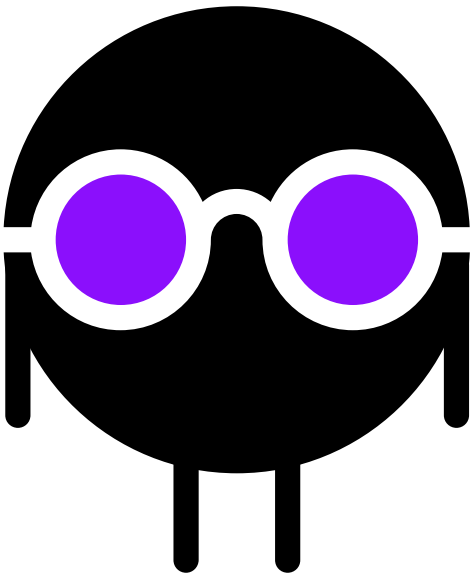


Posa't les

ulleres violetes

La millor manera de navegar pel
món i descobrir dones poderoses.

App de geocaching cultural

Memòria de Projecte Final de Grau

Grau de multimèdia

Àrea d'especialitat de creació gràfica

Autora: meri martorell mascaró

Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

Professor: Irma Vilà Òdena

.....

PAC4_Gener 2019

Aquesta obra està subjecta a una llicència de
Reconeixement-CompartirIgual 4.0 Internacional

Dedicatòria/Cita

“Si no puc ballar, no és la meva revolució

Emma Goldman (Kaunas, Imperi rus, 27 de juny del 1869 - Toronto, Canadà, 14 de maig del 1940)

Dedico el treball a totes les dones de la meva vida, i en especial a ma mare Rosa i la meva àvia Conxita, que em van fer créixer crítica i lluitadora, a ma germana Imma, amb la que la paraula sororitat abraça tots els significats, i a ma neboda Marina, amb tanta potencialitat i caràcter, tan creativa... tan “futurA”, i en fi, a les meves amigues i companyes de viatge en la vida.

Abstract

De petita, algunes nits mons pares anaven, junt amb l'associació de veïns, a empaperar el barri de cartells feministes. Ma mare ens explicava que li deien de tot, ja us podeu imaginar: "marxa cap a casa a rentar plats", "puta", "bollera"... res de nou.

Ma mare va créixer en una societat (Espanya, postguerra) profundament masclista que tractava les dones com a menors d'edat. Jo vaig créixer en una societat profundament masclista, però no tant, per que dones com ma mare van lluitar pels drets de totes. Avui en dia encara vivim en una societat masclista, i els esforços per canviar-la mai son suficients.

El meu treball vol afegir un granet de sorra més a la tasca feta per milers de dones en la recerca de la igualtat i de l'apoderament de les dones. Partint de biografies de dones, crearem un aplicatiu que col·labori a ampliar els referents femenins i a canviar el paradigma de paper secundari que ha imperat a les narratives històriques tradicionals, habitualment en mans d'homes.

Abstract (english version)

As a child, I remember my parents taking us to the neighbour's to sleep at a neighbour's some evenings, because they went to wallpaper the streets with feminist manifestos with a neighbourhood association. My mother used to tell us that many times, people shouted insults at her. It is easy to figure out which words they said: go home to do the washing up, whore, dyke... nothing unusual.

My mum grew up in a deeply sexist society (Spain, post-war), which treated women as minors. I grew up in a slightly less sexist society, just because women like my mother struggled for our rights. Nowadays we are still living in a sexist world, so any efforts to change it will always be welcomed.
I hope the project puts its oar into the great work done about gender equality and empowerment by thousands of women.

We want to create an application which will encourage children to expand female referents and will give them tools to change the gender bias that prevail in historical narratives.

Índex

1. Introducció/Prefaci 8
2. Descripció/Definició/Hipòtesi 9
3. Objectius 9
3.1 Principals 9
3.2 Secundaris 9
4. Marc teòric/Escenari 10
5. Continguts 12
6. Metodologia 13
6.1 Disseny 13
6.2 Producció 13
6.3 Difusió 13
7. Plataforma de desenvolupament 14
8. Planificació 14
9. Procés de treball/desenvolupament 15
10. Arbre de navegació 16
11. Prototips 17
11.1 Lo-Fi 17
11.2 Hi-Fi 20
12. Projecció a futur 26
13. Conclusions 27
Annex 1. Lliurables del projecte 28
Annex 2. Captures de pantalla 30
Annex 3. Llibre d’estil 35
Annex 4. Bibliografia 40
Annex 5. Vita 44

Figures i taules

Índex de figures

Il·lustració 1. Portada del llibre "Elles" 8
Il·lustració 2. App "The history of everything" 10
Il·lustració 3. App Google Earth 10
Il·lustració 4. App Civilisations 10
Il·lustració 5. App Pokemon Go 11
Il·lustració 6. App Geocatching 11
Il·lustració 7. App C:Geo 11
Il·lustració 8. Diagrama de Gannt 14
Il·lustració 9. Arbre de navegació 01 16
Il·lustració 10. Arbre de navegació 02 16
Il·lustració 11. Esbossos 19
Il·lustració 12. Prototips alta fidelitat 01 20
Il·lustració 13. Prototips alta fidelitat 01 21
Il·lustració 14. Prototips alta fidelitat 02 22
Il·lustració 15. Prototips alta fidelitat 03 23
Il·lustració 16. Prototips alta fidelitat 04 24
Il·lustració 17. Prototips alta fidelitat 05 25
Il·lustració 18. captures del procès de disseny del logotip 30
Il·lustració 19. Captura de treball amb Illustrator 31
Il·lustració 20. Captura de treball amb Adobe XD 01 32
Il·lustració 21. Captura de treball amb Adobe XD 02 33
Il·lustració 22. Captura de treball amb Adobe Premiere 34
Il·lustració 23. Captura de treball amb After Effects 34
Il·lustració 24. Llibre d'estil 01 35
Il·lustració 25. Llibre d'estil 02 36
Il·lustració 26. Llibre d'estil 03 37
Il·lustració 27. Llibre d'estil 04 38
Il·lustració 28. Llibre d'estil 05 39

1. Introducció/Prefaci

Sempre he pensat que si mai feia un treball final de grau seria d'un tema que atrapés fortament la meva atenció, i ja que podem escollir lliurement, volia aprofitar per enriquir els meus coneixements de cultura i d'història des de una perspectiva de gènere.

Il·lustració 1. Portada del llibre "Elles"

Certament les històries de la història han estat narrades des de un punt de vista patriarcal, i aquest biaix ha fet que dones que han jugat un paper important hagin estat invisibilitzades o directament ignorades. Per fer-se una idea de la magnitud del tema, La Universitat de València conclou, en un estudi propi, que en els manuals de la ESO tan sols el 7,5% de les figures històriques que apareixen són dones. [1]

De fet, hi ha un terme anglès, un joc de paraules, que reivindica aquesta història oblidada, *herStory* (jugant amb his-her i history). [2]

Darrerament hi ha un bon grapat d'iniciatives com **#vullSerCom** que busca visibilitzar *'referents dones per a generar imaginaris entre els més petits, perquè coneguin dones que han obert camins i que les persones poden ser el que vulguin al marge del seu gènere'*[3]

Fent una recerca vaig ensopegar amb aquest llibre editat a mitges entre la revista d'Història Sapiens i l'Institut Català de la Dona, que fa un recorregut al llarg de la Història de Catalunya per rescatar la memòria de les dones. Em va semblar un bon material de base pel meu projecte.

Per altra banda, la recerca em va dur a analitzar els productes multimèdia existents que s'han creat per pal·liar aquesta situació de desinformació envers la història de les dones, i, tot i que hi ha productes, molts d'ells son de producció amateur, o amb poc continguts.

Una de les troballes destacables es *Women on the map*[4], una aplicació amb aptituds de geolocalització que t'avisa quan passes a prop d'un lloc on ha succeït una fita important de la herstòria, o l'aplicatiu de l'Institut Català de la Dona que geolocalitza tots els carrers amb nom de dona de Catalunya.[5]

La idèa principal seria definir una app que ens connecti amb biografies de dones de una forma lúdica, per poder arribar a més públic, i apoderar les nenes/noies/dones amb històries de dones valentes i fortes de totes les èpoques, que van lluitar pels drets de totes.

1 https://www.eldiario.es/inspira/app-pensamiento-feminista_6_408819131.html

2 https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/herstory

3 https://www.vlaweb.cat/noticies/vull-ser-com-una-campanya-per-a-crear-referents-femenins-i-demostrar-que-les-dones-poden-arribar-on-vulguin/?platform=hootsuite

4 https://computerhoy.com/noticias/apps/app-feminista-te-avisa-visitar-lugar-simbolico-28113

5 http://carrersdones.icqc.cat/icd/index.html#8/41.432/1.857

2. Descripció/Definició/Hipòtesi

La idea es desenvolupar una app cultural que desplegui les biografies de forma lúdica, narrant-les de forma visual, amb animacions, amb capacitats de geolocalització i amb enllaços per seguir ampliant la informació oferta, (àudios, altres biografies, etc).

L'app busca la complicitat de l'usuari/a, fent que personalitzi el seu avatar i llançant reptes per assolir i aconseguir premis (gamificació) que es podrien traduir en descomptes o entrades a museus/experiències/llibreries...

Combinant el turisme amb les biografies, aconseguim ampliar l'experiència de visitar una ciutat amb una segona capa, el descobriment de biografies, geolocalitzada a punts d'interès de la ciutat. El recorregut pot ser lliure (Pantalla Explora), o bé a través de rutes suggerides per l'aplicació. Com a alternativa, es pot navegar virtualment (sense moure's) per un globus terraqui que conté etiquetes que geolocalitzen les biografies als països d'origen de les protagonistes.

La proposta busca que la varietat de biografies sigui equilibrada, tant per època, com per país d'orígen, i tot i que els exemples desenvolupats al treball son una petita mostra, la idèa seria partir de una base nombrosa de biografíes (a partir de 100)

El projecte es centra en l'aspecte gràfic/visual i el disseny de les pantalles del prototip, sense entrar en la programació, i paral·lelament en la producció de animacions vinculades a l'experiència d'usuari, i a la promoció dels continguts a les xarxes socials.

3. Objectius

3.1 Principals

Objectius clau del TF.

- Aplicar els coneixements adquirits durant el grau, principalment els coneixements associats als aspectes de creativitat i disseny.
- Explorar l'animació 2D.
- Aprofundir en una visió alternativa a la història des de la perspectiva de gènere.

3.2 Secundaris

Objectius addicionals que enriqueixen el TF i que poden patir variacions.

