



## **En la red, vamos de la mano**

**Proyecto que contribuye a fortalecer la relación padres-hijos en  
torno al uso de redes sociales**

**Proyecto de Grado**

Johan Sebastián Araque Joya

**Bogotá D. C., 2019**

*En la red, vamos de la mano*

## **En la red, vamos de la mano**

**Proyecto que contribuye a fortalecer la relación padres-hijos en torno al uso de redes sociales**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

**Diseñador Digital y Multimedia**

Director:

Andrés Felipe Parra Vela

Línea de énfasis:

Tecnologías para la producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Ingeniería y Arquitectura  
Programa de Diseño Digital y Multimedia  
Bogotá D. C., 2019

*En la red, vamos de la mano*

# **Aval del Proyecto**

---

Firma del Director(a) de proyecto de grado

---

---

---

---

Firmas de los jurados

*En la red, vamos de la mano*



Bogotá D. C., julio de 2019

La Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca respeta los conceptos académicos emitidos por los estudiantes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura a través de sus proyectos de investigación y no se hace responsable de su contenido.

Las ideas expresadas en los citados trabajos no constituyen compromiso institucional y son responsabilidad exclusiva de cada autor.

Atentamente,

MARTHA CECILIA TORRES LÓPEZ  
Decana (e) Facultad de Ingeniería y Arquitectura

JOHAN SEBASTIÁN ARAQUE JOYA  
Estudiante



**ÉTICA, SERVICIO Y SABER**

## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto principalmente a Dios; en segundo lugar, pero no por eso menos importante, a mis padres, pues gracias a todo su apoyo, comprensión, esfuerzo y dedicatoria les debo todo lo que soy, lo que tengo y donde estoy. Es gracias a todo el amor que ellos me brindan que soy una mejor persona cada día y puedo sobrellevar todos los retos que se me presentan.

*En la red, vamos de la mano*

## **Agradecimientos**

Quiero expresar mi gratitud a Dios, a toda mi familia por estar siempre presentes y apoyándome en todo momento. Mi profundo agradecimiento a todos y cada uno de los docentes que me ayudaron y guiaron por todo este recorrido.

A Ricardo, Angélica, Sebastián, Brayan, Yenifer y Duván, estos jóvenes, que junto con sus padres sacaron un poco de su tiempo para ayudarme en todo este arduo proceso del proyecto, siendo mi grupo de caso de estudio. Mil gracias a cada uno de ellos.

Finalmente, muchas gracias a cada una de las personas que estuvieron directamente o indirectamente involucrados ayudándome y tendiéndome la mano cuando más lo necesité

*En la red, vamos de la mano*

*“El éxito en la vida consiste en seguir siempre adelante”*  
Samuel Johnson

*“El éxito es lo que nos da confianza  
para poner en práctica lo que el fracaso nos ha enseñado”*  
P. Carrasco



## **Resumen**

Las redes sociales son parte importante de la vida cotidiana tanto de jóvenes como adultos, pero muchos de ellos no son conscientes de todos los peligros a los que están expuestos al navegar en estas. Los jóvenes, especialmente, acceden desde muy temprana edad a estos sitios.

Hay que saber que, en Colombia, según la Ley 109 de 2010 solo las personas mayores de 14 años pueden abrir libremente una cuenta en una red social. Partiendo de esto, se debe tener claro que los jóvenes a esta edad se exponen a varios peligros como lo pueden ser el *sexting*, *grooming* y *ciberbullying*; por otra parte, los padres, en general, no están muy interesados en el tipo de contenido que ven sus hijos ni en saber con quiénes interactúan en las redes.

De esta manera, “En la red, vamos de la mano” tiene como objetivo desarrollar un producto multimedia que genere competencias en términos de derechos y deberes, para hacer un uso responsable de las redes sociales en jóvenes de 15 a 17 años y sus padres, en la ciudad de Bogotá.

