



FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Diseño de un producto audiovisual interactivo para la visibilización y sensibilización sobre la experiencia de las personas transgénero

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA:

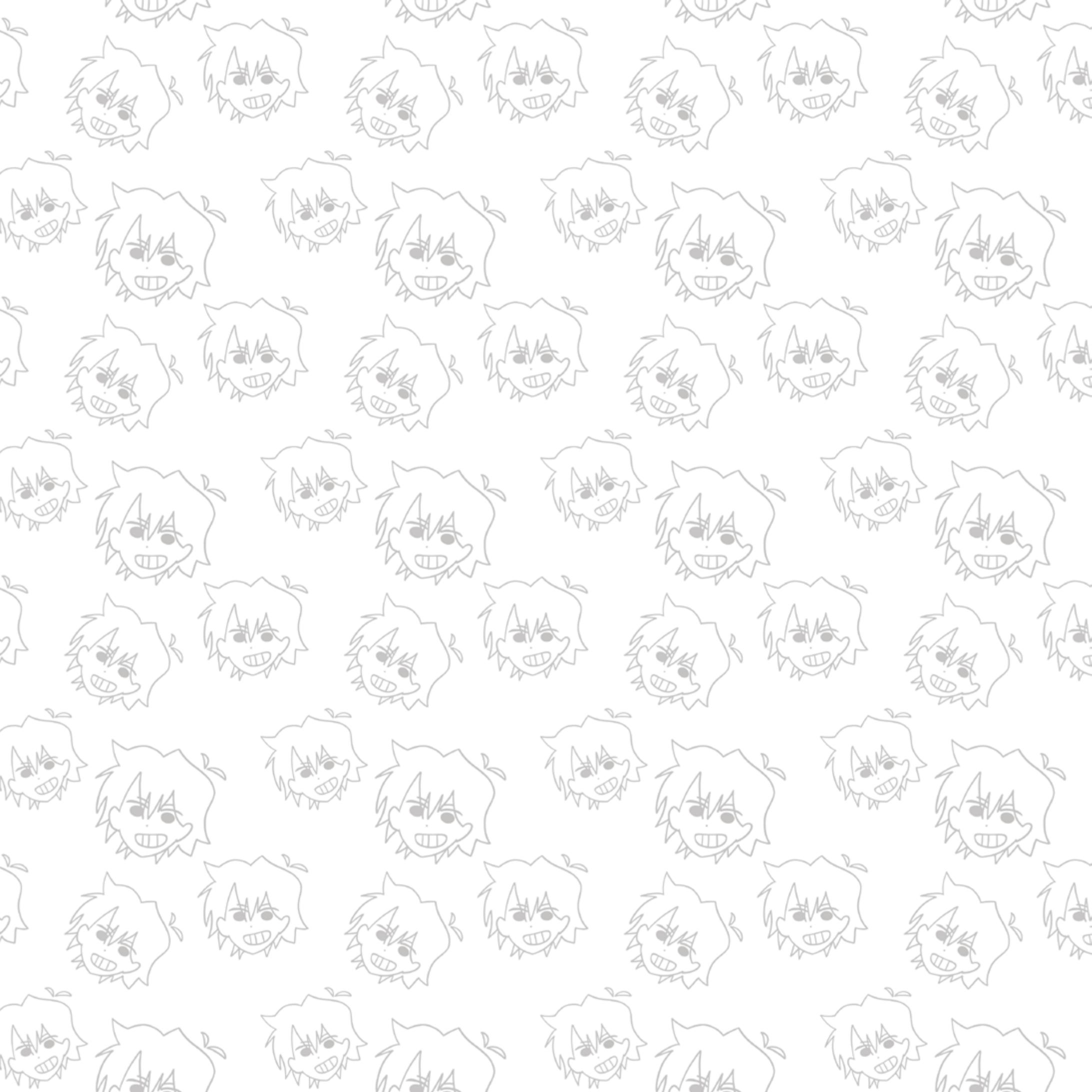
KARINA ESPINOZA SAQUICELA

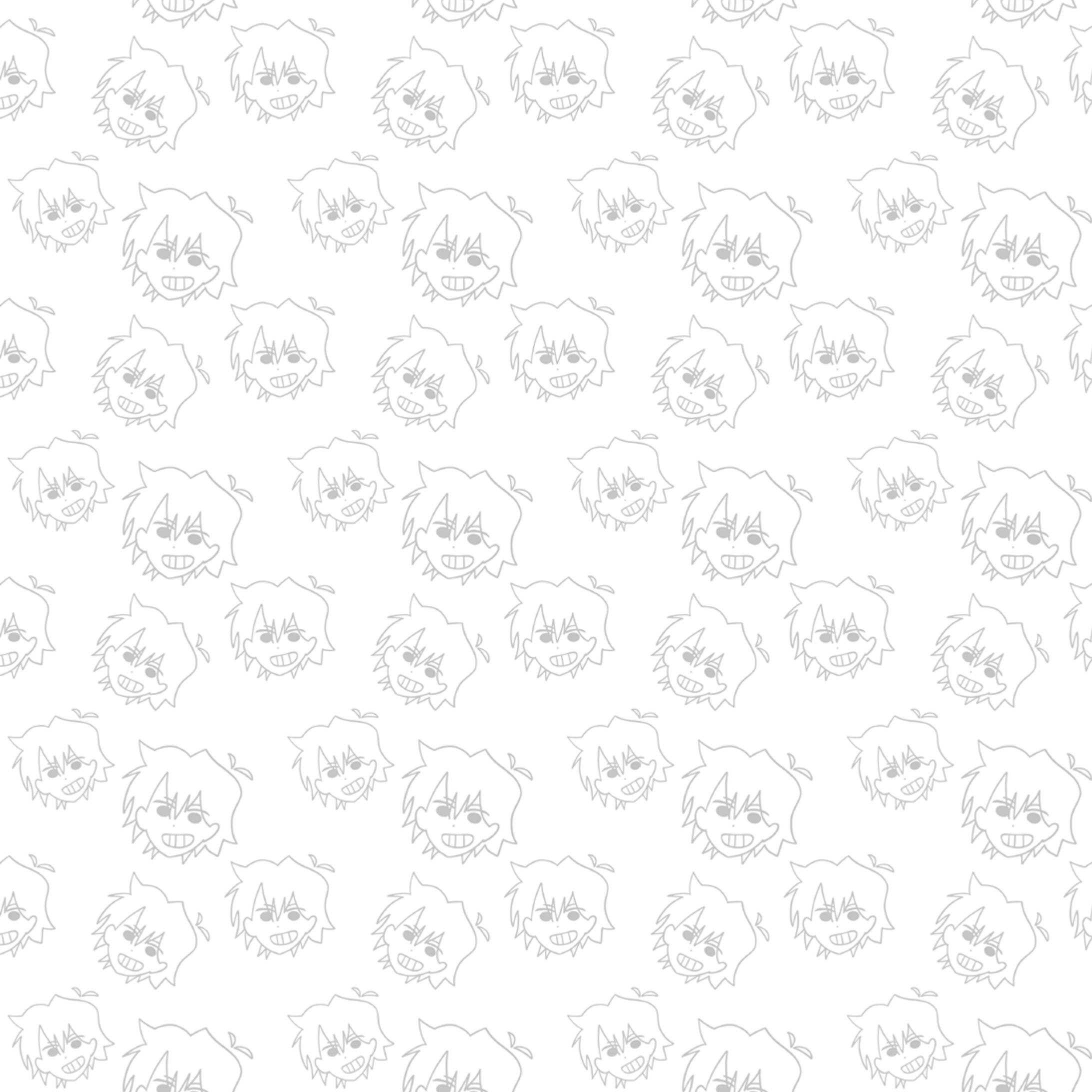
DIRECTOR DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN:

JHONN ALARCÓN MORALES

CUENCA, ECUADOR
2023









**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

**ESCUELA DE
DISEÑO
GRÁFICO**

Autora:

Karina Espinoza Saquicela

Director:

Jhonn Alarcón Morales

LYRA

UNA HISTORIA TRANS



AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de esta tesis. En primer lugar, quiero extender mi gratitud al tutor de tesis, Jhonn Alarcón., cuya orientación experta, paciencia y dedicación fueron fundamentales para el éxito de este proyecto. Su profundo conocimiento y su apoyo constante fueron invaluable a lo largo de todo el proceso.

También quisiera mencionar a todas las personas que amablemente accedieron a ser entrevistadas para este estudio. Su participación y disposición para compartir sus experiencias y conocimientos fueron esenciales para enriquecer la calidad de esta investigación.

Además, quiero reconocer y agradecer a Omocat por ser una inspiración clave para este proyecto. Su trabajo y creatividad han sido una fuente de motivación y han influido de manera significativa en el enfoque y la dirección que tomó esta tesis. Su contribución artística ha sido fundamental en el desarrollo de los artes de este proyecto. A cada una de las personas mencionadas y a todas aquellas que de alguna manera contribuyeron en este proyecto, mi más profundo agradecimiento. Su dedicación, ayuda y apoyo han sido fundamentales para la realización de este trabajo



DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a la comunidad LGBT y, en particular, al colectivo transgénero. Vuestra valentía, resiliencia y lucha constante por la igualdad y la aceptación merecen todo mi respeto y admiración. Sois una inspiración para todos, recordándonos que el amor y la autenticidad no tienen barreras.

A mi pareja Aniko, tu valentía al representar de forma abierta al colectivo transgénero mediante tu activismo es un acto que me llene de inspiración y esperanza de que un futuro todos podamos ser libres de mostrarnos como somos sin miedo.

A mis amigos más cercanos, aquellos que han sido mi familia elegida, les agradezco por su apoyo inquebrantable y su aceptación incondicional. Vuestra amistad ha sido un bálsamo en momentos difíciles y una fuente constante de alegría y compañía. Valoraré siempre vuestro amor y vuestra presencia en mi vida.

A mi familia, quiero expresar mi gratitud por su amor y apoyo a lo largo de mi trayectoria.

También quiero dedicar este proyecto a mi compañera Akita. Mi gata que me ha aportado tanto cariño y apoyo emocional durante este proceso de tesis, su compañía ha sido un elemento clave para poder continuar a pesar de todas las presiones sociales y académicas.



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE IMÁGENES



RESUMEN



Este proyecto trató de aportar a la solución de la problemática de la representación de las personas trans en la sociedad, quienes tienen una percepción negativa debido a los dogmas y sistemas de pensamiento que han afectado al imaginario colectivo de nuestra sociedad. Estas acciones se realizaron mediante el uso de metodologías del diseño como el storytelling, el diseño empático, la ilustración, la recolección de información mediante las entrevistas y el análisis de las teorías que involucran a la temática trans. Como resultado se evidencia el proceso para realizar un relato visual interactivo que presente y visibilice la experiencia de las personas transgénero..

Palabras clave:

Narrativa visual, storytelling, género, diseño empático, diseño de personajes.

ABSTRACT

This project sought to contribute to the solution of the problem regarding the representation of trans people in society, who have a negative perception due to the dogmas and thought systems that have affected the collective imaginary of our society. These actions were carried out through the use of design methodologies such as storytelling, empathic design, illustration, information collection through interviews and the analysis of theories that involve trans themes. As a result, the process is evidenced to carry out an interactive visual story that presents and make visible the experience of transgender people.

Palabras clave:

“Visual narrative, storytelling, gender, empathic design, characters design.





“Lo más radical que puede hacer cualquiera de nosotros es dejar de proyectar sus pensamientos sobre el género en los cuerpos y comportamientos de los demás”

-Julia Serrano (2020)

Introducción

La percepción propia puede ser un concepto conflictivo y difícil de entender cuando se sale de la norma. En general, la sociedad enseña e impone conceptos de lo que piensa que está bien o está mal según sus tradiciones, costumbres, cultura, religión, etc. y en ocasiones esa mirada no necesariamente es la correcta, ya que nos enmarca en ciertos estereotipos o tipos de individuo los cuales no suelen abarcar la amplia complejidad de la naturaleza humana.

Cuando se vive en una sociedad en la cual la homogeneidad en aspectos como el género y la sexualidad son premiados, se complica el dar a entender o incluso reconocer las diferencias que marcan a varios colectivos humanos. Un mundo en el que todas las historias que se leen, las películas que se ven y los videojuegos que se experimentan; narran la historia de hombres que son hombres y mujeres que son mujeres. Cualquier persona que salga de este argumento no es representada y es inexistente para la sociedad.

Cuando una persona transgénero trata de comprender su propia existencia, esta asume que aquella norma que le ha sido inculcada es la única forma de existir en este mundo, por lo que la percepción propia que tiene de sí mismo es reprimida, permitiendo que las proyecciones que la sociedad ha impuesto, oculten su verdadera identidad.

Al analizar la gran mayoría de las narrativas que se han creado en los últimos años, nos presentan una normativa donde toda persona es heterosexual y cisgénero, donde la existencia de las minorías sexuales y de género posee representación inexistente o reducida a recursos cómicos.

Es por ello, que la presente investigación pretende responder a la pregunta ¿Cómo el diseño gráfico puede mejorar la situación actual referente al entendimiento y aceptación que posee el público general frente a las personas trans?

El diseño gráfico es una herramienta que se basa en la comunicación visual y se propone que mediante la creación de una historia de visibilización, la cual se exprese por un medio interactivo, se podrá generar un vínculo entre la misma y el usuario, para que este aprenda y empatice con la problemática al experimentarla desde la perspectiva del grupo de las personas transgénero.

Al concluir esta tesis se espera que mediante el uso de la narrativa visual, se dé la visibilización del problema y posterior sensibilización ante las problemáticas y experiencia de las personas transgénero.

Al generar una narración la cual involucra al usuario, se rompe una barrera la cual usualmente separa al mismo de la historia, así esta idea busca el quitar esa barrera, generando una nueva experiencia donde al usuario se lo posiciona en la perspectiva directa de quienes se ven afectados por la problemática.

Objetivos

Objetivo general

Aportar a la visibilización y sensibilización de la sociedad sobre la situación y experiencia de las personas transgénero, mediante la creación de una narración visual interactiva, que permita al usuario tener mayor información y empatía con este grupo social.

Objetivos específicos

Diseñar un sistema de personajes que sirvan como puntos de guía para llevar la narrativa.

Diseñar una narración multimedia que transmita la situación y experiencia de las personas transgénero.



Capítulo 1: Contextualización



1.1 Marco teórico

1.1.1 Marco teórico de la problemática

Género

Citando a la PhD en Psicología Meg-John Barker (2019), “La idea de género se refiere a las expectativas, normas y roles que se asocian con ser hombre o mujer en una determinada cultura.” (p. 7). Es así como esta definición se centra en la idea de que el género es una construcción social y cultural que varía según la época y región, y que se relaciona con las expectativas, normas y roles asociados con ser hombre o mujer.

Como la autora Trinidad (2021) señala, “dos posturas teóricas se han empleado con más frecuencia para explicar la identidad de género, la sexualidad y lo que representan para el ser humano: el esencialismo biológico y el construccionismo social” (p. 15) Lo que cabe recalcar es que ambas posturas reconocen al género como parte de la identidad de cada ser humano.

Identidad de género

Se describe que “muchas personas trans afirman haberse entendido como mujeres o como hombres la mayor parte de su vida, a pesar de que no fuera el sexo que se les asignó al nacer” (Serrano, 2020, p. 42). La autora explica la identidad de género como la percepción propia que tiene un individuo frente al conjunto de características que definen la diferenciación entre hombres y mujeres.

La identidad de género es una parte íntegra de nuestro ser, la cual dirige varias de nuestras preferencias, roles preferidos en la sociedad y cómo queremos ser percibidos y tratados.

Se la conoce como un aspecto humano, el cual no es posible cambiar y además se encuentra extremadamente relacionada con la percepción propia de los individuos.

En el caso de las personas trans, dicha identidad no se relaciona con lo que la sociedad percibe, así esta aplica una proyección sobre como debería verse y comportarse el individuo, lo que genera malestar.

Disonancia de género

También conocida como disforia de género, es explicada por la autora Julia Serrano (2020) como un sentimiento de dolor o de tristeza el cual aparece en el momento en el que la identidad de género de una persona no coincide con su sexo asignado al nacer y/o cuando la sociedad asigna roles y expectativas opuestas a las de la identidad de género de una persona.

Dicha condición es independiente de la expresión de género (cómo alguien desea expresar su feminidad o masculinidad) de cada individuo y no es una condición única a las personas trans. Se caracteriza por las disonancias entre la identidad de género y el sexo físico del individuo y el mismo buscará como minimizar o directamente eliminar dichas disonancias.

Representación

“La representación se refiere a la forma en que los grupos y comunidades son presentados en los medios de comunicación y en la cultura popular.” (UNESCO, s.f., sección 1.) Al observar los productos audiovisuales que han sido desarrollados a lo largo de las últimas décadas, podremos ver como los mismos han alterado las diferentes percepciones e ideas que tenemos sobre colectivos como el LGBT.

Al analizar la representación trans en los medios, se puede observar cómo este odio internalizado evolucionó a diferentes clichés, los cuales se han acoplado al cine y la televisión, provocando la internalización de estereotipos que han generado un rechazo a esta minoría por parte de la población en general, definiendo a la población trans como objetos sexuales o de burla.

1.1.2 Marco teórico del diseño

Narrativa visual

El impacto que las narrativas visuales poseen en la percepción y entendimiento que la sociedad tiene sobre varios temas es imposible de ignorar, como lo describe Francescutti (2019), “se las estudia como instituciones, agentes modeladores de la conciencia colectiva, práctica social o industria” (p. 137). Y cuando la representación de colectivos como las personas transgénero es casi nula o extremadamente negativa, la percepción colectiva, imagen y entendimiento sobre ellos es sesgada.

experiencias del usuario, lo que implica relacionarse con, más que solo saber sobre el usuario” (p. 442).

Por lo tanto, para crear un proceso de visibilización verdaderamente efectivo para el colectivo trans, es necesario analizar detalladamente las realidades a las que se enfrentan, en lugar de simplemente recolectar información básica. Esto requiere que nos pongamos en el lugar de aquellos que tienen necesidades diferentes a las nuestras, utilizando estrategias como el uso del “rol” para entender mejor las experiencias y perspectivas de quienes serán la base de nuestros diseños.

Storytelling

Como lo indica Lupton (2019) “los diseñadores emplean las historias para despertar emociones y neutralizar la incertidumbre, para ilustrar datos objetivos y para influir en las opiniones” (p. 13). Es así que el storytelling, se basa en el uso de elementos como la trama, los personajes, el conflicto y la resolución para crear una narrativa que produzca una respuesta emocional en el público.

Mediante una historia, se pueden presentar ideas complejas de una manera accesible, lo que permite una mayor comprensión y conexión con nuestro público, además de facilitar la transmisión de emociones y experiencias.

Diseño empático

La importancia de la empatía en el proceso de diseño a menudo se subestima, aunque como la autora Koupric (2009) indica, “la definición de lo que es exactamente “lo empático” sigue siendo bastante intuitiva. Está relacionado con una comprensión profunda de las circunstancias y

Diseño de personajes

Los personajes son un recurso literario extremadamente común y con muchas variaciones, su gran utilidad y uso ha hecho que las narraciones literarias donde estos falten sean poco comunes. Los personajes sirven como un recurso con el cual ayudar a la audiencia a entender los temas que trate la trama o apoyarlos en el proceso de reflexión.

Como el autor Davis Rib (2004) lo indica “es muy importante que el guionista conozca la visión del mundo de cada uno de sus personajes. No es preciso explicitarlos, más bien conviene que el lector los descifre” (p. 99). Esto debido a que los personajes deben poseer una mayor profundidad y construcción que otros recursos literarios, para que así el lector no los perciba como herramientas para explicar conceptos, sino como seres con su propia esencia.

Dicha profundidad es lo que permite al espectador el poder relacionarse, ya sea de buena o mala manera, con aquellas personalidades las cuales hemos creado para nuestra narración, para que así puedan cumplir de mejor manera su función designada en la narración.



Figura 1 Descripción gráfica de la estructura del viaje del héroe

El viaje del héroe

Es uno de los arquetipos más conocidos en la creación de historias, Lupton (2019) lo define como “Una llamada a la aventura saca al héroe de la vida ordinaria. Ayudado por un mentor, un secuaz o un guía sabio, el héroe cruza el umbral para adentrarse en lo desconocido” (p. 26). Esta estructura narrativa funciona debido a que engancha al espectador al desarrollo del protagonista, le da la opción de viajar a través de la historia con fluidez y le permite recordarla.

Dicha estructura se basa en los doce actos, empezando por el Mundo ordinario y terminando por el Regreso con el elixir, así es como la narrativa nos guía por un camino de altibajos, pruebas, descubrimientos y aprendizajes. Dicha estructura, que forma parte de tanto los primeros mitos humanos hasta las historias de nuestros días, es el camino del héroe.

El viaje del héroe permite un desarrollo continuo del protagonista



1.2 Investigación de campo

1.2.1 Entrevista a la Dra. Katy Espinoza



¿Cuál es su trasfondo profesional referente al trabajo que ha tenido con la comunidad trans?

Soy endocrinóloga y adquirí experiencia en Cenesex Cuba, donde atendíamos pacientes trans, desde los 18 años en adelante. Los pacientes trans forman parte de la salud pública para sus tratamientos y controles; cuentan con genetistas, psicólogos, endocrinólogos, entre otros, para dar una atención integral previo al tratamiento hormonal. Pude tener experiencia con pacientes de todas las edades, y situaciones socioeconómicas.