- Generar continguts susceptibles d'ampliar el meu portafoli professional.
- Valorar la capacitat de realitzar un producte multimèdia de qualitat amb els recursos que es tenen a l'abast.

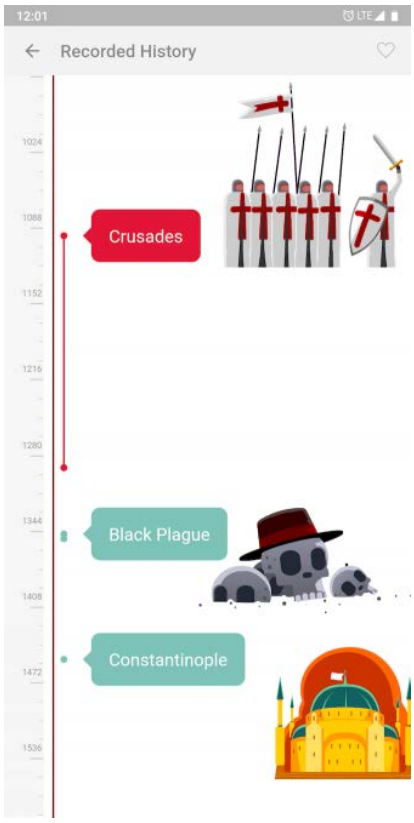
4. Marc teòric/Escenari

L'aplicació s'enmarca dins l'ampli grup del les aplis educatives/culturals, un grup heterogeni on els continguts son presentats de forma molt diversa. El nostre escenari queda acotat per els productes que mostren els seus continguts culturals a través de la Realitat Augmentada.

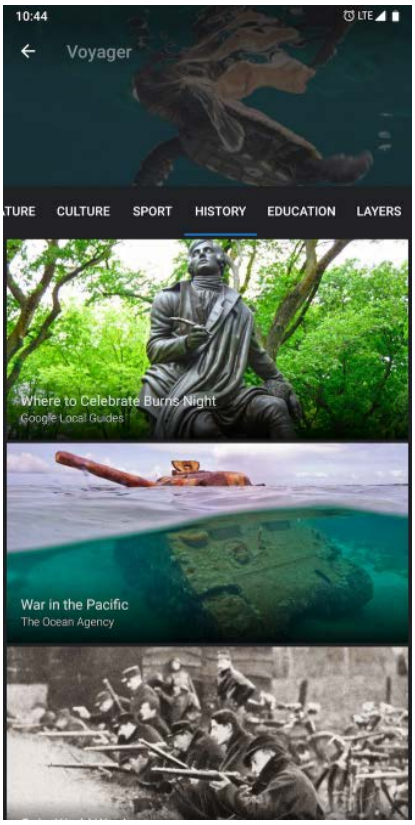
Antecedents

A l'introducció ja hem apuntat una mica el marc teòric que sustenta el projecte, i en aquest apartat ens centrarem en presentar productes similars o bé relacionats amb el nostre.

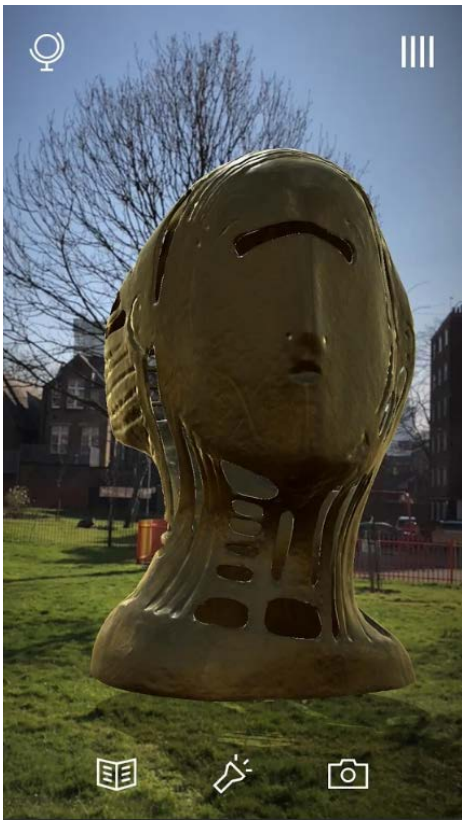
Si revisem les apps d'Història[6], hi ha multitud interessants, la majoria d'ells amb una timeline com a fil conductor, però també en trobem que fan ús de la realitat augmentada o de l'ubicació :



Il·lustració 2. App "The history of everything"



Il·lustració 3. App Google Earth



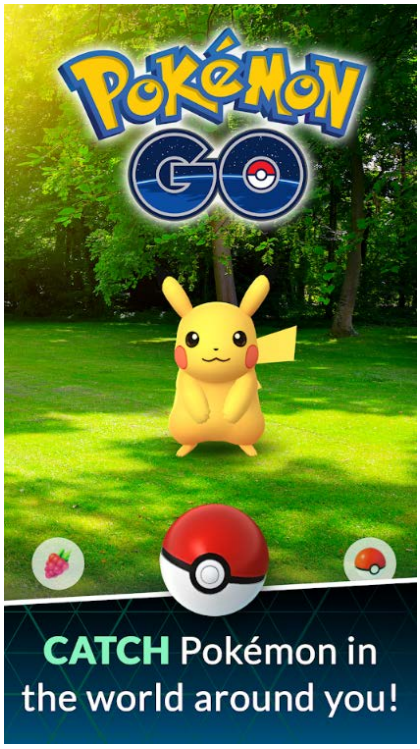
Il·lustració 4. App Civilisations

"The History of Everything" per **Android** | **iOS**	"Google Earth" per **Android** | **iOS**	Civilisations AR per **Android** | **iOS**

Per altre banda, dins el mercat aplicacions de geocaching, resulta inevitable citar **Pokemon Go**, l'app que va popularitzar definitivament el geocaching, però multitud d'apps més[7] aprofiten l'atractiu i útil reclam de la realitat augmentada per a desplegar-se.

[6] The 7 Best History Apps That Make Learning History Exciting de Shubham Agarwal

[7] The 5 Best Geocaching Apps de Tim Fisher



Il·lustració 5. App Pokeon Go

Il·lustració 6. App Geocatching

Il·lustració 7. App C:Geo

Pokemon Go per **Android** | **iOS**

Geocaching per Android | iOS

c:geo per **Android**

5. Continguts

L’objecte del treball es la definició tant de la part gràfica com de l’interactivitat d’una aplicació de divulgació cultural, així com de la seva difusió via xarxes socials.

El procès de creació ha implicat d’entrada, definir el nom d’aquesta app. En un inici, l’app es va anomenar “Elles”, per que partia de un llibre de biografies editat a mitges entre la revista Sapiens i l’Institut Català de la Dona. Però, en avançar el projecte, vaig decidir ampliar l’abast de les biografies, que finalment ha passat a ser global (de tot el món) i per tant, el procès de naming va reiniciar-se. Al final, l’aplicació busca ser una mirada crítica al que ha visibilitzat la Història, habitualment escrita per homes, on les biografies femenines han estat invisiblitzades o minimitzades. Per això, “Les ulleres violetes” em va semblar apropiat, per que les històries hi són, només cal “posar-se les ulleres” per veure-les.

El nou nom de l’app donava joc per fer un logotip suggerent, es van fer i descartar una pila de proves fins trobar la que més m’encaixava amb la idèa, una mena de personatge neutre, ni home ni dona, on el que destaca son les ulleres que duu.

Tenint al cap el perfil d’un usuari@ avesat a usar amb soltura els telèfons inteligents i que fa ús intensiu de les xarxes en el seu dia a dia, vaig optar per ludificar l’accès a les biografies, de forma que l’app resulta ser un joc geolocalitzat, on el premi es “capturar” aquestes mini-biografies, i altres incentius de caire cultural, i per altre banda es facilita la creació i difusió de les històries a xarxes com Instagram i Twitter.

Per la part de UX, s’ha definit la navegació/interacció i la jerarquia de les diferents pantalles necessaries per a portar a terme aquests jocs. Aquesta queda reflexada a l’arbre de navegació adjunt, es pot veure en funcionament en el videos d’us de l’app i fer una prova de forma interactiva en l’enllaç al núvol del prototip d’Adobe XD.

Per la part gràfica, s’ha definit el disseny visual de l’interface, així com l’Imagotip de l’aplicació, i una guia d’identitat gràfica de la marca.

Per la difusió de l’app a xarxes socials s’ha realitzat un petit clip (Stories de Instagram i Twitter), i per la difusió de continguts, s’ha dissenyat un mòdul de l’aplicació que genera una tarja amb continguts relacionats amb les biografies.

6. Metodologia

Tal i com es pot llegir als apunts de Metodologia i desenvolupament de treballs en xarxa, no hi ha una metodologia única, i cadascú te els seus propis mètodes, però en línies generals, el TFG que es podria definir com a projecte de mida mitjana, necessita una planificació inicial per assolir els objectius amb comoditat.
En tot cas, s'ha enfocat el treball com si fos un producte multimèdia amb un client real, i per tant s'ha estructurat el treball en 3 fases principals: Disseny, Producció i Difusió.

6.1 Disseny

Es l'etapa més delicada i la que hem de definir amb més detall per poder tirar endavant sense entrebancs. Aquesta fase es defineix l'abast del projecte, i inclou la definició de continguts, el briefing/guió i storyboards, esbossos inicials o prototips del producte, i la planificació detallada de la producció.
Es podria dir que aquesta fase es la de pre-producció.

6.2 Producció

Un cop validat el projecte, entrem a la fase de producció pròpiament dita: la creació dels continguts que s'han definit amb tot el detall possible a l'apartat de disseny, i que en el nostre projecte abasta 3 grups fonamentals:

- Creació de prototip d'alta fidelitat de l'app
- Creació d'identitat visual de l'app
- Creació d'animacions

6.3 Difusió

Aquesta part, que en un projecte real es molt rellevant, en el cas d'aquest treball no ho serà tant, i dins del planning desenvolupat a l'apartat 9 de planificació tindrà poc pes, però l'hem volgut conservar per seguir amb l'enfoc inicial de producte i client reals.

