

# Desenvolupament de la identitat visual i gràfica per a la campanya “A la meva pell”

*Projecte Ad Hoc*

**MARIONA MIQUEL SOLÉ**

Tutora: Irma Marco Canoves

Responsable de l'assignatura: Efrain Foglia Romero

Grau en Disseny i Creació Digital

Treball Final de Grau

11 de Gener de 2023



# RESUM DEL TREBALL

“A la meva pell” és un projecte que vol conscienciar al jovent sobre les agressions i micromasclismes que pateixen les noies/dones en el seu dia a dia. Amb l’ajuda de la creació d’un document d’identitat visual, es realitza una sèrie d’esdeveniments a través d’intervencions públiques per ressaltar el masclisme i els micromasclismes que pateixen les dones en el seu dia a dia i conscienciar a la joventut. Així mateix, donar suport a les víctimes a través de professional i que sàpiguen que no estan soles.

Aquest treball final de grau està emmarcat dins del Grau de Disseny i Creació Digital de la UOC on s’inclouen eines de storytelling i d’identitat visual i gràfica.

S’analitzen diferents projectes relacionats amb el feminisme i que tenen relació amb els esdeveniments, dels quals s’extreuen unes conclusions per a desenvolupar un document d’identitat visual i gràfic. Aquest document ens ajuda a crear una imatge corporativa sòlida abans de dur a terme qualsevol arxiu visual.

Els resultats de l’anàlisi documental i el desenvolupament d’identitat visual, conclouen amb un projecte en format d’intervenció pública i museística, que ajuda al jovent a reflexionar sobre els micromasclismes del dia a dia.

Paraules clau: identitat visual i gràfica, storytelling, feminisme, micromasclismes, intervencions públiques, jovent i noves tecnologies

# ABSTRACT

“A la meva pell” is a project aimed at raising awareness among young people about the everyday aggressions and micro-masculinities experienced by girls/women. With the help of creating a visual identity document, a series of events are carried out through public interventions to highlight the sexism and micro-masculinities that women experience on a daily basis, and to raise awareness among the youth. Additionally, support is provided to victims through professionals, so that they know they are not alone.

This final degree project is part of the Bachelor’s Degree in Design and Digital Creation at the Open University of Catalonia, which includes tools for storytelling and visual and graphic identity.

Different projects related to feminism and related to the events are analysed, from which conclusions are drawn to develop a visual and graphic identity document. This document helps us create a solid corporate image before carrying out any visual material.

The results of the document analysis and the development of visual identity, conclude with a project in the form of public and museum intervention, which helps young people reflect on the micro-masculinities of everyday life.

Keywords: visual and graphic identity, storytelling, feminism, micro-masculinities, public interventions, youth and new technologies

# ÍNDEX

<b>Introducció</b>	6
<b>Objectius</b>	7
Objectius personals	7
Objectius secundaris	7
<b>Metodologia</b>	9
Planificació	9
Procés de treball	10
Metodologies	12
<b>Anàlisis documentals</b>	13
Qui pot esperar? - Col·lectiu Punt6	14
Enxetmem - Aquí t'escoltem - Espai Jove La Fontana	16
Levanta la voz MAD	17
Feminista havies de ser	19
Conclusions	20
<b>Projecte</b>	21
Definició del projecte	21
Projecte base	22
Primera part	23
Segona part	25
Acte final	28
<b>Manual d'identitat gràfica</b>	35
Naming	35
<b>Aplicació de la marca</b>	36
Realització del projecte	36
Logotip	36
Cartell "perill"	37
Pàgina web	38
Plafó "put a finger down if..."	39



Sala 1 - Miralls	42
Sala 2 - Passadís	46
Sala 3 - Bar gamer	50
Sala 4 - Carrer	54
QR imatges 360°	58
Cartell esdeveniment final	59
<b>Desenvolupament tècnic</b>	61
Planificació	61
Pressupost	62
<b>Conclusions</b>	63
<b>Bibliografia web i Bibliografia</b>	64

# INTRODUCCIÓ

Has pensat mai com deu ser el dia a dia d'una noia/dona quan parlem de masclisme? Com el viuen?

T'has preguntat com actuar davant del masclisme i no normalitzar actituds del dia a dia?

Durant l'assignatura de Storytelling, vaig desenvolupar un projecte que implicava al públic juvenil per crear una reflexió sobre el micromasclisme. Aquest va sortir un dia que estava mirant TikTok, li vaig mostrar al meu company un vídeo on dues persones (un home i una dona) realitzaven un "joc" que era abaixar el dit cada vegada que t'havia passat una cosa masclista. I vaig pensar a fer-ho a la meva parella per veure la seva reacció i em va sorprendre, que tot i que som una parella que parlem molt i ens ho expliquem tot, li va impressionar algunes de les meves respostes.

Això em va fer reflexionar que, inclús les dones, hem normalitzat moltes formes de masclisme i micromasclisme, i que no li donem la importància que tenen. I que alhora no sabem com actuar-hi perquè són temes que no es parlen perquè, com he dit, no li dones la importància que hauria de tenir.

Per aquesta raó vaig decidir dur a terme el projecte, destinar el temps necessari i la motivació per acabar amb un plantejament efectiu perquè tant homes com dones puguin identificar actituds masclistes i micromasclismes i actuar.

Per altra banda, també desenvolupo aquest projecte no només per crear conscienciació, sinó també perquè el feminisme i el micromasclisme són temes que han estat a l'agenda pública durant les darreres dècades, amb un creixent interès en la lluita per la igualtat de gènere i l'erradicació de les desigualtats que encara afecten les dones en diferents àmbits de la vida. En aquest treball, s'exploraran diferents projectes que mostren aquestes desigualtats a través de l'art i les intervencions artístiques.

Tots aquests processos conclouen en el desenvolupament d'un manual d'identitat visual que finalitza amb la creació de les diferents gràfiques que seran necessàries per a dur a terme el projecte.

# Objectius

## Objectius personals

L'objectiu final és, que a partir d'una identitat visual i gràfica clara, poder crear les diferents gràfiques necessàries per a desenvolupar el projecte base "A la meva pell".

Com a segon objectiu, amb aquest projecte es vol conscienciar a la joventut, i potser també a no tants joves, sobre els micromasclismes, que han existit i continuen existint en aquesta societat.

Al mateix temps, es vol ajudar a qualsevol persona que necessiti ajuda, per donar-li suport i saber que no és l'única que passa per aquestes situacions, i que hi ha gent, associacions i departaments que t'ajudaran en el camí que necessitis.

Amb la finalització d'aquest projecte, i de manera més personal, m'agradaria dur-lo a la realitat, amb l'ajuda del Departament d'Igualtat i de Feminismes de la Generalitat de Catalunya, del Departament de drets socials, justícia global, feminismes i LGTBI de l'Ajuntament de Barcelona, i de qualsevol col·lectiu que cregui que pugui ajudar, donar suport i a visualitzar aquest projecte.

## Objectius secundaris

Serà important pensar en la interacció del projecte amb adolescents, per aquesta raó, la imatge visual ha de ser atractiva cap a aquest sector. Determinant que el target jove ha de ser d'entre 14 i 18 anys.

Dur a terme el projecte en les seves diferents fases, seleccionant els procediments adequats per a fer-ho i solucionar problemes de manera creativa i visual.

Formular preguntes rellevants per al projecte i donar-los resposta utilitzant marcs teòrics i conceptuals interdisciplinaris.

Demostrar capacitat per a aplicar les habilitats i els coneixements adquirits durant el grau de disseny i creació digital per a desenvolupar un projecte de manera efectiva.

Crear un producte final que sigui coherent amb els objectius i els valors del projecte sobre feminisme i micromasclismes.

Presentar el projecte de manera clara i concisa, fent servir una varietat de recursos visuals i d'investigació adequats.

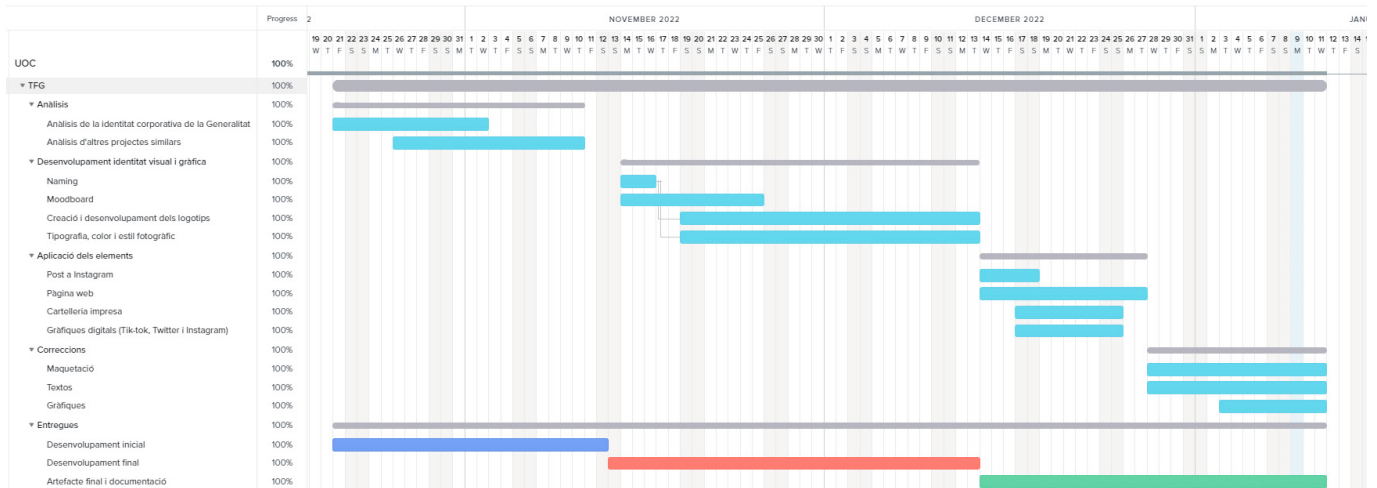
# Metodologia

## Planificació

Per a desenvolupar el projecte, he començat amb quin és el resultat que volia obtenir. En aquest cas, quines gràfiques necessitava perquè el projecte inicial pogués lliurar-se al departament que pertoqui i dur a terme el projecte.

	Què em fa falta?	Que tinc jo?	Què no tinc?	On ho puc trobar?	Quan ho necessitaré?
<b>Recursos propis</b>	Identitat corporativa - Departament d'Igualtat i Feminismes			Al web de la Generalitat	A l'inici per l'anàlisi. Al final per a l'aplicació.
<b>Programari</b>		Adobe Suite			Al final per a l'aplicació.
<b>Recursos materials</b>		Google Docs			Durant tot el projecte.
			Mock-ups	Freepik	Al final per a l'aplicació.
<b>Recursos humans</b>	Distribució de personal segons cada esdeveniment	Coneixements de disseny	Coneixements de programació Materials per a la construcció		Al final del projecte.
<b>Recursos econòmics</b>	Una base econòmica per dur a terme el projecte			Subvencions de cultura, educació...	Al final del projecte.

Per altra banda, he fet una planificació per a poder arribar a tots els objectius i poder executar el projecte dins del termini que se'm demanava.



## Procés de treball

1. Brainstorming  
Pluja d'idees pel projecte.
2. Presentació  
Explicació de l'àmbit o àmbits d'interès.  
Direcció professional que ens agradaria seguir una vegada finalitzat el grau.  
Descripció d'una/dues línies amb la idea que tenim del TFG.
3. Primera aproximació al projecte  
Explicació inicial del projecte amb la tutoria.  
Recerca de referents.
4. Entrega (PAC 01)  
Entrega de la primera memòria amb introducció, definició i objectius, metodologia i recursos, calendari i planificació.
5. Feedback  
Modificacions i correccions del feedback rebut.
6. Anàlisi documental  
Anàlisi d'altres projectes per a tenir la bona base del projecte.  
Correcció de la documentació annexada.
7. Entrega (PAC 02)  
Entrega amb el desenvolupament de les fases del projecte.  
Comencem a perfilar el document amb la portada, índex, introducció, desenvolupament, conclusions parcials, bibliografia i annexos.
8. Feedback  
Modificacions i correccions del feedback rebut.

