres artistas en la España contemporánea*. España. Publicacions de la Universitat de València.
- Gómez, M. (2008). *LA MUJER EN LA PROPAGANDA POLÍTICA REPUBLICANA DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA*. España. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales.
- González, E. (2015) *Diseño de íconos y pictogramas*.
- Alonso, L. (1999). Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. En Delgado, J. y Gutierrez, J. *Métodos y técnicas cualitativas en ciencias sociales*. Madrid. Editorial Síntesis.
- Gràffica (2014) *Women of Graphic Design*.
- Gràffica (2019). *Otra Mitad, un proyecto para visibilizar a las mujeres diseñadoras*. España. Gràffica.
- Hay Futura. Argentina. <https://hayfutura.com.ar>
- Hay Futura (2023). *Nuestra organización*. Argentina. <https://hayfutura.com.ar/hay-futura-organizaciorganizaciónorganizacion>
- Hernández, D., & Valiente, C. E. (2019). *Mujeres de la Bauhaus y su legado al discurso del Movimiento Moderno*. A3manos, 6(11). Recuperado a partir de <https://a3manos.isdi.co.cu/index.php/a3manos/article/view/264>

- Hernández, M. A., Cantin Garcia, S., Lopez Abejon, N., & Rodriguez Zazo, M. (2010). *Estudio de encuestas. Estudio de Encuestas, 100.*
- Hernández-Sampieri, R. (2008). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.* México. Universidad de Celaya
- Hidalgo, I (2021). *Metodología “Doble Diamante” aplicada al aprendizaje del Diseño Tridimensional en estudiantes universitarios de Diseño Gráfico.*
- INEC (2023). *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU).* Ecuador.
- Jarrín J & Godoy G. (2015) *Cartelismo ecuatoriano: Una mirada al cartel ecuatoriano presente en bienales internacionales.*
- Kalfatovic, M (1994) *The New Deal fine arts projects: a bibliography, 1933-1992.*
- Knight, K. (2009). *Minimalist Web Design: When Less is More.*
- Krcmarik, K (2021) “*Womertículte federartículoroject poster division*”. “*Gloria Steinem and Dorothy Pitman Hughes*”. *Npg.si.edu. Diseñadorasgráficas.com*
<https://disenadorasgraficas.com/>
- Krug, S. (2001). *No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la Web.*
- Laning, E (1970) “*When Uncle Sam Played Patron of the Arts: Mejoirs of a WPA Painter*”. American Heritage.
- LatinSpots (2021). *El Círculo de Creativas Ecuador celebra su primer año.* Ecuador. LatinSpots.com
- Laura de M. (2022). *La visibilidad de mujeres creadoras en España en el siglo XXI.* España. Universidad Internacional de la Rioja.
- Le Goff, J. (2005). *Pensar la Historia. Modernidad, presente, progreso.* Barcelona: Paidós.
- Legaz, I (2017). *Brainstorming como recurso docente para desarrollar competencia investigadora.*
- Lentzen, M (1985). *Marinetti y el futurismo en España.* España. Actas del IX Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas.
- Lerner, P. (2005). *La arquitectura de la información como estrategia comunicacional.*
- Levit, B (2021) *Baseline Shift: Untold Stories of Women in Graphic Design History.*
- López D. (2015). *Guerrilla Girls: el activismo como praxis artística.* España. Universitat Jaume I.
- Lozano, Ma del M. (2015). *El cartel publicitario, instrumento de creatividad artística (algunos trazos entre la Belle époque y los años 60 del siglo XX).* España. Artigrama.