¿Cuál considera usted que es la percepción que tiene nuestra sociedad sobre la comunidad trans?

En nuestro medio, hablando más específicamente en Azogues y Cañar, hay mucha ignorancia respecto a este tema, inclusive en el personal de salud. Muchas de las personas consideran que se trata de hechos éticos o morales. Por tanto, se debe trabajar en este tema y luchar porque en algún momento en nuestro país llegue a estar dentro de la salud pública.

¿Cual es el tema que más confunden las personas no transgénero sobre la comunidad trans?

Lo que más confunden las personas son los términos “identidad de género” con “preferencia sexual”. Piensan que todos los pacientes trans son homosexuales y un término que ocupan mucho es “desviados”, esto es resultado de la ignorancia de las personas el no saber realmente a qué nos referimos cuando hablamos de pacientes trans.

¿Cual considera que es el mayor problema que enfrentan las personas transgénero frente a cómo la sociedad las ve?

En nuestro medio, los pacientes trans tienden a sufrir mucho de disforia de género. Los pacientes empiezan con problemas de ansiedad y depresión, precisamente porque no se puede conversar sobre este tipo de cosas en casa, si ya de por sí es difícil hablar de homosexualidad, mucho más cuando se tiende a utilizar términos como “transgénero” o “transexual”.

Es un tema muy complicado que por la falta de entendimiento, conocimiento y la influencia de tendencias religiosas hacen que las personas con esta condición tiendan a tener problemas en casa, partiendo de la falta de educación en las familias, escuelas y universidades, incluidos los profesionales de la parte médico. Pues no necesariamente los médicos saben de este tema, de hecho tienen una completa ignorancia, con excepción de ciertos endocrinólogos, psicólogos y psiquiatras.

¿Cómo considera usted que se debería visibilizar la situación de las personas transgénero?

Se debe visualizar esto, partiendo de las clases de biología de los colegios, explicando a los adolescentes la noción del género, que los humanos no solo somos genitales, sino también tenemos muchísimas otras situaciones cromosómicas que nos definen física y mentalmente como masculino y femenino, que las personas conozcan que existe mucho más que un “XX y XY” podría ayudar mucho. Además de que se necesita tener una coordinación entre el género cromosómico, sexual y cerebral.

Pues, por ejemplo, en los pacientes transgénero existen diferentes sinapsis cerebrales ante diferentes estímulos. Cuando existe una disonancia entre estas 3 variables nos encontramos frente a un paciente transgénero, también entender que esta condición no se refiere a una enfermedad, patología o a una desviación, como suele decir el público general.

Se debe informar y salir de la ignorancia en lo referente a este tema, por supuesto es un tema que se debe abordar en la escuela de medicina, no solo por parte de endocrinólogos y psiquiatras. Para que al momento de que una persona acuda a una consulta por este tipo de situaciones, se pueda responder todas las dudas y saber qué exámenes solicitar. Esto se debe informar desde la educación en el colegio hasta la formación de profesionales de la salud.

1.2.2 Entrevista a representante transgénero Aniko Jiménez



¿Cuál es su trasfondo profesional referente al trabajo que ha tenido con la comunidad trans?

Mi nombre es Aniko Jiménez, soy una persona trans que lleva transicionando socialmente desde los 17 años y desde los 21 empecé a transicionar médicamente. He trabajado estos últimos 8 meses dentro de la comunidad como “influencer”, realizo videos para informar sobre temas como las hormonas, como es el proceso de transicionar y ese tipo de cosas.

¿Cuál considera usted que es el nivel de aceptación y visibilidad que tiene la comunidad trans en nuestra sociedad?

Es muy baja realmente, al menos en Ecuador debería haber mayor visibilidad trans. Hay leyes que nos protegen y ayudan, en temas como el cambio de nombre, que es fácil aquí, aunque hay ciertos elementos que cambiaría. A nivel de sociedad hay mucho por progresar en este aspecto, incluso hay gente que ni siquiera sabe que “trans” no es una orientación sexual, sino que es una identidad de género, hay bastante confusión en estos temas y por ende diría que la situación es bastante pobre.

¿Ha sufrido complicaciones en el ámbito social por el hecho de ser parte de la comunidad trans?

Complicaciones no he tenido específicamente, pues soy una chica trans blanca y con una familia que me ha brindado apoyo y acceso a varias oportunidades, siento que yo no he tenido grandes problemas, sin embargo, hay gente dentro de la comunidad, aquí en Ecuador se sufre mucho por esto específicamente, estudios demuestran que las personas transgénero tienen menores posibilidades de conseguir trabajo o simplemente son discriminadas por esta condición.

¿Considera adecuadas las oportunidades y ayudas que existen en el Ecuador para las personas trans?

Hay pocas oportunidades para las personas trans en el Ecuador, especialmente para las personas que no cuentan con buenas posibilidades económicas, esto especialmente se ve en la discriminación que ocurre en los trabajos que se dan a las personas trans, existen trabajos donde a las personas trans las envían a realizar actividades donde nadie las pueda ver. Por ejemplo, en trabajos como la cocina se las suele posicionar en lugares ocultos al público.

¿Cómo considera usted que se debería visibilizar la situación de las personas transgénero?

La mejor forma de visibilizar es por la empatía, dudo mucho que por el lado científico la gente vea toda la ciencia que apoya nuestra existencia. Debe ser mucho más sobre compartir experiencias, hablar de quienes somos, de que somos humanos, que es algo que suele olvidarse en el discurso sobre los derechos de las personas trans, somos personas que sencillamente queremos vivir nuestra vida de la manera más plena y esa debería ser la única razón por la que deberían garantizarse nuestros derechos.

Considerando la discriminación que sufrimos en muchas partes, no solo en el Ecuador, es muy importante el visibilizar de esta manera, compartiendo historias, teniendo empatía y entendiendo a las personas trans con nuestras palabras, no que alguien más explique de nuestra existencia.



Figura 2: Hábil tú
Tomado de Hábil tú, de Avogago6, 2021.

1.3 Análisis de homólogos

1.3.1 Homólogos de forma

Ilustraciones de Avogado6

Las ilustraciones del artista “Avogado6” se caracterizan por ser abstractas, introspectivas y profundas, a menudo centradas en temas emocionales y existenciales. Sus ilustraciones suelen presentar objetos y elementos cotidianos, transformados en metáforas visuales.

Las ilustraciones de Avogado6 son únicas, profundas y evocadoras, y han ganado una gran cantidad de seguidores en todo el mundo por su capacidad para transmitir emociones y sentimientos complejos a través de la imagen. Aunque sus ilustraciones pueden ser sombrías, también tienen un elemento de belleza y poesía en ellas.

Cromática: Es conocido por utilizar una paleta de colores suaves y tonos apagados para crear una atmósfera reflexiva, emotiva y hasta melancólica.

Composición: Estas suelen estar conformadas por un punto claro de enfoque, el cual en la mayoría de los casos es un personaje ilustrado de manera minimalista, mientras que los elementos secundarios poseen un detallado surrealista.

Tipografía: La elección de la tipografía dependerá del efecto deseado, sin embargo, el elemento gráfico en común en este apartado es el uso de fuentes personalizadas y uso de caligrafía.



Figura 3: Poster promocional con los personajes de la novela visual "Omori"
Tomado de Cloud Star, de Omocat, 2022.

Ilustraciones de Omocat

El artista "Omocat" es conocido por un estilo característico que a menudo presenta personajes con rasgos infantiles y colores llamativos, contrastando con temas a veces oscuros y maduros. También se pueden ver influencias del anime y la cultura pop japonesa en su trabajo.

Sus ilustraciones emplean líneas muy definidas y precisas, y a menudo agrega texturas para dar profundidad y dimensión a sus ilustraciones. Los personajes a menudo tienen ojos grandes y expresivos que sugieren una cierta fragilidad emocional y a menudo transmiten una sensación de emoción y vulnerabilidad que resuena con muchos de sus seguidores.

Cromática: Una de las características más distintivas de la gráfica de Omocat es el uso de colores fríos muy vibrantes y contrastantes.

Composición: Utiliza diversas técnicas de composición, como la colocación de elementos en diagonal para crear dinamismo, la colocación centrada para dar estabilidad y equilibrio, así como diferentes niveles de profundidad y perspectiva para crear una sensación de espacio y dimensión en sus ilustraciones.

Tipografía: Omocat usa diferentes fuentes sin serifa y de formas orgánicas, aunque algunas veces, ha usado fuentes personalizadas o caligrafía.



Figura 4: Página del cómic “Fire punch”
Tomado de Fire punch, de Tatsuki Fujimoto, 2020.

1.3.2 Homólogo de función

Togata en el manga fire punch

En un manga, la función principal es la de contar una historia de manera visual y textual, utilizando elementos como los personajes, la acción, el diálogo y los efectos de sonido para crear una experiencia narrativa para el lector. La interacción del manga con el lector se basa en la comprensión visual y textual de la historia y la emoción que esta genera.

En este homólogo se nos presenta como mediante el uso de elementos como la gráfica, el diseño de personajes y la narración, se puede transmitir una experiencia ajena a la nuestra, para posteriormente poder producir una respuesta y conexión emocional.

Esta técnica de narración visual se centra no solo en expresar los sentimientos de nuestro personaje transgénero, sino también en el constante ciclo de no entendimiento en el cual participan las personas trans con aquellos a quienes deseen expresar su identidad.



coming out simulator

a half-true story about half-truths

Figura 5: Portada de la novela visual "Coming out"
Tomado de Coming out, de Nicky Case.

1.3.3 Homólogo de tecnología

Coming out simulator

Es un proyecto independiente de corta duración en el cual nosotros controlamos los diálogos de una representación de la historia de como el autor le confesó a sus padres que era homosexual. Al darle al usuario el control de las acciones y la forma de reaccionar de nuestro protagonista, la carga emocional y la vinculación con el mismo es mayor.

Este proyecto permite a los usuarios el tomar decisiones sobre los diálogos que se manejan a lo largo de la narrativa, para así poder obtener diferentes respuestas y contenidos vinculados a dichas decisio-

nes. Esto se pudo lograr mediante software como Unity y Visual novel maker.

Esta narración está diseñada para poder presentar a otras personas la dificultad que el colectivo LGBT experimenta al atravesar el proceso de revelar a familiares su orientación sexual o identidad de género. Atravesando los diferentes sentimientos de angustia, miedo y ansiedad que las personas LGBT experimentan al vivir esta situación.

1.4 Conclusiones del capítulo

A través de la investigación realizada, se aplicarán los hallazgos y conocimientos adquiridos a diferentes aspectos temáticos del diseño, incluyendo la estructura de los personajes, el estilo de dibujo, la narrativa y la tecnología.

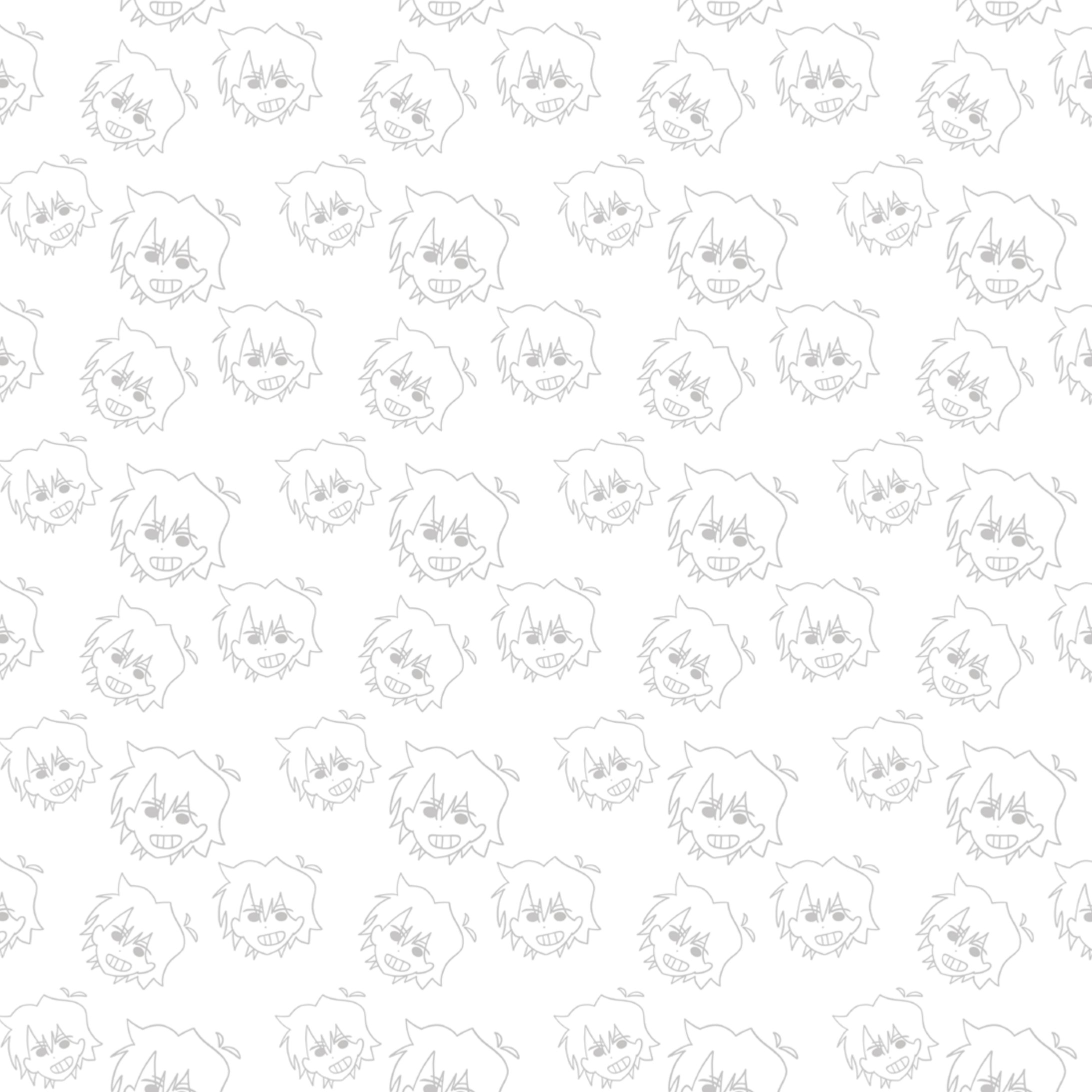
En cuanto a la estructura de los personajes, se utilizarán los resultados de la investigación para desarrollar personajes transgénero auténticos y representativos. Se considerarán las diferentes experiencias y perspectivas de las personas transgénero.

En términos de estilo de dibujo, se aplicará un estilo personal del autor que cuente con influencia de los homólogos. Esto podría implicar la representación de personajes con rasgos físicos y expresiones que faciliten la expresión de emociones.

En cuanto a la narrativa, la investigación permitirá desarrollar una historia que aborde de manera precisa y compasiva las experiencias y desafíos de las personas transgénero. Se utilizarán los conocimientos adquiridos para construir arcos narrativos significativos pues esta historia se basará en los momentos más significativos de la experiencia trans.

Además, se buscará utilizar tecnologías interactivas que permitan al público interactuar y sumergirse en la historia de manera significativa. Esto podría incluir el uso de interfaces de usuario intuitivas, animaciones, música y otras tecnologías que enriquezcan la narrativa.





Capítulo 2: Programación



2.1 Análisis / Definición del usuario



Figura 6: Miembros de la generación Z
Tomado de Cottonbro studio from Pexels.

El proyecto se centrará en un público joven, especialmente las personas de la generación Z, esto debido a que sus valores tienden a ser altamente conscientes de cuestiones sociales y políticas, la igualdad de género, la inclusión y la sostenibilidad.

La Generación Z Según Howe y Strauss (citados en Parker et al., 2019), se caracterizan por ser “diversa, tecnológicamente experta, impulsada por las redes sociales, emprendedora y enfocada en el equilibrio entre el trabajo y la vida personal” (párr. 4). Han crecido en un mundo donde el acceso a internet es común, lo que les ha dado una afinidad natural para la tecnología y las redes sociales, de donde proviene la mayor parte del contenido que consumen.

Se ha seleccionado este grupo generacional debido a su apertura a las nuevas tecnologías e ideas con las cuales se puede expresar de la mejor manera la experiencia del colectivo a representar en nuestro proyecto. A diferencia de otros sectores de la población que usualmente suelen presentar reacciones negativas a los proyectos que traten temas sobre colectivos como el LGBT.

2.1.1 Persona design

KATE RUBIO

Edad: 20

Ocupación: Estudiante

Ubicación: Cuenca / Ecuador

Estado Civil: Soltera

Carácter: Extrovertido

Educación: Bachiller

Motivaciones

Incentivo



Miedo



Crecimiento



Poder



Social



Medios Preferidos

Medios Tradicionales



Medios Digitales / Redes Sociales



Medios Alternativos / BTL Guerrilla



Frustraciones

- La gran cantidad de información en internet en cuanto a sus temas sociales de interés es demasiada y genera ruido en sus diferentes aprendizajes.

- Le molesta la forma que tienen las generaciones anteriores de ver el mundo

Metas

- Vivir experiencias

- Crecer como persona

- Avanzar en su carrera

Valores

- Respeto para todos

- Crear comunidad

- Empatía por los demás

- Acción contra las problemáticas

2.1.2 Mapa de empatía

¿Qué piensa y qué siente? Esfuerzos

- Suele estar al tanto de los diferentes temas sociales recientes.
- Prefiere los medios independientes en redes.
- Cansada de la desigualdad en derechos.

- La gran cantidad de información en internet no le permite saber cuál información es la más cercana a la realidad de otras personas.

- Le cuesta explicar ciertos temas al momento de corregir la desinformación que se expande en los medios que usa.

¿Qué oye?

- Sus amigos hablan de temas sociales.
- Está rodeada de personas con ideas más progresistas.
- Su universidad fomenta los temas de respeto e inclusión.

Resultados

- Una nueva perspectiva la cual respetaba sin embargo no entendía.

- Ahora contempla la visibilización de un grupo cuya experiencia no es representada correctamente en los medios.

¿Qué dice y qué hace?

- Busca entender a aquellas personas que son diferentes a ella.
- Abraza los nuevos valores que su generación promueve.

¿Qué ve?

- Ve como sus amigos asisten a eventos como las marchas del orgullo y del 8 de marzo.
- Las marcas más populares de la época promueven valores como la inclusión a los grupos discriminados y la aceptación.



2.1.3 Mapa de actores



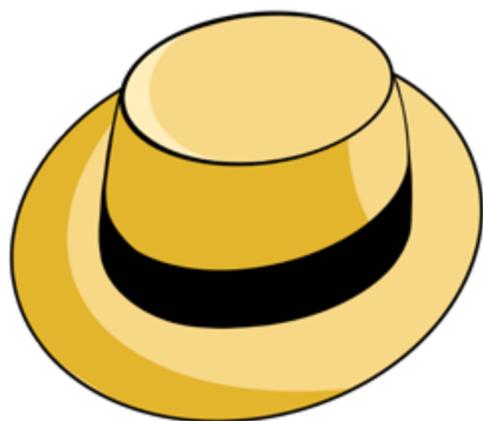
En cualquier proyecto narrativo, hay múltiples actores que pueden influir en la manera como se presenta la historia. Desde personajes principales y antagonistas hasta grupos, instituciones y organizaciones, cada uno puede desempeñar un papel crucial en la trama y ofrecer diferentes niveles de apoyo. Ya que esta narrativa trata sobre un grupo marginalizado, es importante evaluar el nivel de apoyo de cada actor, considerando factores como su motivación, importancia, relación con otros personajes, impacto en el desarrollo de la historia y capacidad para generar interés en el público.

Personas trans

Los principales protagonistas de la narrativa a discutir, estas personas suelen pasar mucho de su tiempo en foros de internet y sienten un cúmulo de emociones referentes a su identidad de género, poseen poca representación en los medios y suelen entrar en conflictos con los otros actores debido a su identidad.

Ámbito social

La sociedad latinoamericana posee un estado de neutro a bajo en referencia con las personas trans, nuestra sociedad suele ser relativamente reacia a las ideas de lo nuevo y la liberación social, sin embargo, se han realizado ciertos avances en la tolerancia últimamente (apoyo medio o bajo)



Cultura

La cultura latinoamericana suele estar muy centrada en las normas conservadoras y religiosas, esto causa que en especialmente grupos de mayor edad se genere un rechazo a todo lo que se considere que quiebre las normas sociales. Sin embargo, esto suele ser lo inverso en las culturas más juveniles, aunque no siempre se garantizará la aceptación de estos grupos. (apoyo medio o bajo)



Religión

Este grupo es el que más resistencia opone a cualquier movimiento que ellos no consideren moral, se han visto involucrados en protestas contra los derechos del movimiento LGBT, usualmente la gran mayoría de las personas vinculadas con este grupo se oponen a la existencia de las personas trans. (Apoyo bajo)



Ámbito familiar

La perspectiva familiar suele ir a los extremos, existen varios casos de familias llenas de apoyo y familias que se han disuelto por este tipo de situaciones, el nivel de apoyo suele depender del miembro de la familia, especialmente en el caso de los padres. (Apoyo alto o bajo)

2.2 Brief del producto

Breve descripción del producto gráfico:

La creación de narración gráfica interactiva, la cual se lleve de manera similar a la de diferentes novelas visuales y juegos, los cuales hayan resonado y ganado popularidad en el público de la generación Z. Para así contar la perspectiva de las personas transgénero y aportar con la visibilización de su experiencia en los miembros más abiertos de nuestra sociedad.