Com ja hem dit a l'apartat de continguts, s'ha elaborat una petita animació per la difusió de l'app amb la idea de usar els canals des les xarxes socials (Stories de Instagram i Twitter)

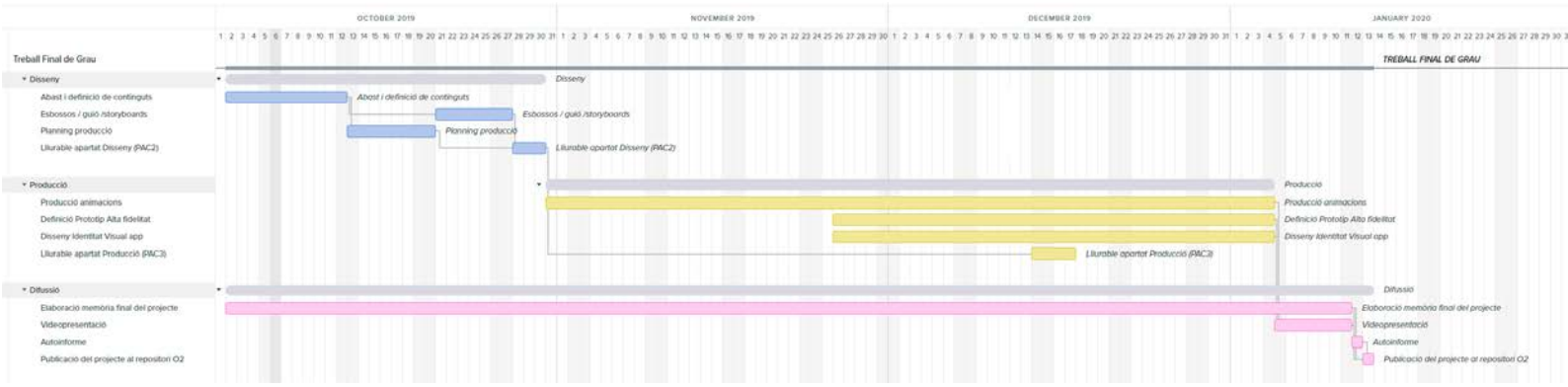
7. Plataforma de desenvolupament

El disseny de l'aplicació s'ha realitzat fent ús del paquet de software Adobe Creative Cloud, especiament d'Adobe Illustrator i Photoshop, per a la creació de continguts, i Adobe XD per al prototipat de l'aplicació. Per els clips d'animació he usat Adobe After effects i Premiere.

El hardware disponible es un pc equipat amb un processador i7, 32 Mb de ram i un monitor de 23 poltzades. Hauría estat bé un segon monitor, sobretot en la part del procès en que es treballa amb editors de video, ja que la part de l'interface ocupa bona part de la pantalla.

8. Planificació

Els crèdits associats a l'assignatura del TFG (12 crèdits), ens donen una idea inicial de la mida del projecte, sobre les 300 hores, que classifica el nostre projecte com a mitjà segons la dimensió.
El pla de treball a seguir estarà marcat per la data d'entrega de les PACs, que aniran definint les deadlines i els lliurables corresponents.
El Diagrama de Gannt ens ajuda a tenir una visió global de les tasques i a valorar el temps de dedicació que assignarem a cada una d'elles.



Il·lustració 8. Diagrama de Gannt

9. Procés de treball/desenvolupament

La metàfora de les ulleres violetes te orígen en un llibre de Gemma Lienas, "**El diari lila de la Carlota**"[8] per referir-se a una mirada crítica de la societat desde la perspectiva de gènere.
Es per aquest motiu que es convida a l'usuari/a a personalitzar amb una fotografia i escollir entre varies ulleres de vidres violetes, com a simbol de la mirada alternativa que proposa el projecte i que vol involucrar al lector.

Com que es impossible, per temps, elaborar els continguts de les biografies, el projecte a nivell de TFG desenvolupa només les que són necessaries per poder explicar bé el prototip, deixant obert el nombre en cas de portar el projecte a terme.

Durant el desenvolupament del projecte, es va decidir un replantejament del disseny de l'app, incorporant un personatge amb ulleres (la Vio), que passa a formar part de la marca, i es preveu animar de forma sencilla per donar un toc simpàtic.

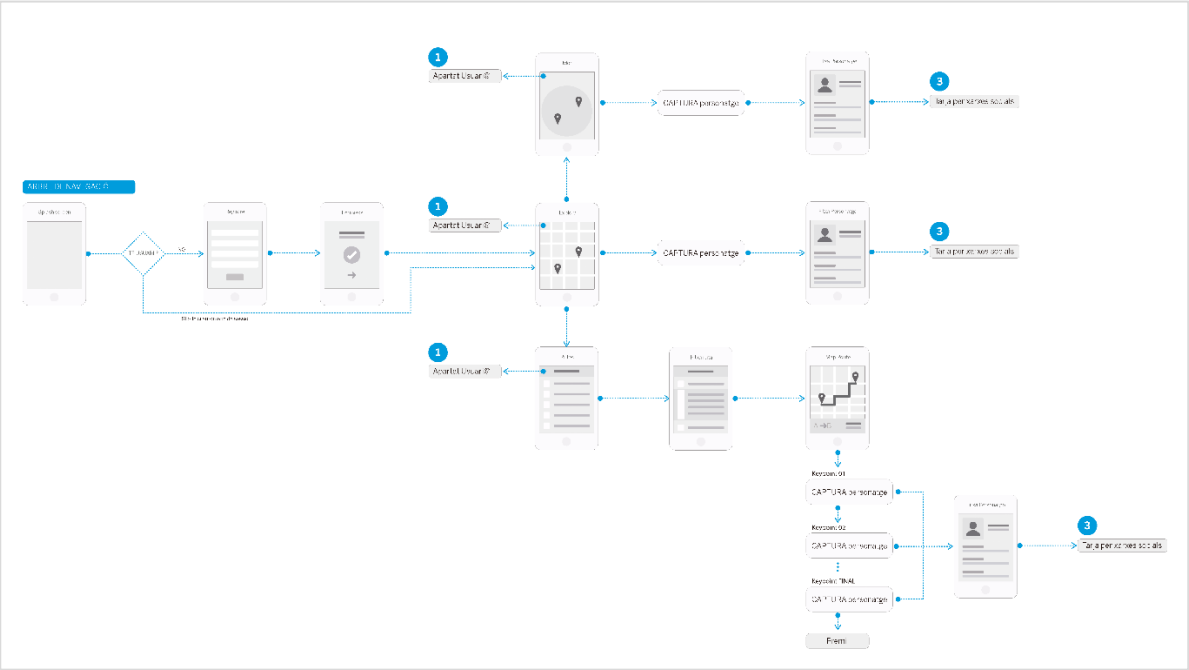
El disseny visual s'ha definit net i poc carregat, per no distreure dels continguts, jugant amb el color violeta i les ulleres com a fil conductor a través de les pantalles.

A la pantalla d'inici, un mapa geolocalitzat ens mostra on som i les fites que tenim al voltant, i es pot triar, amb la barra de icones inferior, descobrir les rutes proposades o accedir a un passeig virtual per les biografies de tot el planeta. Un cop "capturada" una biografia, s'anima l'usuari a compartir aquesta informació a les xarxes.

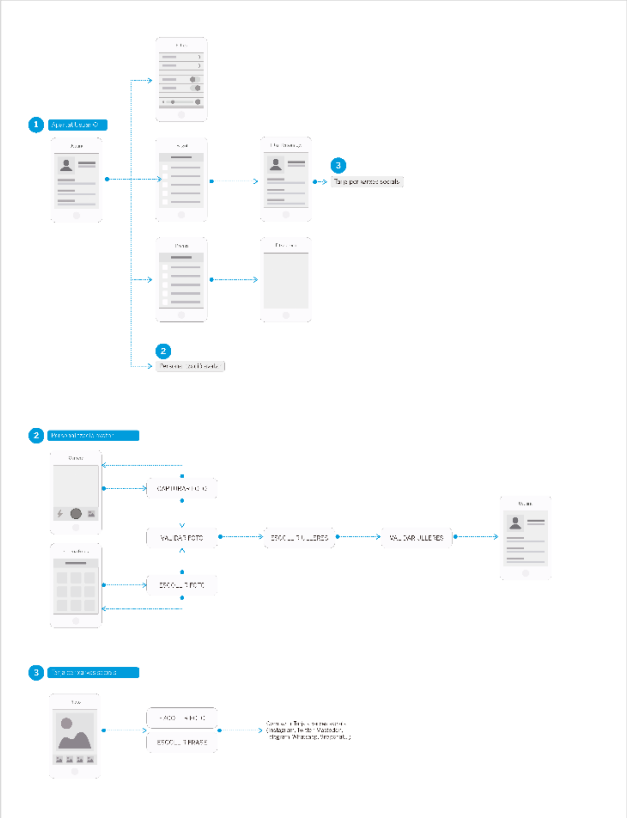
[8] https://ca.wikipedia.org/wiki/El_diari_lila_de_la_Carlota

10. Arbre de navegació

Previsualització de l’arbre d’interactivitat de l’aplicació, que es pot trobar al document adjunt (“Arbre de navegació”) a l’entrega en mida completa:



Il·lustració 9. Arbre de navegació 01

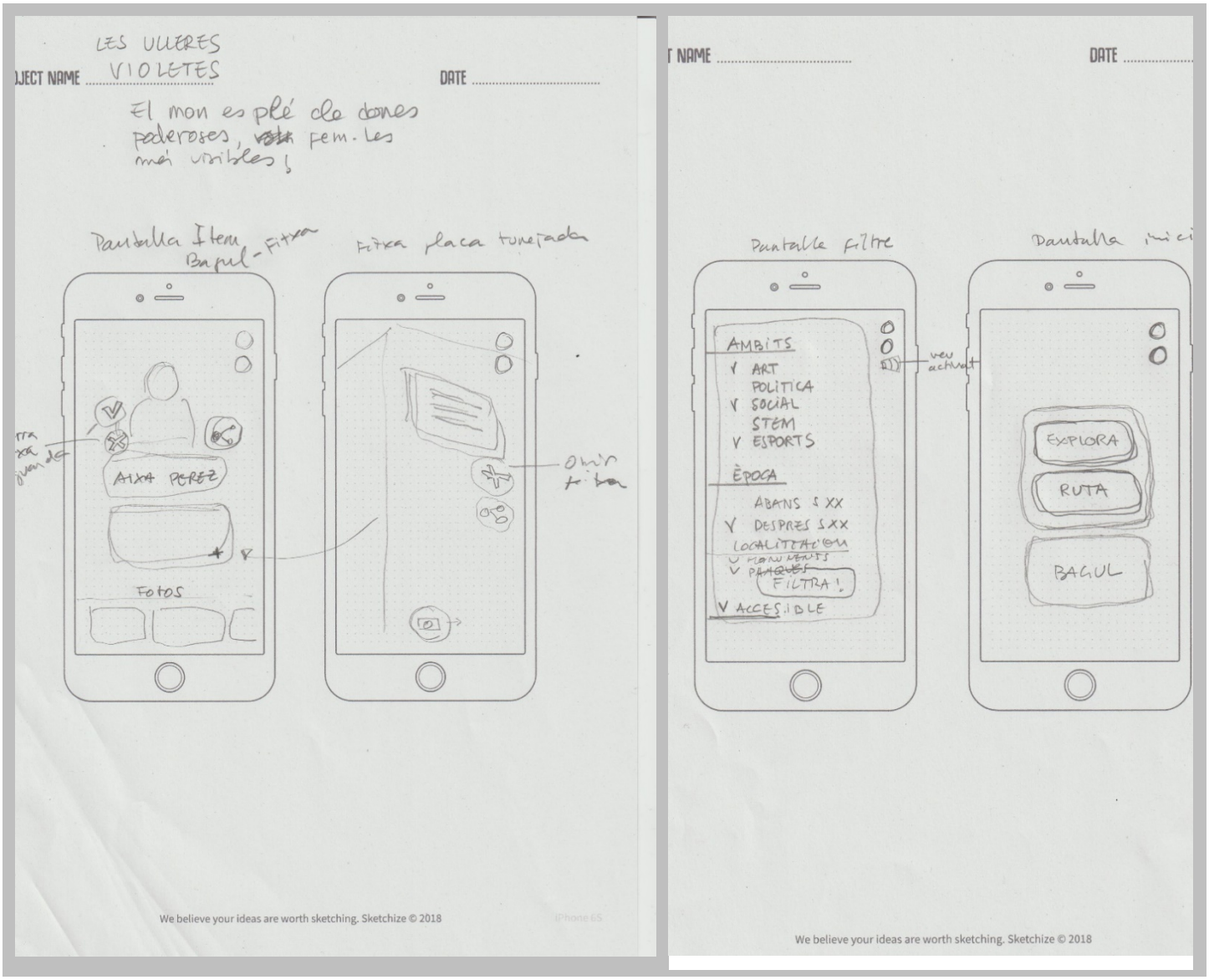


Il·lustració 10. Arbre de navegació 02

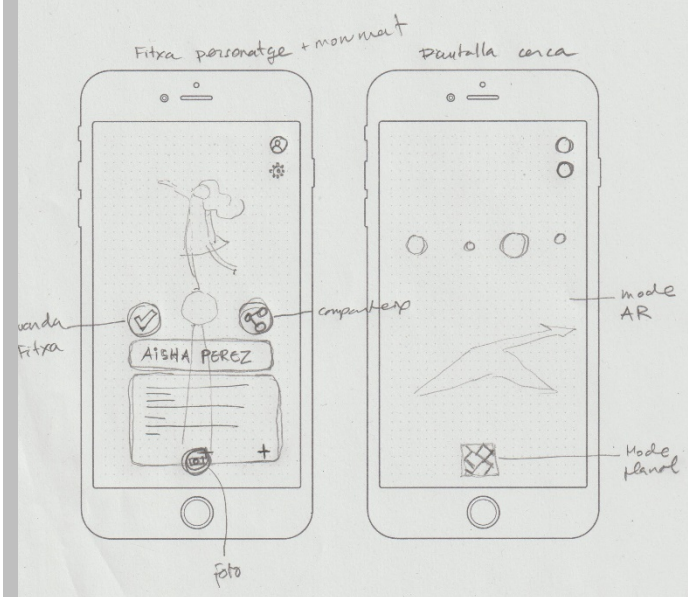
11. Prototips

11.1 Lo-Fi

- Sketches

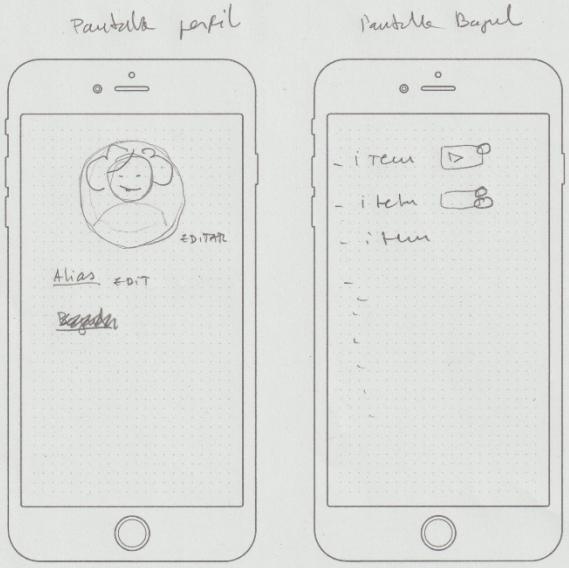


ROJECT NAME ..... DATE .....

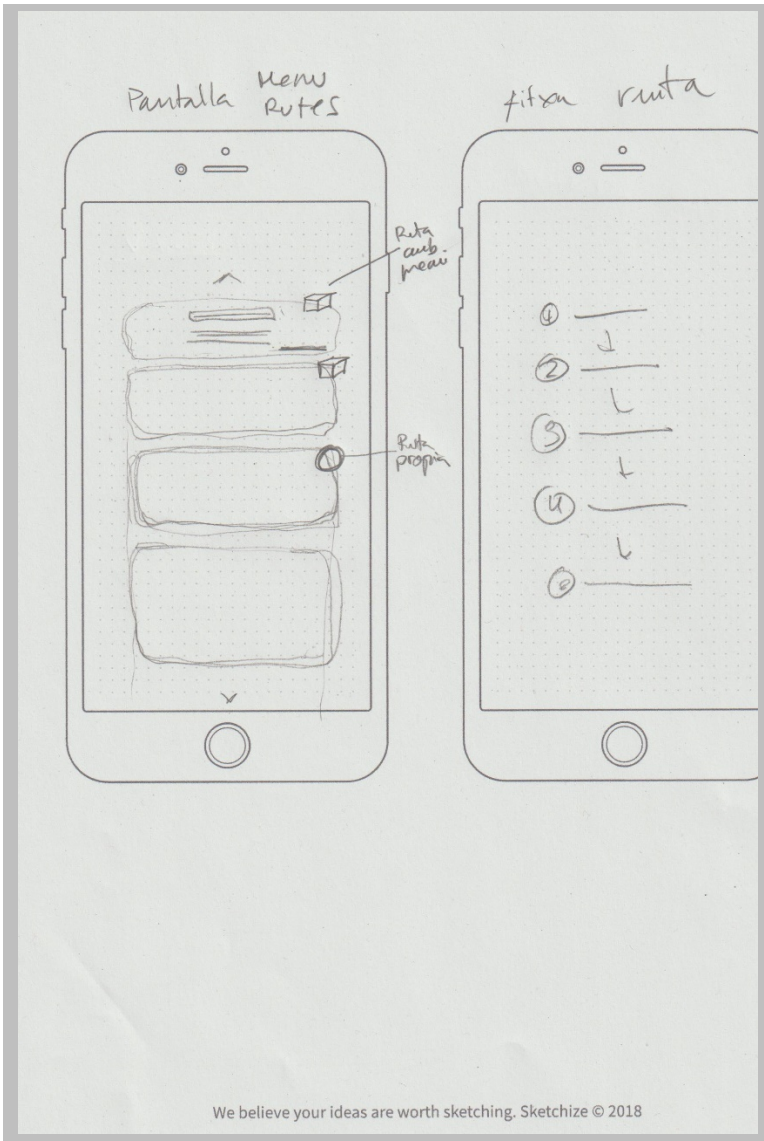


We believe your ideas are worth sketching. Sketchize © 2018

CT NAME ..... DATE .....



We believe your ideas are worth sketching. Sketchize © 2018



Il·lustració 11. Esbossos

11.2 Hi-Fi

- Prototips Alta fidelitat (document adjunt “PROTOTIP ALTA FIDELITAT_amb explicacions”)

  ENLLAÇ AL NÚVOL DE MAQUETA FUNCIONAL D’ADOBE XD

  https://xd.adobe.com/view/61e87de5-3462-4071-5c73-71c58761c579-17d9/?fullscreen

Splash Screen (animada)

Accès ràpid sense necessitat de registre previ

APARTAT EXPLORA

Pantalla EXPLORA - 01

Un cop oberta l'app, i després de la pantalla d'entrada, s'accedeix directament a la pantalla d'exploració de l'entorn. Mitjançant geolocalització i realitat augmentada, es mostren les fites mes properes i la distància que hi ha fins elles, això com un mapa que podem desplegar o replegar on se'ns mostra la visió cenital.

Pantalla EXPLORA - 02

Quan ens apropem a una fita, l'icona cambiarà, convertint-se en un botó que es pot clicar per accedir a capturar la biografia

Pantalla EXPLORA - 03

Es desplega una fitxa resum, que conté una imatge del personatge, junt amb una cita o titular destacat. Amb el botó + accedirem a la fitxa completa.

Tenim la opció de guardar la bio al Bagul, Compartir a xarxes i activar la transcripció dels perfils a audio.

Per tancar la fitxa, l'arrossegarem cap un costat, o tornarem a pitjar l'icona de les ulleres.

Pantalla EXPLORA - 04

Si pitjem ampliar informació, accedirem a la cerca amb el navegador que usem per defecte al terminal, i s'executarà una cerca amb el nom del personatge.