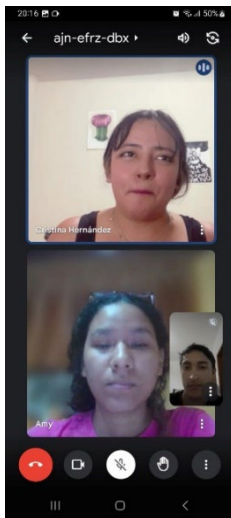
- Lupton, E. (2004). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers*. Estados Unidos. Princeton Architectural Press.
- Marinetti, F (1912). *Manifiesto del futurismo*. Italia.
- Mariño, R. (2005) *Diseño de páginas web y diseño gráfico: Metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico*.
- Mendoza, M. (2022). *Esta guayaquileña es una de las 15 líderes creativas más prometedoras del mundo*. Ecuador. Forbes.
<https://www.forbes.com.ec/liderazgo/esta-guayaquilena-una-15-lideres-creativas-mas-prometedoras-mundo-n23042>
- Merchworld. *Hall of femmes*. Suecia. <https://merchworld.com/collections/hall-of-femmes>
- Moisset I. (2020). *Los silencios de la historia: mujeres en la Bauhaus*. Argentina. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
- Moliz, A. (2021) *Women in type, contra el olvido y la invisibilidad*. Gráfica.
- Mujer México (2020). *Nichimal: proyecto que busca visibilizar a la mujer indígena como diseñadora*. México. <https://mujermexico.com/heroinas/nichimal-proyecto-que-visibiliza-a-la-mujer-indigena-como-disenadora/>
- Nielsen, J. (2010) *Técnicas de eyetracking para usabilidad web*.
- OBLICUAS (2020). *¿QUÉ PREMIAMOS?* España. <https://oblicuas.com/>
- OBLICUAS (2023). *INFO*. España. <https://oblicuas.com/INFO>
- Pelta R. (2023). *¿Qué le ha aportado el feminismo al diseño?* España. Experimenta. Photoshop. (2020, agosto 27). *NeoAttack*. <https://neoattack.com/neowiki/photoshop/>
- Prajnadip P. (2022). *20+ Graphic Design Statistics That You Should Know Now*. India.
- PUPILA [@pupila.co]. (06 de marzo de 2023). *A mediados del 2020, como no podíamos hacer eventos, se nos ocurrió empezar un proyecto editorial impreso que nos sirviera...* [Imagen]. Instagram
https://www.instagram.com/p/CpeFBgyuVOp/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRIODBiNWFIZA==
- Quiller, S (2002). *Color Choices*. (S/f). Adobe.com. Recuperado el 8 de agosto de 2023, de <https://www.adobe.com/ec/products/illustrator.html>
- Quintero, A. (2023). *“CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS EDITORIALES PARA LA VISIBILIZACIÓN DEL APORTE DE LA MUJER EN EL DISEÑO GRÁFICO CONTEMPORÁNEO EN LA CIUDAD DE QUITO”*. Ecuador, Universidad Metropolitana.
- Quintero A. (2023) *“Creación de elementos gráficos editoriales para la visibilización del aporte de la mujer en el diseño gráfico contemporáneo en la ciudad de Quito”*.

- Río, M. (2020). *El Constructivismo ruso y la publicidad: Alexandr Rodchenko*. España. Universidad de Valladolid.
- Saint-Point, V de (1912). *Manifiesto de la Mujer Futurista*.
- Savoie, A. (2020) *The women behind Times New Roman: The contribution of type drawing offices to twentieth century type-making*, pp. 209-224.
- Scotford, M (1994). 'Messy history vs. neat history: toward an expanded view of women in graphic design', in *Visible Language* vol. 28, no.4, Autumn 1994, pp. 367–387.
- Senecyt (2022). Boletín anual. Ecuador. Senecyt.
- Suárez, S. (2019). *Minimalismo. El paso de la Bauhaus al Flat Design*. Universitas Miguel Hernández. España
- Torrent, R. (1996). *Mujeres e imágenes de mujeres en la vanguardia histórica*. España. Universitat Jaume I.
- Torrent R. (2008). *Sobre diseño y género. Mujeres pioneras*. España. Universitat Jaume I.
- Unicornia (2017). *Las chicas olvidadas de los carteles*.
<http://www.unicorniadreams.com/2017/11/14/las-chicas-olvidadas-los-carteles/>
- University of Reading (2022) *Untold stories of women in typeface design revealed*.
- Vadillo M. (2009). *El triunfo de las diseñadoras invisibles: la Bauhaus en femenino*. España.
- Vélez Restrepo, O. (2003) *Reconfigurando el Trabajo Social*. Buenos Aires. Espacio Editorial.
- Wingler H. M (1980). *La Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlín, 1919 -1933*. Alemania.
- Zambrini, L (2019). *La impronta femenina en la Bauhaus: un relato incómodo*. XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Yin, Robert K. (1984). *Case study research: design and methods*, applied social research methods series, Newbury Park, C.A. Sage. Anexo
- Zaragoza, M. V. (2019). *Visibilizar a las mujeres artistas. Diseño y aplicación de una unidad didáctica inclusiva sobre las vanguardias artísticas basada en contenidos actitudinales y pensamiento histórico*. España. Universidad de Murcia.