Ventajas competitivas del producto

Los proyectos realizados que involucren al colectivo transgénero se trabajaron desde la perspectiva de personas ajenas al colectivo, teniendo una visión basada en clichés, los cuales no han logrado otra cosa que desinformar sobre la realidad de este colectivo humano. En este producto se trabajará desde la propia perspectiva y experiencia de las personas trans para ofrecer una perspectiva que presente de manera genuina la realidad de este grupo humano.

Ciclo de vida del producto en el mercado

El producto se encuentra entre las etapas de introducción y crecimiento del mercado. Esta clase de proyectos se publicitan y distribuyen mediante los medios digitales.

Particularidades del sector:

El sector de las novelas gráficas dirigidas a personas de la generación Z se encuentra en su mayoría poblado por productos de estudios independientes que suelen explorar temas menos tratados por las grandes producciones audiovisuales.

Tendencias del mercado

Se centran en la distribución mediante el internet debido a que los proyectos del medio no suelen poseer acceso a los medios tradicionales de distribución masiva.

Distribución

Debido a la naturaleza del producto, su principal modo de distribución será mediante internet en páginas dedicadas o páginas de recolección como itch.io o Steam.

Análisis del proceso de uso

Debido al modo de uso y predisposición intencional de interacción del usuario, se desarrollará para un uso en computadoras. Con la posibilidad de una adaptación a dispositivos móviles.

Competencia: directa e indirecta del producto

El tema a tratar por esta narrativa no posee verdadera competencia debido a la falta de trabajos dedicados a la misma. En otros temas sociales, creadores como Omocat y Nonanami han trabajado el desarrollo de estas narraciones.

Análisis del consumidor

Los consumidores de este tipo de productos se sienten inclinados al análisis de diferentes temas personales o sociales, otro de los principales atractivos para los consumidores son los estilos gráficos de los productos.





Figura 7: Arte de conmemoración del Aniversario de la Novela visual “Omori”
Tomado de Un trabajo de un año de pasión, de Omocat, 2021.

2.3 Partidos de diseño

2.3.1 Partido formal

Formato

La resolución aplicada para este proyecto será la resolución Full HD estándar de 1920x1080

Cromática

Se propone el uso de la paleta de los colores fríos, esto basado en las tendencias de los homólogos tales como “Omori” donde este tipo de colores predominan, sin embargo, esto no necesariamente refiere al uso de colores apagados, pues la cromática variará según la emoción que se desee transmitir.

Estilo y/o tendencia

Se inspirará en la ilustración cartoon japonesa moderna debido a su popularidad en la generación Z.

Jerarquía de información

Los principales elementos a destacar serán la Imagen, seguida por la cromática y la tipografía.

Sistema gráfico

La principal constante del sistema será el uso de las figuras orgánicas realizadas a mano y la aplicación de texturas.

Elementos gráficos

Los elementos a usar serán ilustración, texto y posiblemente animación.



Figura 8: Poster Promocional de descuento de la novela visual "Omori"
Tomado de Rebaja de Otoño!, de Omocat, 2022.

2.3.2 Partido funcional

Función general

Proporcionar una experiencia interactiva donde el lector pueda experimentar la experiencia de vida de un personaje transgénero. Busca abordar temas de identidad de género, discriminación, aceptación y permitir al lector tomar decisiones que influyen en la historia del personaje y en su desarrollo.

Funciones específicas

El producto también puede ofrecer una experiencia interactiva, entretenimiento, apego visual, etc.

Consideraciones de uso

El usuario necesitará de un dispositivo el cual le permite utilizar la demo funcional, preferiblemente una computadora, debido a que permite un mejor manejo y experiencia de estos productos.

Ergonomía visual

Se trabajará en pantallas para de resolución 1920x1080 y con tipografías similares a las de los monólogos analizados, las cuales se forman a partir de trazos orgánicos o que imiten dicho estilo.

Interactividad

El usuario tendrá la posibilidad de manipular las opciones de diálogo de nuestro protagonista en la historia, lo cual llevará a ciertos caminos en la narración visual, y estos se convertirán en los caminos de una historia lineal.



2.3.3 Partido tecnológico

Pantallas

Se trabajará principalmente en pantallas de computadores, con una posibilidad de adaptarlos a dispositivos móviles

Software

Se necesitará el uso de software de ilustración como procreate, diseño multimedia como Illustrator y After effects y además software de diseño de videojuegos como Unity o RPG maker.

Combinación de tecnologías

La capacitación necesaria para realizar este trabajo será la de uso de software de creación de videojuegos y capacitación en las estrategias de narración.

2.3.4 Partido conceptual

Narrativa / Storytelling

La historia comenzaría con una introducción interactiva que permitiría al lector elegir el nombre y el género del personaje principal. A medida que la historia avanza, el lector podría ver cómo el personaje principal lucha con su identidad de género, enfrenta la discriminación y finalmente encuentra la aceptación y la felicidad al vivir como su verdadero yo.

2.4 Definición de contenidos

Narrativa

Introducción

Se presentaría el primer proceso de descubrimiento del protagonista y posteriormente contexto sobre su ambiente y posibles desafíos.

Desarrollo

Centrado en los desafíos planteados (discriminación, identidad, aceptación) y como se resolverán. El usuario puede interactuar con los elementos visuales narrativos para construir la historia.

Clímax

Punto culminante de la historia. Se presentará la parte de mayor tensión con relación al desafío al que se haya llegado mediante las decisiones del usuario.

Resolución

Con la resolución del problema principal concluye la trama (mediante la aceptación del personaje y/o su entorno) y se presentan las consecuencias de las decisiones tomadas por el usuario.

Multimedia

Imagen

Generación de imágenes digitales o vectoriales con temas alusivos al estilo y contexto definido.

Video

Animación, generación del movimiento de los personajes y el entorno.

Color

Uso de paletas cromáticas referentes al tema, la cromática variará según la emoción que se desee transmitir.

Tipografía

Textos, naming del producto e información complementaria generados por el autor.



2.5 Proceso de diseño

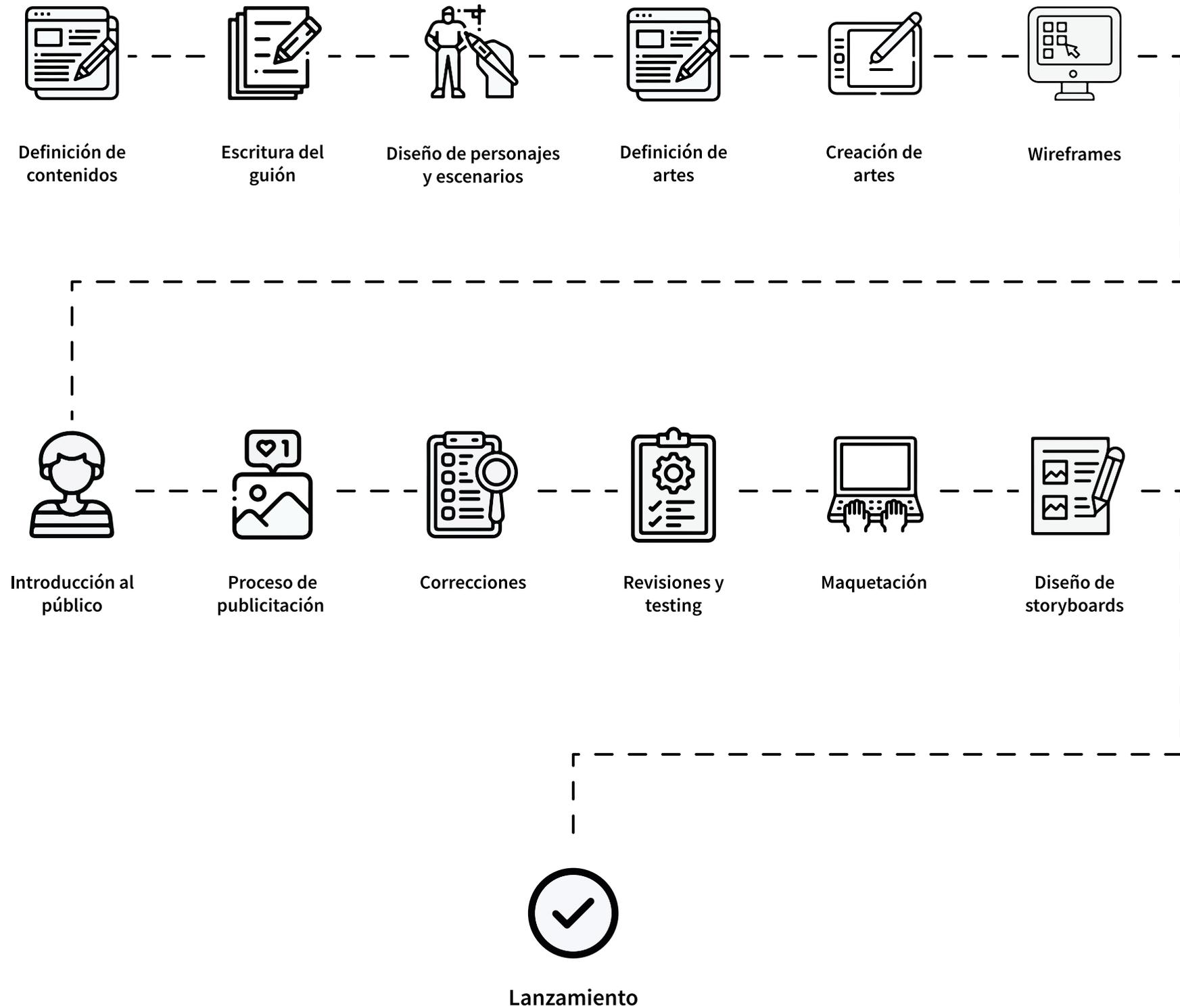


Figura 9: Hoja de ruta del proceso de diseño de este proyecto de graduación

2.6 Conclusiones del capítulo

Al definir elementos clave como el usuario, los actores involucrados en el proyecto y los elementos del mismo, hemos sentado las bases para avanzar hacia la fase de diseño de nuestro proyecto. Uno de los primeros pasos en esta fase será la ideación, donde se generarán nuevas ideas y conceptos para enriquecer y mejorar nuestro producto.

Al comprender quién es nuestro usuario objetivo y qué necesidades y expectativas tiene, podemos diseñar una experiencia que satisfaga sus requerimientos. Esto implica considerar aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la estética visual, con el objetivo de crear una interfaz intuitiva y atractiva.

Los elementos del proyecto, como la temática, los requisitos funcionales y las restricciones técnicas, también influyen en el proceso de diseño. Estos elementos nos brindan una guía clara sobre lo que se debe lograr y los límites dentro de los cuales debemos operar.

Por último, los partidos del diseño, que incluyen elementos como la estructura de información, el flujo de navegación, la arquitectura de interacción y la estética visual, nos proporcionan una dirección clara y coherente para el diseño del proyecto. Estos partidos nos permiten definir la forma en que los usuarios interactúan con el producto y cómo se presentarán visualmente los diferentes elementos.

Con la programación del proyecto finalizada, hemos logrado definir los diferentes aspectos que influyen nuestro producto. Hemos identificado nuestro público objetivo y hemos comprendido el tipo de mercado al que nos enfrentamos. Estos elementos serán fundamentales para orientar la identidad de nuestro producto y asegurarnos de que se ajuste a las necesidades y preferencias de nuestros usuarios.



Capítulo 3: Proceso de diseño



3.1 Primeros bocetos

Se empezó explorando diez ideas diferentes para resolver la problemática. Usando lápiz y papel, plasmé estas ideas en una serie de bocetos para visualizar diferentes aspectos de la historia y los personajes.

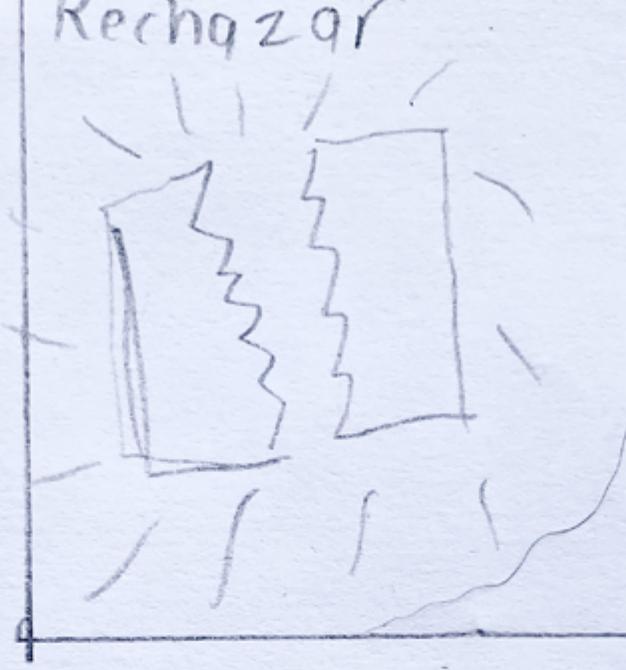
En los primeros bocetos, se buscó capturar la diversidad de personajes transgénero, sus experiencias de vida y como sería la mejor forma de representar las mismas.

Se buscó enumerar los diferentes momentos emocionales y significativos que conforman el viaje personal de la persona transgénero, desde el descubrimiento de su identidad de género hasta la toma de decisiones importantes relacionadas con su transición.

Cada boceto se enfoca en transmitir una experiencia de vida única y auténtica de forma interactiva. Así, cada idea planea el transmitir la experiencia transgénero de una forma diferente, aprovechando los diferentes soportes de diseño (impreso, digital, ambiental) y las oportunidades únicas de cada uno.

Empezamos
con el
proceso de
ideación





Decisiones ✓



Resultados
que alteran
la trama ✓

IDEA 1

Cómic ilustrado interactivo

Cómic ilustrado interactivo para contar la historia de las personas transgénero se basaría en una serie de viñetas que siguen a un personaje transgénero y su experiencia de vida mientras navegan por el proceso de descubrir y aceptar su identidad de género.

El cómic podría comenzar con una narración de la infancia del personaje, seguida de una serie de viñetas que muestran los desafíos que enfrentan a medida que se dan cuenta de que su género asignado al nacer no se alinea con cómo se sienten por dentro.

El cómic debería mostrar con énfasis su lucha por encontrar apoyo y comprensión, tanto de amigos y familiares como de la sociedad en general.

La interacción del cómic se basaría en cómo el lector podría tomar diferentes decisiones, las cuales guían el rumbo de la historia y además permiten que el usuario se vincule de mayor manera con la narración que se le presenta.



IDEA 2

Secuencia de posters interactivos

Este proyecto contaría la historia de una persona transgénero a través de diferentes etapas de su transición. Cada póster sería interactivo y permitiría al espectador explorar en detalle la historia del personaje principal.

Los posters incluirían elementos visuales vibrantes como fotografías, ilustraciones y gráficos, y podrían tener códigos QR para acceder a recursos en línea. Cada póster abordaría una etapa específica, desde la infancia y el descubrimiento hasta la transición física y la vida post-transición.

Los espectadores podrían hacer clic en diferentes elementos para obtener más información sobre los desafíos, recursos y apoyo para las personas transgénero.



After all. It's still you?

IDEA 3

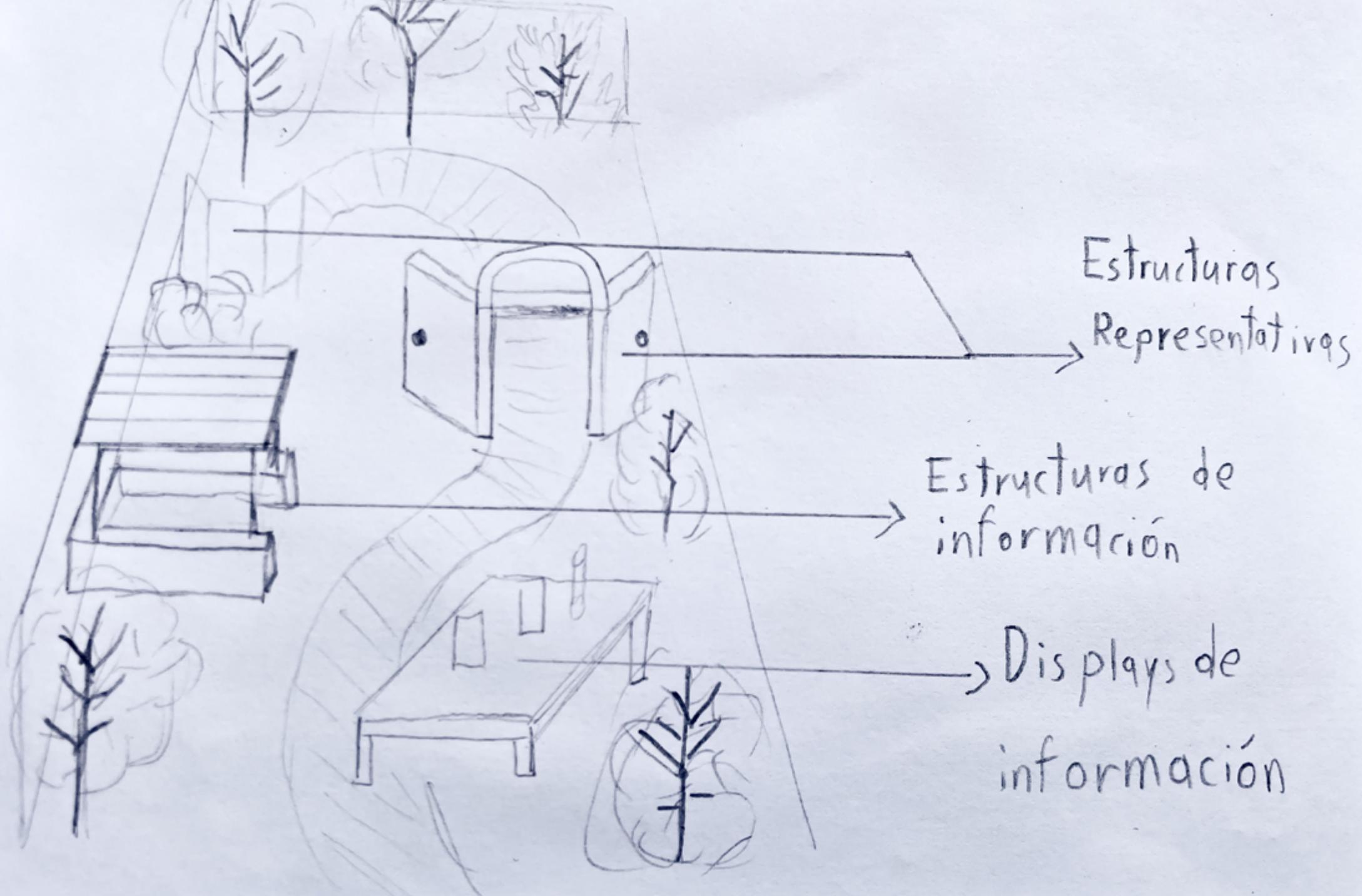
Novela visual con narración interactiva

La novela visual seguiría la historia de un protagonista transgénero que lucha por encontrar su lugar en el mundo y aceptarse a sí mismo. La novela visual permitiría al lector tomar decisiones que influyen en la historia del personaje y cómo esta se desarrolla.

La historia comenzaría con una introducción interactiva. A medida que la historia avanza, el lector podría ver cómo el personaje principal lucha con su identidad de género, enfrenta la discriminación y finalmente encuentra la aceptación y la felicidad al vivir como su verdadero yo.

La novela visual estaría diseñada para permitir al lector tomar decisiones que influyen en la dirección de la historia. Por ejemplo, el lector podría elegir diferentes opciones de diálogo que cambiarían la forma en que los personajes interactúan entre sí, o podrían elegir diferentes acciones que afectarían la trama en el futuro.





IDEA 4

Instalación ambiental

La instalación "Transformación: Un viaje transgénero hacia la aceptación" se ubicaría en un espacio público, como una plaza o un parque, y consistiría en una serie de estructuras geométricas que simbolizarían la transición y lucha de las personas transgénero por encontrar aceptación y autenticidad.

Cada estructura representaría una fase del proceso de transición, desde el descubrimiento hasta la aceptación. Los visitantes podrían caminar por las estructuras, que estarían decoradas con colores y elementos que reflejen los sentimientos de

cada etapa del viaje transgénero. Además, se incluirían pantallas interactivas con historias y testimonios de personas transgénero, accesibles a través de códigos QR, para fomentar la comprensión y empatía.

La instalación también promovería la inclusión al representar la diversidad de personas transgénero en términos de edad, origen étnico y de género, y proporcionaría recursos de apoyo a través de información y enlaces a organizaciones y servicios relevantes.