9. Desenvolupament de la identitat visual i gràfica
  - Disseny del manual d'identitat gràfica.
  - Definició de la marca i les normes d'ús.
10. Definició projecte base
  - Concreció del projecte base.
11. Entrega (PAC 03)
  - Continuació del desenvolupament del projecte.
  - Avançament en la documentació i disseny del projecte.
  - Revisió dels objectius i planificació.
12. Feedback
  - Modificacions i correccions del feedback rebut.
13. Desenvolupament visual i tècnic del projecte
  - Aplicació de la marca en diferents imatges visuals i conceptuals.
  - Definició tècnica dels materials, personal i objectius finals.
  - Definició del pressupost.
14. Finalització de la memòria
  - Elaboració de tots els continguts del projecte.
15. Entrega (PAC 04 - final)
16. Presentació final
  - Elaboració del vídeo presentació.
  - Resposta de preguntes de l'aula.
17. Feedback
  - Respondre preguntes del tribunal.

## Metodologies

La metodologia que s'ha utilitzat és una combinació entre anàlisi documental i desenvolupament artístic.

En aquest cas, s'han identificat les fonts documentals rellevants per al projecte, com ara llibres, articles, informes i altres projectes relacionats amb el tema. Els quals podem trobar a l'apartat d'anàlisi documental.

S'han analitzat i identificar les idees i les tendències més rellevants que podem trobar de les fonts documentals, i les he fet servir com a punt de partida per a desenvolupar les idees artístiques.

Aquests m'han ajudat a dur a terme una identitat visual clara i concisa per seguir una línia de disseny adequada en la resta del projecte.

Per altra banda, s'han executat tots els projectes concretant objectius, personal, material i altres necessitats.

El projecte conclou amb unes imatges conceptuals que ens faciliten la visualització del projecte i el resultat final al qual es vol arribar.



# Anàlisi documental

L'anàlisi documental parteix de quatre projectes que han sigut molt importants per determinar els objectius del projecte: col·lectiu punt6, són una cooperativa de treball associat formada per arquitectes, sociòlogues i urbanistes de procedències diverses les quals consideren que és necessari repensar els diferents espais per a trencar amb discriminacions i jerarquies i poder dur a terme una transformació física i social. A la seva web podem veure diferents aplicacions dels seus treballs com també de col·laboradores que comparteixen els seus projectes. Un d'aquest és Qui pot esperar.org.

L'altre projecte analitzat és el col·lectiu de l'Espai Jove la Fontana, un equipament juvenil públic del districte de Gràcia de gestió ciutadana coordinat pel Consell de la Joventut de Barcelona, en el qual s'hi han desenvolupat diferents projectes entre els quals destaco "Aqui t'escoltem" i "Ensextime".

Per altra banda també he analitzat el projecte "Levanta la voz MAD" iniciat l'any 2016 on s'exectuaven una sèrie d'intervencions públiques per criticar l'assetjament públic cap a les dones.

Finalment, s'analitza l'exposició realitzada per Natza Ferrer "Feminista havies de ser" on es tracten les diferents discriminacions que reben les dones al llarg de la seva vida laboral i les compara amb les facilitats que tenen dels homes.

D'aquests quatre projectes s'han extret conclusions tant documentals com gràfiques, els quals ens serviran de guia per desenvolupar les imatges artístiques que formen part de la identitat visual del projecte.

## Qui pot esperar.org - Collectiu punt6

Per al primer anàlisi, he escollit el projecte “Qui pot esperar.org”, que l’impulsa el col·lectiu punt6 i té el suport de l’ajuntament de Barcelona. L’he escollit, ja que és un projecte amb una temàtica i gènere molt similar al meu. En aquest cas, haig de donar les gràcies a la meva tutora Irma, perquè me’l va mostrar ella mateixa i em sembla un projecte ideal per explorar i analitzar.

“Qui pot esperar .org” és un projecte desenvolupat per Alba Feito on explica a través d’il·lustracions la dificultat d’accedir a lavabos públics i petites infraestructures de suport a les cures.



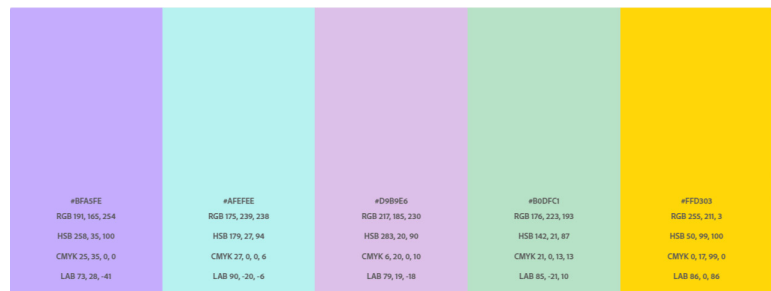
El logotip principal que utilitza està format per un sol color cromàtic, amb un símbol i text, en format imatgotip. El logotip només es presenta en un sol format: el símbol a l’esquerra i el text a la dreta. El símbol també es representa en format individual, en els casos que el text no sigui necessari; per exemple: com a imatge de perfil a les xarxes socials.

Com podem observar, l’isotip representa a una persona amb una gran necessitat de fer servir un lavabo, representant molt adequadament el nom del projecte “Qui pot esperar”. M’agradaria recalcar que la persona representada a l’isotop, no podríem identificar el seu gènere.



El logotip apareix sempre amb el mateix color: negre. En general, usat en blanc o negre, facilita l'aplicació del logotip en qualsevol altre format.

El "background" que s'utilitza en el logotip són colors plans tirant a pastel, que combinats amb el logotip negre, podem comprovar que s'ajusten a sense cap conflicte per a persones daltòniques.



La tipografia principal és Helvetica Neue, lletra de pal sec. Aquesta tipografia la fa servir principalment a la pàgina web en dos formats: bold i regular sans. També per al subtítol dels posts a Instagram.



Per altra banda, la tipografia feta servir per a representar els diferents cartells i el mateix logotip és de format còmic. Com que l'estil general és representar il·lustracions en format còmic, les tipografies també s'ajusten a aquest estil. Es fan servir sobretot per a títols.



## Ensextimem - Aquí t'escoltem - Espai Jove La Fontana

L'altre projecte que he escollit és l'Espai Jove La Fontana, ja que es tracta d'un equipament juvenil públic del districte de Gràcia amb gestió ciutadana i coordinat pel Consell de la Joventut de Barcelona. També l'he escollit per la varietat de serveis que ofereixen i els projectes, perquè estan bastant encarats al mateix estil del meu projecte.

Un d'aquests serveis que m'ha cridat l'atenció és "Aquí t'escoltem", el qual ajuda als diferents joves a reflexionar conjuntament i a donar-los suport per fer front a allò que els preocupa. Un d'aquests projectes és "Ensextimem", un espai per parlar còmodament de relacions sexo afectives, destinat a joves d'entre 14 i 18 anys.

A simple vista podem determinar que els dos projectes tenen estils completament diferents, però que ens poden ajudar a veure altres possibilitats dins d'aquest entorn.

El primer que em crida l'atenció dels dos logotips, són els colors base: ambdós tirant cap a colors rosats i morats; i que sempre utilitzen el color negre al logotip.



Per altra banda, no tenen símbol. És un text amb una forma: en el cas de l'ensextimem, és com una "taca" sota del nom; i, en el "Aquí t'escoltem", és com una fletxa, una direcció, representant l'aquí.

Les tipografies que usen també són diferents. Per part d'Aquí t'escoltem, s'usen tipografies similars a "Qui pot esperar". Simples, senzilles, sans serif. Des de l'Ensextimem, fa servir una tipografia més orgànica i juvenil, d'estil com els dibuixos animats. Però també podem veure una tipografia sans serif per als textos dels cartells.

Els colors emprats en general, com ja he comentat anteriorment, es mouen entre rosats i liles per part d'ensextimem; i per part d'Aquí t'escoltem, empen el color groc com a base, però també podem trobar rosats i blaus en alguns casos.

**Aquí T'escoltem** En col·laboració amb: **KONSULTA** Ciutat Vella

**emoWHAT? Curs per whatsapp**  
 Del 15 de febrer al 10 de març  
 Coneixes els **emojis** del mòbil? Saps a quines **emocions** van vinculats? I si fem un **curs per whats**? T'hi atreveixes?  
 Inscripcions online (enllaç web o codi QR)  
<https://ajuntament.barcelona.cat/joves/ca/canal/aqui-t'escoltem>

Joves de 14 a 17 anys. **Gratuit!!!**

Més informació a [barcelona.cat/joventut](http://barcelona.cat/joventut) i [fb.com/aqui.tescoltem](http://fb.com/aqui.tescoltem)

**SAIF** Ajuntament de Barcelona

**ensextimem** 19 de juliol 2022 dimarts 18 a 19.30 h

**La Fontana** Aquí T'escoltem

**UN ESPAI PER PARLAR CÒMODAMENT DE RELACIONS SEXOAFECTIVES | 14-18 ANYS**  
 ACTIVITAT GRATUÏTA - edició estiu

**19/07 Sex Game**

Joc de proves i reptes per compartir una tarda tot trencant mites i tabús sobre la sexualitat i les relacions afectives.

**espai jove La Fontana** Esparc Jove La Fontana - c. Gran de Gràcia 195-192, 08013 Barcelona  
 Mòbil: 011 993 04 011 / 011 993 04 011 / 011 993 04 011 / 011 993 04 011  
[www.lafontana.org](http://www.lafontana.org) - [espai@lafontana.org](mailto:espai@lafontana.org) - 933 681 004 - @aj.gafontana - #com.LaFontanaEspaiJove

#CD03A4 RGB 205, 3, 164 HSB 312, 99, 80 CMYK 0, 99, 20, 20 LAB 47, 78, -31	#8D2C64 RGB 141, 44, 100 HSB 325, 69, 55 CMYK 0, 69, 29, 45 LAB 35, 46, -11	#C3A4DF RGB 195, 164, 223 HSB 272, 26, 87 CMYK 13, 26, 0, 13 LAB 72, 22, -26	#6E71B6 RGB 110, 113, 182 HSB 237, 40, 71 CMYK 40, 38, 0, 29 LAB 50, 16, -37	#FFD854 RGB 255, 216, 84 HSB 46, 67, 100 CMYK 0, 15, 67, 0 LAB 87, 0, 68
----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

## Levanta La Voz MAD

“Levanta La Voz Madrid” és un projecte que sorgeix a Madrid a causa de l'assetjament que rebem les dones quan anem pel carrer. Aquesta idea forma part de l'organització internacional Hollaback (actualment anomenada Right To Be), que s'estén al llarg de més de 30 països mitjançant una xarxa mundial.



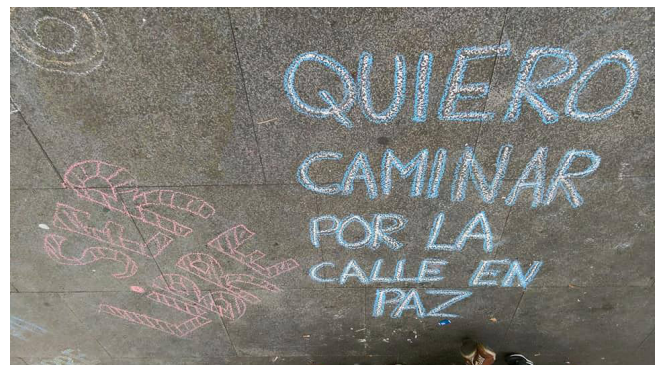
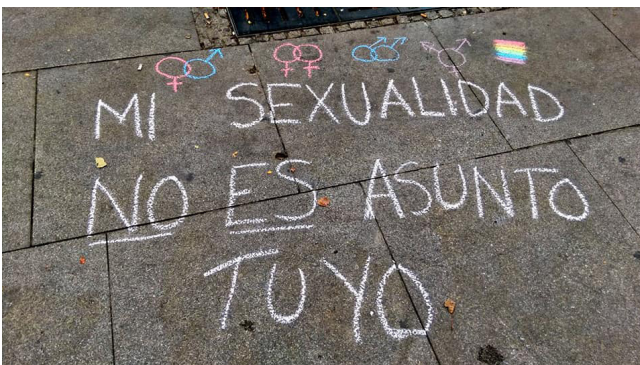


La intervenció pública tractava d'exposar públicament les situacions experimentades en espais públics, per generar debat públic i ajudar a les víctimes a no sentir-se soles, que altres companyes compartien el mateix problema i acompanyar-les a recuperar el control i saber que tenen el suport de més gent.