6. Anexos

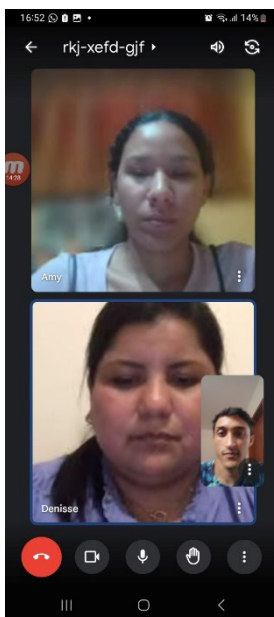
Anexo 1.

Entrevista con Cristina Hernández



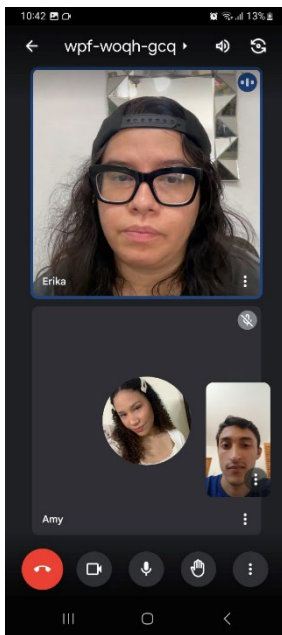
Anexo 2.

Entrevista con Denisse Maridueña



Anexo 3.

Entrevista con Erika Coello



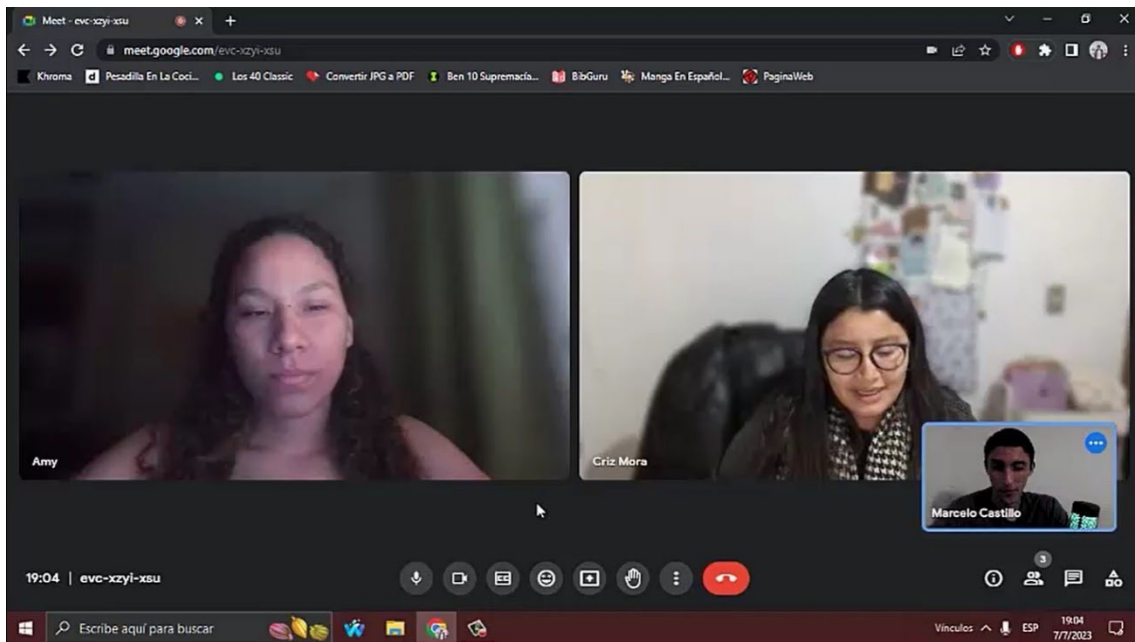
Anexo 4.