IDEA 5

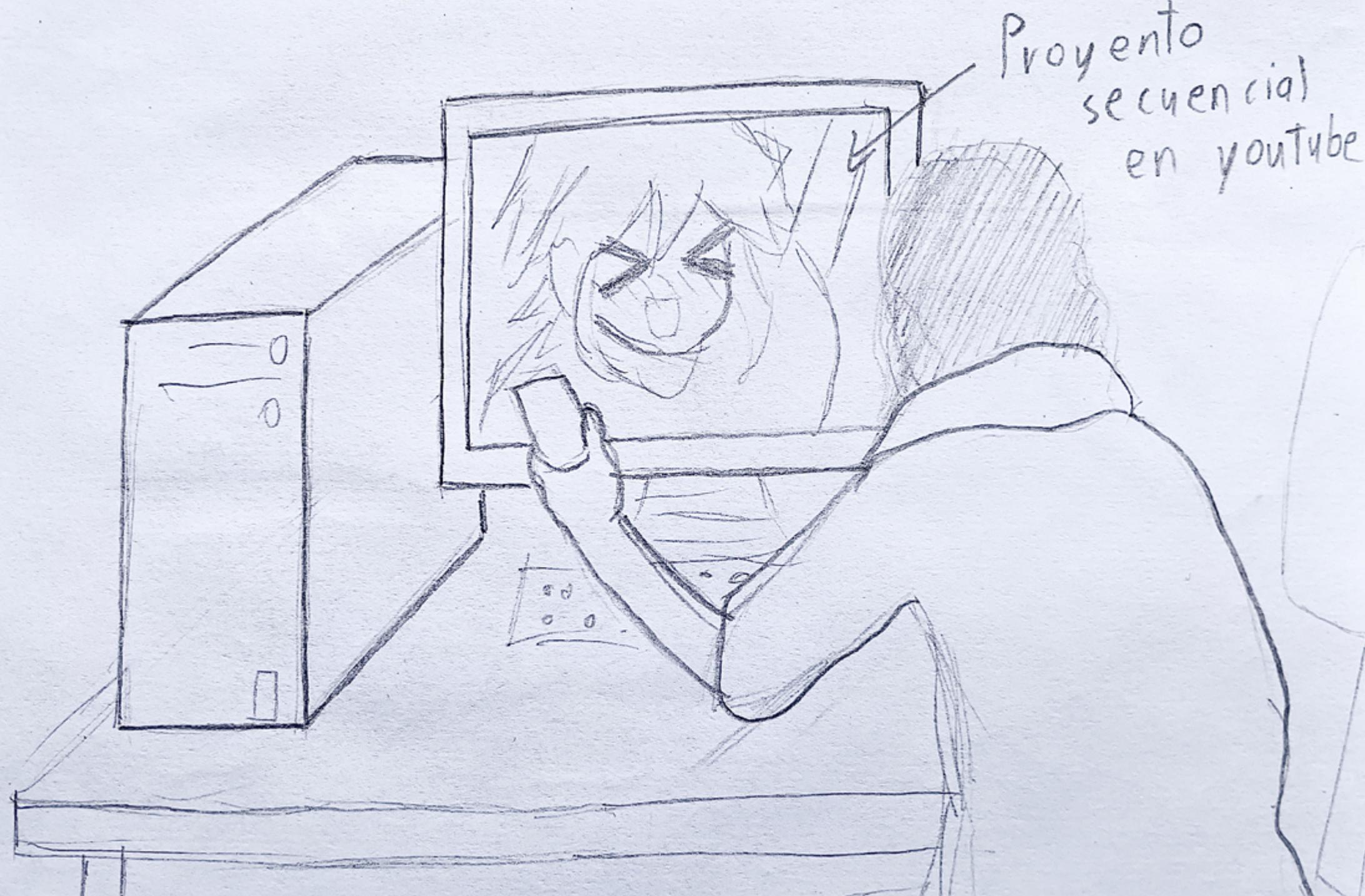
Álbum fotográfico narrativo

El álbum presentaría una serie de fotografías que muestren las diferentes etapas del viaje de una persona transgénero hacia la aceptación y la autenticidad. Cada fotografía estaría acompañada por una breve narrativa que explique el contexto y el significado detrás de la imagen.

Algunas fotografías podrían mostrar a personas transgénero en el proceso de hormonación, mientras que otras podrían presentar a personas transgénero en su día a día, en su trabajo, en su hogar o en su comunidad.

El álbum también podría incluir una introducción que explique la terminología y los conceptos relacionados con la identidad de género, de modo que el lector pueda entender mejor las historias que se cuentan a lo largo del álbum.





IDEA 6

Infografía animada interactiva

La campaña presentaría una serie de videos que cuenten la historia de una persona transgénero. Cada video tendría un final abierto que permitiría al espectador decidir el siguiente paso en la historia, creando así una experiencia de narración interactiva.

Los videos estarían protagonizados por una persona transgénero que cuente su historia desde su perspectiva. Cada video tendría una duración de 5 a 10 minutos y presentaría los desafíos que enfrenta la persona transgénero.

Al final de cada video, se presentaría una serie de opciones para que el espectador decida qué debe suceder a continuación. Dependiendo de la elección del espectador, se reproducirá un video diferente que mostraría la consecuencia de esa elección en la historia.



IDEA 7

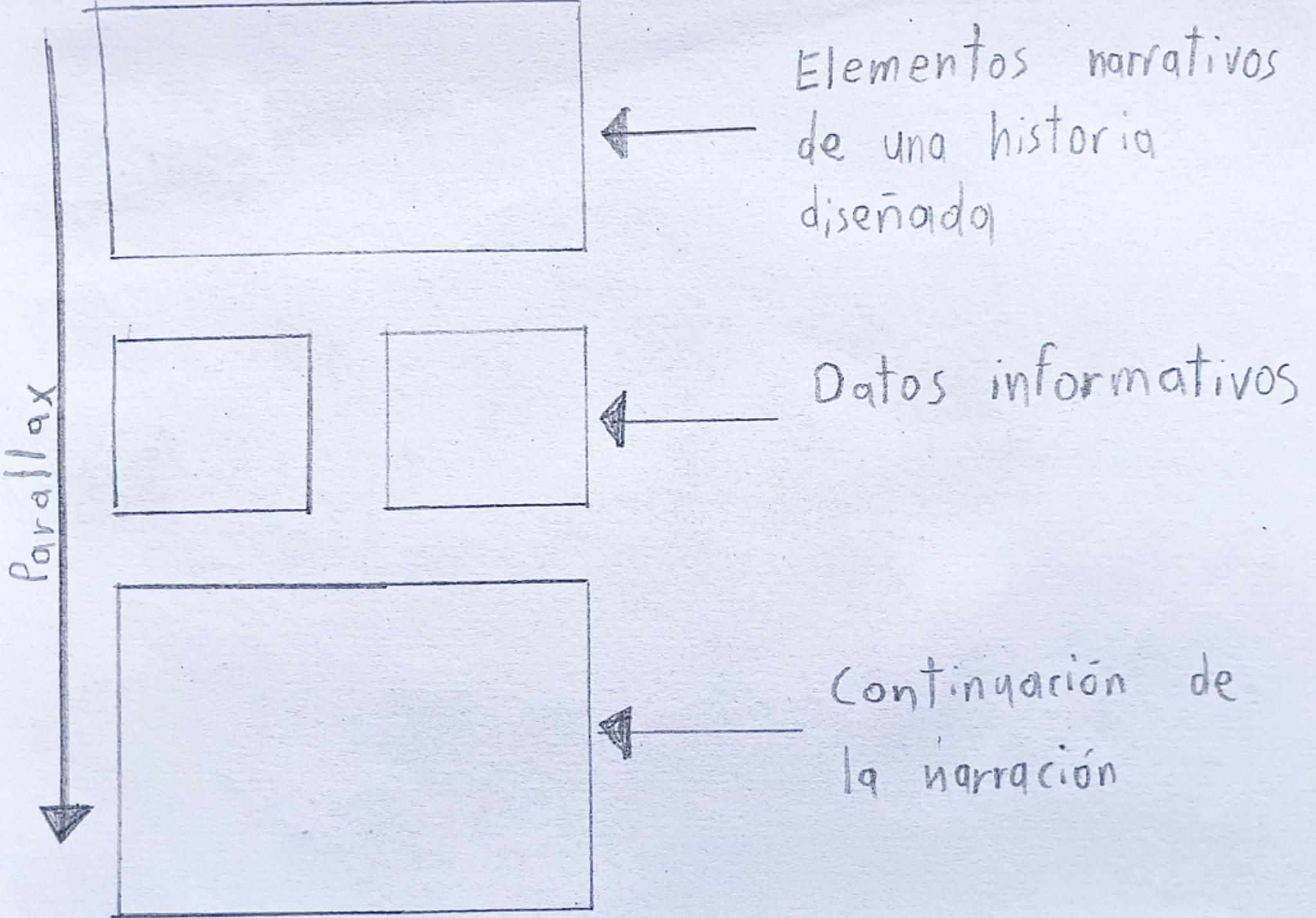
Proyecto audiovisual en primera persona

El proyecto consistiría en una serie de videos en primera persona protagonizados por personas transgénero que cuenten su experiencia de vida y cómo ha sido su proceso de transición. Cada video tendría una duración de 60 segundos, que es el tiempo límite en TikTok.

Cada vídeo comienza con una breve introducción de las diferentes situaciones que una persona trans experimenta en diferentes momentos de su vida, ya sean cotidianos o acontecimientos importantes para la persona. Todos estos contenidos contarían con el apoyo de una narración

de audio la cual cuente cada la perspectiva del protagonista antes los diferentes sucesos a ocurrir.

Los videos podrían incluir contenido diverso, como la experiencia de la persona transgénero al “salir del armario”, su proceso de tratamiento hormonal, las dificultades para encontrar apoyo en su entorno y comunidad, así como los momentos de felicidad que ha tenido al sentirse más auténtica y a gusto consigo misma.



IDEA 8

Campaña audiovisual en redes

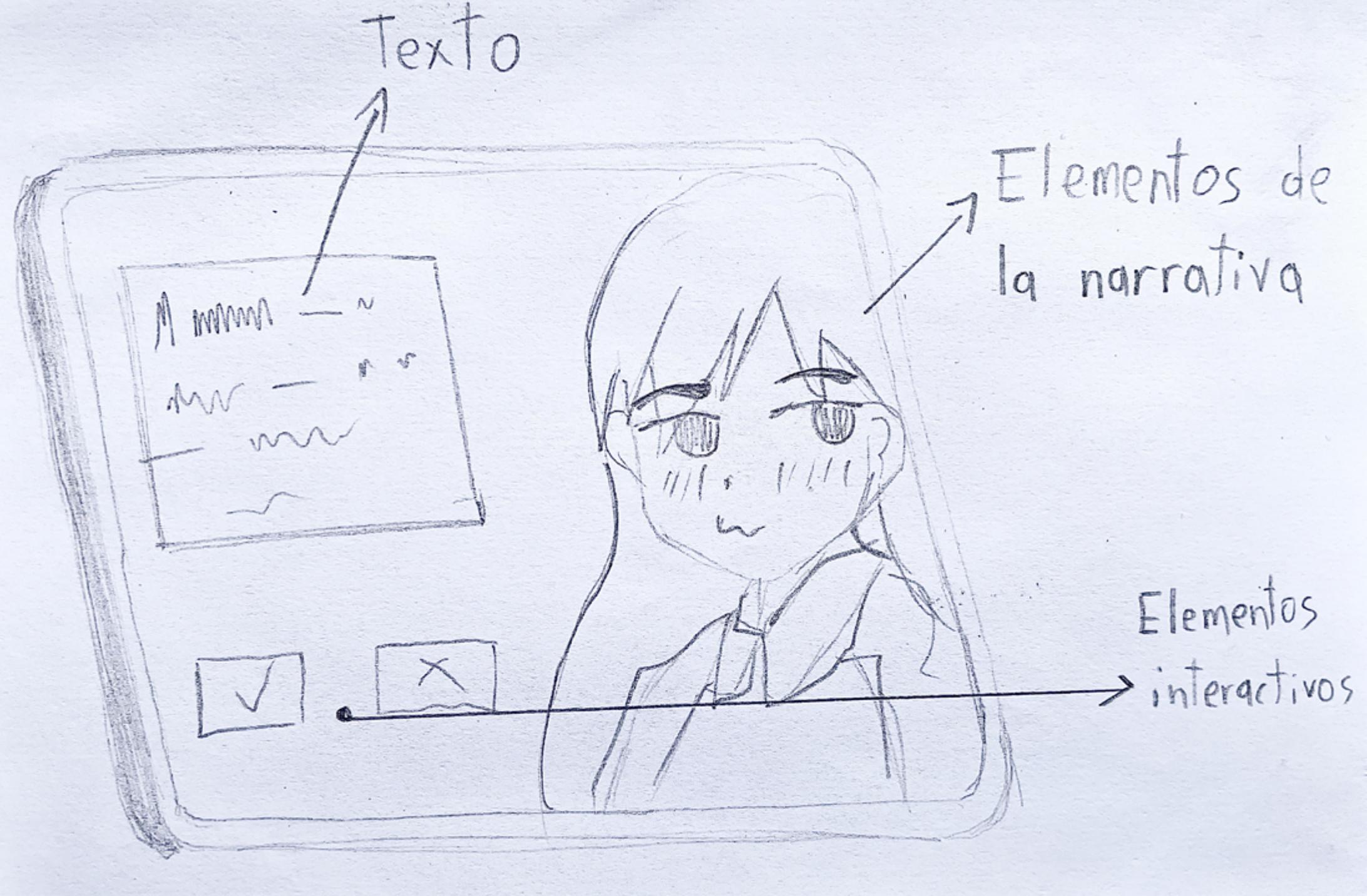
Esta infografía tendría una serie de pasos interactivos que guiarían al usuario a través de la historia de una persona transgénero.

En el primer paso, el usuario sería introducido a la infografía a través de una animación que muestra diferentes géneros y presenta la pregunta: "¿Cómo se define el género?"

En el siguiente paso, la infografía mostraría estadísticas y datos sobre la discriminación y la violencia que enfrentan las personas transgénero. Estos datos se pre-

sentarían de forma interactiva, permitiendo que el usuario vea cómo las personas transgénero enfrentan mayores niveles de discriminación en comparación con la población general.

En el tercer paso, la infografía presentaría una historia interactiva en la que el usuario podría seguir la vida de una persona transgénero. La historia estaría acompañada de animaciones y gráficos interactivos que ilustran los desafíos y alegrías que esta persona ha experimentado a lo largo de su vida.



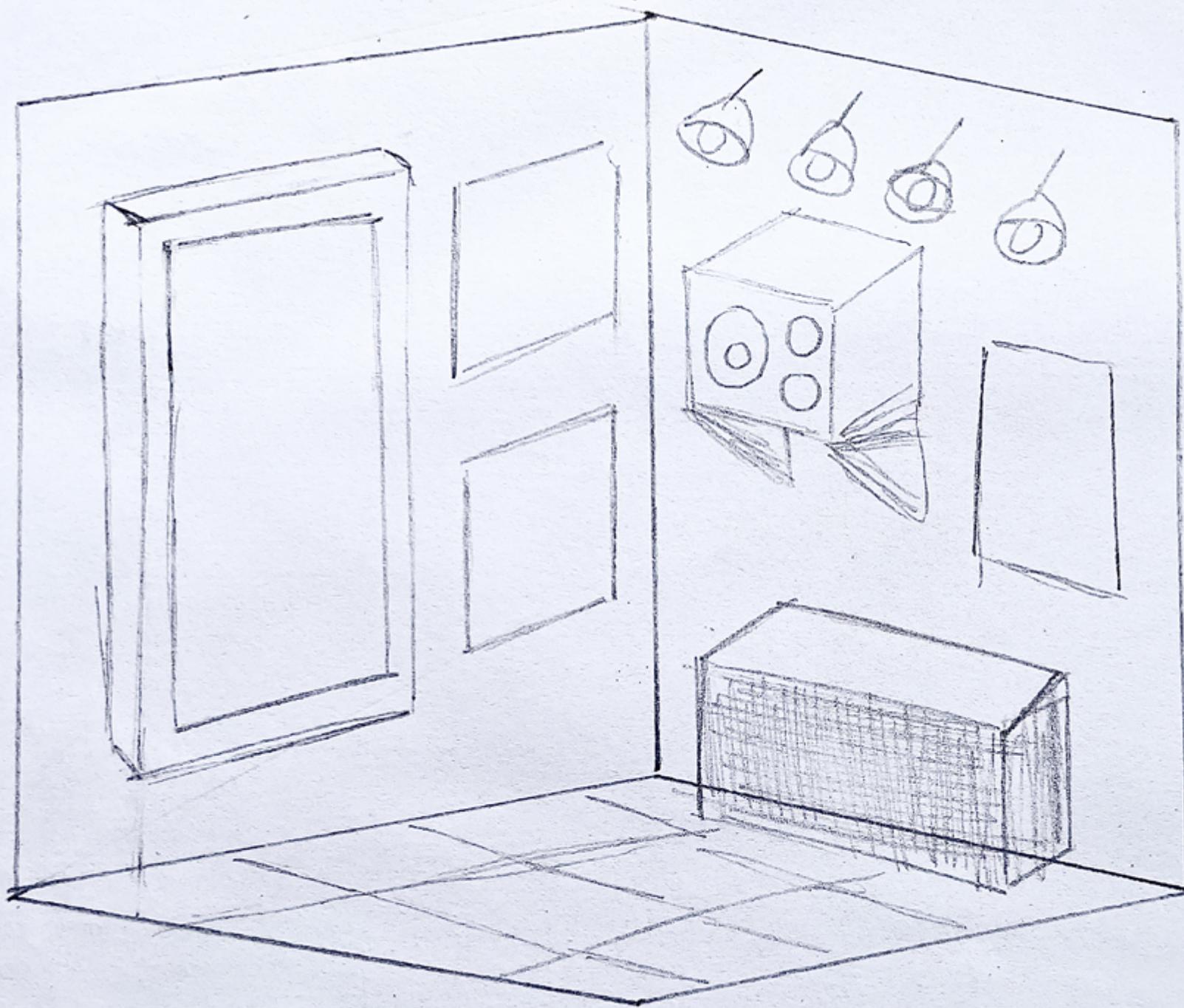
IDEA 9

Cuento con narración interactiva

La historia se desarrollaría a través de una historia que cuente con una serie de decisiones interactivas que permitan al lector elegir cómo el protagonista se enfrenta a los desafíos que enfrenta en su camino hacia la autodeterminación de su identidad de género.

A medida que el lector avanza en el cuento, se presentan elementos visuales y gráficos interactivos que complementarán la narrativa. Por ejemplo, animaciones que muestren como protagonistas se ven a sí mismos, o gráficos que ilustren las emociones que enfrenta.

El cuento también incluiría recursos y apoyo para las personas transgénero y sus aliados, tales como información sobre organizaciones que brindan apoyo a la comunidad transgénero, o consejos para ser un buen aliado y apoyar a las personas transgénero en sus vidas cotidianas.



IDEA 10

Instalación de diseño sensorial

La instalación estaría diseñada para brindar una experiencia sensorial inmersiva de varias secciones interactivas que presentan diferentes aspectos de la experiencia transgénero.

La primera sección de la instalación podría consistir en una sala que presenta una variedad de experiencias sensoriales que permiten al visitante experimentar la disforia de género.

La siguiente sección podría ser una exhibición interactiva que presenta la diversidad de identidades de género, a través de his-

torias personales, imágenes y testimonios.

Una tercera sección podría presentar una experiencia inmersiva que ilustra el proceso de transición de género.

Finalmente, la instalación podría incluir un espacio dedicado a la educación y la concientización, con información sobre la realidad de las personas transgénero, recursos y apoyo.

3.2 Concreción de ideas

De las diez ideas planteadas durante la fase de bocetación, se seleccionaron tres opciones prometedoras para representar la experiencia de vida de las personas transgénero: la novela visual interactiva, la campaña audiovisual en primera persona y el cómic interactivo.

Para explorar estas tres opciones en mayor detalle, se realizaron tres bocetos más avanzados que permitieron visualizar de manera más precisa cómo se desarrollarían estas ideas.

El primer boceto avanzado se concentró en el cómic interactivo. Se crearon diseños de página y viñetas que capturaban momentos clave de la historia de una persona transgénero. Se exploraron formas interactivas de navegación. Además, se experimentó con efectos visuales y uso de texto para enfatizar las emociones y los diálogos.

El segundo boceto avanzado se enfocó en la campaña audiovisual en primera persona. Se exploraron las técnicas disponibles para la plataforma de TikTok, como la perspectiva en primera persona y el uso de narraciones íntimas, para sumergir al espectador en la experiencia personal del personaje. Además, se consideraron elementos de diseño, de sonido y música que complementarían y realzarían la narrativa visual.

El tercer boceto avanzado se centró en la novela visual interactiva. Se produjeron diseños más elaborados de los personajes, escenas y la interfaz de usuario. Se plasmaron las diferentes opciones de diálogo, expresiones faciales y gestos corporales para reflejar la experiencia de vida de las personas transgénero. Además, se exploraron diferentes estilos artísticos y paletas de colores que ayudarían a establecer la atmósfera adecuada para la historia.

Estos tres bocetos avanzados permitieron visualizar de manera más concreta cómo se desarrollarían las ideas seleccionadas. Proporcionaron una visión más clara de la estética, el flujo de la historia y la experiencia del usuario para cada opción. A partir de estos bocetos, se pudieron realizar ajustes y mejoras antes de proceder con el desarrollo final de la opción elegida.



Opción A

Opción B



Comic interactivo

Primer boceto: Cómic ilustrado interactivo

Al explorar la idea inicial de un cómic interactivo para contar la historia de las personas transgénero, se decidió expandir y mejorar el concepto. El boceto combina la capacidad de mostrar la historia a través de la ilustración con la inclusión de elementos de elección en momentos clave.

En este boceto, se le dio mayor énfasis a la capacidad del cómic para transmitir visualmente las experiencias y emociones de los personajes. Se trabajó en la creación de ilustraciones que reflejen la diversidad de las personas involucradas en la historia.