Para desarrollar la presente investigación se toma como base la metodología *Design Thinking*. Como resultado de los testeos con el usuario se elabora una aplicación en la que padres e hijos crean un perfil colaborativo para conocer los distintos tipos de riesgos de las redes, así como sus derechos y deberes.

Se concluye que tanto jóvenes como padres tienen toda la disposición para poder tener una conversación abierta y hablar sobre temas relacionados con los peligros que se encuentran en las redes.

*En la red, vamos de la mano*

Por otra parte, gracias a la app, los jóvenes toman conciencia frente a los riesgos y tienen mayor capacidad de decisión de aceptar o no a alguna persona que no conocen en sus redes. Finalmente, cuando los padres conocen los riesgos a los que se exponen sus hijos, buscan estar al tanto sobre las actividades que estos realizan en las redes sociales.

**Palabras clave:**

Jóvenes, Padres, Redes sociales, Motivar, Buenas practicas, Riesgos.

**Línea de profundización:**

Tecnologías para la producción multimedia

## **Abstract**

*Social networks are an important part of everyday life for both young people and adults, but many of them are not aware of all the dangers to which they are exposed when navigating in these. Young people, especially, access these sites from an early age.*

*You have to know that, in Colombia, according to Law 109 of 2010 only people over 14 can freely open an account in a social network. Based on this, it must be clear that young people at this age are exposed to various dangers such as sexting, grooming and cyberbullying; On the other hand, parents, in general, are not very interested in the type of content their children see or in knowing with whom they interact in the networks.*

*In this way, "In the network, we go hand in hand" aims to develop a multimedia product that generates skills in terms of rights and duties, to make responsible use of social networks in young people aged 15 to 17 and their parents, in the city of Bogota.*

*To develop the present research, the Design Thinking methodology is based on. As a result of the tests with the user, an application is developed in which parents and children create a collaborative profile to know the different types of risks of the networks, as well as their rights and duties.*

*It is concluded that both young people and parents have all the disposition to have an open conversation and talk about issues related to the dangers found in the networks. On the other hand, thanks to the app, young people become aware of the risks and have a greater capacity to decide whether or not to accept someone they*

*En la red, vamos de la mano do not know in their networks. Finally, when parents know the risks to which their children are exposed, they seek to be aware of the activities they perform on social networks.*

**Keywords:**

*Young people, Parents, Social networks, Motivation, Good practices, Risks.*

**Research lines:**

*Technologies for multimedia productions*

# Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	4
Dedicatoria.....	6
Agradecimientos.....	7
Resumen.....	9
Abstract.....	11
Tabla de contenido.....	13
Listado de figuras.....	17
Listado de tablas.....	19
Listado de anexos.....	20
Capítulo 1. Formulación del proyecto.....	21
1.1 Introducción.....	22
1.2 Justificación.....	23
1.3 Definición del problema.....	26
1.4 Hipótesis de la investigación.....	28
1.4.1 Hipótesis explicativa.....	28
1.4.2 Hipótesis propositiva.....	28
1.5 Objetivos.....	29
1.5.1 Objetivo general.....	29
1.5.2 Objetivos específicos.....	29
1.6 Planteamiento metodológico.....	30

1.7 Alcances y limitaciones .....	31
1.7.1 Alcances .....	31
1.7.1 Limitaciones.....	31
Capítulo 2. Base teórica del proyecto.....	33
2.1 Marco referencial .....	34
2.1.1 Marco teórico contextual .....	34
2.1.1.1 Jóvenes .....	34
2.1.1.2 Redes sociales .....	35
2.1.1.3 Motivación.....	36
2.1.2 Marco teórico disciplinar .....	38
2.1.2.1 Aplicaciones móviles .....	38
2.1.2.2 Multiplataforma .....	38
2.1.3 Marco conceptual .....	39
2.1.5 Marco legal .....	41
2.2 Estado del arte.....	43
2.2.1 Red PaPaz.....	44
2.2.2 Conectados.....	45
2.2.3 Escuela TIC familia.....	46
2.2.4 En TIC confío.....	47
2.2.5 Redes sin Redes .....	49
2.2.6 Te protejo.....	52
2.1.2.3 Qustodio .....	53
2.3 Línea del tiempo .....	54
2.4 Caracterización de usuario.....	56
2.4.1 Mapa de actores.....	56
2.4.1 Perfil usuario.....	57
2.4.1 Tarjeta persona.....	59

Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados .....	63
3.1 Criterios de diseño.....	64
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño .....	65
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño .....	66
3.2 Hipótesis de producto .....	67
3.3 Desarrollo y análisis Etapa Empatizar.....	67
3.4 Desarrollo y análisis Etapa Definir e idear .....	69
3.4.1 Focus Group .....	69
3.4.2 Moodboard.....	69
3.5 Desarrollo y análisis Etapa Prototipar .....	70
3.5.1 Mapa de navegación .....	71
3.5.2 Mockup aplicación móvil.....	72
3.6 Desarrollo y análisis Etapa Testear.....	73
3.7 Resultados de los testeos .....	74
3.7.1 Primer testeo .....	74
3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	74
3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario) .....	76
3.7.2 Segundo testeo.....	78
3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	78
3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario) .....	79
3.7.3 Tercer testeo.....	80
3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	80
3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario) .....	83
3.8 Prestaciones del producto .....	89
3.8.1 Aspectos morfológicos .....	90
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales .....	91

3.8.3 Aspectos de usabilidad.....	92
Capítulo 4. Conclusiones.....	94
4.1 Conclusiones .....	95
4.2 Estrategia de mercado .....	97
4.2.1 Segmento de mercado .....	97
4.2.2 Propuesta valor.....	97
4.2.3 Canales.....	98
4.2.4 Relaciones con el usuario .....	98
4.2.5 Fuente de ingresos.....	98
4.2.6 Recursos clave .....	98
4.2.7 Actividades clave.....	99
4.2.8 Socios clave.....	99
4.2.2 Estructura de costes.....	100
4.3 Consideraciones .....	100
Glosario .....	102
Referencias bibliográficas .....	105
Anexos .....	109



## Listado de figuras

Figura 1. Árbol de problemas .....	27
Figura 2. Metodología.....	30
Figura 3. Pirámide de Maslow .....	37
Figura 4. Red PaPaz .....	44
Figura 5. Conectados .....	45
Figura 6. Escuela tic familia.....	46
Figura 7. En TIC confío.....	48
Figura 8. Redes sin redes .....	50
Figura 9. Te protejo .....	52
Figura 10. Qustodio .....	53
Figura 11. Línea de tiempo.....	54
Figura 12. Mapa de actores.....	56
Figura 13. Perfil de usuario .....	57
Figura 14. Edad del usuario .....	58
Figura 15. Tarjeta persona 1 .....	59
Figura 16. Tarjeta persona 2 .....	60
Figura 17. tarjeta persona 3 .....	61
Figura 18. Árbol objetivo de diseño .....	65
Figura 19. Rango de edad.....	68
Figura 20. Moodboard .....	70
Figura 21. Mapa de navegación .....	71
Figura 22. Mockup 1 .....	72
Figura 23. Mockup 2.....	73
Figura 24. Realización del testeo 1 .....	75
Figura 25. Realización del testeo 1 .....	76

Figura 26. Evidencia resultados testeo 1 .....	77
Figura 27. Realización testeo 2 .....	79
Figura 28. Realización testeo 3 .....	81
Figura 29. Realización testeo3 .....	82
Figura 30. Realización testeo 3 .....	82
Figura 31. Resultado testeo 3 .....	84
Figura 32. Resultado testeo 3 .....	85
Figura 33. Resultados testeo 3.....	86
Figura 34. Diagrama aplicación.....	90
Figura 35. Íconos aplicación.....	90
Figura 36. Paleta de colores.....	91