Entrevista con Larissa Espinoza



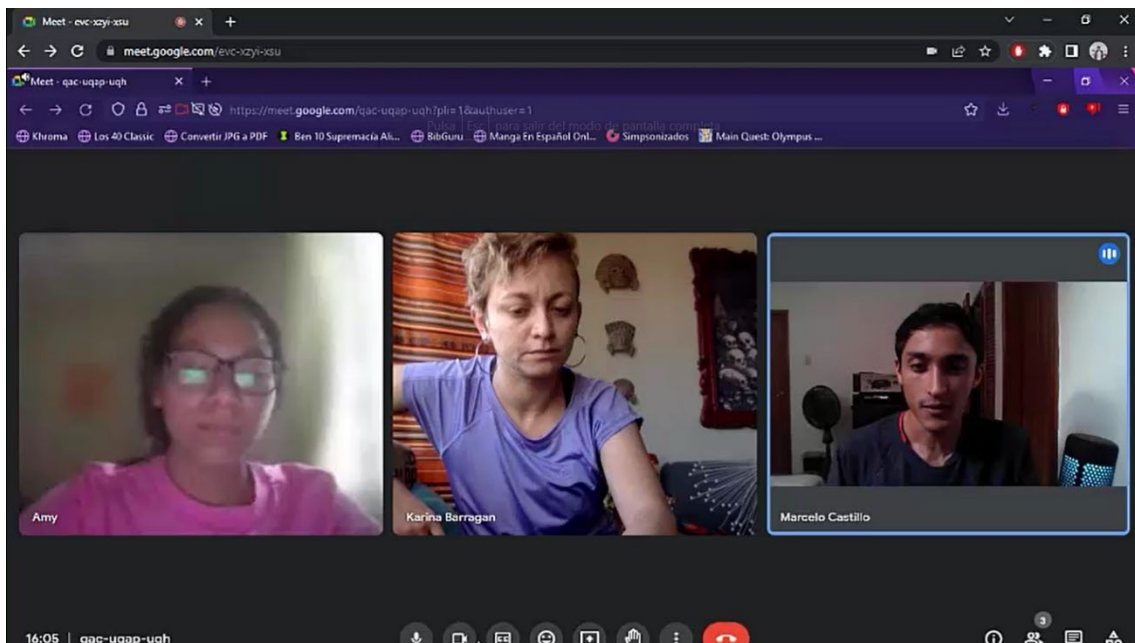
Anexo 5.

Entrevista con Criz Mora



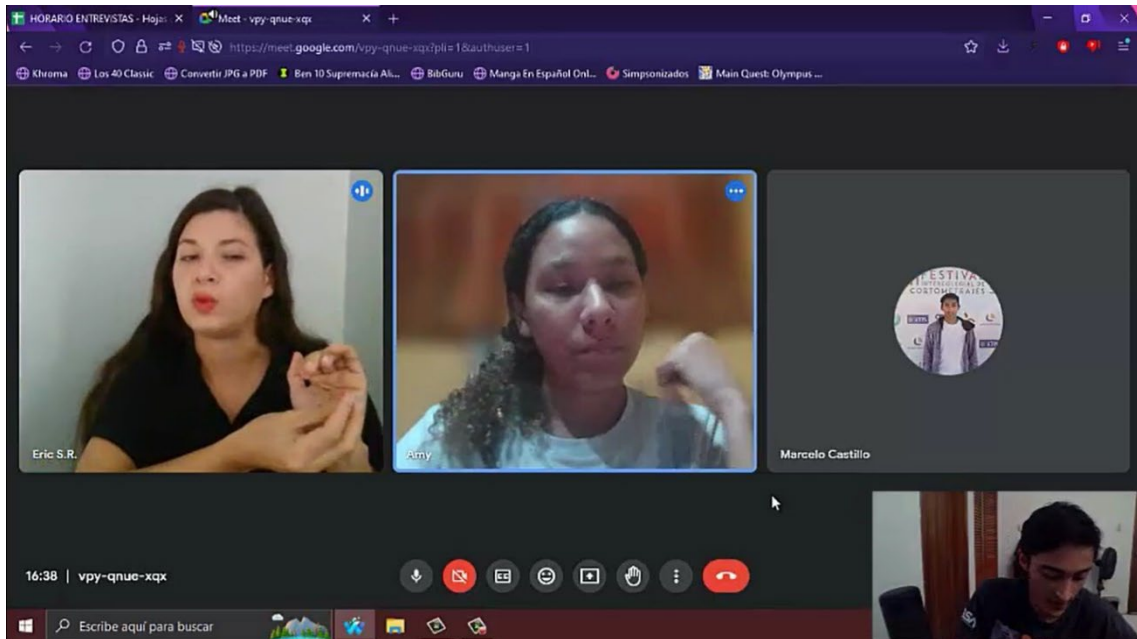
Anexo 6.