Además, se continuó ideando el aspecto interactivo del cómic, permitiendo al lector tomar decisiones en momentos clave de la historia. Estas decisiones podrían influir en el desarrollo del personaje principal y en los eventos que ocurren a lo largo de la narrativa.



Segundo boceto: Proyecto audiovisual en primera persona

El boceto del proyecto se enfocó en la interacción directa con el usuario, aprovechando la narrativa en primera persona de los videos. La idea principal era hacer que el proyecto se sintiera como si estuviera hablando directamente con el espectador, generando una experiencia más inmersiva y personal.

Se planteó que los videos en primera persona permitirían al usuario sentirse conectado emocionalmente con la historia y la experiencia de vida de las personas transgénero. Al ver y escuchar a los protagonis-

tas compartir sus experiencias personales, el usuario podría experimentar una mayor empatía y comprensión.

Además, se exploró la posibilidad de incluir elementos interactivos en los videos, aunque estos serían limitados debido a las posibilidades que permite la plataforma de TikTok.



Tercer boceto: Novela visual con narración interactiva

En el boceto mejorado de la novela visual, se enfocó en la interactividad y la participación del usuario en la historia. Se implementaron opciones de selección de diálogo que permiten al lector influir en el curso de la narrativa y en las relaciones entre los personajes.

Cada vez que se presenta una conversación, el lector tiene la posibilidad de elegir una respuesta para el protagonista. Estas elecciones pueden variar desde decisiones simples hasta opciones más significativas que afectan el desarrollo de la trama.

El objetivo de esta interactividad es involucrar al usuario de una manera más profunda, permitiéndole tener una experiencia única en la novela visual. Al alterar el curso de la historia a través de sus decisiones, el lector puede comprender mejor las dificultades, emociones y desafíos que enfrenta el personaje transgénero, generando una mayor empatía y conexión con la historia.

3.3 Selección de la idea final

De las tres ideas propuestas durante la fase de evaluación de ideas, se seleccionó la opción de desarrollar una novela visual interactiva para representar la experiencia de vida de personas transgénero. Esta elección se basó en la posibilidad de combinar una narrativa inmersiva con la capacidad de permitir a los jugadores tomar decisiones y explorar diferentes caminos dentro de la historia.

Una vez que se tomó la decisión, se procedió a crear un boceto a mano que simulaba las opciones de diálogo y expresiones de un personaje. Este boceto permitía visualizar cómo se presentan las diferentes opciones al jugador y cómo se reflejan las elecciones en el desarrollo de la historia.

El boceto a mano se centró en crear un diseño de interfaz de usuario intuitivo y fácil de seguir. Se plasmó una estructura visual clara para los cuadros de diálogo y se exploraron diferentes formas de representar las expresiones del personaje principal. Cada opción de diálogo se representó en forma de botón o texto interactivo en el

boceto. El jugador tendría la libertad de seleccionar la opción que más resonara con ellos, lo que permitiría personalizar la experiencia y crear un sentido de agencia.

Además de las opciones de diálogo, el boceto también consideró cómo se expresaría visualmente la respuesta del personaje principal. Se exploraron diferentes gestos faciales, cambios de postura o expresiones corporales para reflejar las emociones y las elecciones del jugador.



Hola!

...

No hables

Boceto Final: Novela visual con narración interactiva



3.4 Desarrollo del diseño

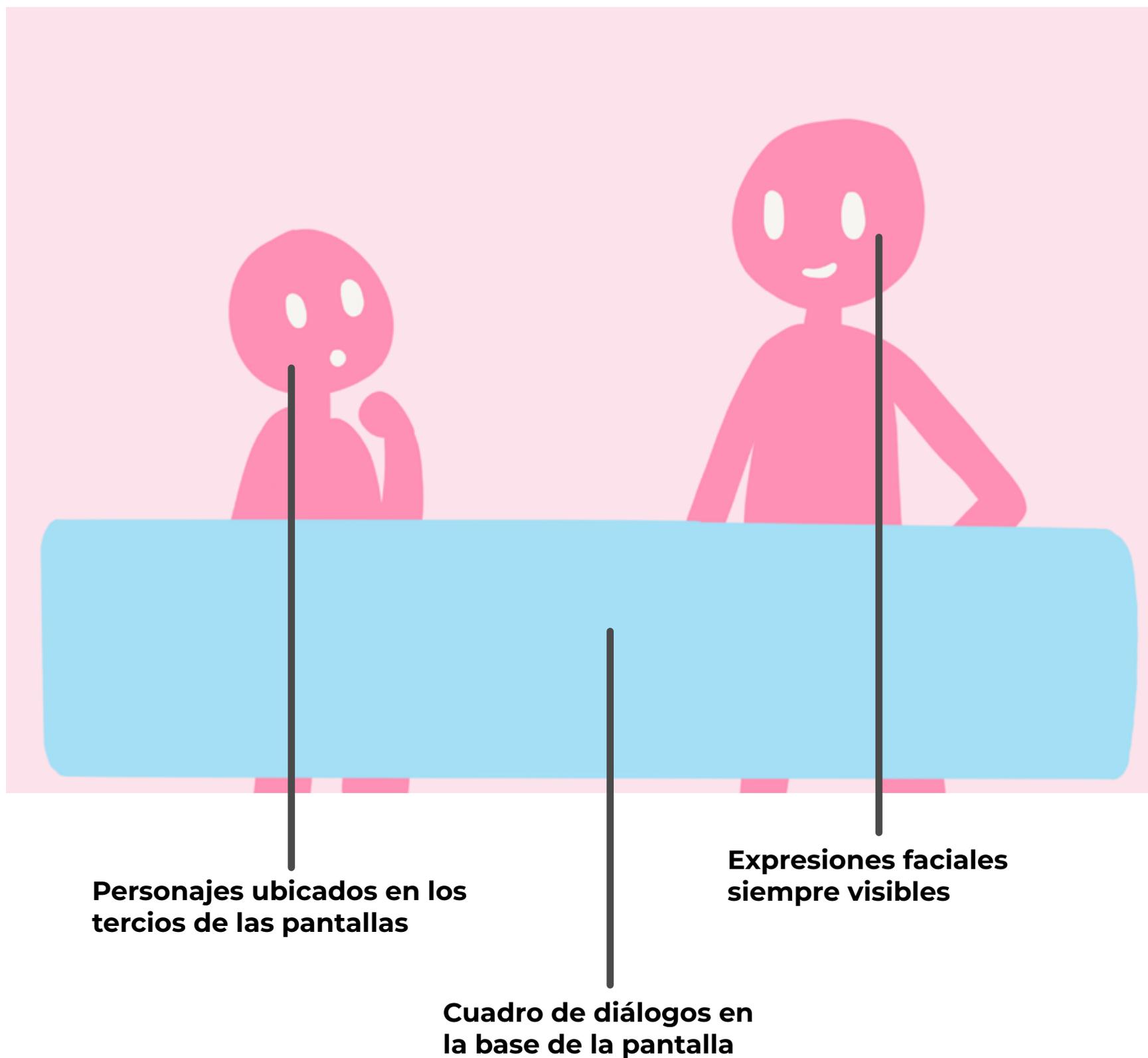
3.4.1 Desarrollo de la interfaz

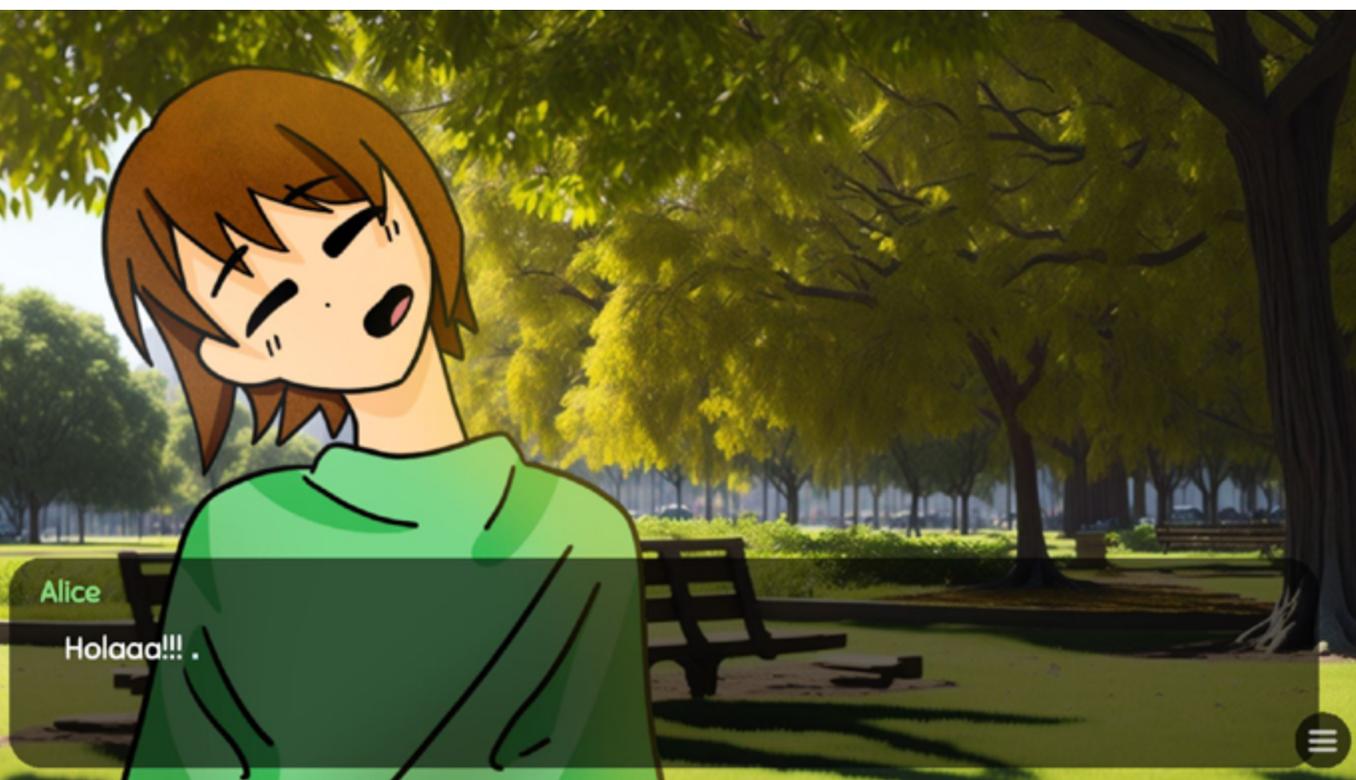
Este tipo de proyectos suelen tener uno de los personajes dentro de una región específica, colocándolas lo suficientemente por encima de la caja de texto para que se pueda ver claramente su rostro, pero no tan alejadas de la primera línea de texto que el cambio de expresión pase desapercibido.

En cuanto al texto, no es necesario que se extienda hasta el borde de la pantalla. Esto se debe a que líneas de texto más largas pueden resultar más difíciles de leer y comprender. Es preferible mantener el texto centrado en la caja de texto, lo que facilita su lectura y evita problemas de legibilidad.

Es recomendable dejar un espacio entre la parte inferior de la caja de texto y el borde inferior de la pantalla. Esto es especialmente útil si se tiene un menú rápido, ya que suele ubicarse en esa área. Además, al dejar este espacio, se garantiza que en caso de que el texto se desborde, las palabras no se salgan de la pantalla, sino que sigan siendo visibles para el lector.

Figura 10: Proporsión de los elementos en una novela visual según la autora Nonanami
Tomado de How can I design a good UI for my VN?!



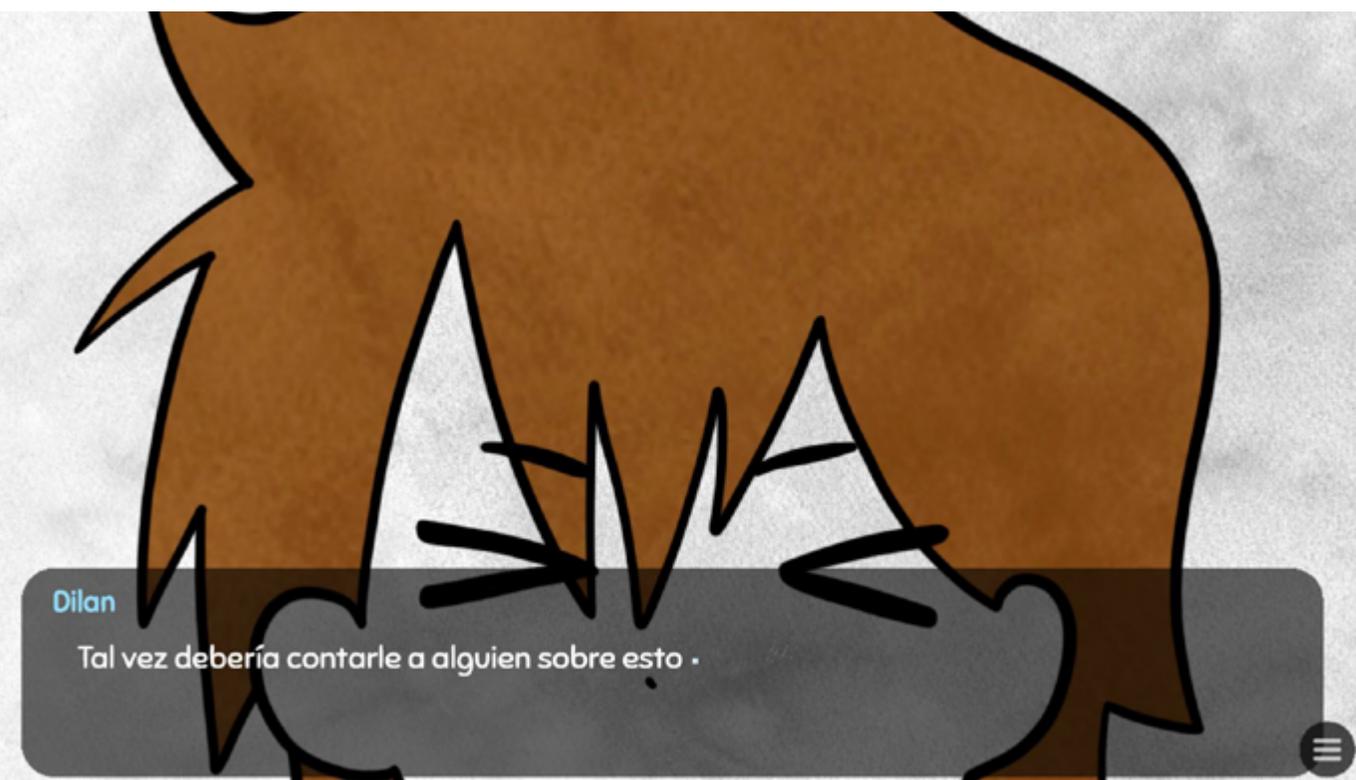


La interfaz de diálogos para la novela visual se diseñó teniendo en cuenta la caja de texto centrada en la pantalla, lo cual facilita la lectura. Además, se dejó un espacio adecuado entre la parte inferior de la caja de texto y el borde de la pantalla, lo cual permite una visualización cómoda y evita que el texto se corte o se oculte.

Los personajes se presentan en varios modos dependiendo de la situación, pero manteniendo su cara en una posición visible. Esto permite que los lectores puedan observar las expresiones faciales y captar los cambios emocionales durante el diálogo. Esta elección de diseño contribuye a una mayor conexión con los personajes y a una mejor comprensión de sus estados de ánimo y reacciones.

Además de los elementos básicos de la interfaz, se añadieron detalles visuales y animaciones sutiles para enriquecer la experiencia de lectura. Principalmente movimientos en el ambiente o los personajes.

El texto se genera de manera progresiva por cada frase que un personaje dice, además de que el texto que nos indica qué personaje está hablando está resaltado con el color característico del personaje.



En las cinemáticas de la novela visual, se utilizaron sistemas de texto diferentes para adaptarse a las necesidades narrativas y resaltar la experiencia del personaje en pantalla. En algunos casos, el texto se presenta específicamente para describir o expresar los sentimientos y pensamientos del personaje en ese momento, creando una conexión más profunda entre el jugador y la historia.

Por otro lado, también se emplearon momentos en los que el texto se utilizó exclusivamente para proporcionar contexto adicional a la narración. Estos momentos permitieron ampliar la comprensión de los eventos que se estaban desarrollando en la pantalla y brindar información relevante sobre el trasfondo de la historia o los personajes.

Al utilizar diferentes sistemas de texto, se logró un equilibrio entre la inmersión en la experiencia del personaje y la necesidad de proporcionar contexto narrativo. Esto permitió una presentación más dinámica y rica en contenido, en la que los momentos de diálogo y descripción se combinaron de manera efectiva para contar una historia cautivadora y emocional.



**ALGUIEN CUYO
CUERPO NO REFLEJA SU SER**



Este relato puede contener temas sensibles

LYRA

UNA HISTORIA TRANS



Se diseñaron pantallas de carga para la novela visual que ofrecen más que simplemente una espera para los jugadores. Estas pantallas de carga incluyen avisos relevantes sobre el juego y el estudio creador para brindar información adicional y generar expectativa.

En estas pantallas de carga, se puede mostrar el logotipo y el nombre del estudio creador, así como una breve descripción o mensaje personalizado que refleje la visión o la temática del juego. Además, se pueden agregar detalles sobre la duración estimada de la carga o consejos útiles que los jugadores puedan encontrar interesantes.

Además, se diseñó una pantalla de título simple de usar que captura la esencia del juego y permite a los jugadores sumergirse rápidamente en la experiencia. Esta pantalla de título generalmente presenta el arte del personaje principal como fondo, lo que ayuda a establecer la identidad visual del juego y a crear una conexión con el protagonista.

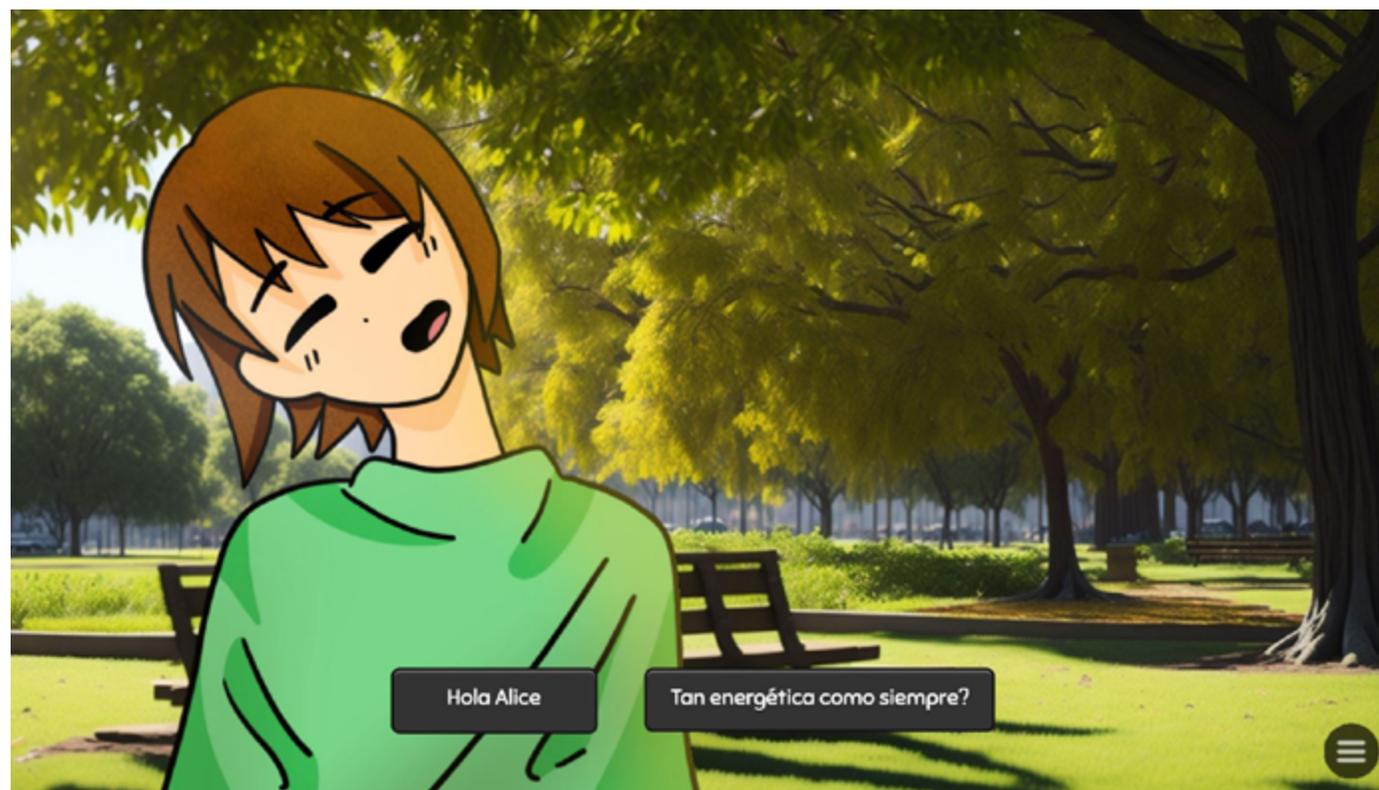
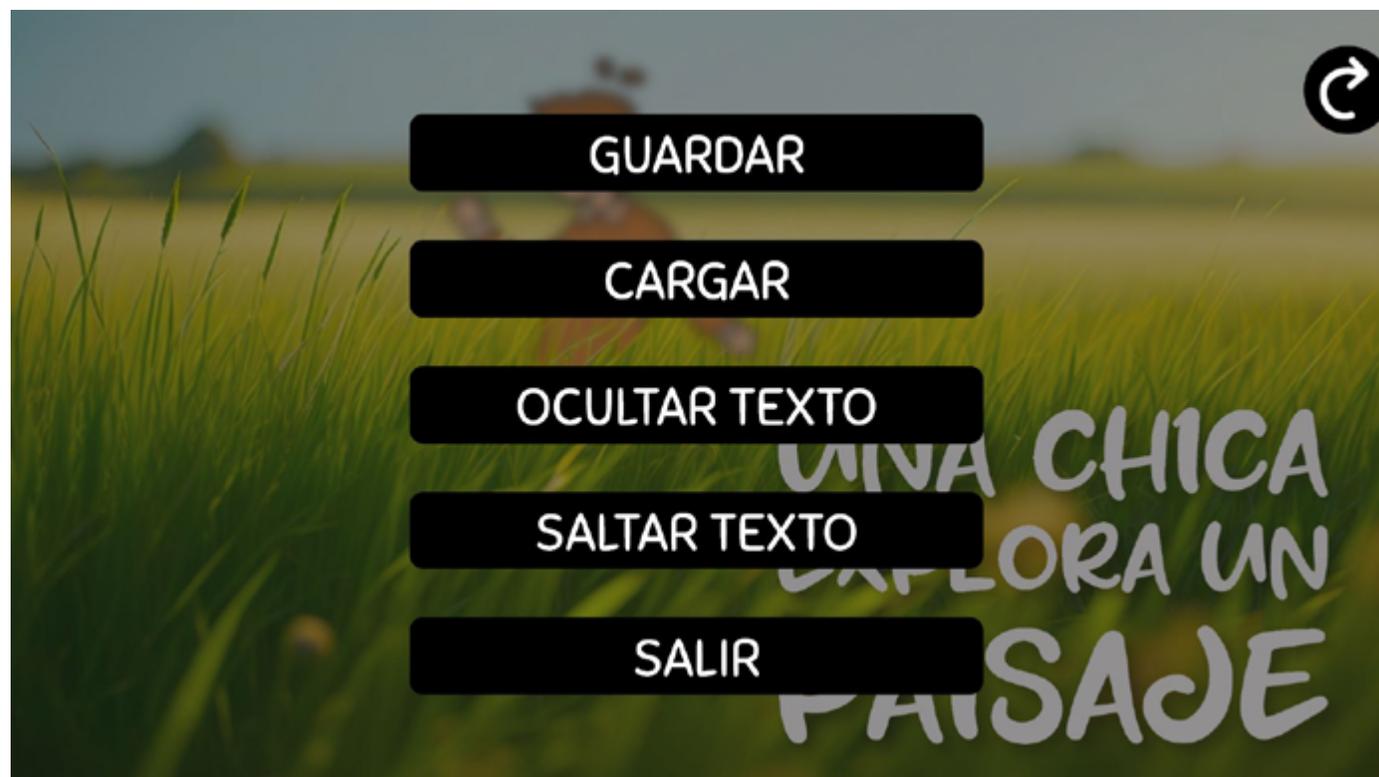
La pantalla de título también puede incluir elementos interactivos, como botones para comenzar un nuevo juego, cargar una partida guardada o acceder a opciones y configuraciones. Esto proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar para los jugadores, permitiéndoles navegar rápidamente y comenzar su aventura sin complicaciones.