Aquests esdeveniments es desenvolupaven al carrer, a la pàgina web i a través d'una aplicació mòbil anomenada Hollaback.



Un dels esdeveniments presencials tractava de crear un passeig del guix, en el qual qualsevol persona podria escriure a terra un missatge contra l'assetjament de carrer.



La pàgina web recopilava els comentaris que feien les víctimes exposant les situacions que han patit en espais públics.

I l'aplicació Hollaback serveix per publicar també aquests missatges d'assetjadors amb l'objectiu d'erradicar-los, visibilitzar-los i crear una xarxa de suport per a les víctimes. Aquesta funcionava a través d'un mapa on apareixen punts vermells i verds. Els vermells mostren les històries compartides per aquelles persones que han experimentat un assetjament i en verd, les que han vist un assetjament.

## Feminista havies de ser

“Feminista havies de ser” és una exposició presentada al Palau Robert, on es reivindica el feminisme des d'un punt de vista més creatiu.



La comissària Natza Farré, amb l'ajuda organitzativa de la Direcció General de Difusió del Departament de la Vicepresidència i d'Economia i Hisenda, fa una exposició on reflexiona sobre la discriminació sistemàtica de les dones arreu del món i com el masclisme està arrelat a la societat i condiona la vida de les dones, fent-les invisibles en molts àmbits. Es destaca la importància del feminisme per a aconseguir la igualtat entre homes i



dones, ja que encara hi ha desigualtats com la bretxa salarial, la poca presència de dones en llocs de lideratge i la violència de gènere. També es mencionen les dificultats que encara tenen les dones per conciliar la vida laboral i familiar i les escasses polítiques en aquest sentit. Finalment, es fa una crida a la necessitat de continuar reivindicant la igualtat entre homes i dones.

L'acte final ajuda a reivindicar el feminisme, fent una mostra de les diferents actituds masclistes que han hagut de patir les dones per arribar a on són ara. A través del web se'ns pregunta a les dones: que has hagut de patir a causa del masclisme? Quina és la teva història?

## Conclusions

Com a conclusions, he creat aquest esquema en el qual podem comparar més fàcilment els diferents projectes, que encara que siguin molt diferents entre si, gràficament tenen moltes coses en comú.

- La tipografia dels logotips són més orgàniques i tipus de còmic
- El logotip està format principalment pel text del projecte i acompanyat d'un símbol.
- Els colors són tirant a pastel amb tonalitats rosades i liles, amb el contrast del groc.
- Les tipografies secundàries, per a text més llargs, són sans serif, i de pal sec.





# PROJECTE

## Definició del projecte

La realització d'aquest projecte inclou el desenvolupament dels diferents esdeveniments i el procés de disseny des de la marca a la creació de la seva identitat. Tota aquesta execució inclourà totes les gràfiques necessàries per dur a terme tots els esdeveniments que podem veure explicats a continuació.

Per a poder fer aquest projecte, he plantejat diferents desenvolupaments.

Inicialment, es crearà una identitat visual i gràfica exclusiva per a aquest esdeveniment, amb el suport de la identitat visual i gràfica de la Generalitat i del Departament d'Igualtat i Feminismes, ja que, seguint la pràctica anterior, aquest departament forma part del projecte. El desenvolupament inclou la identitat visual i a qui va destinat el projecte, la creació d'un naming, moodboard, els diferents logotips que es puguin utilitzar i la seva aplicació, elements gràfics com la tipografia, el color i l'estil fotogràfic; i el seu brandig amb exemples del mateix projecte.

Per altra banda, es farà l'aplicació d'aquests elements al desenvolupament del projecte d'Storytelling, creant gràfiques com els posts a Instagram, pàgina web per visualitzar un mapa interactiu de Barcelona i mostrar col·laboradors/patrocinadors del projecte, cartelleria impresa, post a Twitter i possibles gràfiques per a vídeo de TikTok; tot aplicant la identitat visual i gràfica desenvolupada anteriorment.

## Projecte base

El desenvolupament d'aquest document està basat en un projecte elaborat a l'assignatura de Storytelling, a la PAC3. Es tracta d'una experiència a través de l'Storytelling que implica a un públic juvenil. El podeu trobar inclòs com a "Annex 1 - Projecte base".

Tot i això, el projecte inicial al qual em refereixo per a desenvolupar aquest projecte, ha quedat una mica descontextualitzat i per aquesta raó, l'he adaptat als nous contextos socials dels joves. Els esdeveniments es realitzaran en 3 actes. La primera part s'inicia a Instagram, amb la informació podem desplegar uns cartells que aniran penjats als carrers, com a crit d'atenció, un compte de Twitter amb hashtag i una pàgina web. La segona part estarà formada per una intervenció pública que inclourà l'actuació del jovent amb un objecte, i finalment el tercer esdeveniment que és el punt final, la conclusió de tots aquests actes, el qual es duria a terme al museu Ideal i es tractaria d'una experiència més museística i cultura.

Aquests esdeveniments els trobareu més concretats en els següents apartats, on també s'exposaran els diferents objectius i les necessitats de cadascun.

## Primera part

El primer esdeveniment consisteix a demanar per Instagram, de manera anònima, quins són els carrers segurs i quins els més insegurs amb l'ajuda d'influencadores relacionades amb temes socials i feministes. El format anònim, quan parlem de xarxes socials, ens referim al fet que en cap moment es mostrarà el nom, el nom d'usuari i la seva foto de perfil. Només s'utilitzarà el text rebut.

Per exemple: com podem veure a les imatges següents, es preguntarà l'hora i el lloc on les dones s'han sentit més segures i on menys insegures. Això es rebrà com a text que s'haurà de recopilar de manera manual a una base de dades. A partir d'aquestes dades, podrem fer una primera aproximació dels carrers que són més segurs i quins menys segurs.



Passada la primera setmana, començaran a aparèixer cartells als carrers de Barcelona on s'han comentat que són insegurs. Aquests cartells inclouran un hashtag, pàgina web i un QR que dirigirà a la mateixa pàgina web (més endavant s'explica perquè serveix cada cosa).

Els cartells aniran penjats a l'inici del carrer (en el sentit de la circulació rodada), siguin en un arbre o lluminària pública. En el cas que no es pogués realitzar en algun d'aquests dos formats, es penjarà sota del nom del carrer.



En el cas hipotètic que els cartells fossin arrencats, destrossats o pateixin qualsevol acte, es faran fotos de com es trobi el cartell i es publicarà a xarxes. També es reemplaçaran els cartells que hagin quedat molt malmesos. Aquest control es durà a terme fins acabat l'últim esdeveniment (al museu Ideal). La funció d'aquests cartells és fer un crit d'atenció, és una acció de conscienciació.



En el moment que es pengin els cartells, s'iniciarà un compte a Twitter amb el nom "A la meva pell", amb el qual a través del hashtag dels cartells #solesisegures, ens servirà per crear un relat a través de les xarxes, on s'animarà a les dones a compartir de manera voluntària, quin és el carrer menys segur i a quina hora. Això ens ajudarà a mantenir la persistència i la participació, com també personalització.

Tots els posts que pengin una hora i un carrer, seran repulats i se'n recopilaran les dades per utilitzar-les a la pàgina web, tal com passa a Instagram, de manera anònima, sense recopilar-ne el nom d'usuari, ni el mateix nom del compte. També es planteja denunciar qualsevol compte que faci ús del hashtag per crear odi contra les dones.

Sobre l'enllaç de la pàgina web, aquest tractarà de recopilar totes les dades (les que ja teníem d'Instagram i les que obtinguem de Twitter), en la qual trobarem un mapa de color de Barcelona amb filtres per hores i el mes. S'han escollit aquests filtres perquè no crec que es pugui arribar a concretar tant per dia i hora. Per aquesta raó, com que l'objectiu no és una anàlisi social sinó una acció de conscienciació, és més senzill concretar per moments del dia (com el matí, migdia, tarda i nit, definint com a matí de 8h-12h, migdia de 13h-16h, tarda de 17h-21h i nit de 22h a 7h), amb la ubicació per posar-ho al mapa de manera aproximada, i un mes, ja que crec que hi poden haver dades diferents segons els diferents esdeveniments que hi ha a Barcelona al llarg d'un any.



## Segona part

La segona fase del projecte es tractarà de fer una intervenció física al centre de Barcelona, concretament a l'avinguda de Portal de l'Àngel, un espai bastant concorregut, tant per adults com per a joves. L'objectiu d'aquest acte és de conscienciació a través d'una intervenció física.



L'esdeveniment comença amb un plafó. Aquest conté una pantalla i uns auriculars a cada cara, on un noi i una noia es posaran de cara a cada pantalla. Per un costat, la noia escoltarà un àudio on se li plantejaran 10 preguntes, les quals, si li ha succeït alguna de les 10 frases, ha d'abaixar un dit.



Per l'altra banda, el noi veurà a través de la pantalla a la noia abaixant els dits que pertoquin per a cada frase.

#### Les 10 frases que es plantejaran són:

1. Abaixa un dit si alguna vegada t'han drogat.
2. Abaixa un dit si alguna vegada han drogat alguna de les teves amigues.
3. Abaixa un dit quan veus o escoltes un home corrent al teu darrere o cap a tu, tens por.
4. Abaixa un dit si t'han seguit algun cop.
5. Abaixa un dit si vas al cotxe o pel carrer amb les claus a la mà o algun altre objecte de defensa.
6. Abaixa un dit si has entrat corrents a casa i has tancat la porta de cop per la por que entrés algú al teu darrere.
7. Abaixa un dit si t'han tocat sense premis.
8. Abaixa un dit si has fet mai una cosa que no volies amb un noi per la por a la seva reacció o perquè paries per la teva seguretat si deies que no.
9. Abaixa un dit si has experimentat alguna cosa horrible o fins i tot il·legal, i no has denunciat per la por que no t'escoltessin.
10. Abaixa un dit si t'ha passat alguna cosa dolenta, i l'home que estava amb tu, que pensaves que et protegiria en aquell moment, no ho va fer.

A l'inici de l'esdeveniment s'informarà ambdós que si no vol respondre a alguna frase, en el cas de la noia, o no volen seguir amb el procés, no passa res, es pot deixar en qualsevol moment traient-se els auriculars.

Al final de l'esdeveniment, també se'ls informarà que hi ha una psicòloga amb la qual podran parlar de qualsevol dubte que tinguin.

L'objectiu és conscienciar de les microagressions que hem patit les dones i que el nostre entorn potser no en són conscients.

Les dades que s'obtidran en aquesta intervenció són la quantitat de dits abaixats per a cada dona. Per exemple, podem dir que un tant, per cert, de dones han abaixat tants dits, sense la necessitat de saber en quina de les frases s'ha abaixat el dit, ja que la finalitat és mostrar quant de masclisme hi ha i hi ha hagut a la societat. Alhora, aquestes dades es mostraran en l'esdeveniment final que s'explicarà més endavant.

El desenvolupament d'aquesta segona fase del projecte, com ja he dit, es farà en un espai obert a la participació amb una duració d'una setmana. Qualsevol persona podrà participar-hi.



Abans per això, es farà un llançament a xarxes socials amb un vídeo amb actors realitzant aquest esdeveniment amb l'objectiu de mostrar les funcionalitats i quines finalitats té.