Il·lustració 13. Prototips alta fidelitat 01

APARTAT MON

A l'apartat MON, podrem accedir a les biografies de l'app navegant virtualment pel mon. Les fites s'organitzen, geolocalitzades segons el lloc de naixement del personatge.
El planeta es pot girar, ampliar i fer petit, fent ús de procesos gestuals amb els dits.

la resta del procès es similar a l'apartat EXPLORA

Pantalla MON - 01

Pantalla MON - 02

Pantalla MON - 03

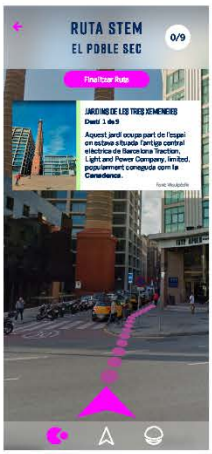
Pantalla MON - 04

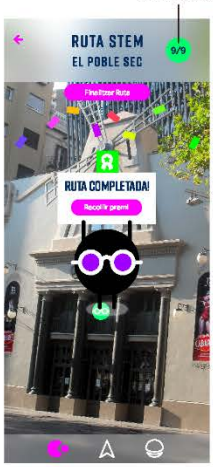
APARTAT RUTES

A l'apartat RUTES, hi ha propostes de petites rutes culturals, com la que mostra l'exemple, on, en seguir les fites, anem capturent biografies. Si es completa la ruta, s'obté un premi.

tornà a RUTES

COMPTADOR ruta finalitzada

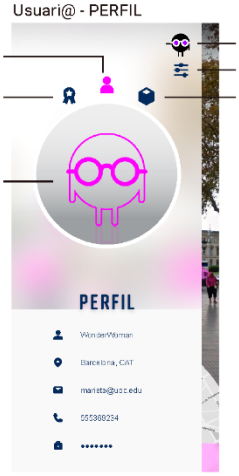




Il·lustració 14. Prototips alta fidelitat 02

APARTAT USUARI@

Usuari@ - PERFIL



PERFIL

PREMIS

En pitjar sobre l'avatar per defecte, podrem personalitzar-lo

Sortir d'USUARI@

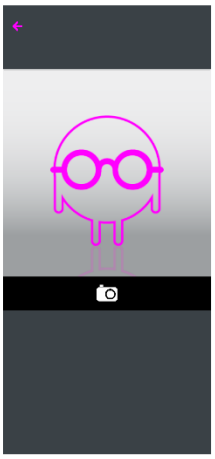
Filtres

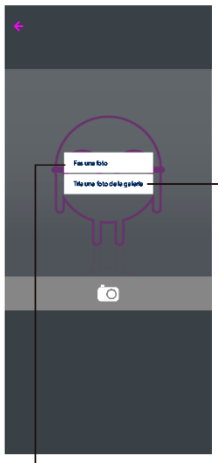
BAGUL

Usuari@ - PREMIS

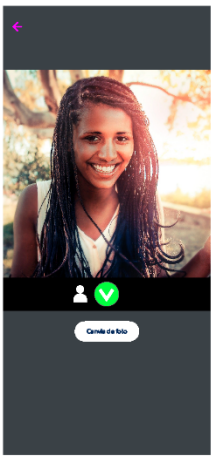
Els premis apareixen en un llistat, i es desactiven en caducar.

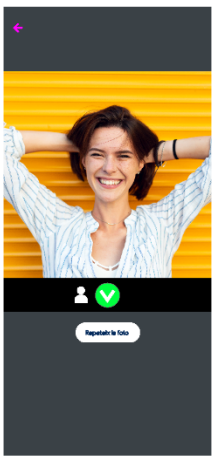
PERSONALITZAR AVATAR

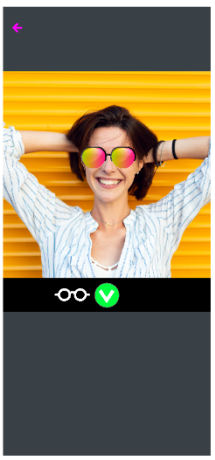


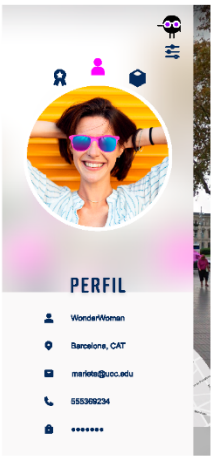


Podem personalitzar l'avatar, accedint a les fotografies que tenim al terminal, o bé accedint a la càmera i fent una foto. En qualsevol dels dos casos, i mitjançant IA, l'aplicació situarà unes ulleres, que podrem triar entre un nombre limitat de models. Un cop validada foto i model d'ullera, l'avatar nou substituirà l'avatar genèric.







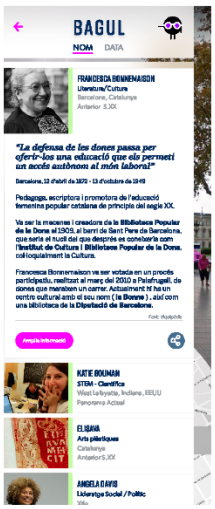


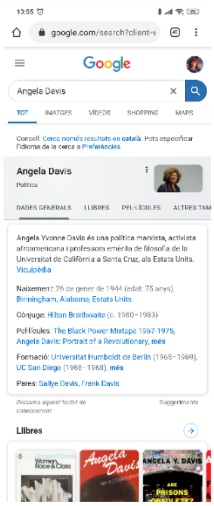
Il·lustració 15. Prototips alta fidelitat 03

APARTAT BAGUL

A l'apartat BAGUL, conservem un llistat de les biografies que hem guardat.

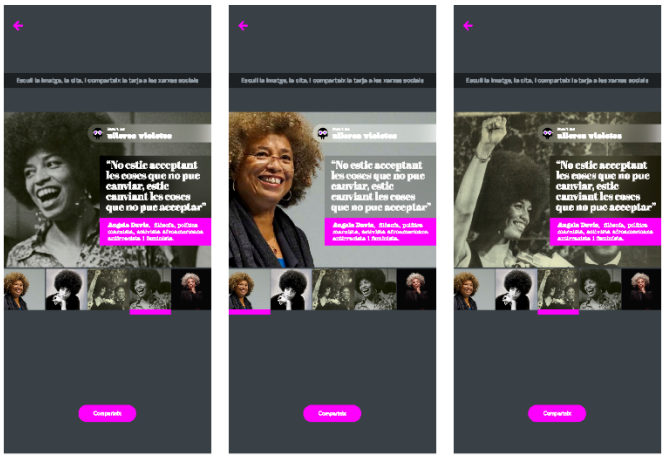
Punxant sobre cada ítem de la llista, accedim a la fitxa completa del personatge, i, de igual forma que anteriorment, podem ampliar la informació amb una cerca a internet, o optar per compartir l biografia a les xarxes socials.





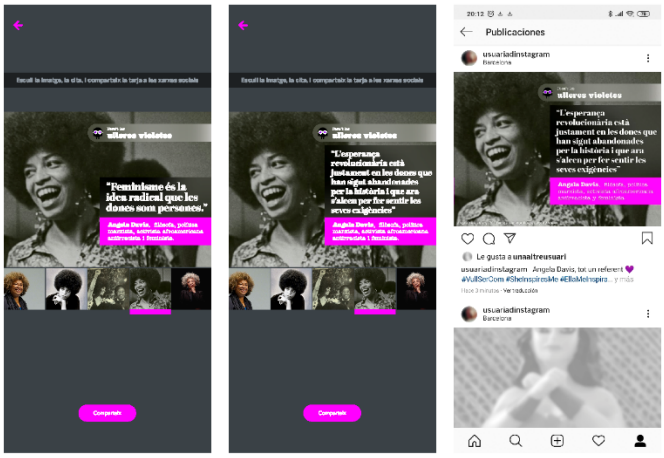
COMPOSICIÓ DE TARJA PER XARXES SOCIALS

Quan punxem a l'icona de compartir a xarxes, l'aplicació ens permet personalitzar en certa mesura el contingut de la tarja: podrem triar entre varies imatges.



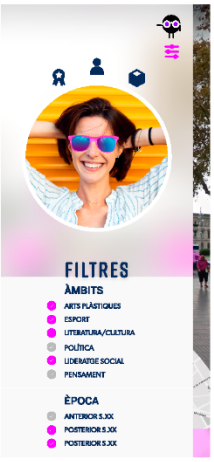
Arrossegant el texte, podrem escollir entre diferents cites del personatge, o frases que hi fan referència.

En punxar sobre el butó de compartir, l'aplicació genera un jpg i ens deixa escollir entre les aplicacions de xarxes socials que tenim instal. lades, o bé guardar la tarja a la galeria d'imatges.



II·lustració 16. Prototips alta fidelitat 04

FILTRES



Els filtres ens permeten acotar les fites que es mostren a l'apartat EXPLORA i MON, però no influïran sobre les rutes, que venen definides segons la temàtica i els patrocinadors.

Il·lustració 17. Prototips alta fidelitat 05

12. Projecció a futur

En cas de portar-se a terme, seria una bona idea idear formes de fer els continguts col·laboratius, de forma que els usuaris formessin part activa del projecte.
Per la part de continguts, s'hauria de formar un bon equip de persones relacionades amb la cultura, historiadors, escriptors i aconseguir que els continguts fossin el més destacat de l'aplicació.
També caldria estar present amb perfils a les xarxes, i ser actius produïnt petites històries per que es puguin difondre i arribar al major nombre de persones.
Involucrar empreses i institucions de caire institucional i cultural pot ser també fructífer, una relació que pot resultar beneficiosa per abdues parts, i es el que es planteja com a proposta amb l'apartat de rutes de l'aplicació.

13. Conclusions

Per a mi, el treball final de grau representa no només una síntesi d'allò après durant el grau, també es una declaració d'intencions, una tarja personal i un posicionament davant la societat.

Així com sería incapaç de treballar per una empresa que viola els drets de de les (persones) treballadores, penso que rera el disseny de qualsevol cosa hi ha l'ètica del dissenyador.

Últimament, als mitjans, es parla força de l'esclavitud dels likes, els followers, els retuits, l'angoixa dels selfies. Son sistemes que premien o castiguen, manipulats per algorismes dubtosos, bots i trolls, i que, en suma, poden ser força perjudicials.

Les primeres versions de l'app tenien recomptes als perfils biogràfics "compartit xx vegades", però vaig decidir eliminar-lo. Quin interès pot haver-hi en crear una competició de biografies? si una bio li sembla interssant a un 5% o a un 80% i es fa públic, només pot afectar agreujant la bretxa. I si una cosa busca aquesta aplicació, es ser justa. Justa amb les dones, justa independentment del origen, del grau de triomf mediàtic. Deslligar els continguts compartits de la seva popularitat s'està començant a aplicar o bé està a punt de fer-se a aplicacions com Instagram o facebook: deixar d'estar pendents dels m'agrada, i centrar-se en els contiguts[9].

Per últim, voldría entonar un *mea culpa*. No puc evitar deixar sempre els projectes inacabats, sempre canviant una petita cosa més, mai es tot perfecte, i així se'm fa dificil anar tancant els temes. Em queda pendent acceptar aquest fet i organitzar millor els plannings per a poder acomplir-los sense perdre'm en interminables dubtes poc productius.

[9] https://www.elespanol.com/omicrono/software/20191115/desaparecido-likes-instagram-no-pasa-solo-explicacion/444705739_0.html

Annex 1. Lliurables del projecte

Llista de fitxers lliurats i la seva descripció.

00_fitxers de treball

Carpeta amb tots els document de treball en obert, en formats diversos de la suite d'Adobe.

01_Arbre de navegació.pdf

Arbre de navegació de l'aplicació en format pdf.

02_prototip HI-FI.pdf

Prototip d'alta fidelitat en format pdf.