## **Listado de tablas**

Tabla 1 Reconocimiento de conceptos .....	40
Tabla 2 Determinantes y requerimientos de producto .....	66
Tabla 3 Hipótesis de producto.....	67

## **Listado de anexos**

**Anexo 1.** Portafolio

**Anexo 2.** Línea de tiempo (ver CD)

**Anexo 3.** Lista completa determinantes y requerimientos (ver CD)

**Anexo 4.** Video realización testeo 2 (ver CD)

**Anexo 5.** Audios resultados testeo 2 (ver CD)

**Anexo 6.** Resultados testeo 3 (ver CD)

**Anexo 7.** Resultados testeo 4 (ver CD)

**Anexo 8.** Lienzo canvas (ver CD)

*En la red, vamos de la mano*

# **Capítulo 1. Formulación del proyecto**

## **1.1 Introducción**

En Colombia existen casos alarmantes relacionados con los peligros que se encuentran en internet. Y el hecho de que los jóvenes sean “nativos digitales” no significa que estén completamente capacitados para saber cómo enfrentar los múltiples riesgos que existen, tales como el *sexting*, *grooming*, *ciberbullying* o material de abuso sexual infantil<sup>1</sup>. Se sabe que existe un alto desconocimiento por parte de los jóvenes al respecto, y es posible que esto también sea influenciado por los padres, los cuales no prestan la suficiente atención o interés para saber qué es lo que sus hijos hacen en las redes sociales y con quién o quiénes interactúan.

Partiendo de la situación anterior, se decide realizar un proyecto de investigación denominado “En la red, vamos de la mano”, pues, aunque existen varias herramientas en internet para que la relación padres e hijos mejore, y ambos conozcan cómo hacer un buen uso de las redes sociales, estas ayudas no están funcionando.

Lo anterior se evidencia en el informe “Uso y apropiación de las TIC en Colombia”, realizado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC, 2015), según el cual “el 10% de los jóvenes entre los 12 y 17 años afirma tener un amigo o familiar que practica *sexting*” (p. 34). Este mismo estudio demostró que “64% de los encuestados no acompaña a los menores de edad que están bajo su responsabilidad en el tiempo que navegan en

---

<sup>1</sup> Para entender mejor estos términos y el contenido en general del documento, dirigirse al glosario en la parte final de este.

internet” (p. 26).

Teniendo en cuenta las cifras anteriores, el objetivo de este proyecto es desarrollar un producto multimedia que genere competencias en jóvenes de 15 a 17 años y sus padres en la ciudad de Bogotá, para hacer un uso responsable de las redes sociales, en términos de derechos y deberes. En cuanto a la metodología a implementar, esta será el *Design Thinking*, ya que facilita la indagación profunda sobre la problemática y los actores que hacen parte del proceso.

Con todo lo planteado, se espera conseguir una respuesta mediante una herramienta digital que logre capacitar tanto a jóvenes como a padres, para que hagan un uso responsable en términos de derechos y deberes al usar las redes sociales.

## **1.2 Justificación**

Las redes sociales son parte importante de la vida cotidiana tanto de jóvenes como adultos, pero muchos de ellos no son conscientes de todos los peligros a los que están expuestos al navegar en estas. Los jóvenes, especialmente, acceden desde muy temprana edad a estos sitios sin ningún acompañamiento o asesoramiento de los padres, que son los principales responsables de ellos.

Hay que saber que, en Colombia, según la Ley 109 de 2010 (Congreso de la República de Colombia, 2010), solo las personas mayores de 14 años pueden abrir libremente una cuenta en una red

social. Teniendo en cuenta esto se debe tener claro que los jóvenes a esta edad están expuestos a varios peligros como pueden ser *sexting*, *grooming*, *ciberbullying*, por su parte los padres de estos no están muy interesados en que tipo de contenido ven sus hijos y mucho menos por saber con quienes interactúan en las redes. Por ello, este proyecto busca motivar y fortalecer la relación padres e hijos para que conozcan sus derechos y deberes, así como los riesgos que se encuentran en las redes en el momento de acceder y hacer uso de estas.