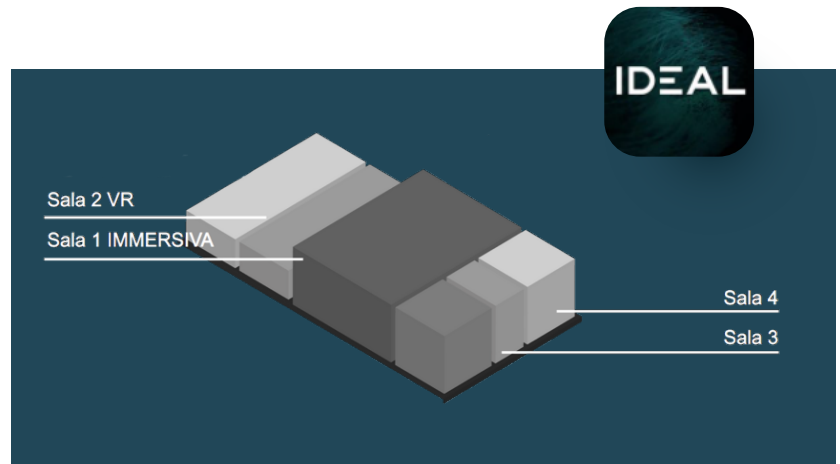
Aquest llançament es farà a través de TikTok amb un àudio propi en el qual es recitaran les 10 frases.

Per altra banda, es plantejarà un sistema de seguretat en el cas que hi hagi algun inconvenient. Aquest sistema de seguretat consistirà en dues persones formades per a poder actuar en cas que hi hagi alguna agressió o acte vandàlic. Com també dues persones formades en cas que les persones que hi participin, tant com noies, nois, dones i homes, necessitin ajuda professional.

En la finalització d'aquesta intervenció, el plafó no es deixarà perdre. També formarà part del projecte final per a continuar obtenint més dades.

## Acte final

Finalment, l'últim esdeveniment es desenvoluparia a l'espai IDEAL de Barcelona, que a través de la Realitat Virtual i Mixta, els nois podran viure en primera persona el que és ser una dona/noia en el dia a dia.



Per altra banda, les noies no caldrà que passin per aquesta experiència amb les ulleres de realitat virtual (tot i que si hi mostren interès, també les poden utilitzar). La idea és que elles puguin visitar la part física de l'experiència, la sala immersiva, on podran veure i sentir l'experiència d'altres dones amb el masclisme i quins han sigut els passos que van fer per poder-ne sortir.

L'objectiu és que puguin veure's reflectides en les històries, que no se sentin soles, i que hi poden trobar una solució, i allà se'ls hi proporcionarà aquesta informació.

Però comencem pel principi. La sala de Realitat Virtual. Aquesta sala està formada per unes 8-10 ulleres de realitat virtual.



Quan es posen les ulleres, el projecte comença. La finalitat principal del "joc" és que se sentin com les nenes i dones, com ens sentim nosaltres quan veiem grups d'homes que ens miren i ens diuen coses, o com quan tornem soles a casa i ens continuen dient coses. Volem recrear aquesta sensació d'inferioritat per part nostra i d'impunitat per part seva.





Ens veiem davant d'un mirall, un tocador, un espai on podem identificar la persona a la qual ens toca viure el seu dia a dia. Som una noia jove, d'uns 15-17 anys, adolescent. N'hi haurà 8-10 (segons la quantitat d'ulleres que hi hagi disponibles) amb altures, edats, orígens i ètnies diferents.

El que veurem és una noia que porta una motxilla a punt d'anar a les classes. Quan ens girem, al darrere hi ha una porta. Quan apuntes a la paraula "Iniciar" de la porta amb el comandament, aquesta s'obrirà per accedir al següent món.





En travessar la porta passem al següent esdeveniment. Estem entrant a l'escola, un passadís allargat ple de gent. Hi ha alumnes i professors. Alguns d'aquests en grups els quals, a mesura que vas passant, et miren i et fan comentaris (quan va passant, realment el personatge avança lentament, la persona que dur les ulleres només podrà moure el cap i girar en 360°, ja que està assegut en unes cadires giratòries). Alguns s'acosten més i arriben a dir coses a les orelles. Podem sentir que la respiració de la noia (a la qual representem) es posa nerviosa i respira més profundament. Al final de tot del passadís veiem una altra porta, encarem el comandament i s'obre.

Passem a la següent sala.

En creuar entres en un bar. Veus a una gent més o menys de la teva mateixa edat, que et saluden amb la mà i et diuen que hi vagis. Hi ha una cadira lliure, s'intueix que és per a tu. Seus amb els amics a prendre alguna cosa.





Quan seus el mòbil et vibra i veus un missatge d'un company. La conversa ja havia estat iniciada, però ha anat girant de to. De cop apareix un missatge demanant-te que li parlis amb un to més apujat, tu li contestes que no. El següent missatge és que si li envies una foto amb una mica menys de roba del normal, li dius que no. T'insisteix, i li continues dient que no.



S'atura una estona, i de cop et demana que amb qui estàs. Li respons que amb els amics. Et demana una fotografia per comprovar-ho, que no et creu. Es nota que la noia a la qual representes, no li fa gaire gràcia que li demanin una foto, rebufo. Al final li demanes a les teves amigues de fer-vos una foto juntes. Li envies. Ell no s'ho creu i diu que et ve a buscar, que no vol que estiguis fent coses que no li agraden.



La conversa completa aniria així:

**Parella.** Cariiii. Ja estic a casa, per què no m'envies un missatge dels teus?

**Noia.** Ara no, que no puc.

**Parella.** Com que no pots? Doncs aleshores vull una foto.

Què passa? Per què no me l'envies?

**Noia.** Quina foto?

**Parella.** De les que tu ja saps. Va, enviem-la.

**Noia.** Que no, ja t'he dit que no puc, que estic ocupada.

**Parella.** Com que estàs ocupada? No estàs a casa? On estàs?

**Noia.** Estic amb les amigues a un bar.

**Parella.** Però m'havies dit que anaves a casa. No em crec que no puguis enviar-me una foto.

**Noia.** No t'he dit pas que anés a casa. Estic al bar i no puc fer res.

**Parella.** Que vull que em facis la foto. Ves al lavabo.

**Noia.** Que no em ve de gust ara.

**Parella.** No et crec. Envia'm una foto amb les teves amigues.

Un selife eh, que no m'enganyis.

**Noia.** (fa una foto i l'envia)

**Parella.** No et crec. No portaves aquest jersei avui, això és d'un altre dia.

**Noia.** Sí que portava aquest jersei, però portava una dessudadora a sobre.

**Parella.** M'és igual, no et crec. Sempre m'estàs mentint.

**Noia.** Que no és això, és veritat que estic amb les meves amigues.

**Parella.** Doncs et vinc a buscar, que m'havies dit que anaves a casa i no és cert.

**Noia.** Com que em vens a buscar?

**Parella.** Doncs això, que ja estic venint.

**Noia.** Però que no cal que vinguis, no m'hi estaré gaire estona i aleshores ja aniré a casa.

**Parella.** No, ja t'he dit que estic venint, ara no em facis donar la volta.

Estic a 5 minuts, ves agafant la jaqueta i sortint.

**Noia.** Però que no cal, que marxarem en una estona.

**Parella.** Gira't. Estic aquí a fora.

Quan aixeques el cap, veus que està a la porta. Apuntes amb el comandament, i surts cap allà.

Passem a l'última sala.

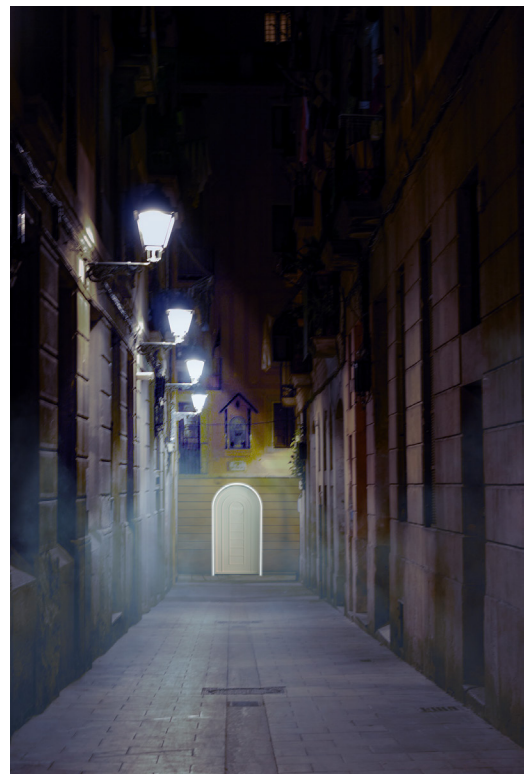






Estàs amb la teva suposada parella a l'exterior del bar. La conversa està pujada de to, ja que ell ve enfadat, i tu no saps el perquè. Li fas entendre que és veritat el que li has dit, que li has enviat una foto i que les teves amigues estan a dins. Ell capgira la conversa dient que altres vegades no ha estat així, que ets una mentidera i una manipuladora. Decideixes marxar i et persegueix. Tu li dius que et deixi en pau, però no et para de seguir. Unes vegades demanant perdó, altres dient que es culpa teva. Ell t'agafa del canell i t'estira, tu no vols que et toqui. Aconsegueixes desenganxar-te, però veus la seva cara de malestar i es va enfadant més. Comences a tenir por (i comencem a sentir una altra vegada la respiració de la noia). Comences a córrer, i el sents al teu darrere dient que paris, que no et vol fer mal, que no passa res.

Al final del carrer hi ha una altra porta i corres cap allà, les seves passes i els seus crits cada vegada estan més a prop, només vols arribar a la porta. Finalment, hi arribes i s'acaba l'experiència.



Abans de treure les ulleres, hi ha un moment de reflexió on es plantegen les dades de diferents noies que han patit per part de les seves parelles i del seu entorn.

Per altra banda, com ja hem dit al principi, les noies poden escollir si passar per aquesta experiència o bé, seguir amb l'esdeveniment.

Entraran a la sala immersiva, per on també passaran els homes.

En aquesta sala s'hi podrà veure un vídeo de diferents dones que han sofert masclisme, reflexionant sobre com poder actuar en cada cas i que han fet per poder resoldre-ho. Alguns exemples poden ser: dones que han patit masclisme a casa, control de xarxes socials...



L'esdeveniment finalitzarà a la sala 4 on trobaran professionals que podran assessorar a les persones que tinguin dubtes o vulguin consultar qualsevol cosa. També s'hi trobarà informació sobre les intervencions que s'han dut a terme al llarg d'aquest projecte, com també el plafó de l'esdeveniment "put a finger down..." i unes conclusions.

# Manual d'identitat gràfica

El manual d'identitat gràfica i visual és un document en el qual es defineix les diferents aplicacions gràfiques del projecte. Normalment el creen empreses, productes o institucions. Tot i que per al nostre projecte no seria extremadament necessari crear-ne un, crec que, pot ser útil per crear una línia gràfica adequada per als tres esdeveniments. Per això, en aquest document s'hi podrà trobar el naming, el moodboard, els diferents logotips i la seva aplicació, la tipografia escollida, els colors gràfics, la imatge fotogràfica, i l'aplicació en mock-ups.

A continuació podreu trobar un resum del manual d'identitat gràfica, el qual trobareu complet en l'Annex 2: Manual d'Identitat Gràfica.

## Naming

El nom inicial del projecte és "A la meva pell", és el nom global del projecte, el que englobarà totes les diferents accions. L'elecció d'aquest nom sorgeix com a enfocament del tercer esdeveniment, on l'objectiu principal és que els homes es posin a la pell d'una dona durant un dia, és a dir, a la meva pell.

Per a xarxes socials, a part d'utilitzar el nom "A la meva pell" (tant com a perfils de les xarxes com a hashtag) també s'utilitzarà el hashtag #solesisegures, el qual s'utilitzarà per al primer esdeveniment i seguirà a través de les xarxes socials mantenint presència i participació.

Per a no confondre, s'ha escollit un hashtag com "soles i segures" per a cridar l'atenció del primer esdeveniment. El qual ens dirigirà el segon esdeveniment i finalment, a l'esdeveniment fort de la sala Ideal.



# Aplicació de la marca

## Realització del projecte

Per a l'aplicació de la marca, com ja he explicat anteriorment, s'ha utilitzat el mètode entre anàlisi documental i desenvolupament artístic. Això m'ha permès identificar idees rellevants agrupades en l'anàlisi documental, que m'han facilitat el desenvolupament de la identitat gràfica.