03_PROTOTIP ALTA FIDELITAT AMB EXPLICACIONS.pdf

Prototip d'alta fidelitat amb explicacions adjuntes, en format pdf.

04_Guia Identitat Visual.pdf

Guia d'estil en format pdf.

05_animació_entrada_app.mp4

Clip de video de l'animació d'entrada a l'aplicació (splash screen), en format mp4.

06_aplicació_en_funcionament.mp4

Vídeo de l'aplicació en ús, per als diferents apartats i funcions, en format mp4.

07_anunci_per_xarxes.mp4

Clip de video de uns 40" amb música, de promoció de l'app a xarxes, en format mp4.

08_prototip ULLERES VIOLETES.xd

Prototip interactiu complet, mitjançant l'apicació Adobe XD, en format natiu de l'aplicació.

09_Llistat de recursos aliens.pdf

Llista de recursos alients usats a l'app, amb enllaços a la font original i licències.

10_Presentació_lliure

Presentació lliure en format mp4.

11_Presentació_tribunal

Presentació per al tribunal en format mp4.

12_Informe_Autoavaluacio_TFG_martorell_meri.doc

ENLLAÇ AL NÚVOL DE MAQUETA FUNCIONAL D'ADOBE XD

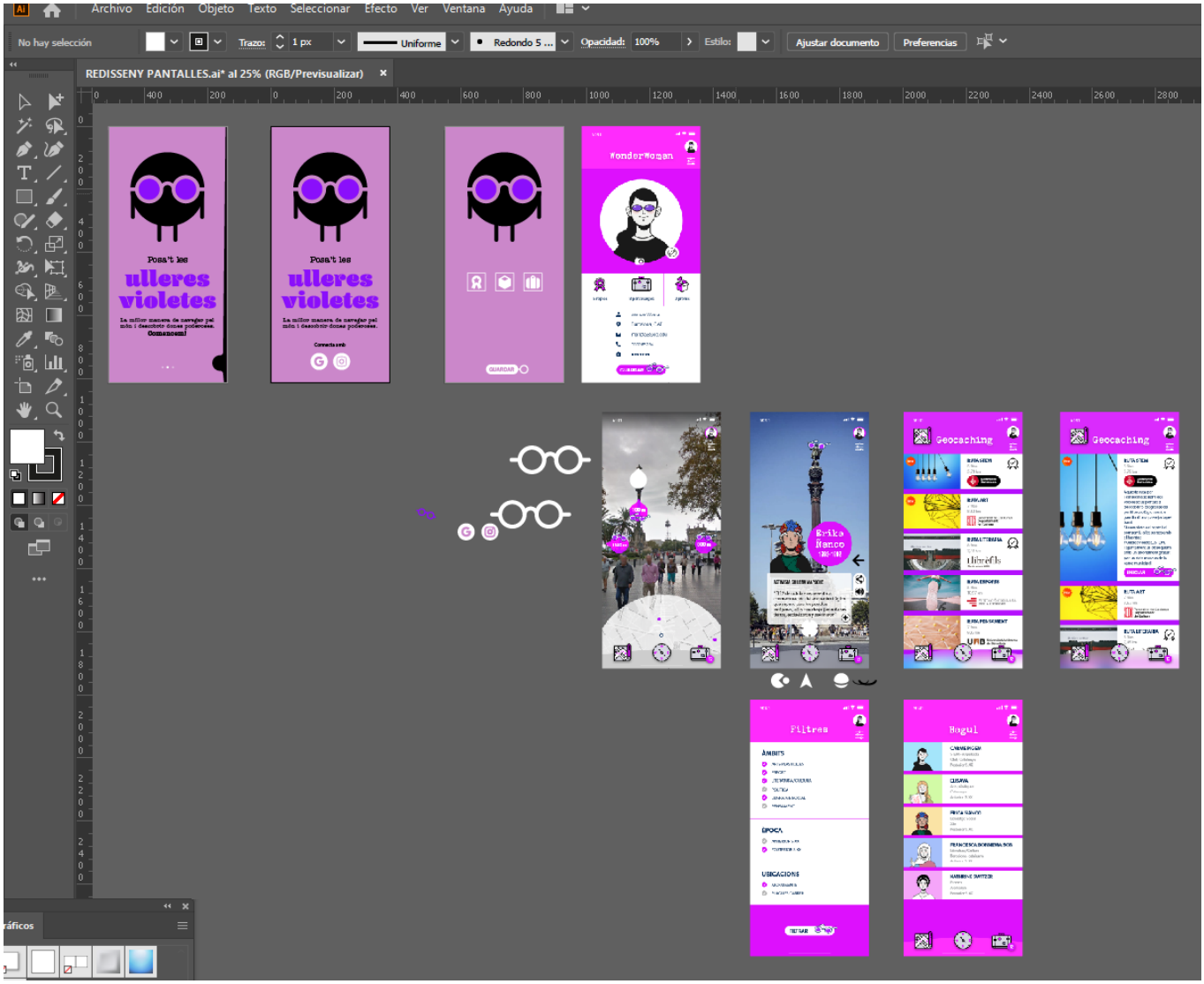
https://xd.adobe.com/view/61e87de5-3462-4071-5c73-71c58761c579-17d9/?fullscreen

Annex 2. Captures de pantalla

Captures del procès de redisseny del logotip

Il·lustració 18. captures del procès de disseny del logotip

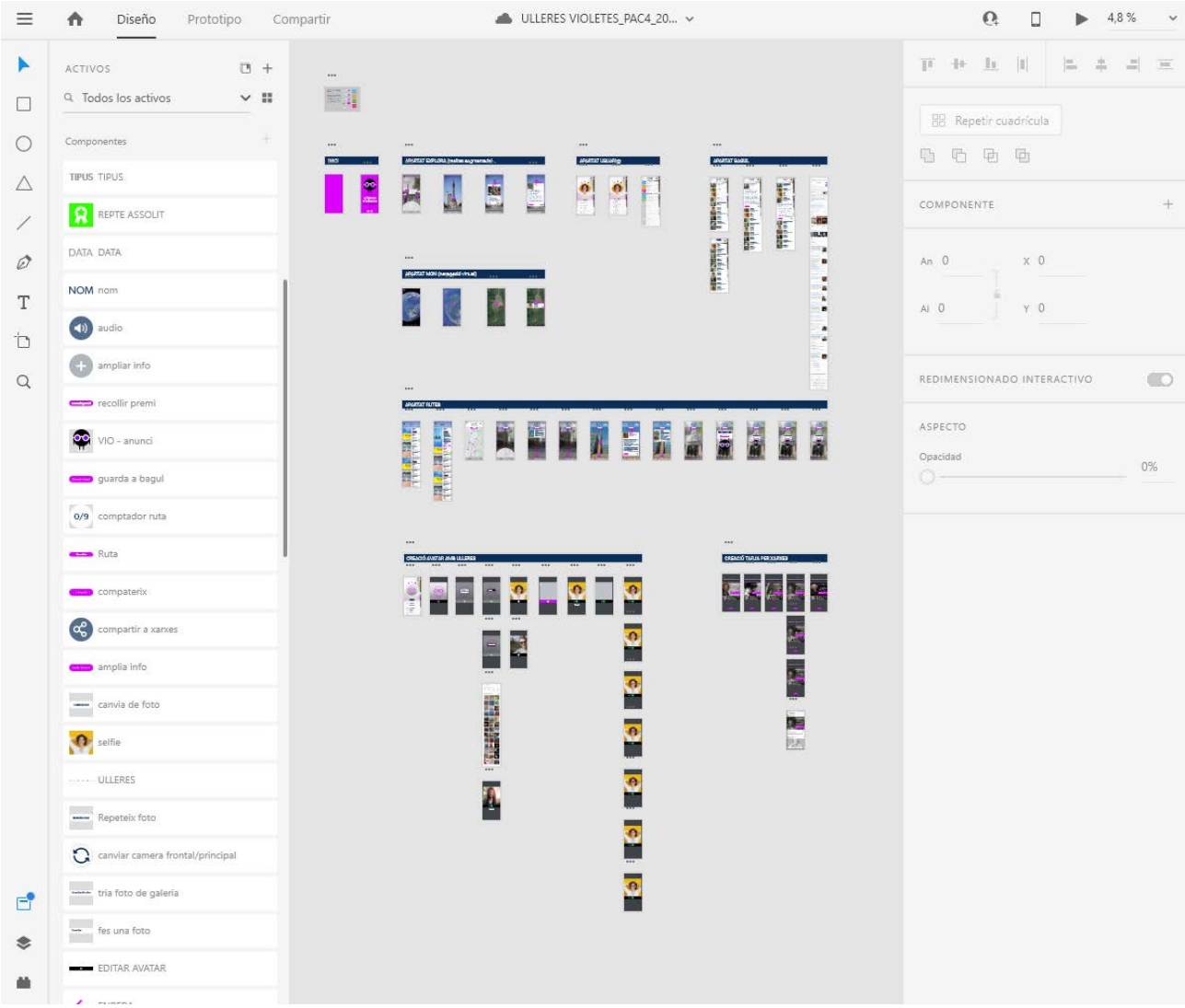
Redisseny general de l’aspecte gràfic de l’aplicació. Versions inicials