Entrevista con Karina Barragán



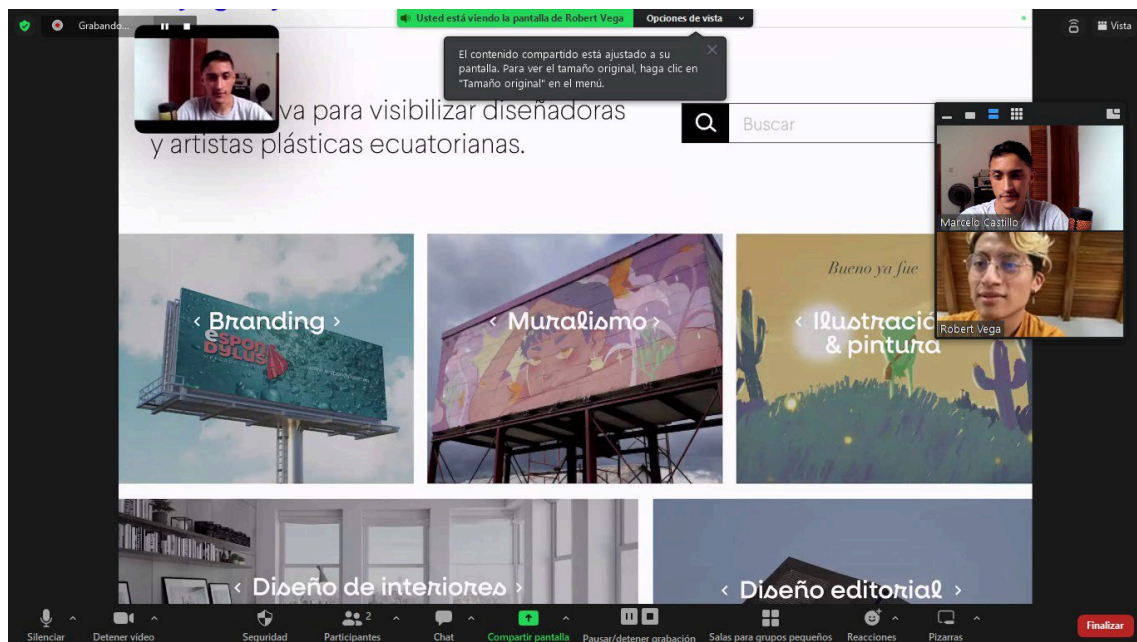
Anexo 7.

Entrevista con Mariam López



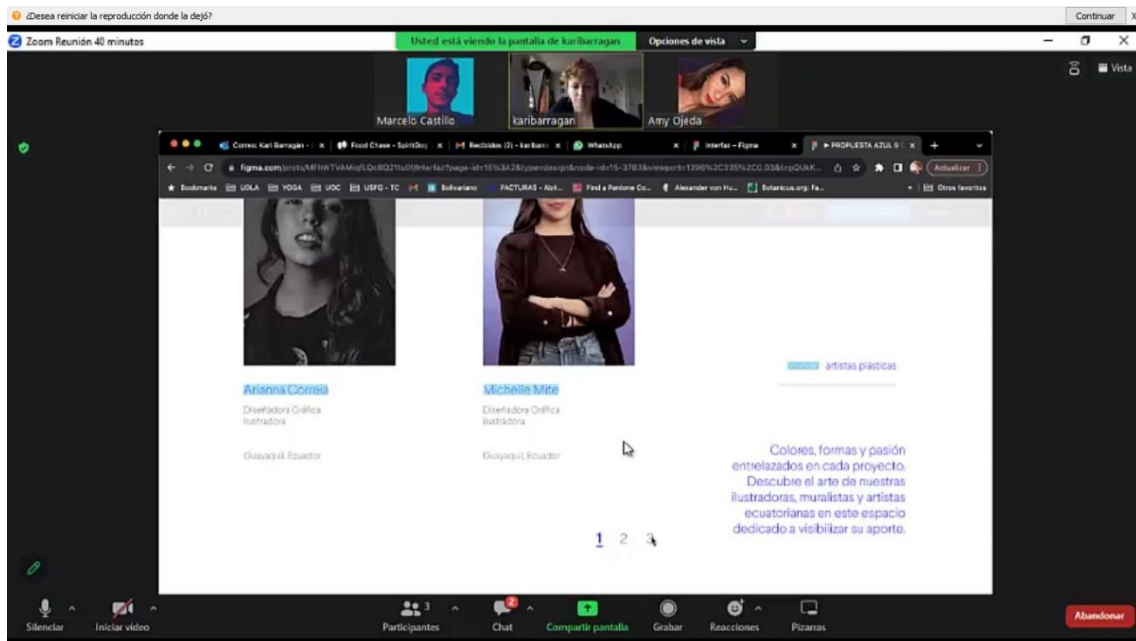
Anexo 8.