Això m'ha permès crear un esborrany del projecte artístic emprant diferents tècniques i eines. En el nostre cas, he fet servir dibuix manual i dibuix digital.

## Logotip

Vaig començar desenvolupant la idea a partir del naiming: A la meva pell. Inicialment, vaig plantejar barrejar la idea d'un tatuatge (a la meva pell) amb les noves tecnologies.



Però com es pot veure, les tipografies i la intencionalitat que li volia donar, no concordaven amb els objectius del projecte. Així que vaig modificar completament la idea inicial i vaig tornar a buscar les anàlisis documentals per reflexionar sobre quines tipografies em podrien ajudar correctament a representar el logotip. I la paraula que més se'm repetia era: manual.



A partir d'aquí vaig buscar diferents tipografies fins a trobar les adequades per a aquest projecte, donant com a resultat final el logotip i diferents gràfiques per adaptar-la a les diferents necessitats. Per a poder veure el desenvolupament complet del logotip, es pot trobar a l'annex 2: Manual d'identitat gràfica.

A LA  
MEVA  
PELL

A LA  
MEVA  
PELL

A LA  
MEVA  
PELL

A LA  
MEVA  
PELL

A LA  
MEVA  
PELL

A LA  
MEVA  
PELL

A partir d'aquí, vaig ajudar-me de les persones més properes que treballant en el sector social per a revisar i ajustar el logotip i acabar de millorar-ne la qualitat i la coherència amb les idees i les perspectives obtingudes a partir de les anàlisis documentals.

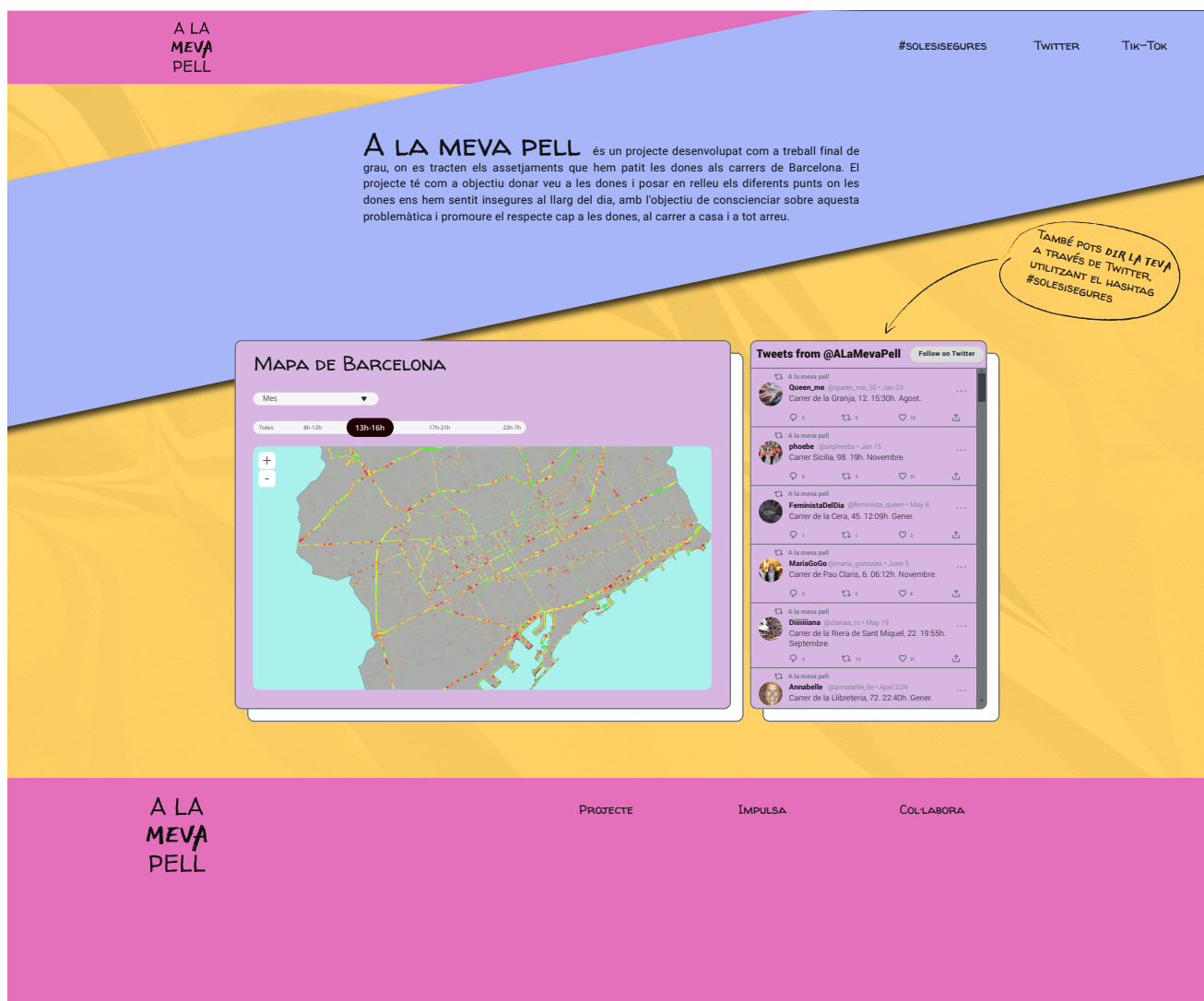
## Cartell "perill"

El següent pas ha sigut el desenvolupament de les diferents gràfiques que s'han de fer per dur a terme el projecte. La primera que vaig realitzar va ser el cartell dels carrers.

Aquest cartell es basa en el senyal de circulació quan hi ha una escola a prop. Per donar a entendre que allà hi ha homes amb males intencions, s'ha modificat el símbol de l'interior del triangle per un home, s'hi ha afegit el hashtag de #solesisegures, la pàgina web i un QR.



## Pàgina web



Després de desenvolupar el cartell i com aniria combinat amb Twitter, vaig desenvolupar la pàgina web.

Per a la web volia donar-li un toc més juvenil, informal, però que tingués força. Per aquesta raó “trenco” les línies horitzontals amb un requadre vertical i utilitzo els colors definits al document “Manual d’identitat gràfica - A la meva pell”.

L’estructura de la web s’inicia per l’encapçalat: amb el logotip a l’esquerra i altres enllaços a la dreta com el hashtag de #solesisegures, un enllaç a Twitter i un enllaç al compte de TikTok.

El contingut està organitzat per una petita descripció del projecte i seguidament hi trobem un bloc dividit en terços on hi ha el mapa de calor interactiu de Barcelona, ocupant 2/3 de l'espai. Dins del mapa hi trobem filtres per mes i hora. També té l'opció de fer zoom.

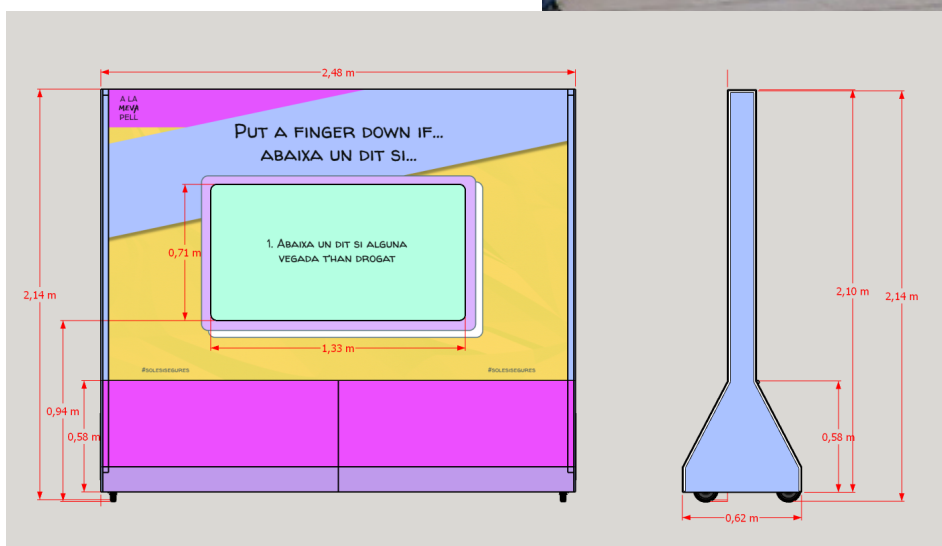
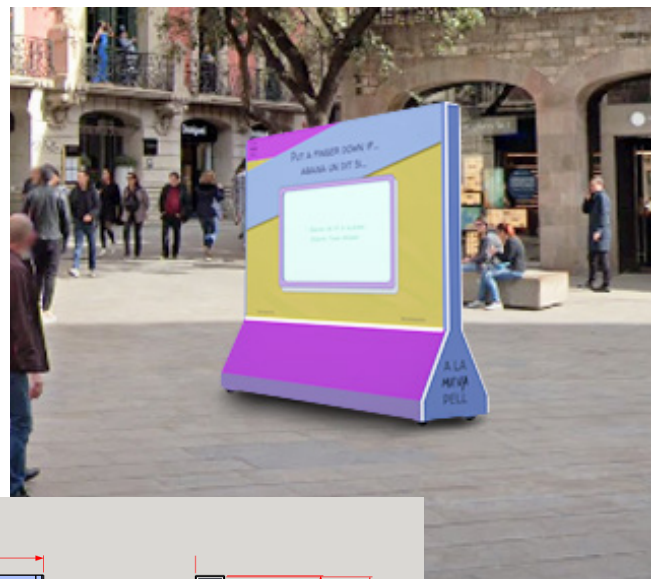
A l'altre costat ocupant 1/3 de l'espai hi trobem el Twitter en directe, on podem veure els retweets i tweets del compte de @alatevapell. Així mateix, hi ha un petit escrit a la dreta, com si fos de manera manual, per a motivar a les dones a comentar a Twitter i que també apareguin en el mapa.

Finalment, al peu de pàgina hi ha la informació tècnica del projecte: qui l'ha realitzat, amb els diferents possibles col·laboradors.

Tota la web està pensada perquè sigui responsive i adaptada fàcilment a web mòbil, així mateix amb bona usabilitat i organització dels conceptes.

## Plafó “put a finger down if...”

Seguint la idea de la pàgina web, he representat el plafó de l'esdeveniment amb intervenció presencial, “put a finger down”. Aquest també té un format juvenil i amb força.



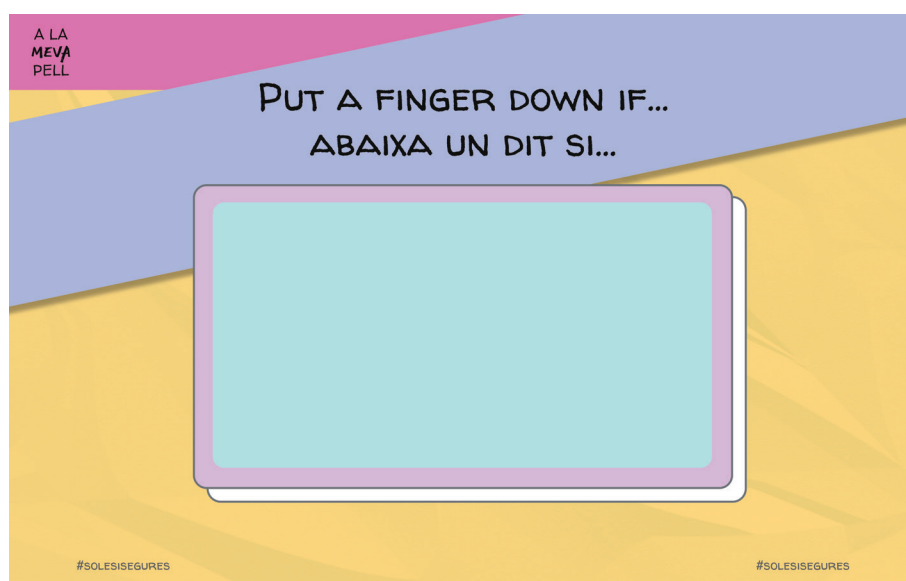
Constructivament, està pensat perquè es pugui moure amb agilitat, per aquesta raó estarà construït amb una estructura metàl·lica recoberta amb foam imprès i rodes distribuïdes per tal que puguin suportar el pes de tot el material, inclòs pantalles, càmera i cablejat.