Desde luego, es muy importante tener en cuenta que, aunque existen entidades que buscan generar conciencia en jóvenes y padres sobre los riesgos y consecuencias de internet, estas no cumplen con objetivos suficientemente. En la medida que, 69 sitios web bloqueados por la Dirección Judicial de Investigación Criminal e Interpol (DIJIN), del 27 de enero al 2 de febrero de 2017. Así, se registra un total de 3.348 páginas con material de abuso sexual infantil (pornografía infantil) gracias a la puesta en línea Teprotejo.org (2017).

Asimismo, según un estudio de la Universidad de Los Andes (2016), el 60% de los niños y jóvenes en los centros educativos de primaria y secundaria son víctimas directas de todo tipo de violencia sin que sus padres o acudientes lo sepan.

Estas son solo unas pocas cifras de los muchos estudios y casos que se reportan gracias a las denuncias; no obstante, se desconoce cuántos casos más existen, ya que muchos jóvenes tienen miedo a denunciar o simplemente no saben cómo hacerlo. Esto mismo lleva al miedo de que sus padres o los adultos responsables a



*En la red, vamos de la mano*

su cargo se informen de lo que hacen en la red, ya que no existe la confianza ni la motivación para poder hablar abiertamente sobre esos temas. En relación con esto, un estudio realizado por la organización sin ánimo de lucro Netsafe (2018) señala lo siguiente:

El estudio, que es uno de los primeros en recopilar datos sobre el conocimiento y las actitudes de los padres con respecto al tema, también encontró que la mayoría de los padres conversaron con sus hijos sobre el contenido sexualmente explícito en Internet. Si bien los padres en general se sentían cómodos hablando con sus hijos sobre la pornografía y la educación sexual, un número significativo todavía estaba avergonzado de hacerlo. (Netsafe, 2018)

De esta manera, surgió el interés desde lo disciplinar de ayudar a establecer un canal de comunicación efectivo entre la relación que existe de padres e hijos, de modo que, por medio de esta investigación se ayude a contrarrestar lo que muestran las cifras. Aunque algunos creen que una solución fácil es no dejar que los jóvenes usen las redes, una solución más efectiva sería todo lo contrario, es decir, enseñarles cómo usarlas y que ellos conozcan sus derechos y deberes; además, podría ser mucho más eficiente si se tiene el acompañamiento de los padres.

*En la red, vamos de la mano*

Por esta razón, surge la necesidad de capacitar, fortalecer y promover el acompañamiento de padres y el uso responsable de las redes sociales en los jóvenes.

Es así como esta investigación tendrá como objeto los jóvenes desde los 15 a los 17 años, ya que un estudio realizado entre la Universidad Eafit y Tigo-Une, demostró que el 55% de los jóvenes del estudio entre los 14 y 16 años han conocido personas extrañas en la red, y el 34% han llegado a conocerlos en persona sin consentimiento de sus padres (2018, p. 1). Para la elección del grupo poblacional también se tuvo en cuenta el informe “Uso y apropiación de las TIC en Colombia” (MinTIC, 2015), en el cual se evidenció que las edades más afectadas son de 13 a 17 años, dado que a mayor edad existe más probabilidad de enviar contenidos sexuales a desconocidos.

Por esta razón, surge la necesidad de capacitar, fortalecer y promover el acompañamiento de padres y el uso responsable de las redes sociales en los jóvenes.

### **1.3 Definición del problema**

Existen varias causas por las cuales los jóvenes están expuestos a riesgos en las redes sociales, tales como falta de control parental, un mal uso de las redes o simplemente desconocimiento de los derechos y deberes, ya que la gran mayoría (60%), según el

*En la red, vamos de la mano*

informe “Uso y apropiación de las TIC en Colombia”, no acompañan a los jóvenes en el tiempo que están en internet (MinTIC, 2015), y estos son los principales responsables de los jóvenes.