Validación de prototipo 1



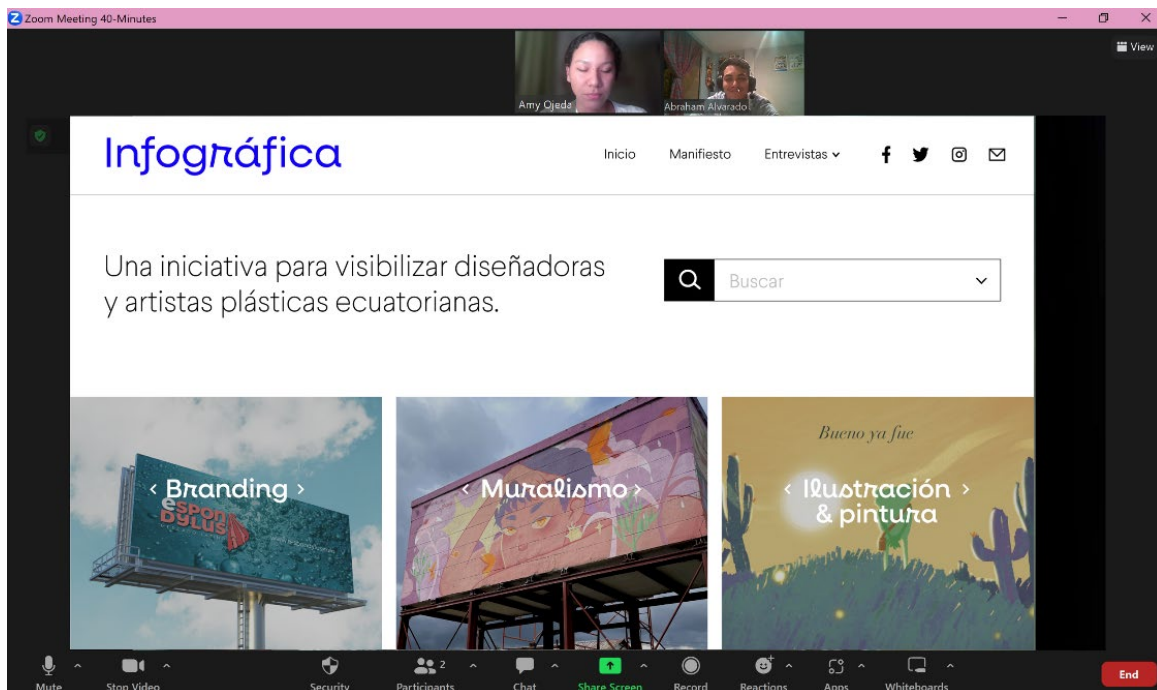
Anexo 9.