Se diseñó un menú de fondo semitransparente en la novela visual, el cual se despliega cuando el usuario desea utilizarlo. Este menú tiene la finalidad de proporcionar opciones y funciones adicionales de manera accesible y sin interrumpir la experiencia de lectura.

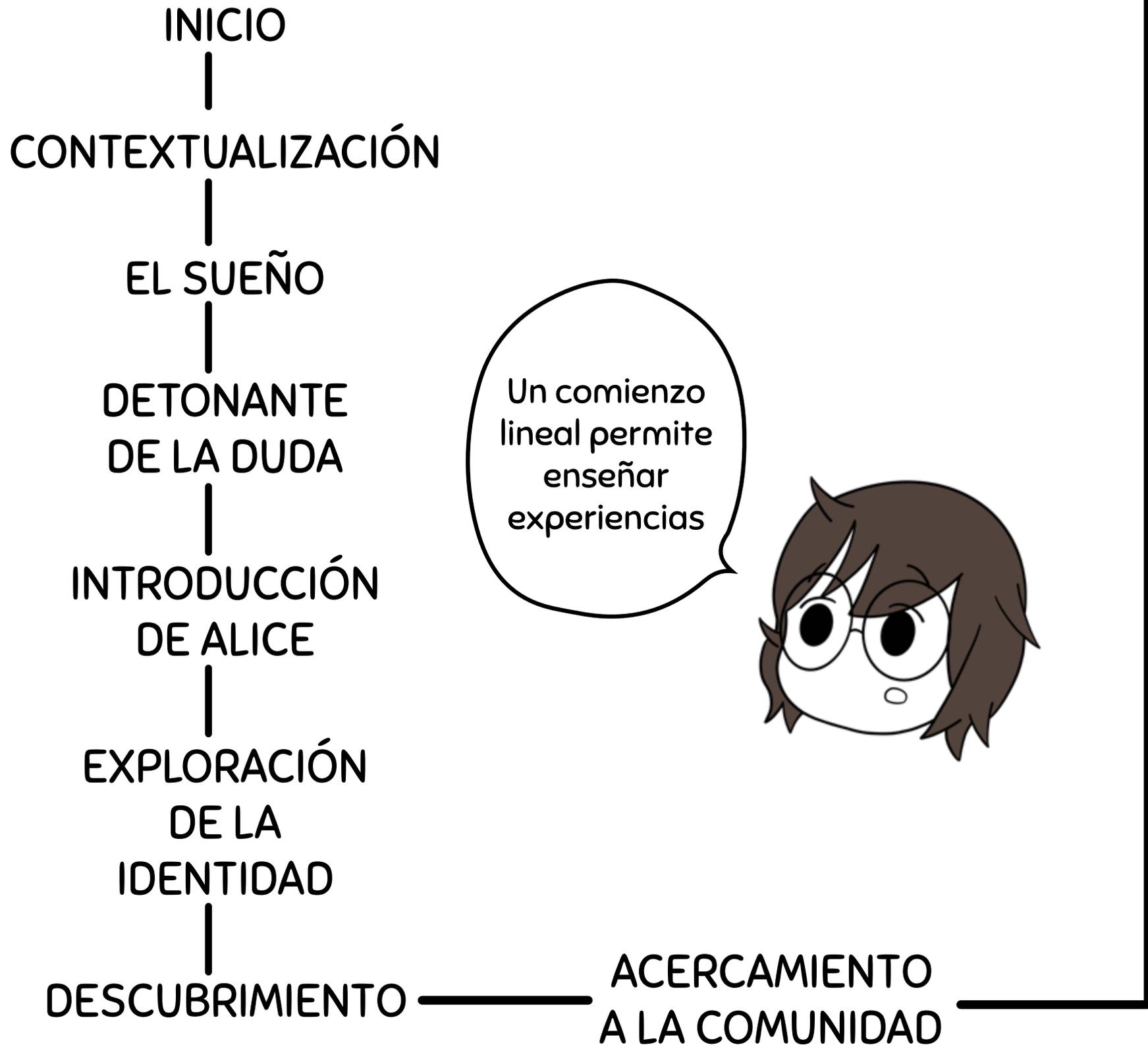
El menú de fondo semitransparente se superpone al contenido principal de la pantalla, pero permite que los elementos visuales de la historia aún sean visibles y legibles. Esta transparencia parcial garantiza que el menú no obstruya o distraiga demasiado la atención del usuario mientras interactúa con las opciones disponibles.

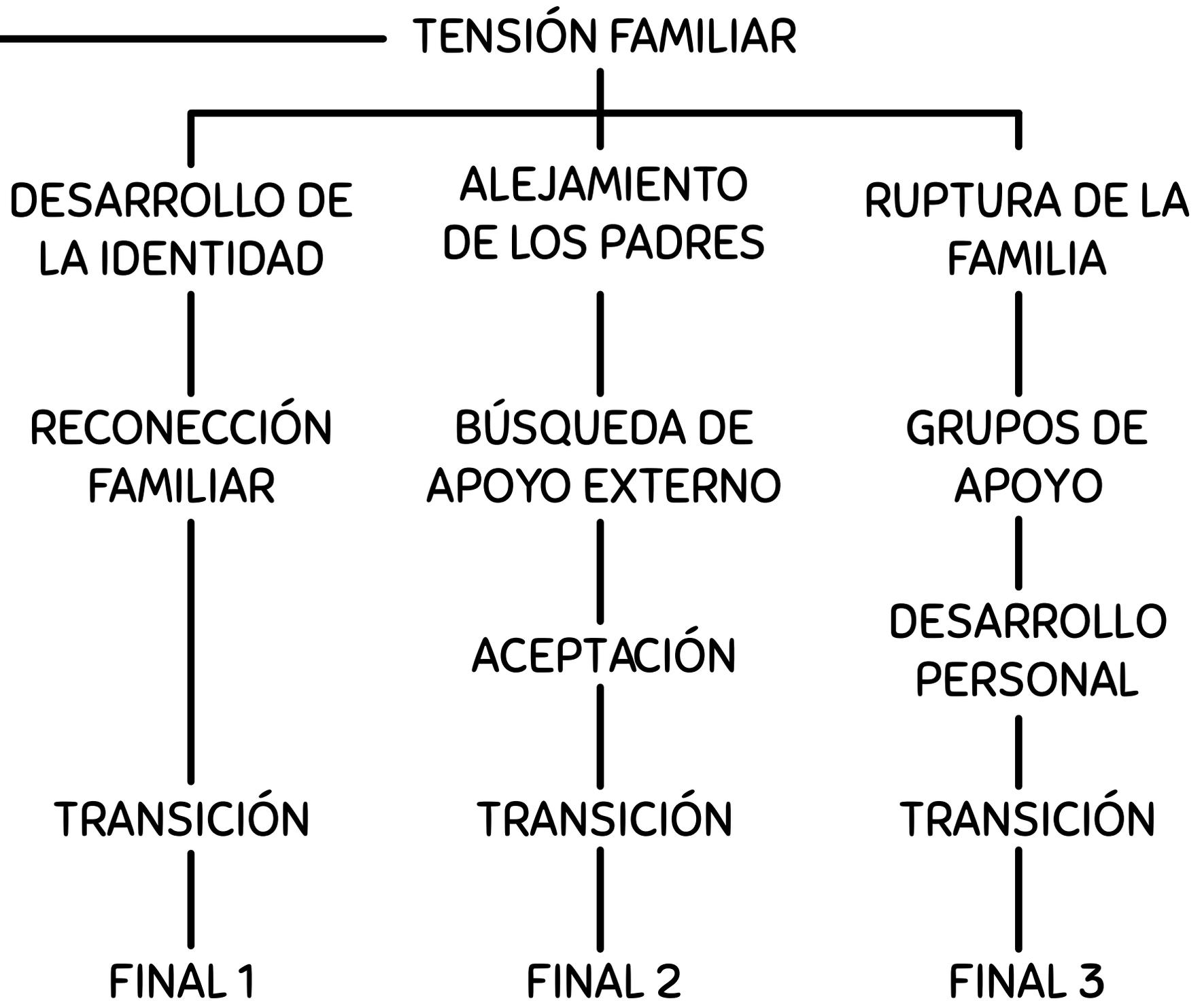
Dentro del menú, se crearon botones de selección distintivos que permiten al usuario interactuar con la historia. Estos botones son diseñados de manera que sean fácilmente reconocibles y diferenciables de las cajas de texto en las que se presentan los diálogos. Pueden tener un color, forma o estilo específico que los distinga claramente de las cajas de texto.

La distinción visual de los botones de selección facilita la comprensión del usuario sobre cuándo y cómo interactuar con la historia. Al reconocer fácilmente los botones, el usuario puede seleccionar las opciones deseadas y avanzar en la narrativa de manera intuitiva.



3.4.2 Desarrollo de la narrativa





3.4.3 Desarrollo de los personajes

LIRA / DILAN



Rol:

Protagonista

Personalidad:

Introvertida

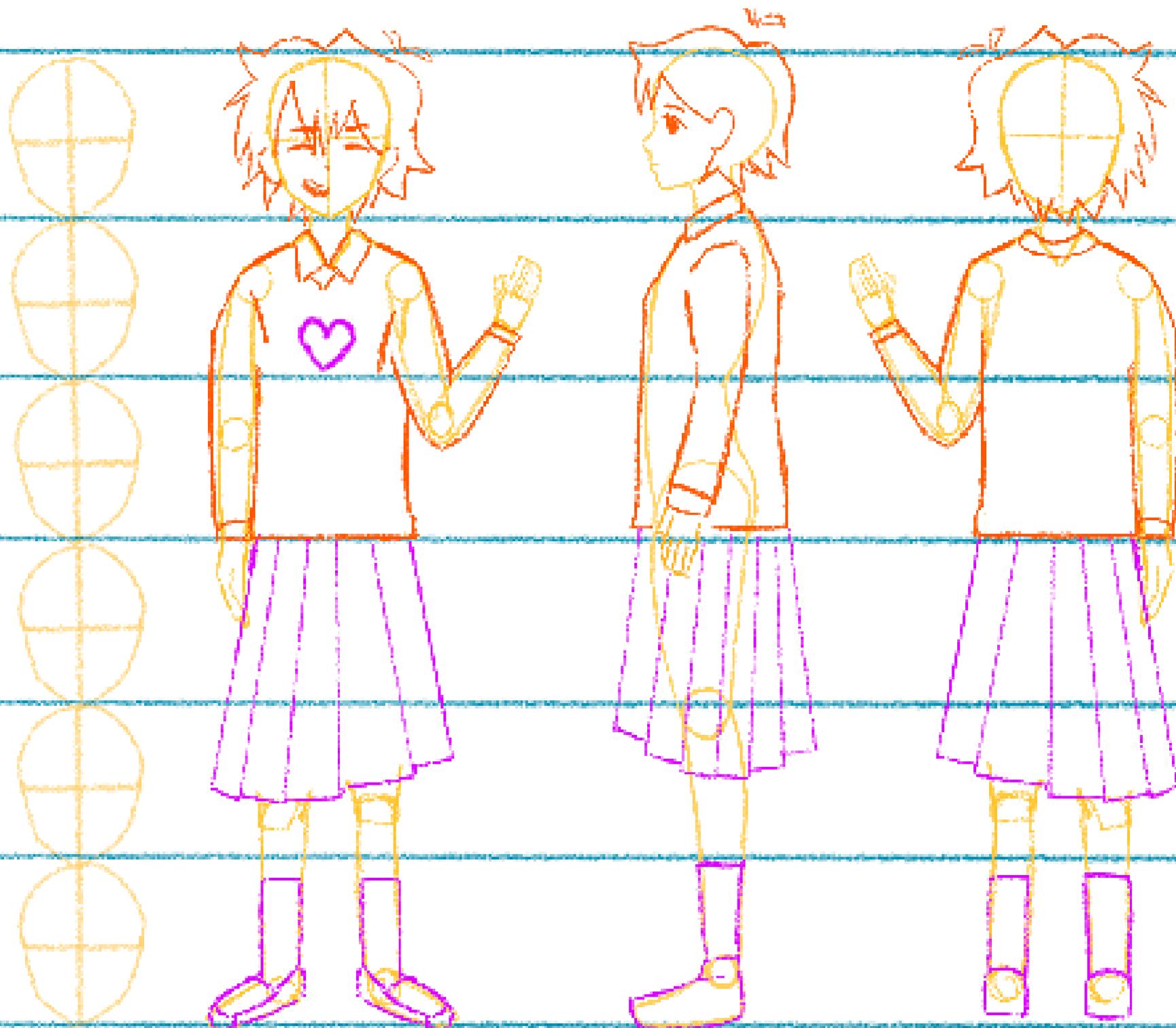
Lira es una chica transgénero que desempeña un papel importante en la novela visual. Ella es la contraparte de nuestro protagonista inicial, Dilan, y representa una personalidad amigable y abierta. A lo largo de la historia, Lira aparece en momentos oportunos, siendo la versión verdadera de Dilan en su proceso de aceptación y auto-descubrimiento.

Lira es una persona carismática y empática, capaz de conectar fácilmente con los demás. Su presencia es reconfortante para Dilan, ya que expresa como él se visualiza en un mundo donde finalmente se siente cómodo con su cuerpo.

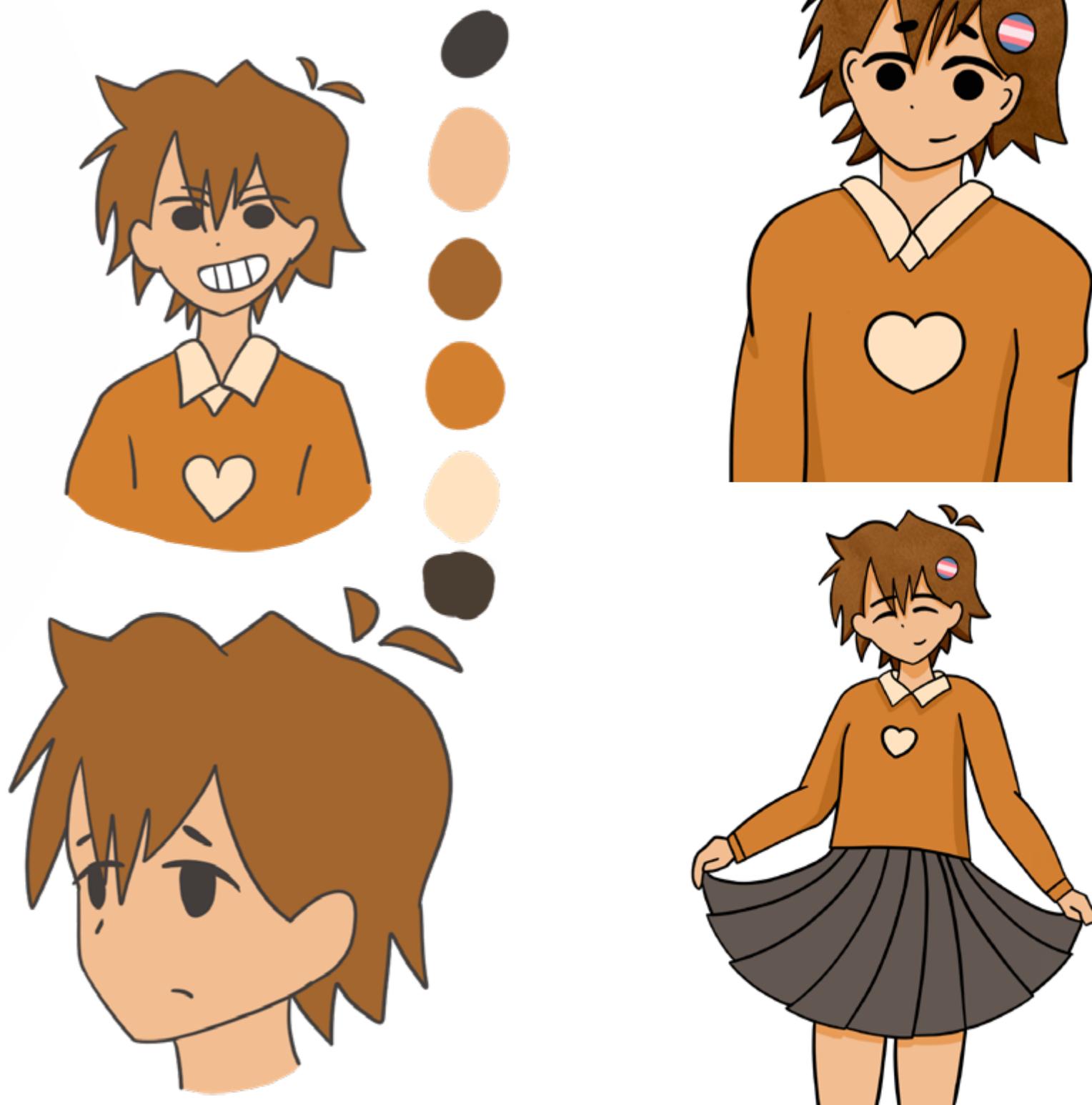
A medida que avanza la historia, Lira se convierte en un personaje cada vez más prominente, desempeñando un papel crucial en la transformación y crecimiento de Dilan.