La situación se agrava si no existe una buena comunicación entre padres e hijos, ni un interés real por lo que estos últimos hacen en la red, ya que las consecuencias pueden desencadenar en *ciberacoso*, *ciberbullying*, *sexting*, etc., e incluso si no se trabaja al respecto los jóvenes pueden entrar en depresión y llegar al suicidio como último método.

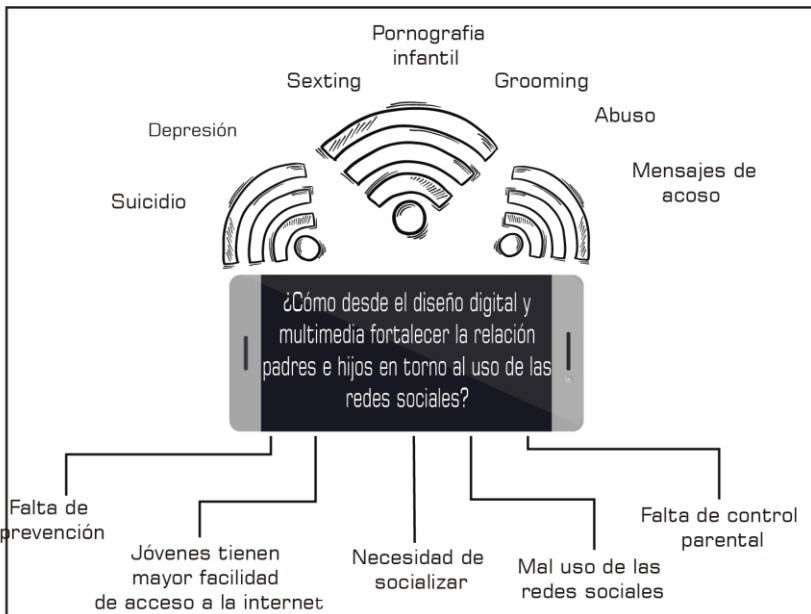


Figura 1. Árbol de problemas

Fuente: Elaboración propia

Todo lo anterior, lleva a plantear la siguiente pregunta desde las disciplinas del diseño y la comunicación: ¿Cómo desde el diseño digital y multimedia fortalecer la relación padres e hijos en torno al uso de las redes sociales?

## **1.4 Hipótesis de la investigación**

### **1.4.1 Hipótesis explicativa**

Los jóvenes de hoy están inmersos en las redes sociales y muchos no tienen un control suficiente sobre estas. Esto se debe a que existe un gran desinterés de los padres hacia sus hijos, ya que creen que estos tienen la edad suficiente para estar conscientes sobre los peligros a los que se exponen. La realidad es que no es así, pues a mayor edad, los jóvenes se ven más expuestos a tener conversaciones con desconocidos, a compartir fotos o videos con contenido sexual e incluso a compartir datos personales o el lugar donde viven.

### **1.4.2 Hipótesis propositiva**

Mediante una herramienta digital se puede crear un canal de comunicación directo y efectivo entre padres e hijos para que estos mejoren su relación, y que entre los dos conozcan cuáles son los derechos y deberes que deben tener al usar redes sociales, para poder prevenir los riesgos que allí se encuentran.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

Desarrollar un producto multimedia que genere competencias en términos de derechos y deberes, para hacer un uso responsable de las redes sociales en jóvenes de 15 a 17 años y sus padres, en la ciudad de Bogotá.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Analizar cuál es el vacío comunicativo referente al conocimiento de las redes sociales.
- Identificar los peligros a los que más se exponen los jóvenes cuando navegan en la red.
- Compilar estrategias para fomentar las buenas prácticas en la red.
- Identificar las causas por las que los padres no se interesan en las actividades de sus hijos cuando están en la red.