Il·lustració 19. Captura de treball amb Illustrator

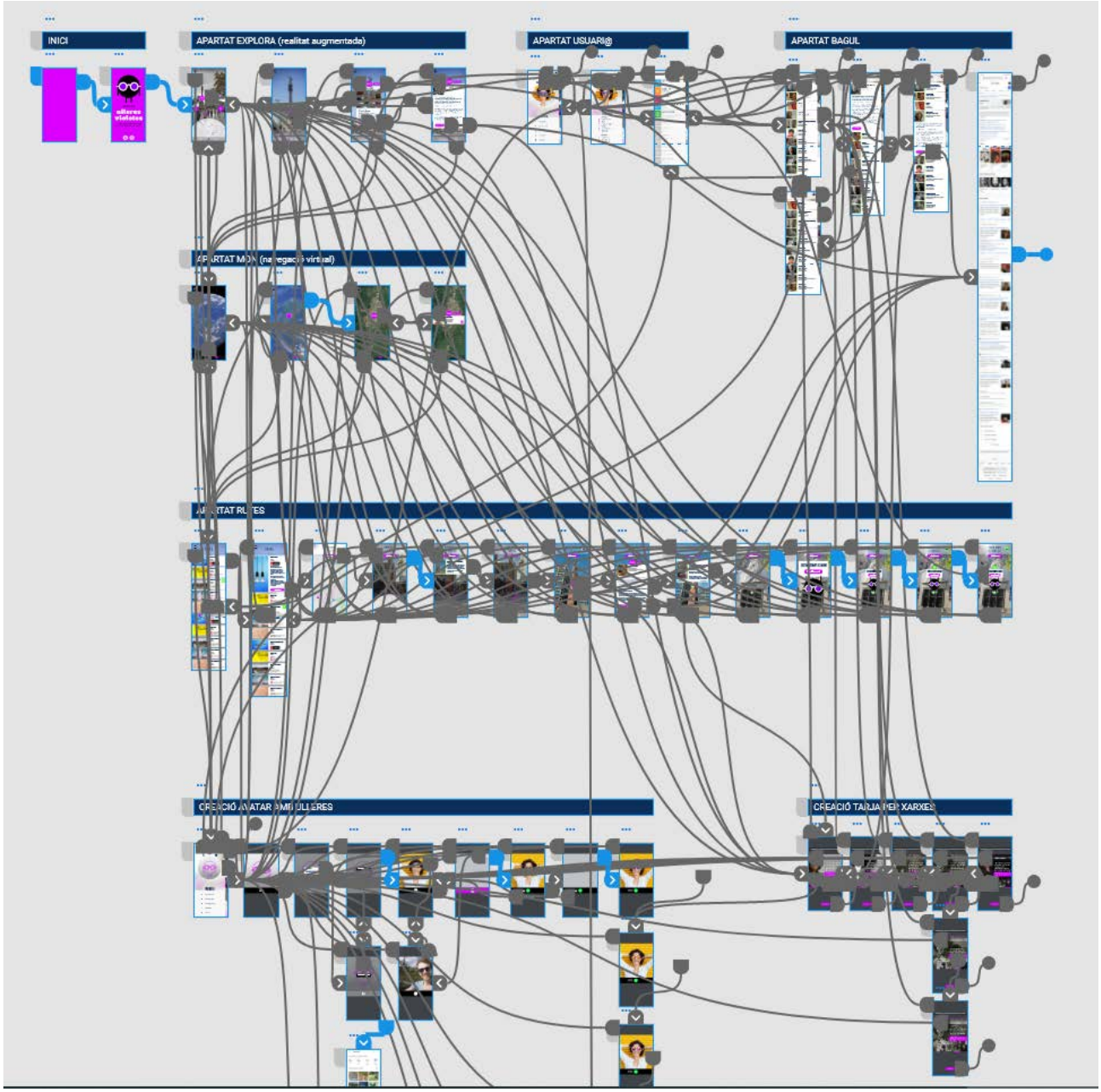
Pantalles de treball d’Adobe XD

Pestanya de disseny



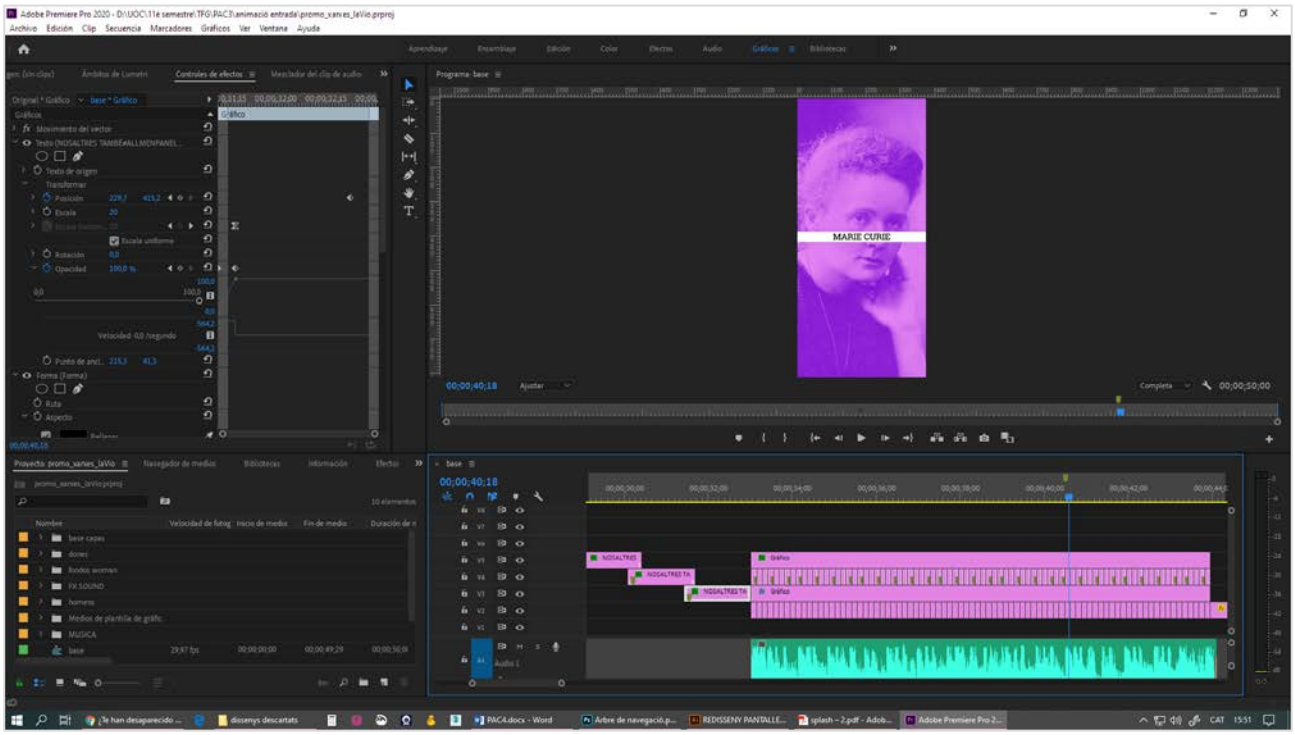
Il·lustració 20. Captura de treball amb Adobe XD 01

Pestanya de interacció:



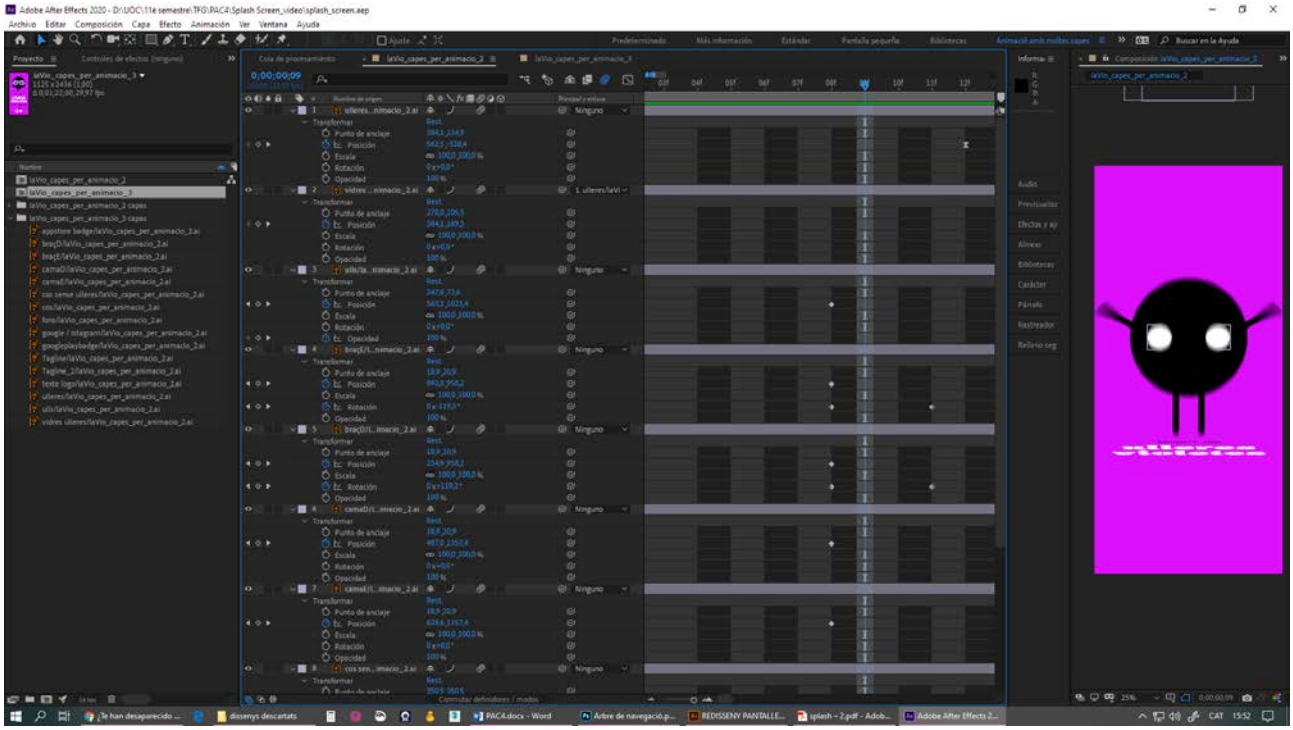
Il·lustració 21. Captura de treball amb Adobe XD 02

Pantalla de treball amb Adobe Premiere per l'elaboració del clip de promo a les xarxes:



Il·lustració 22. Captura de treball amb Adobe Premiere

Pantalla de treball amb Adobe After Effects per l'animació de la pantalla d'entrada a l'aplicació:



Il·lustració 23. Captura de treball amb After Effects

Annex 3. Llibre d’estil

Previsualització del Llibre d'estil que defineix la línia gràfica del treball, que es troba adjunt a l’entrega (“Llibre d’estil”)

Il·lustració 24. Llibre d'estil 01

Identitat Visual

Presentació

Ulleres Violetes

Les Ulleres Violetes es una app que busca difondre les biografies de dones capdeventeres d'una forma lúdica a través del joc i la difussió a les xarxes socials.
Aprofitem la forta vinculació de la gent amb els smatphones i la elevada interacció amb xarxes com Instagram o twitter com a canals de interacció.
Amb aquest proposit en ment, la nostra imatge i presència en aquests entorns es farà de forma fresca (mitjançant una imatge simpàtica i reconeixible) sense oblidar la rigurositat dels continguts i la permanent mirada crítica del paper de la dona a la societat actual.

The future is female :-)

3

Identitat Visual

Imagotip. Master

Posa't les
ulleres
violetes

Vertical - centrat

Posa't les
ulleres violetes

Horizontal Op.1

Posa't les
ulleres violetes

Horizontal Op.2

Icona

L'aplicaci'o d'una versió o una altre de l'imagotiop, o bé només de l'icona anirà lligat a la mida i l'espai disponible. En cas de disposar de tota la superficie del dispositiu, usarem la disposició vertical centrada, i en cas de ser usat com a peu de tarja, les versions horizontals. Per a avatars i en casos de disposar molt poc espai, optarem per l'icona sense texte.