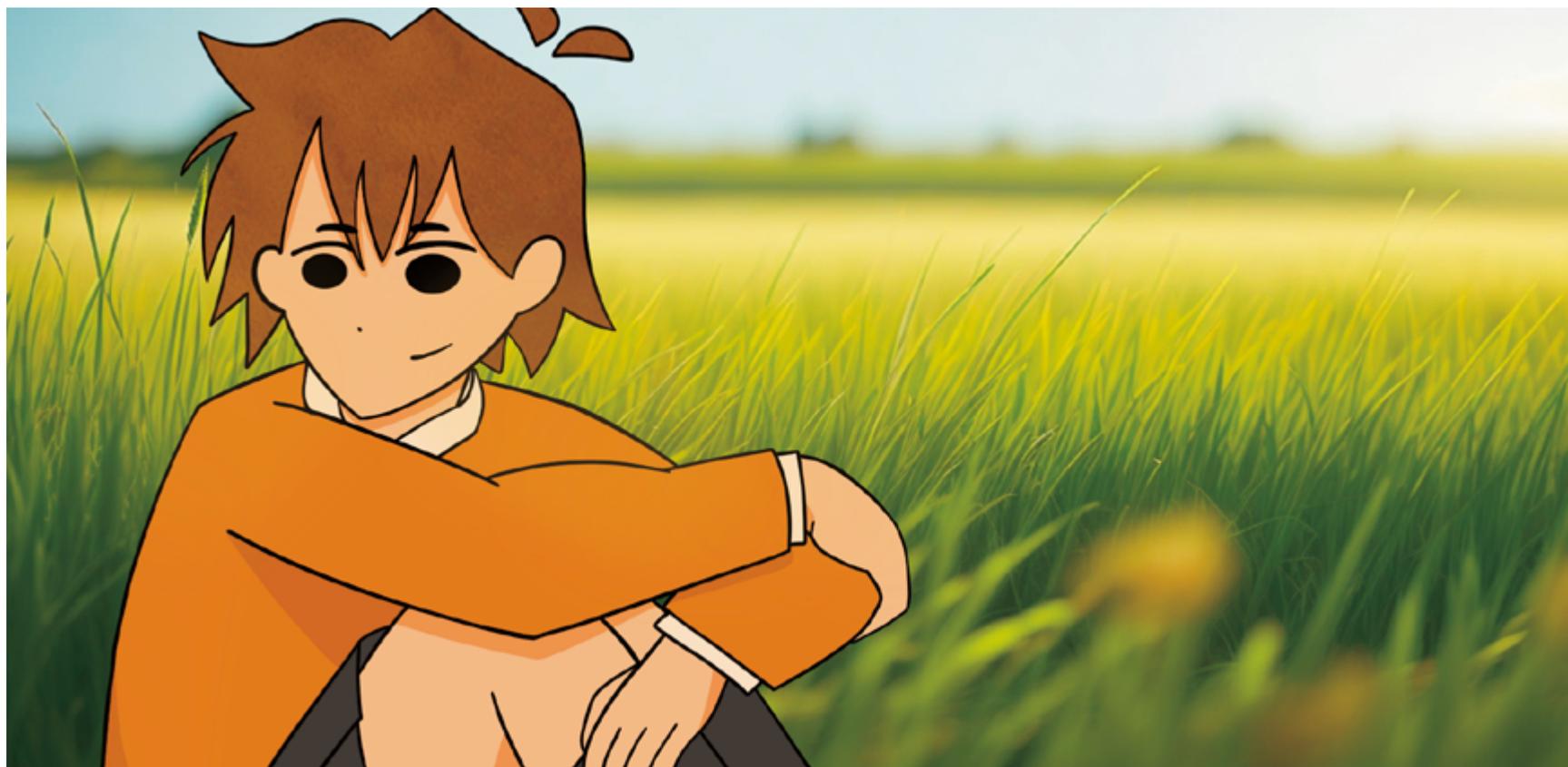
En la etapa final de la novela, Lira tiene su revelación al resto de personajes, asumiendo el papel de protagonista. Este giro muestra la fuerza y la resiliencia de ambos personajes, pues son versiones diferentes de una misma persona. Lira se convierte en un faro de luz y esperanza, siendo la versión verdadera de Dilan obtenida a través de su viaje de aceptación personal y superación.

Diseño del personaje



Cromática y aplicación del personaje





ALICE



Rol:

Personaje de apoyo

Personalidad:

Extrovertida

Alice es un personaje de apoyo clave en la novela visual, y ha sido amiga de Dilan desde su infancia. Ella desempeña el papel de mentora y punto de apoyo principal para Dilan durante su proceso de autodescubrimiento.

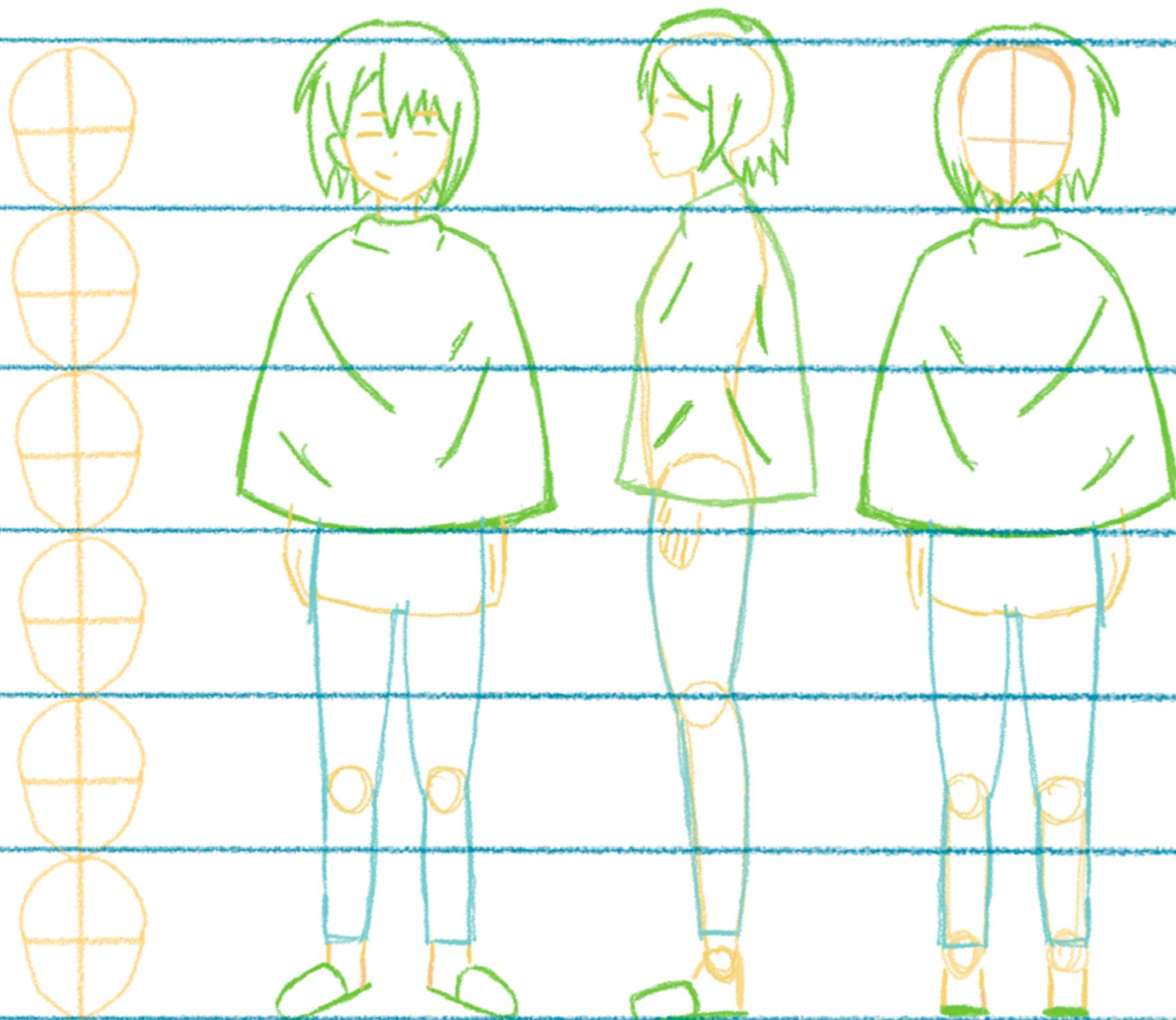
Alice es una chica lesbiana que ha pasado por su propio viaje de aceptación y comprensión de su identidad sexual. Debido a su propia experiencia personal, Alice es capaz de brindar un apoyo y comprensión profundos a Dilan, ya que entiende las luchas y desafíos que enfrenta al explorar su identidad de género.

Como amiga cercana de Dilan, Alice se muestra solidaria y compasiva. Ella escucha con empatía y ofrece consejos y perspectivas reflexivas. Alice está dispuesta a compartir sus propias experiencias y conocimientos para ayudar a Dilan a encontrar el camino hacia la aceptación y la autenticidad.

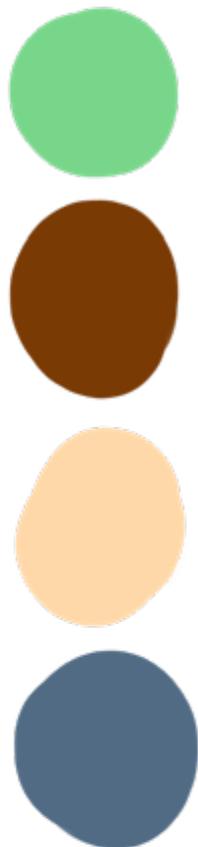
A lo largo de la novela, Alice desempeña un papel crucial al proporcionar un espacio seguro y libre de juicio para que Dilan pueda expresarse y hablar abiertamente sobre sus sentimientos y dudas. Su amistad duradera y su conexión profunda fortalecen el vínculo entre ambas, y su presencia apoya el crecimiento emocional y el desarrollo personal de Dilan.



Diseño del personaje



Cromática y aplicación del personaje





MARCO / SUSANA



Rol:

Desafío a superar

Personalidades:

Cerradas, conservadoras

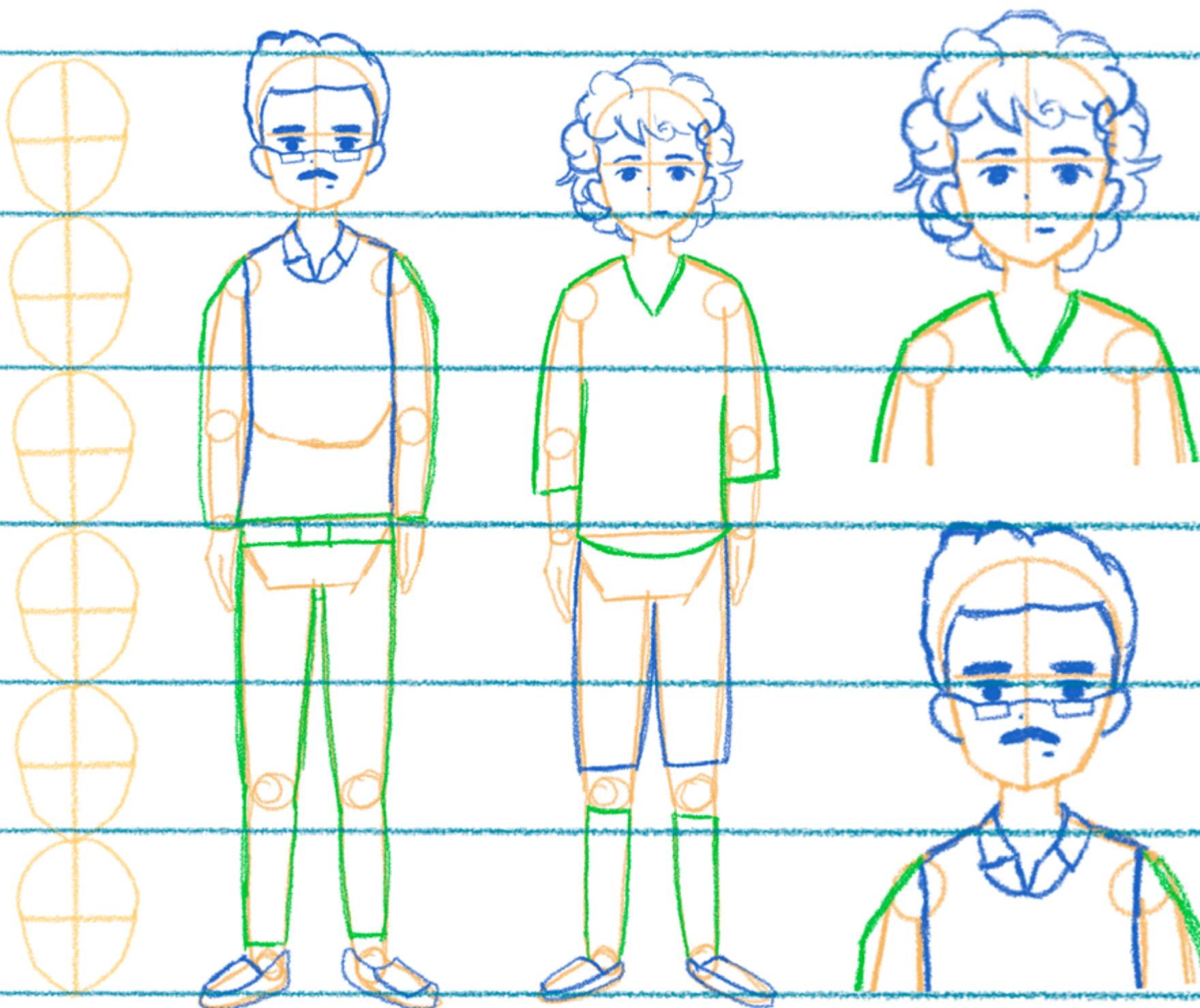
Marco y Susana son los padres de Lira y desempeñan un papel fundamental en la historia de la novela visual. Sin embargo, a diferencia de Alice, ellos representan un punto de tensión y conflicto para el desarrollo de nuestra protagonista.

Marco y Susana son retratados como personas conservadoras, cuyas perspectivas y creencias tradicionales dificultan la aceptación y el apoyo hacia la identidad de género de Lira. Su falta de comprensión y resistencia hacia la situación de Lira generan obstáculos significativos en su camino de autodescubrimiento y aceptación.

A lo largo de la historia, los conflictos entre Lira y sus padres se intensifican debido a las diferencias ideológicas y generacionales. Marco y Susana pueden expresar desaprobarción, negación o incluso rechazo hacia la identidad de género de Lira, lo que crea una tensión emocional para nuestra protagonista.

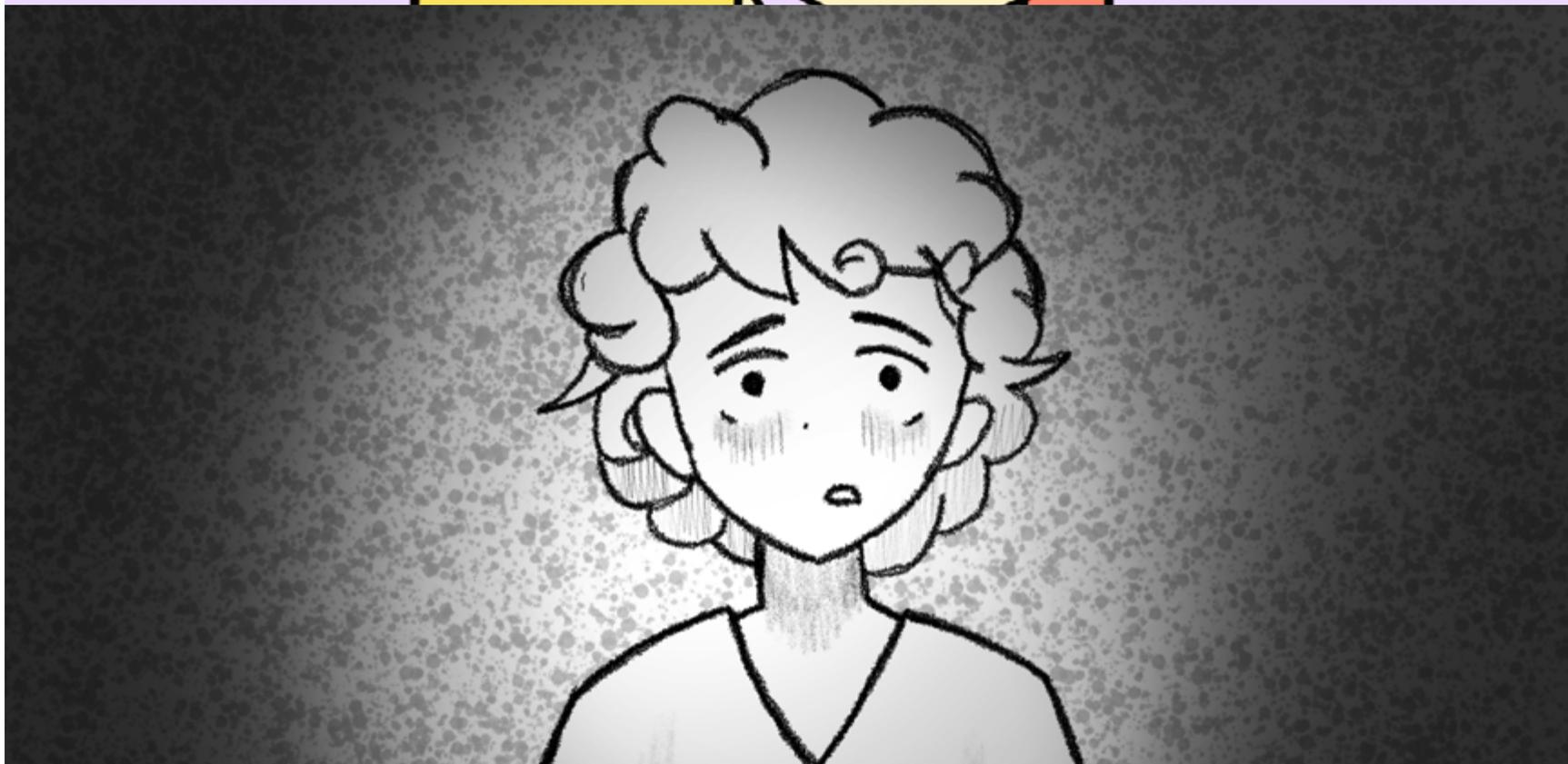
Las decisiones más importantes de la novela se dan en estos momentos de conflicto con los padres de Lira. Estas decisiones pueden incluir la forma en que Lira enfrenta las dificultades, si decide hablar abiertamente sobre su identidad de género o si elige buscar apoyo y orientación externa para lidiar con la situación familiar.

Diseño del personaje



Cromática y aplicación del personaje





3.4.4 Tipografías

Sniglet

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopq

rstuvwxyz

0123456789

Panipurri

ABCDEFGHIJKLMNOPQ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopq

rstuvwxyz

0123456789



Para los elementos como las cajas de texto, menús y mensajes de introducción, se utilizó la tipografía Sniglet. Esta elección se basó en su simplicidad y estilo, que complementa de manera armoniosa el diseño de estos elementos dentro de la novela visual.

Sniglet es una tipografía que presenta una forma orgánica y amigable, lo que la hace adecuada para transmitir una sensación de cercanía y calidez al usuario. Su diseño limpio y legible garantiza una fácil lectura de los textos, lo cual es esencial para que los diálogos y mensajes sean comprensibles y accesibles.

Además, Sniglet posee una estética que se ajusta al estilo general de la novela, creando una coherencia visual entre todos los elementos presentes en la interfaz. Esta tipografía aporta un toque de personalidad y originalidad, sin perder su legibilidad y funcionalidad.



Para resaltar elementos como el título de la novela y las cinemáticas, se utilizó la tipografía Panipurri. Esta elección se basó en su forma única y distintiva, que le permite aportar mayor intensidad y destacar los textos en los que se aplica.

En las cinemáticas, donde se busca generar impacto y transmitir emociones intensas, la tipografía Panipurri puede ser utilizada para realzar momentos clave, como momentos de tensión o revelaciones. Su forma única y estilizada aporta un elemento visualmente atractivo y refuerza el impacto emocional de las escenas.

Al utilizar Panipurri en el título de la novela, se logra captar la atención del lector de manera instantánea y transmitir una sensación de originalidad y estilo. Esta tipografía agrega un toque de dinamismo y energía visual, lo que contribuye a crear una identidad distintiva para la novela.



3.5 Diseño final



Pantalla de inicio

El usuario será recibido con una pantalla de inicio atractiva que presenta el título del juego y un arte de fondo relacionado con la historia. Aquí, tendrán la opción de comenzar una nueva partida o cargar una partida guardada.

ALGUIEN CUYO CUERPO NO REFLEJA SU SER

Pantallas de introducción

Entregan contexto sobre la narrativa y dan información, la cual oriente a nuestros usuarios para que puedan ingresar a la narrativa de forma orgánica



UNA CHICA EXPLORA UN PAISAJE

Pantallas de Cinématica

Una página de cinemática es una pantalla dentro de la novela visual interactiva donde se presentan secuencias de videos o animaciones que ayudan a contar la historia de manera visual y emocionalmente impactante. Esta página está diseñada para sumergir al usuario en momentos clave de la trama y ofrecer una experiencia cinematográfica.