La pantalla serà de 62 polsades, perquè puguin veure correctament totes les preguntes i les diferents informacions que se'ls hi mostrarà. Alhora, hi aniran connectats uns altaveus que es trobaran penjats al costat de la pantalla. Així mateix, hi haurà dues càmeres connectades a cada costat (a sobre de la pantalla) enfocant a la persona que es posi davant, per si de cas es posen en costats diferents.

Aquest plafó estarà connectat a un generador perquè doni energia tant a les pantalles com als auriculars, càmeres i als diferents leds col·locats.

Sobre aquest espai, faltaria seleccionar un espai o edifici públic on poder posar tota la logística que inclou: taula de mescles amb el respectiu realitzador per a poder llançar cada vídeo a cada pantalla i el respectiu àudio. També un espai on hi hagi seguretat i el servei d'atenció professional per si les persones necessiten assistència psicològica o tinguin algun dubte.

Gràficament, com ja he dit s'ha seguit la línia de la pàgina web que alhora segueix la normativa del document d'identitat visual d'"A la meva pell". En aquesta gràfica hi podem veure la gamma de colors escollida per al projecte. Així mateix, hi ha els respectius



logotips i la tipografia representada en cada espai. El logotip el podem trobar a la part superior i als laterals.

El títol “put a finger down if...” i “abaixa un dit si...” traduït perquè la idea original sorgeix de TikTok on una parella abaixa els dits i l'àudio es coneix com “put a finger down if...” i l'he traduït per tal que la gent el pugui entendre com “abaixa un dit si...”.

A la part inferior hi podem trobar el hashtag #solesisegures que si el busquem tant a TikTok com a Twitter hi trobarem les diferents històries. A TikTok hi haurà el perfil oficial de “A la meva pell” amb l'àudio, que podem fer servir en els nostres vídeos de la plataforma. Per altra banda, el hashtag també ens envia al perfil oficial de Twitter.

Les gràfiques que es representaran a les pantalles tindran aquest format.





## Sala 1 - Miralls

Comencem amb l'esdeveniment final. La realitat virtual i l'exposició.

Per realitzar aquest apartat vaig començar buscant referències del que volia representar. Sobre aquesta sala, es tracta que les persones que no estan acostumades a utilitzar la realitat virtual, puguin entendre que la persona que veuen són ells mateixos. Per aquesta raó, l'espai havia de representar una habitació o sala més personal, amb miralls perquè es poguessin veure però alhora començar a entrar en aquesta sensació de sorpresa, incomoditat i de sentir-te observat.

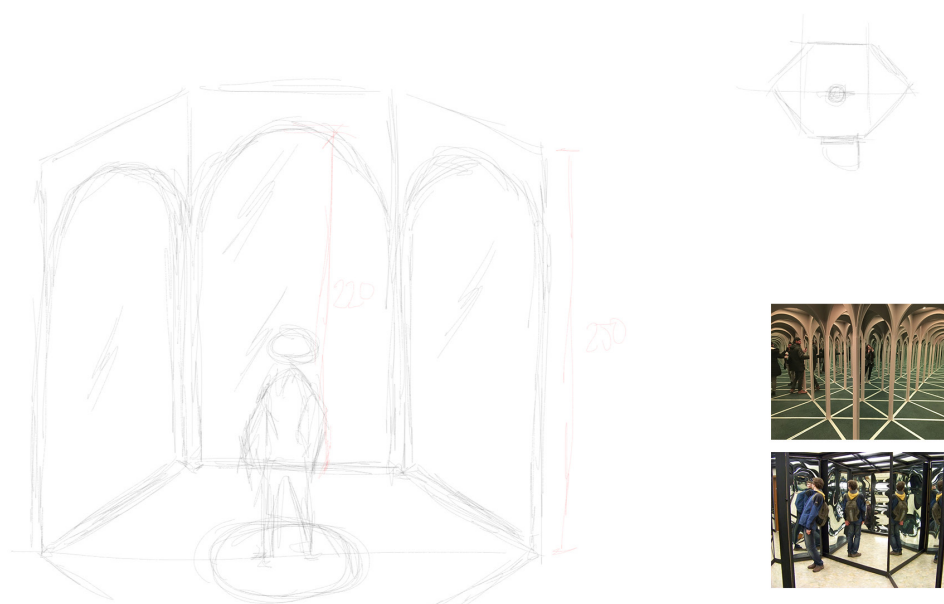
Per aquí, les meves referències es basaven sobretot en els parcs d'atraccions, on ens trobem el laberint de miralls. Una sala divertida, però alhora pot arribar a ser incòmode, perquè no saps on és la sortida, tot i que en el nostre cas, la sortida estarà ben visible perquè tampoc volem arribar al punt d'angoixa que donen aquestes atraccions.



La sala ha de ser prou gran perquè puguin moure's amb les cadires sense sentir-se angoixats ni notar que no tenen cap sortida, simplement és poder observar, entendre que la persona que veuen són ells mateixos, això ho aconseguim gràcies als comandaments que tindran a la mà que quan es mouen, mouen la persona que hi ha a la realitat virtual i, per tant, poden saludar, donar la mà... com una persona normal. A partir d'aquí, quan giren i miren al seu darrere poden veure la porta on hi ha la indicació de continuar amb el "joc" i passar a la següent sala.

Per desenvolupar aquesta part del disseny vaig començar amb uns esbossos a mà seguint les referències explicades anteriorment.

Ho vaig fer amb l'ajuda de Photoshop i una tauleta gràfica, que em facilita el dibuix a mà.



Després de decidir mides i tipus d'il·luminació, ho vaig passar al programa Sketch up, el qual utilitzo habitualment a la feina per a poder realitzar el concepte visual. Amb aquest programa i amb l'ajuda d'V-ray, puc extreure un "render", una imatge realista, amb la qual podem començar a proporcionar una idea del resultat que es vol obtenir, quines textures s'han d'usar i la il·luminació.

Les imatges són les mateixes que el projecte, però les adjunto altra vegada en grans dimensions per a poder veure tots els detalls.









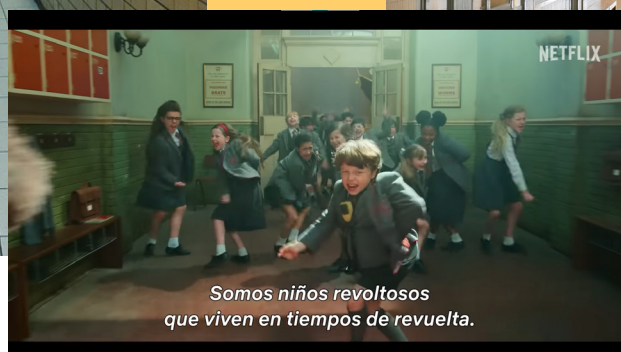
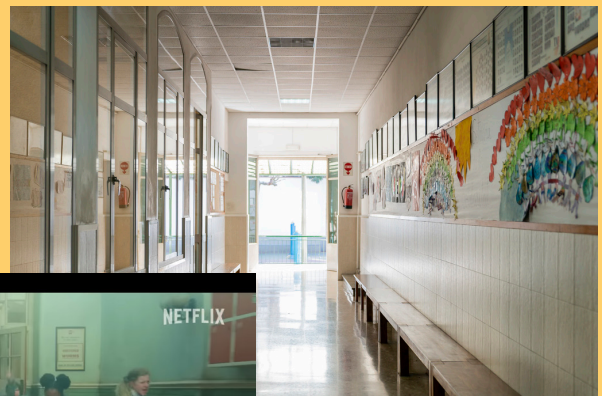
Gràcies a representar el projecte d'aquesta manera, amb l'ajuda d'un programador i un modelador especialitzats en Unreal Engine, podem representar correctament aquesta realitat virtual a les ulleres. He escollit Unreal Engine perquè és un programari gratuït que domino una mica, i per això podria supervisar més correctament el resultat final. Tot i això, hi ha altres dissenyadors i programadors que utilitzen Blender i Unity, que també podrien ser molt útils per a desenvolupar el projecte.

Ara per això, passem a la següent sala.

## Sala 2 - Passadís

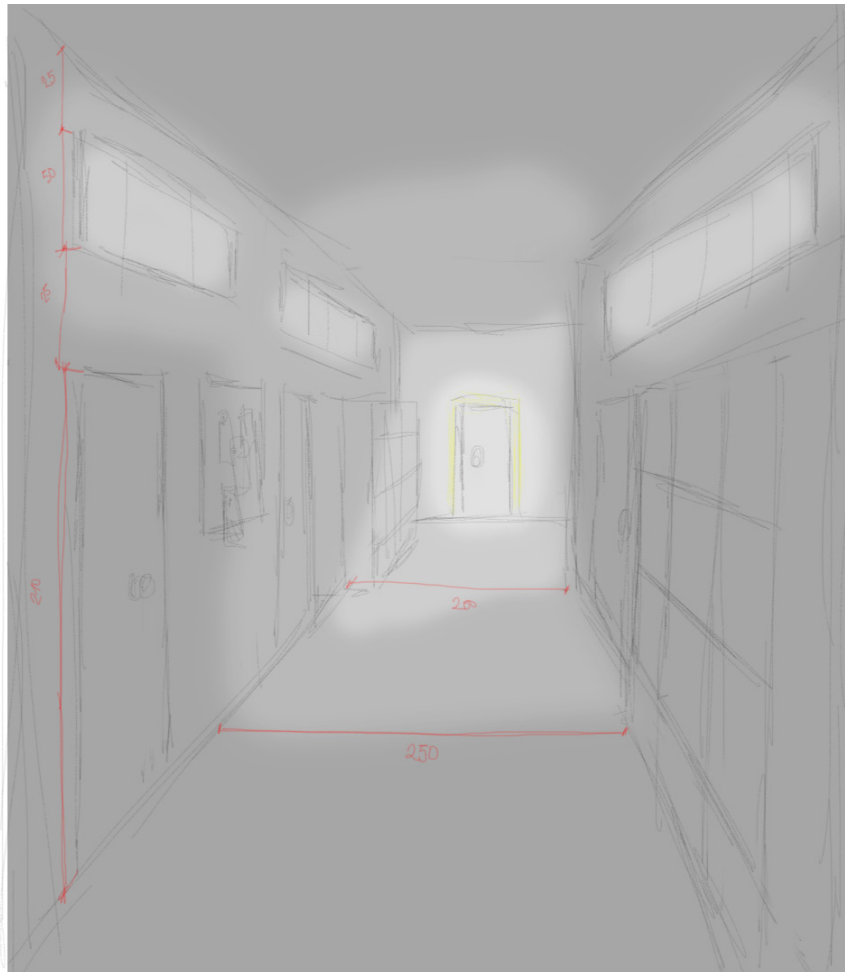
Per a la segona sala, volia representar el que se senten i encara succeeix a les escoles. Passadissos llargs, foscos on la gent passa per tot arreu i surt per totes les portes i de cop. A vegades sembla que no hi ha espai i que la gent quasi et passa per sobre.

Les referències amb les quals em baso són aquestes:



Passadissos llargs, sense quasi llum, només al final de tot on podem intuir una sortida (perquè hi ha llum), amb portes a cada costat d'on surt i entra gent, taquilles, escombraries i altres objectes que podem trobar a les escoles.

Com hem fet amb el disseny anterior, vaig començar a fer l'esbós a mà alçada intentant recrear aquestes sensacions i l'ambient.



En aquest cas, per aconseguir més angoixa, vaig decidir que el passadís s'anés fent més estret a mesura que anaves avançant. La llum accedeix sobretot per a la part del final, on trobem la porta de sortida, però també hi trobem llum a la part superior de les sales que ens ajuden a veure el passadís i les cares de la gent que s'anirà acostant i assetjant a la noia.