## 1.6 Planteamiento metodológico

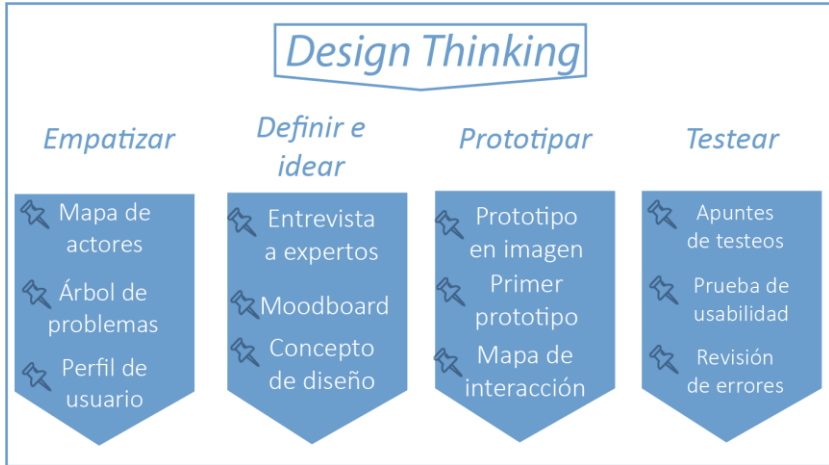


Figura 2. Metodología

Fuente: Elaboración propia

Así como lo muestra la figura anterior, la metodología a usar será *Design Thinking*. (Brown,2008) Luego de identificar la problemática que existe, se comienza con la etapa de investigación y recopilación de referentes para poder establecer usuario. Con esto ya planteado se da inicio a la metodología con el siguiente proceso:

- Empatizar: En esta etapa se definirá el mapa de actores, el árbol de problemas y el perfil de usuario.
- Definir e idear: Con la información recopilada en la anterior etapa se puede dar paso a realizar una tarjeta persona, crear un mapa de empatía, entrevistar a expertos y realizar una observación participante. A la par, se tendrá una idea más

*En la red, vamos de la mano*

clara sobre el producto más pertinente para el usuario.

- Prototipar: Se realizará el primer prototipo en imagen luego de tener claridad sobre la idea de diseño, teniendo en cuenta las necesidades del usuario.
- Testear: Como última fase, se harán pruebas de usabilidad, para así poder tener apuntes de los testeos y hacer una revisión de los errores.

Cabe mencionar que esta metodología permite identificar errores, para así poder regresar a etapas anteriores y corregirlas.

## **1.7 Alcances y limitaciones**

### **1.7.1 Alcances**

- Se trabajará con un grupo de jóvenes de 15 a 17 años y sus padres de la ciudad de Bogotá, en la localidad de Bosa.
- La propuesta se enfocará en redes sociales como Facebook e Instagram, ya que son las más usadas por los jóvenes

### **1.7.1 Limitaciones**

- A fin de dar cumplimiento con el cronograma dispuesto por el proyecto de grado, se estima que se llegará a fase 1 con un prototipo de alta fidelidad.

*En la red, vamos de la mano*

- Dadas las múltiples ocupaciones del grupo focal reclutado, en este caso padres, el producto se articula para trabajar con alguno de ellos, ya sea papá o mamá, sin dejar de lado que en algún caso sí se pueda dar la participación de los dos.



*En la red, vamos de la mano*

## **Capítulo 2. Base teórica del proyecto**

## **2.1 Marco referencial**

A continuación, se hará una descripción de la teoría y la argumentación más relevante del proyecto de investigación, para dar fundamento a este.

### **2.1.1 Marco teórico contextual**

Para tener más claridad sobre esta investigación es importante entender quiénes son los usuarios finales. Para este caso de estudio se contemplan los jóvenes y sus padres, así como su relación en cuanto al tema de las redes sociales para prevenir los riesgos que existen en estas.