UNA VERSIÓN MÍA
CÓMODA
EN SU CUERPO







Pantallas de diálogo

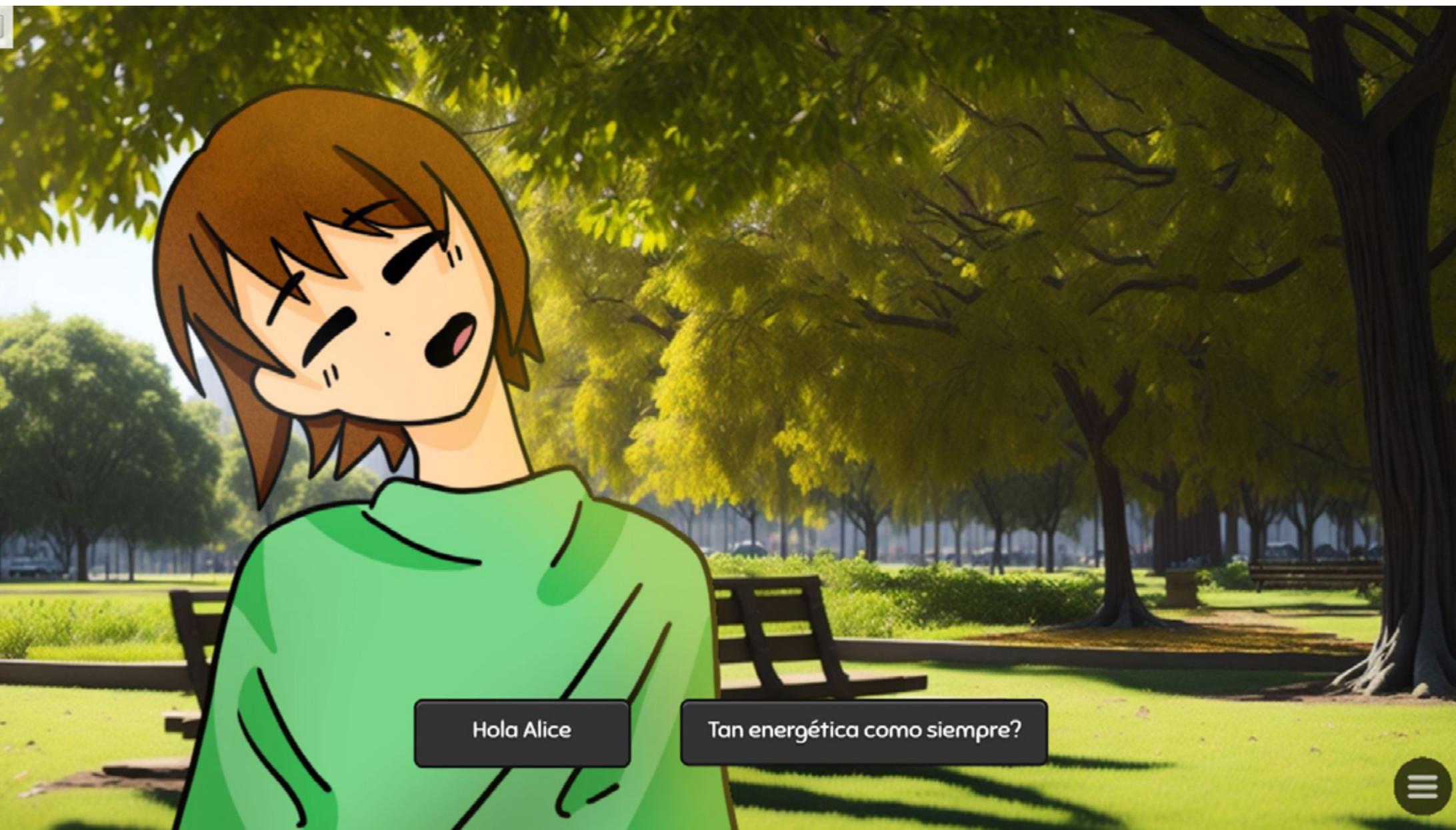
Estas pantallas mostrarán los cuadros de diálogo entre los personajes. Los textos se presentarán de manera clara y legible, con las opciones de selección resaltadas para facilitar la elección del jugador. Se basarán en la diagramación propuesta anteriormente.



Dilan

Tal vez debería contarle a alguien sobre esto .





Pantallas de selección

En momentos clave de la historia, se presentarán al jugador diferentes opciones de diálogo o acciones a tomar. Estas opciones se mostrarán como botones o texto interactivo, y cada elección tendrá un impacto en el desarrollo y desenlace de la trama.



Pantalla de Menú

La pantalla de menú brinda al usuario un control completo sobre su experiencia de juego, permitiéndole guardar y cargar su progreso, personalizar configuraciones y acceder a información adicional. Es un punto de partida para explorar la narrativa y las funciones interactivas de la novela visual.



Pantallas de impacto

Las pantallas de impacto son momentos clave en la novela visual donde se busca resaltar la tensión de una situación o una decisión tomada por el jugador. En estas pantallas, la morfología o estructura de la interfaz se mantiene, pero tanto la ilustración como la paleta de colores se modifican de manera notable para crear un impacto visual.

La ilustración en estas pantallas suele ser más intensa y dramática, utilizando elementos visuales que transmiten emociones fuertes, como expresiones faciales intensas, gestos corporales exagerados o elementos visuales simbólicos. El objetivo es captar la atención del jugador y generar una sensación de tensión o impacto emocional.

3.6 Validación

Miembros de la validación

Josué Cuenca
(21 años)

Steven Paway
(21 años)

Durante la etapa de validación del proyecto, se decidió entregar una demo de la novela visual interactiva a dos chicos que formaban parte del público objetivo. Estos participantes tenían cierto conocimiento sobre videojuegos y se les pidió que jugaran la demo y proporcionaran comentarios sobre su experiencia.

A partir de los comentarios recibidos, se identificaron tres cambios que podrían mejorar la experiencia del usuario y hacer que la novela visual fuera más efectiva. Estos cambios se implementaron para perfeccionar el proyecto y satisfacer las necesidades y expectativas de los jugadores.

Los cambios se implementaron con el objetivo de mejorar la experiencia de juego, hacer que el proyecto sea más atractivo y brindar una representación más completa y auténtica de la experiencia de vida de las personas transgénero. A través de la validación y la incorporación de los comentarios de los jugadores, el proyecto pudo evolucionar y adaptarse para cumplir con las expectativas del público objetivo.

Los cambios realizados fueron los siguientes:



Nombres colorizados según el personaje



Botones distintivos para la selección de diálogos



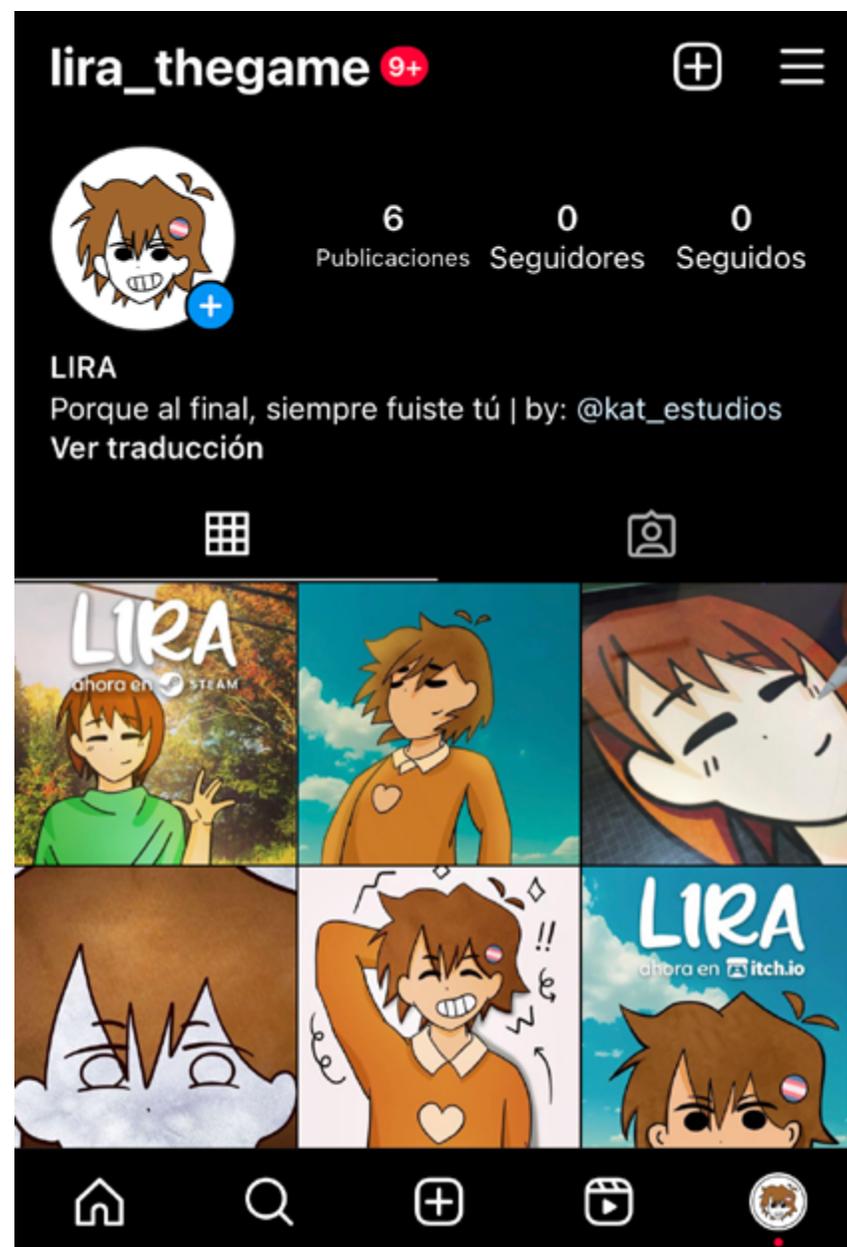
Pantalla de menú con fondo semitransparente

3.7 Promoción

3.7.1 Redes sociales



ÍCONO DEL PERSONAJE LIRA



APLICACIÓN EN REDES

PUBLICACIONES 1080X1080



PUBLICACIÓN 3:4



3.7.2 Merchandising



PROPUESTA PELUCHE LIRA



PROPUESTA PELUCHE ALICE



PROPUESTA LIBRO DE ARTE

3.8 Conclusiones

El proyecto de la novela visual interactiva, que representa la experiencia de vida de personas transgénero, tiene el potencial de influir en la disciplina del diseño y la representación de las personas transgénero en los medios de varias formas significativas.

En primer lugar, el proyecto puede contribuir al avance del diseño al explorar nuevas formas de narración interactiva y crear una experiencia inmersiva para los usuarios. La integración de elementos interactivos, como las decisiones de diálogo y las ramificaciones de la historia, brinda a los usuarios una mayor participación y agencia en la trama, lo que puede inspirar a otros diseñadores a experimentar con enfoques narrativos similares.

Además, el proyecto tiene el potencial de tener un impacto positivo en la representación de las personas transgénero en los medios. Al contar la historia de un protagonista transgénero y abordar temas como la identidad de género, la aceptación y los desafíos que enfrentan, se puede generar una mayor conciencia y comprensión sobre la realidad de las personas transgénero en la sociedad.

Al presentar personajes transgénero de manera respetuosa y auténtica, el proyecto puede contribuir a desafiar estereotipos y prejuicios existentes, promoviendo una representación más inclusiva y diversa en los medios.

Además, para mí como persona transgénero involucrada en el proyecto, esta experiencia ha sido especialmente significativa y personalmente enriquecedora. La investigación y la representación de las ideas relacionadas con la identidad de género y la experiencia transgénero ampliaron mi comprensión y conocimiento sobre estos temas, y me han brindado una plataforma para compartir mis propias vivencias y perspectivas.



Bibliografía

Avogado6. (2021). Hábil tú. Twitter. <https://twitter.com/avogado6/status/1382308572378271745>

Barker, M. J., & Scheele, J. (2019). Gender: A graphic guide. Icon Books Ltd.
Case, N. (2014). Coming out. ncase. <https://ncase.me/cos/>

Francescutti, P., Rey, U., & Carlos De Madrid, J. (2019). Revista de Metodología de Ciencias Sociales. EMPIRIA, 42, 137–161.

Fujimoto, T. (2020). Fire punch. Twitter. <https://twitter.com/Yautrek/status/1267896694840197121>

How can I design a good UI for my VN?! by NomnomNami. (s. f.). itch.io. <https://nomnomnami.itch.io/how-can-i-design-a-good-ui-for-my-vn>

Kouprie, M., & Visser, F. S. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. Journal of Engineering Design, 20(5), 437–448. <https://doi.org/10.1080/09544820902875033>

Lindsay Ellis. (2021, 22 febrero). Tracing the Roots of Pop Culture Transphobia [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cHTMidTLO60>

Lupton, E., Marcos, A., & Translation of: Lupton, Ellen. (2019). El diseño como storytelling. Omocat. (2022). Cloud Star. Twitter. https://twitter.com/OMORI_GAME/status/1542759335859613696/photo/1

Omocat. (2021). Un trabajo de un año de pasión. Twitter. https://twitter.com/OMORI_GAME/status/1555720309143134208/photo/1

Omocat. (2022b). Rebaja de Otoño! Twitter. https://twitter.com/OMORI_GAME/status/1595498578805370880/photo/1

Parker, K., Igielnik, R., & Brown, A. (2019, enero 17). Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center: Fact Tank. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

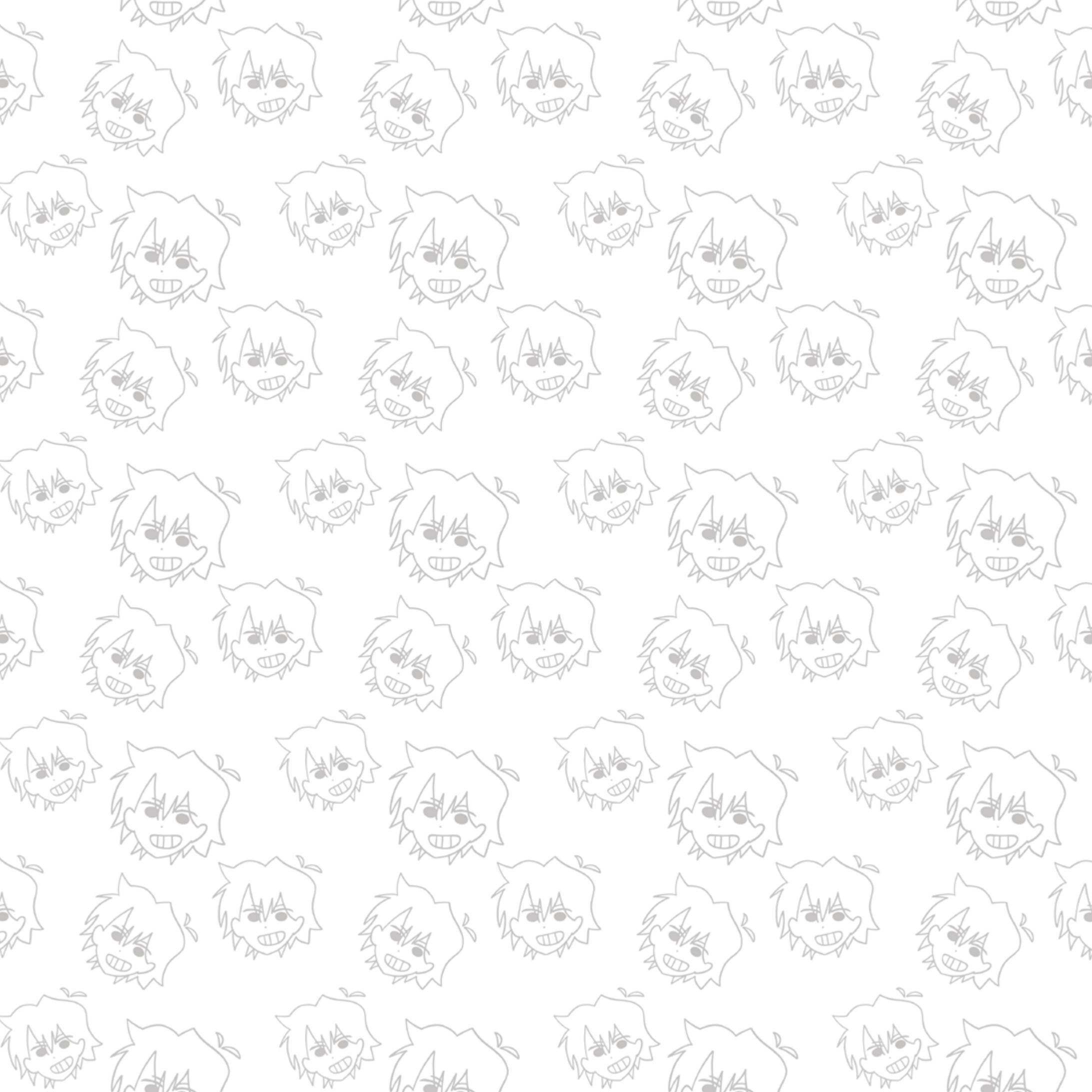
Pexels. (2020, 17 diciembre). A Girl in Red Sweater Holding Her Phone while Talking to Her Friend · Free Stock Photo. <https://www.pexels.com/photo/a-girl-in-red-sweater-holding-her-phone-while-talking-to-her-friend-6214560/>

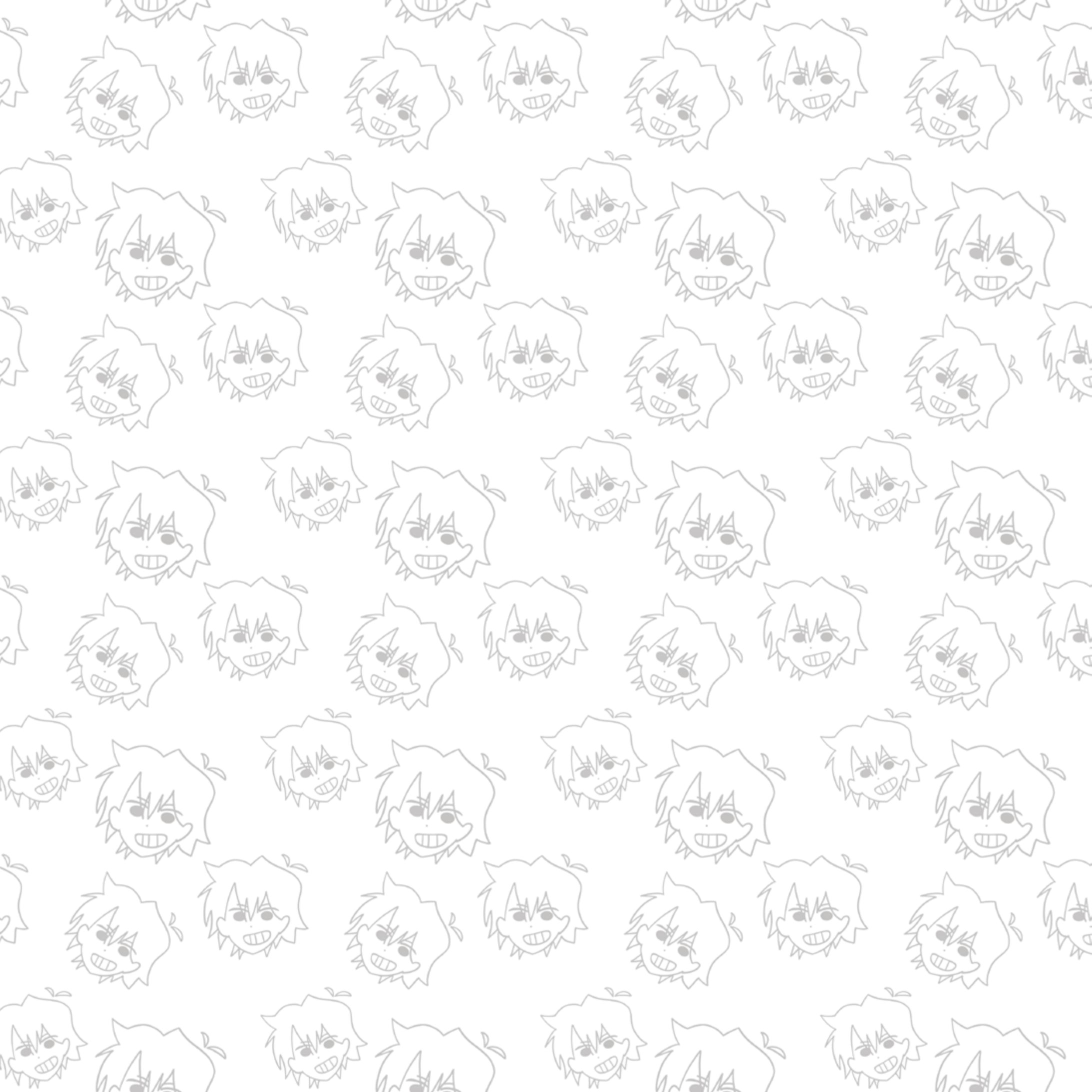
Rib, D. (2004). Escribir guiones: Desarrollo de personajes. Paidós. <https://books.google.com.ec/books?id=yMEfOvqJFX4C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Serrano, J. (2020). Whippin girl (1.a ed.) [Apple books]. Ménades.

Trinidad, J. (2021). El Origen de La Identidad de género en Personas Transgénero/Transsexuales y Personas Intersexuales [Doctorado]. Universidad de Puerto Rico.

Abstract of the project	
Title of the project	Design of an interactive audiovisual product for visibility and awareness about the experience of transgender people
Project subtitle	
Summary:	This project sought to contribute to the solution of the problem regarding the representation of trans people in society, who have a negative perception due to the dogmas and thought systems that have affected the collective imaginary of our society. These actions were carried out through the use of design methodologies such as storytelling, empathic design, illustration, information collection through interviews and the analysis of theories that involve trans themes. As a result, the process is evidenced to carry out an interactive visual story that presents and make visible the experience of transgender people.
Keywords	Visual narrative, storytelling, gender, empathic design, characters design
Students	ESPINOZA SAQUICELA KARINA ELIZABETH
C.I.	0106369291
Code	88892
Director	ALARCÓN JHONN
Codirector:	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	<div style="text-align: right;"> Revisor:   UNIVERSIDAD DEL AZUAY UNIDAD DE IDIOMAS </div>
	Nombre profesor revisor
	N°. Cédula Identidad 0104842760







2023