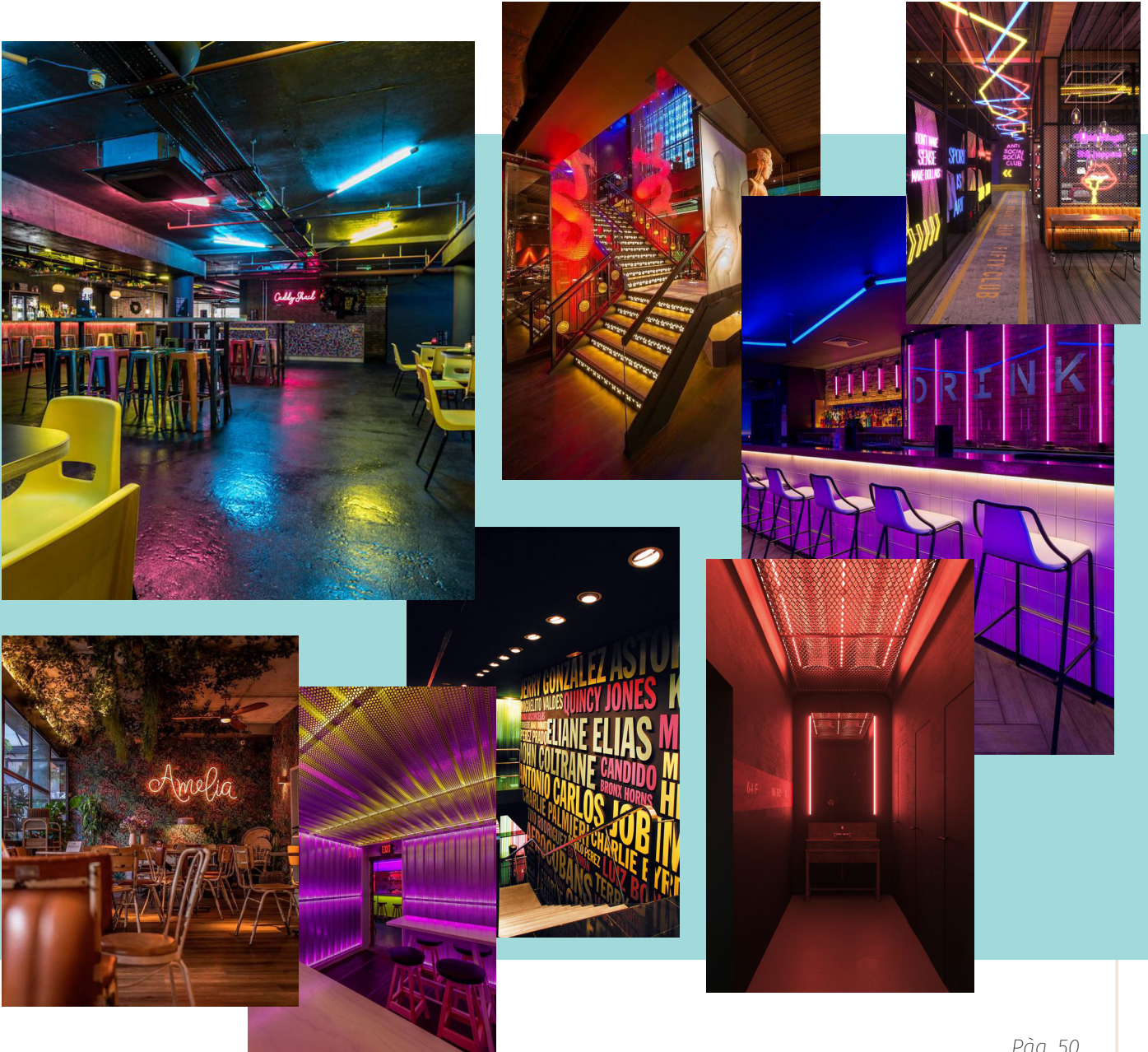




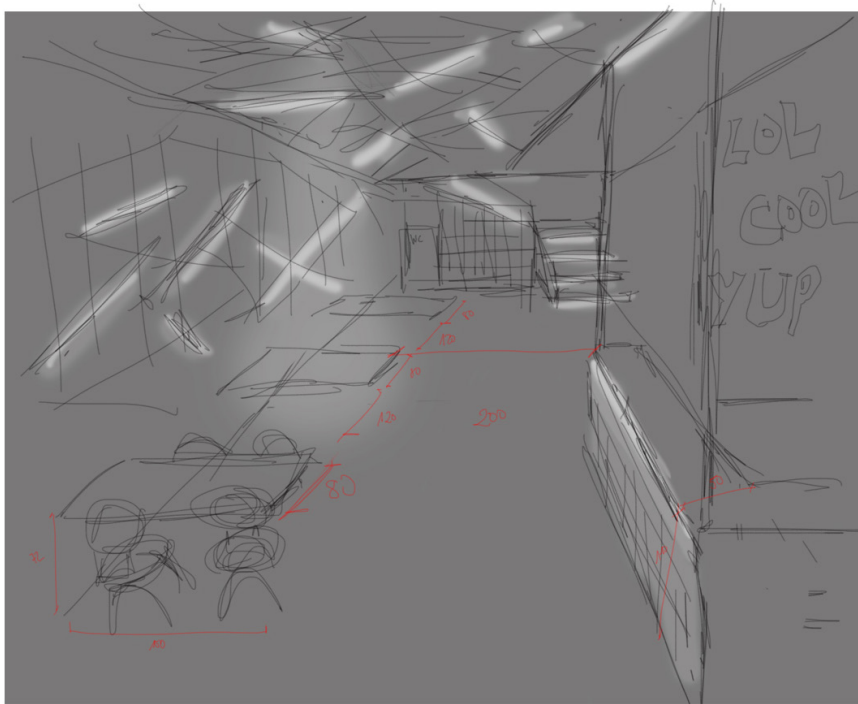
## Sala 3 - Bar gamer

En aquesta sala m'he trobat una mica més de dificultat perquè pensava en un espai on hi poguessin haver joves (menors), un espai propi perquè puguin passar l'estona sense que hi hagi alcohol a prop ni que sembli un espai "serio". M'ha sigut difícil perquè en el fons els joves no tenen llocs on poder passar l'estona a no ser que siguin els parcs, no tenen espais d'oci més informals on puguin fer soroll, riure i cridar com fem la resta als bars.

Per aquesta raó, m'he inventat una sala de jocs on puguin tenir una zona més de cafeteria o per a prendre refrescs i no sembli un espai serio, sinó que tingui una ambientació més a videojoc i a espai d'oci.



Amb l'ajuda dels esbossos he començat a crear una sala tipus night club, juvenil i atractiu per als joves.



Un espai més fosc, amb punts de llum concrets que ens ajudin a recrear una ambientació informal i de festa. Per això utilitzo tubs LED i neons, jugant amb els colors (els mateixos que s'utilitzen per a la identitat visual del projecte).

En aquest espai volia donar un toc de feminisme, i per això he fet servir la part del fons per a poder posar tot de noms de jugadores i de personatges femenins que han sigut important en la indústria dels videojocs. Podem trobar-hi noms coneguts com Lara Croft o Samus Aran, com també la Bayonetta, Aloy, Faith Connors, Chun Lee, Jill Valentine i Tracer.

Com hem anat veient, la porta que s'ha mostrat al principi de tot, a la sala dels miralls, es va repetint a la resta de jocs, per poder identificar el nostre punt de sortida, la zona més de confort. En aquest cas, queda com a la porta del local, que podem veure en el moment que ens demanen que ens girem.











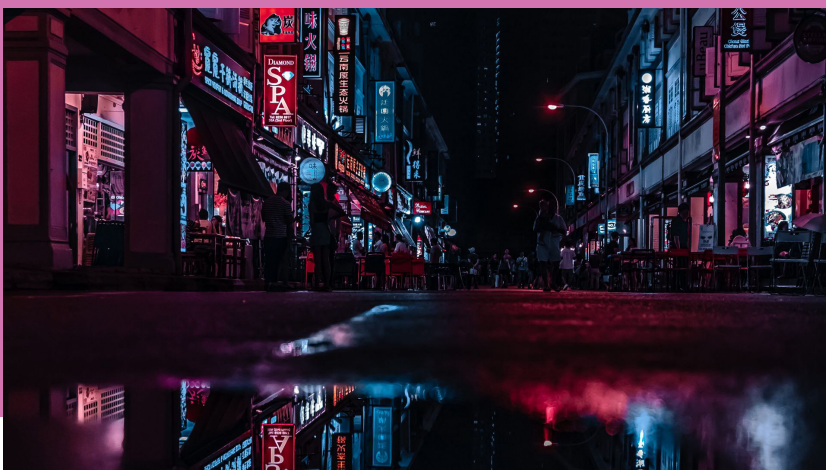
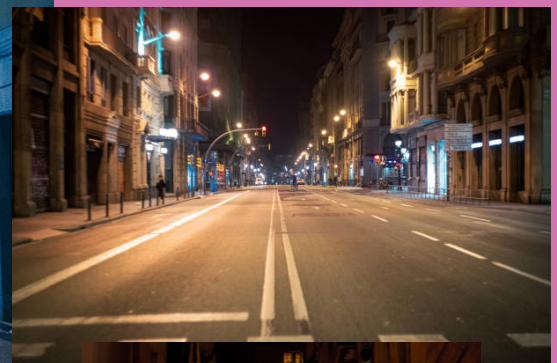
## Sala 4 - Carrer

L'última sala. La part final.

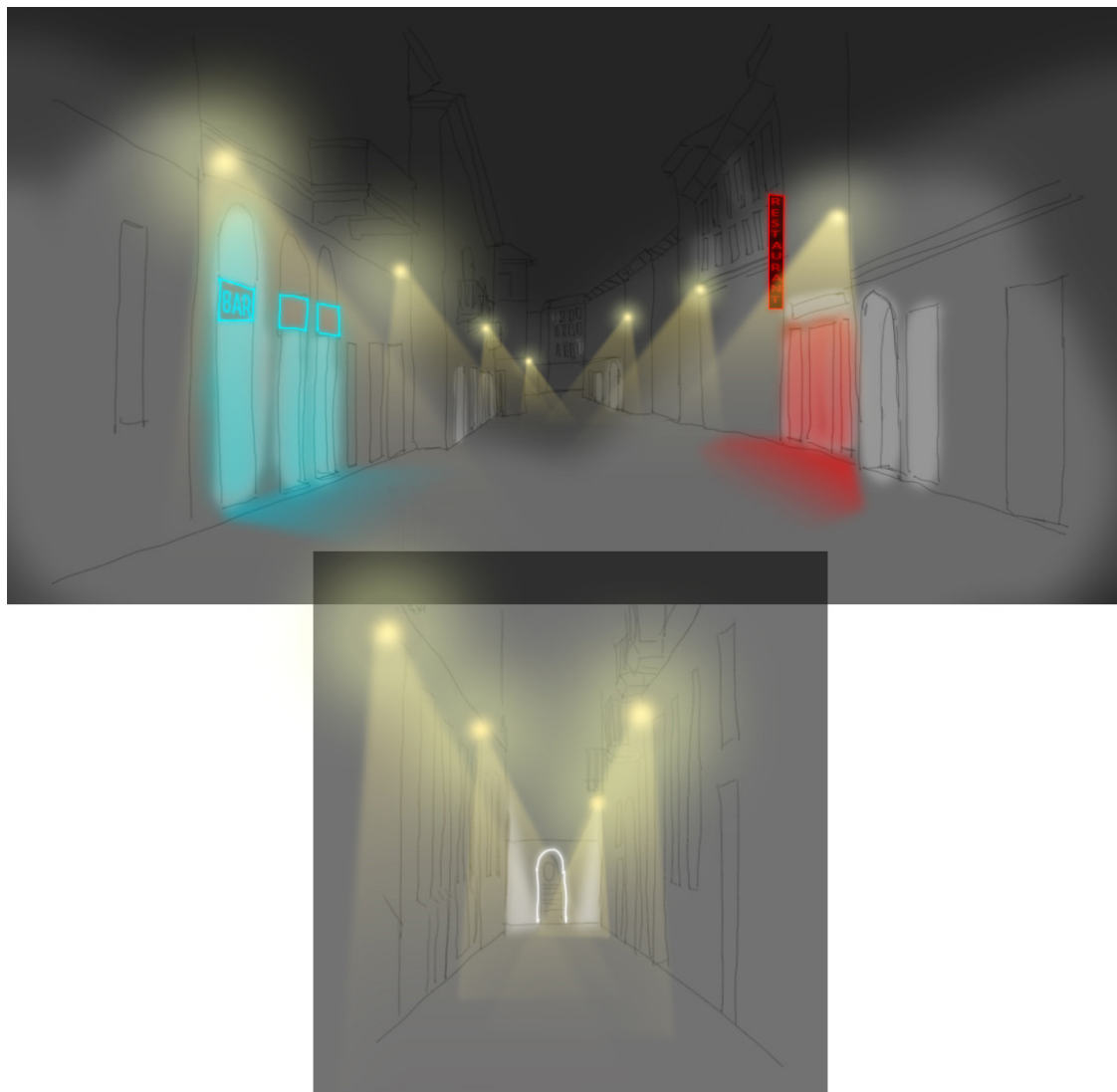
Per a aquesta es recrearà un recorregut per una ciutat des d'on la noia surt del bar i ha d'arribar a la porta que ha sortit totes les altres vegades.