Validación de prototipo 2



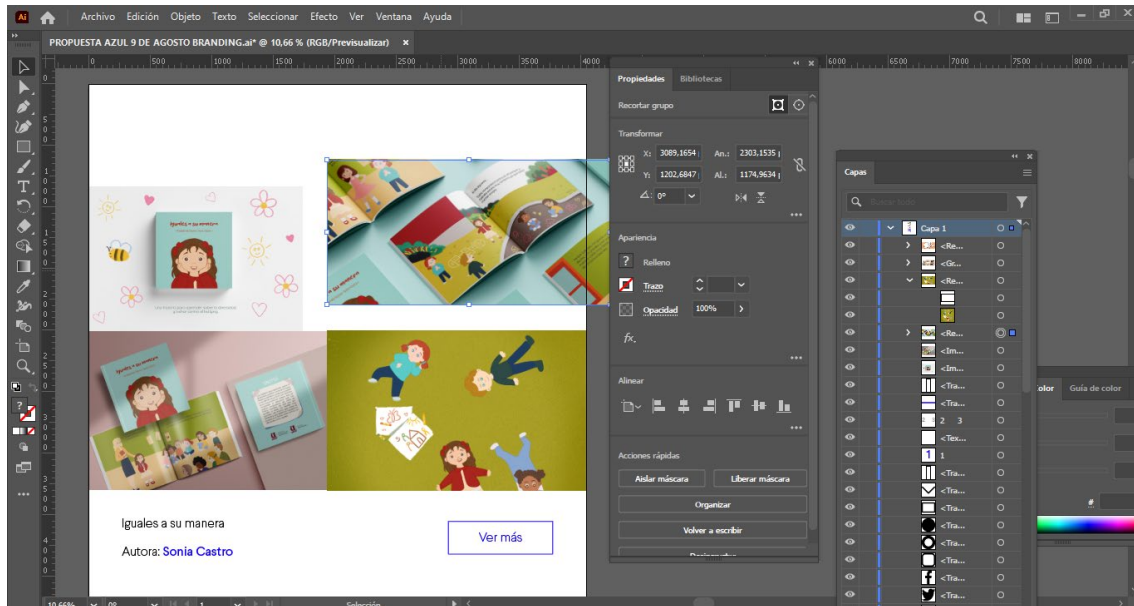
Anexo 10.

Validación de prototipo 3



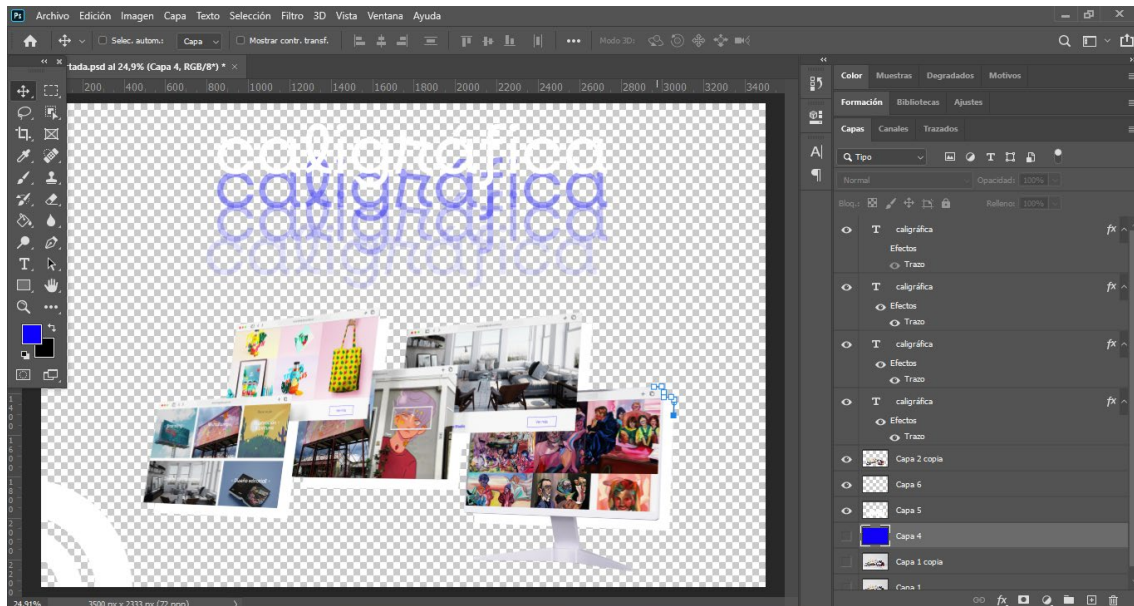
Anexo 11.