4

Il·lustració 25. Llibre d'estil 02

Identitat Visual

Imagotip. Variacions

Variacions en color

Variacions en blanc i negre

Identitat Visual

Tipografies del Imagotip

American Typewriter ITC Pro - medium

Posa't les

ulleres
violetes

Blenny Black - black

La tipografia present a l'imagotip queda reservada per a aquesta funció i no pot formar part, en cap cas, de cap altre text present a l'aplicació mòvil o a qualsevol dels continguts relacionats amb l'aplicació.

Il·lustració 26. Llibre d'estil 03

Identitat Visual

Tipografies presents a l'app

Encapçalaments i titulars principals

RIFT SOFT

Demi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890?!*+(.,)

Continguts i Títulars secundaris

BentonSans

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890?!*+(.,)

Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890?!*+(.,)

7

Identitat Visual

Paleta de colors

Primaris

#000000
R0 G0 B0
C0 M0 Y0 K100

#8A00FC
R137 G0 B253
C46 M100 Y0 K1

#DD00FF
R221 G0 B255
C13 M100 Y0 K0

#FFFFFF
R255 G255 B255
C0 M0 Y0 K0

Secundaris

#31FF00
R112 G190 B71
C41 M0 Y63 K25

#0B2F5B
R26 G49 B91
C71 M46 Y0 K64

#77FF77
R149 G202 B101
C26 M0 Y50 K21

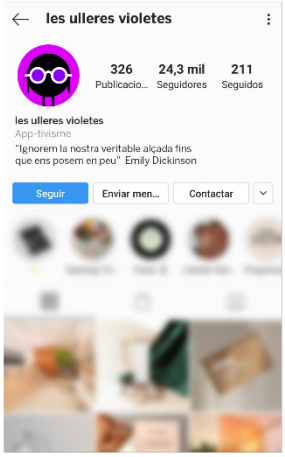
HEX D2D2D2
R210 G210 B210
C17 M13 Y13 K0

8

Il·lustració 27. Llibre d'estil 04

Identitat Visual

Marca. Aplicacions



Capçalera Instagram

CapçaleraTwitter

Il·lustració 28. Llibre d'estil 05

Annex 4. Bibliografia

Llistat de pàgines consultades durant l'elaboració del projecte:

Consultes per la elaboració de la llista de biografies d'exemple de l'app:

Chicas, Media. 2019T11:51. "Esta frase de Katie Bouman nos pareció preciosa e inspiradora #TeamKatieBouman por siempre pic.twitter.com/SitQBJWuaC." @mediachicas. https://twitter.com/mediachicas/status/1116775819400097792 (January 10, 2020).

"Diccionari Biogràfic de Dones." http://www.dbd.cat/llista_biografies.php (January 11, 2020).

"Erika Ñanco, de la Asamblea de Mujeres del Gulumapu: 'Me atrevería a decir que la mujer indígena sufre una cuádruple discriminación.'" 2019. Radio JGM. https://radiojgm.uchile.cl/erika-nanco-de-la-asamblea-de-mujeres-del-gulumapu-me-atreveria-a-decir-que-la-mujer-indigena-sufre-una-cuadruple-discriminacion/ (January 12, 2020).

February 15, admin on, and 2018. 2018. "Don't Liberate Us, We'll Take Care of It." The Kenan Institute for Ethics at Duke University. https://kenan.ethics.duke.edu/dont-liberate-us-well-take-care-of-it/ (January 12, 2020).

"Feminismo archivos - Página 3 de 21." Radio JGM. https://radiojgm.uchile.cl/categoria/feminismo/ (January 12, 2020).

historiaab. 2016. "El llarg camí d'emancipació de la dona a Catalunya." Secció d'Història. https://historia.ateneubcn.cat/2016/11/15/el-llarg-cami-demancipacio-de-la-dona-a-catalunya/ (January 11, 2020).

"Katie Bouman: Así Explica Fácilmente El Algoritmo Usado Para Revelar Primera Foto Del Agujero Negro." 2019. Katie Bouman. https://elrincondelacienciaytecnologia.blogspot.com/2019/04/katie-bouman-asi-explica-facilmente-el.html (January 10, 2020).

"Mujeres Bacanas | Nubia Muñoz (1940)." 2019. Mujeres Bacanas. https://mujeresbacanas.com/nubia-munoz-1940/ (January 12, 2020).

"Mujeres, Marzo, 2018, Marcha de Mujeres, Feminismo Feminista, Internacional, Femenino, Diseño, Niña, Póster | Pxfuel."

https://www.pxfuel.com/es/free-photo-xlbgl (January 12, 2020).

“UChile Indigena Activity Friends
http://www.uchileindigena.cl/members/uchileindigena/activity/friends/?acpage=3 (January 12, 2020).

“91. La revolució avui / Revolution today | Publicacions.” CCCB.
https://www.cccb.org/ca/publicacions/fitxa/91-la-revolucio-avui-revolution-today/231587 (January 9, 2020).

324cat. 2019. “Katie Bouman, la dona que ha fet possible la primera fotografia d’un forat negre.” CCMA.
https://www.ccma.cat/324/katie-bouman-la-dona-que-fet-possible-la-primera-fotografia-dun-forat-negre/noticia/2915960/ (January 8, 2020).

“2017 Pritzker Prize-Winning Spanish Architect, Carme Pigem to Visit Kent State | College of the Arts | Kent State University.”
https://www.kent.edu/artscollege/news/2017-pritzker-prize-winning-spanish-architect-carme-pigem-visit-kent-state (January 8, 2020).

“Angela Davis.” 2019. Viquipèdia, l’enciclopèdia lliure.
https://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Angela_Davis&oldid=22416256 (January 8, 2020).

“Angela Davis: ‘La esperanza revolucionaria se encuentra en las mujeres que son abandonadas por la historia’ -.” 2017. pikara magazine.
https://www.pikaramagazine.com/2017/11/angela-davis/ (January 9, 2020).

“Cal canviar les coses que no podem acceptar.” 2018. Espai de dissidència.
https://blocs.mesvilaweb.cat/xavierdiez/?p=270441 (January 9, 2020).

“Carme Pigem.” CCCB. https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/carme-pigem/228148 (January 8, 2020).

“Cultruta » Poble Sec, hort i barri.”
https://www.cultruta.com/particulars/rutes-ocasionals/poble-sec-hort-i-barri/ (January 10, 2020).

“Dolores Ibárruri.” 2019. Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Dolores_Ib%C3%A1rruri&oldid=122277546 (January 8, 2020).

“Gerda Taro.” 2019. Viquipèdia, l’enciclopèdia lliure.
https://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Gerda_Taro&oldid=22260400 (January 8, 2020).

“La mujer que descubrió una vacuna contra el cáncer y fue ignorada por el Nobel.” 2018. El Español.

https://www.elespanol.com/ciencia/salud/20180227/mujer-descubrio-vacuna-cancer-ignorada-nobel/288221607_0.html (January 8, 2020).

López, Alberto. 2018. “Gerda Taro, la primera fotoperiodista en cubrir y en morir al informar de una guerra.” El País. https://elpais.com/cultura/2018/08/01/actualidad/1533104842_385500.html (January 8, 2020).

“Penó de Sant Ot.” 2019. Viquipèdia, l’enciclopèdia lliure. https://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Pen%C3%B3_de_Sant_Ot&oldid=21332514 (January 8, 2020).

Robinson, Chauncey K. 2019. “Revolutionary Angela Davis Inducted into the National Women’s Hall of Fame.” People’s World. https://www.peoplesworld.org/article/revolutionary-angela-davis-inducted-into-the-national-womens-hall-of-fame/ (January 9, 2020).

Consultes a Internet per l’elaboració de una ruta d’exemple:

G, Lula. 2017. “Ruta Cultural.” El Poble Sec. http://elpoblesec.com/ruta-cultural/ (January 10, 2020).

“Què veure al Poble Sec de Barcelona.” https://www.hotelparalel.com/ca/poble-sec-barri/ (January 10, 2020).

“Refugi 307.” 2019. Viquipèdia, l’enciclopèdia lliure. https://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Refugi_307&oldid=21852093 (January 10, 2020).

“Comerç sostenible al Poble Sec.” https://ajuntament.barcelona.cat/comerc/ca/home, /comerc/ca/actualitat/ruta-de-comerc-sostenible-al-poble-sec (January 10, 2020).

“El Molino.” 2019. Viquipèdia, l’enciclopèdia lliure. https://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=El_Molino&oldid=22407266 (January 10, 2020).

BARCELONA, EL PERIÓDICO /. 2015. “Una passejada pel Poble sec.” elperiodico. https://www.elperiodico.cat/ca/barcelona/20151210/una-passejada-pel-poble-sec-4739259 (January 10, 2020).

Consultes a Internet per l’elaboració de l’aplicació:

“Google Earth.”

https://earth.google.com/web/data=Mj8KPQo7CiExSUpLeU5sdlo2eDB3WlIxUlQ1dEYzM0lySzEwQ3lCRVgSFgoUMEE5N0Y1NjJBNDEwQzQ0NkI1MUM?utm_source=referral&utm_campaign=tactilepromo&utm_term=creationtools (January 10, 2020).

Educación 3.0. 2019. “10 aplicaciones de realidad aumentada para usarlas en el aula.” EDUCACIÓN 3.0. https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/aplicaciones-realidad-aumentada/80923.html (November 4, 2019).

“Popular Mobile Shots on Dribbble.” https://dribbble.com/shots/popular/mobile (January 11, 2020).

“Potlab Icons — Animated SVG Icons for Web Projects.” https://potlabicons.com/ (January 10, 2020).

“Rewards Designs, Themes, Templates and Downloadable Graphic Elements on Dribbble.” https://dribbble.com/tags/rewards (January 11, 2020).

“Diferencias Entre Un Logotipo, Un Isotipo, Un Imagotipo, Una Marca… | Tentulogo.” https://tentulogo.com/diferencias-entre-logotipo-isotipo-imagotipo-marca-imagen-corporativa-identidad-visua/ (January 12, 2020).

Annex 5. Vita

L’autora del treball, **R.Maria Martorell Mascaró**, treballa a l’actualitat com a dissenyadora gràfica de forma autònoma, i prèviament ha treballat en estudis d’arquitectura, com a responsable d’imatge gràfica i 3D, i en empreses d’events i multimèdia. La seva vocació es visual, i per això va decidir cursar aquest grau, per a professionalitzar-se en el camp que més l’interessa.