Aquest recorregut serà pels carrers de Barcelona, començant per un carrer ample i acabant amb un carrer estret on al final de tot hi ha una porta. La idea és continuar donant la sensació d'incomoditat i sobretot d'acorralament, ja que tens una persona que t'està seguint i que es va enfadant cada vegada més.

A l'inici de tot també podrem veure que hi ha més llum, més bars, restaurants i altres botigues amb llums, i que a mesura que anem avançant, es va fent més fosc, els llums



estan més separats entre si i acabes en un carrer estret on només hi ha 4 fanals amb poca llum i que sembla que no tingui sortida, només hi veiem representat la porta amb el seu neó al contorn que et convida a passar a través d'ella.



El recorregut doncs començaria a la porta del restaurant, avançaria fins al final del carrer, on trobem un edifici i només podem girar a la dreta on veiem la porta al final de tot, el carrer ja és bastant fosc, bastant més estret i amb boirina.









## QR imatges 360º

Per finalitzar el projecte i poder tenir una visió més acurada dels espais on succeiran els esdeveniments de la Realitat Virtual, he realitzat unes imatges en 360º.

Per poder visualitzar-les, recomano escanejar el codi QR amb un mòbil o una tauleta, ja que així es podran moure per l'espai. També poden utilitzar l'enllaç que trobaran a continuació:

<https://kuula.co/share/collection/79Rlr?logo=1&info=1&fs=1&vr=0&sd=1&thumbs=1&inst=es>





## Cartell esdeveniment final

Aquesta és una proposta per al cartell promocional de l'últim esdeveniment i les seves variants.





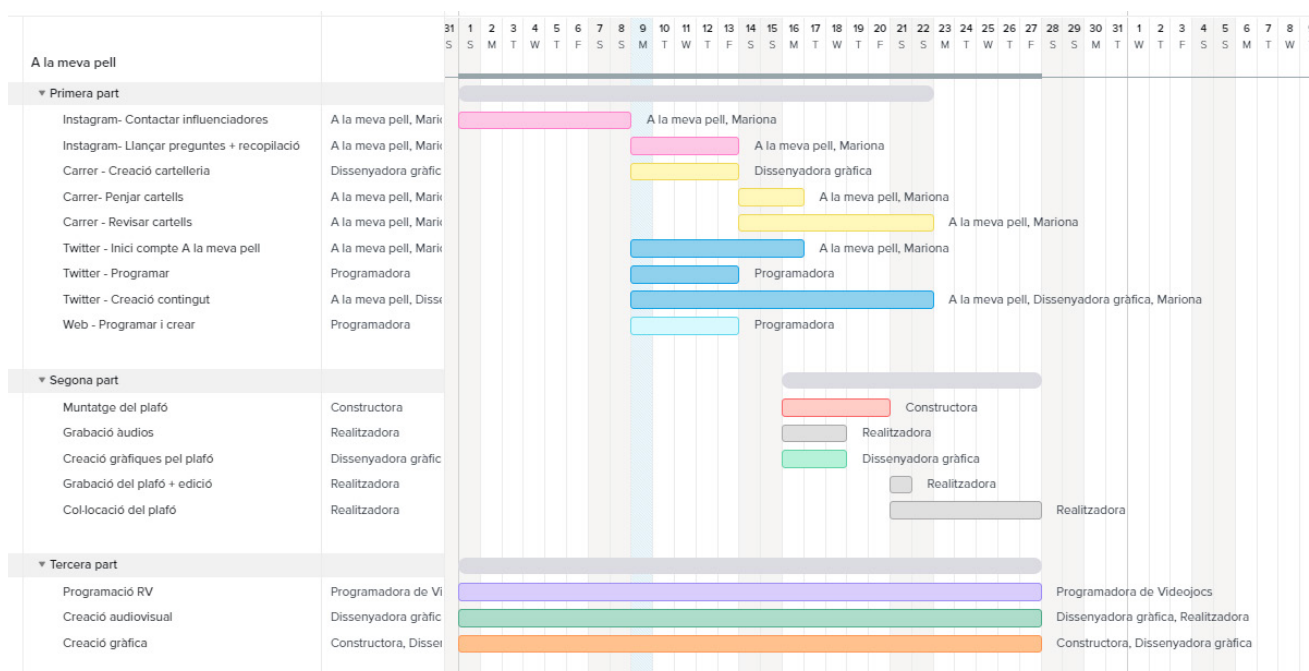




# Desenvolupament tècnic

## Planificació

Per poder dur a terme aquest projecte, s'ha creat una planificació tècnica on es desenvolupa detalladament el personal necessari, que desenvoluparà i quin pressupost serà necessari.



Per a la primera part serà necessari:

- Dissenyadora gràfica (cartells i alguna gràfica per a Twitter)
- Programadora (automatització de Twitter i pàgina web)
- Gestió del projecte (penjar cartells, controlar-los, llistat de dades - anirà de part dels organitzadors de l'esdeveniment)

Per a la segona part:

- Constructora (per al muntatge del plafó)
- Realitzadora (que farà els vídeos i la realització del plafó)
- Dissenyadora gràfica (gràfiques per al plafó i la pantalla)
- Psicòlogues (mitja jornada durant 7 dies)
- Seguretat (mitja jornada durant 7 dies)

Per a la tercera part:

- Programadora de videojocs (per realitzar tota la visualització RV)
- Dissenyadora gràfica (per a les imatges audiovisuals i gràfiques)
- Realitzadora (per a les imatges audiovisuals)
- Constructora (per a la part de museística)
- Psicòlogues (jornada completa durant 7 dies)

## Pressupost

Per poder executar el projecte en condicions, s'han planificat dues tipologies de pressupost. El pressupost ideal, en el que tothom pot treballar en bones condicions i amb el material adequat, i el pressupost mínim, en el qual es pot dur a terme el projecte però amb menys personal i menys hores per a dedicar al projecte.

	<b>PRESSUPOST IDEAL</b> <b>28.800,00 €</b>	<b>PRESSUPOST MÍNIM</b> <b>16.850,00 €</b>
<b>PRIMERA PART</b>	<b>5.250,00 €</b>	<b>2.500,00 €</b>
<i>Influenciadores</i>		
<i>Dissenyadora gràfica</i>		
<i>Programadora</i>		
<b>SEGONA PART</b>	<b>5.950,00 €</b>	<b>4.200,00 €</b>
<i>Constructora</i>		
<i>Realitzadora</i>		
<i>Dobladora</i>		
<i>Dissenyadora gràfica</i>		
<i>Psicòloga</i>		
<i>Seguretat</i>		
<b>TERCERA PART</b>	<b>17.600,00 €</b>	<b>10.150,00 €</b>
<i>Programació RV</i>		
<i>Dissenyadora gràfica</i>		
<i>Realitzadora</i>		
<i>Constructora</i>		
<i>Psicòloga</i>		

# Conclusions

Quan vaig començar a desenvolupar el projecte, em vaig centrar sobretot a desenvolupar el document d'identitat visual i gràfic. El problema va sorgir quan vaig veure que encaminava el projecte cap a un target que no era el correcte, perquè el projecte original anava destinat a un públic adult i el context social havia canviat. Així que, amb les anàlisis d'altres projectes he pogut dur a terme, de manera més acurada, el projecte base, recreant cada fase en detall incloent objectius, materials i personal necessari per a dur-los a terme.

Per altra banda, el projecte ha anat evolucionant des d'una perspectiva més artística a un projecte més tècnic amb la qual estic satisfeta, ja que s'aconsegueix la finalitat de crear conscienciació feminista al jovent amb la finalització del projecte.

També estic molt satisfeta amb el resultat visual, no només de la identitat visual, sinó dels diferents grafismes i espais en els quals es mou el projecte, superant diferents dificultats al llarg del camí.

Amb tot això, el resultat final assoleix els objectius marcats i dins dels terminis, amb un resultat positiu arribant a completar les expectatives i més del que hauria imaginat d'aquest projecte.



# Bibliografia web / Bibliografia

- **Collectiu Punt6.** (s.d.). *Collectiu Punt6* [web] Recuperat de: <https://www.punt6.org/punt-6/> [08/10/2022].
- **Qui pot esperar?.** (s.d.). *Qui pot esperar?.* [web] Recuperat de: <http://quipotesperar.org/quipotesperar/> [08/10/2022].
- **Espai la Fontana.** (s.d.). *Espai la Fontana* [web] Recuperat de: <https://lafontana.org/> [08/10/2022].
- **Calleja García, Carla. Sierra Taulé, Núria.** (s.d.). *Treball final de grau.* [publicació acadèmica]. Recursos UOC. Recuperat de: <http://disseny.recursos.uoc.edu/materials/tfg/> [08/10/2022].
- **Gencat.** (s.d.). *Departament d'Igualtat i Feminismes.* [web]. Identitat Corporativa. Recuperat de: <https://identitatcorporativa.gencat.cat/ca/descarregues/departaments-i-imatges-propies/departament-digualtat-i-feminismes/> [09/10/2022].
- **Lara Navarra, Pablo.** (s.d.). *La gestió del disseny.* [publicació audiovisual acadèmica]. Materials Campus UOC. Recuperat de: [https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID\\_00257632/](https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/PID_00257632/) [09/10/2022].
- **Beneito Montagut, Roser.** (s.d.). *Presentació de documents i elaboració de presentacions.* [publicació acadèmica]. Materials Campus UOC. Recuperat de: [https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/HKZB5UG6XS130\\_6R5O43.pdf](https://materials.campus.uoc.edu/cdocent/HKZB5UG6XS130_6R5O43.pdf) [15/10/2022].
- **Frankie MB.** (21/03/2018). *13 personajes femeninos que cambiaron la industria de los videojuegos.* [article]. Vida Extra. Recuperat de: <https://www.vidaextra.com/listas/7-personajes-femeninos-que-cambiaron-la-industria-de-los-videojuegos> [28/12/2022].
- **Right to be.** (s.d.). *Right to be.* [web]. Recuperat de: <https://righttobe.org/> [28/12/2022].
- **Levanta La Voz Madrid.** (s.d.). *Holloback.* [Facebook]. Facebook. Recuperat de: <https://es-es.facebook.com/levantalavozmadrid/> [28/12/2022].

- **Fundación Mujeres.** (24/04/2017). «Hollaback!»: *Una App contra el acoso callejero*. [Article]. Observatorio violencia. Recuperat de: <https://observatorioviolencia.org/hollaback-una-app-contra-el-acoso-callejero/> [28/12/2022].
- **Feminista havies de ser.** (s.d.). *Feminista havies de ser*. [web]. Recuperat de: <https://feministahaviesdeser.cat/> [28/12/2022].
- **Gencat.** (s.d.). *Feminista havies de ser*. [Article]. Palau Robert Gencat. Recuperat de: <https://palaurobert.gencat.cat/ca/exposicions/sala3/2020/feminisme/> [28/12/2022].