Proceso de creación en Adobe Illustrator



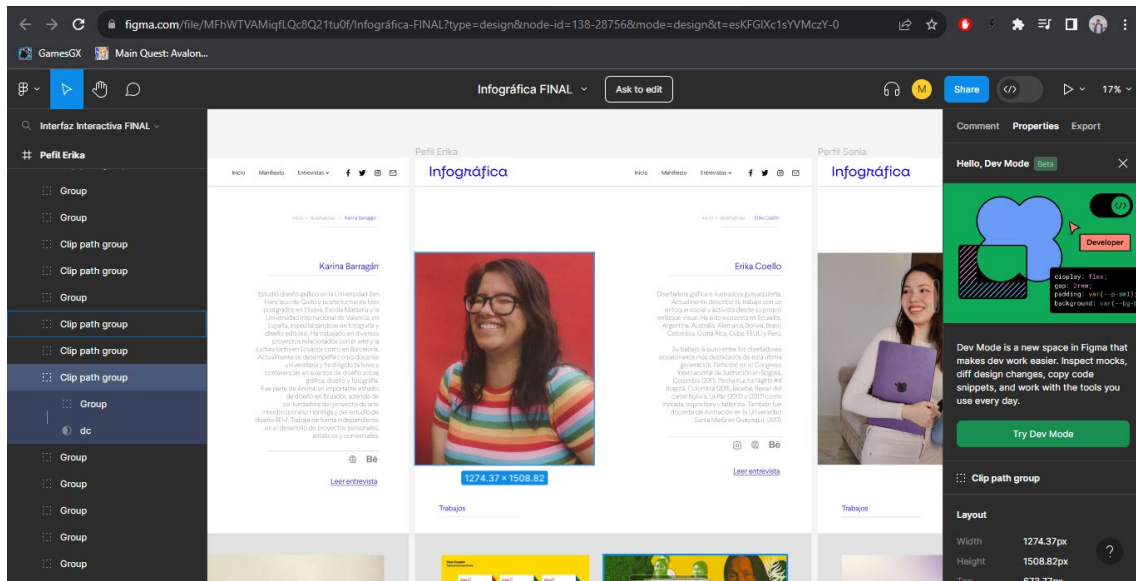
Anexo 12.

Proceso de creación en Adobe Photoshop



Anexo 13.

Proceso de creación en Figma



Anexo 14.

Formato preguntas entrevistas

Formato para entrevistas de profesionales
1. ¿Qué te motivó a escoger la ilustración como campo profesional?
2. ¿Cómo se inició en el mundo profesional como tal y cual considera su primer proyecto personal?
3. ¿Qué referentes femeninos has tenido a lo largo de la carrera como artista?
4. ¿Encontró algún tipo de dificultad para posicionar su trabajo o para empezar a recibir reconocimiento?
5. Más o menos relacionado con lo que estás diciendo, es que, ¿si crees que los hombres reciben más reconocimiento que las mujeres en el área de diseño, por lo menos en Ecuador?
6. ¿Has tenido la oportunidad de trabajar en conjunto con otras diseñadoras y qué crees que has aprendido en el proceso?

7. ¿Consideras que la industria del diseño ha mejorado en torno a las oportunidades que tienen las mujeres actualmente?
8. ¿Qué opinas de las iniciativas que visibilizan el trabajo de las mujeres diseñadoras?
9. ¿Cree que las mujeres empiecen a recibir más reconocimiento en el campo del diseño en nuestro país?
10. La última pregunta sería: ¿Qué consejos les daría a las mujeres jóvenes que desean incursionar en el campo del diseño y buscar una carrera exitosa?

Anexo 15.

Formato preguntas encuestas

Formato de encuesta para estudiantes
1. ¿A qué carrera pertenece?
2. ¿Cree que en la facultad hay un mayor número de estudiantes mujeres que hombres?
3. ¿Considera que actualmente existe mayor visibilidad de hombres que de mujeres en el diseño?
4. ¿Qué recursos utiliza o utilizaría para investigar sobre proyectos de diseño realizados por mujeres ecuatorianas?
5. Más o menos relacionado con lo que estás diciendo, es que, ¿si crees que los hombres reciben más reconocimiento que las mujeres en el área de diseño, por lo menos en Ecuador?
6. ¿Cuál es su nivel de familiaridad con el trabajo de diseñadoras ecuatorianas?
7. ¿A cuál de las siguientes diseñadoras ecuatorianas conoce?
8. Seleccione de qué área/s del diseño le gustaría conocer más representantes femeninas ecuatorianas?

9. Señale cuál de los siguientes proyectos para visibilizar a mujeres diseñadoras conoce:
10. ¿Qué tan beneficioso sería la creación de un archivo gráfico que visibilice el trabajo y aportaciones de diversas diseñadoras ecuatorianas es una buena iniciativa?
11. ¿En qué plataformas cree que debería estar disponible el archivo gráfico?
12. ¿Qué tipo de información/ contenido le gustaría encontrar en el archivo gráfico de diseñadoras ecuatorianas?