#### **2.1.1.1 Jóvenes**

Según la UNESCO (2017) los jóvenes son personas que se constituyen en las edades entre los 15 y los 24 años. Para la UNESCO (2016), los jóvenes hacen parte de un grupo heterogéneo que está evolucionando constantemente y la palabra o experiencia de ser denominado “joven” varía en cada región del planeta.

Para Colombia, se entiende como adolescentes a personas que tengan entre los 12 a los 18 años, según la Ley 1098 de 2006 en su Artículo 3 (Congreso de la República, 2006); cabe mencionar que

*En la red, vamos de la mano*

todo joven menor de edad debe ser protegido ante cualquier amenaza. De esta manera, existe el derecho y deber de una responsabilidad parental, como lo estipula dicha ley en su Artículo 14:

La responsabilidad parental es un complemento de la patria potestad establecida en la legislación civil. Es, además, la obligación inherente a la orientación, cuidado, acompañamiento y crianza de los niños, las niñas y los adolescentes durante su proceso de formación. Esto incluye la responsabilidad compartida y solidaria del padre y la madre de asegurarse que los niños, las niñas y los adolescentes puedan lograr el máximo nivel de satisfacción de sus derechos (Congreso de la República, 2006, p. 12).

Por su parte, la Ley Estatutaria 1622 de 2013 (Dirección del Sistema Nacional de Juventud “Colombia Joven”) determina en su Artículo 5 que Joven es “toda persona entre 14 y 28 años cumplidos en proceso de consolidación de su autonomía intelectual, física, moral, económica, social y cultural que hace parte de una comunidad política y en ese sentido ejerce su ciudadanía” (p. 9).

### **2.1.1.2 Redes sociales**

Las redes sociales son plataformas digitales que permiten a la gente conectarse e interactuar con otras personas, al igual que publicar o crear contenido; de esta manera se puede decir que las redes sociales son un modo de entretenimiento, información y chat gratuito que se utiliza por internet. Estas redes se usan para la

*En la red, vamos de la mano*

interacción en chat, blogs, foros, juegos en línea, *webcam*, etc. (Albacetediario.es, 2016).

Las redes tienen varias ventajas y desventajas. Entre las ventajas se puede mencionar que constituyen una forma mucho más fácil y ágil para comunicarnos con todo el mundo y tener noticias en tiempo real. Asimismo, las desventajas, son la falta de privacidad y el robo de información.

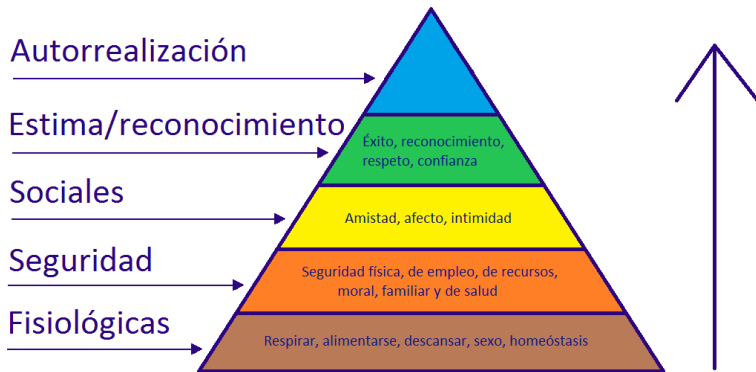
Pero más allá de esto, entre los mayores peligros de las redes sociales están los casos de en los que se presentan los conocidos *sexting* cuyas desventajas son la falta de privacidad al enviar contenido a otros y que estos puedan o no, replicar la información; por su parte el *grooming* tiene como desventaja el constante acoso por personas inescrupulosas y como malas intenciones en la red, por último, el *ciberbullying* es una de las principales desventajas de las redes ya que es la principal causa del suicidio en jóvenes, donde estos son los más afectados.

Es importante tener en cuenta que ante las redes sociales se debe tener un criterio ético y moral para hacer un uso responsable de estas, de modo que se puedan aprovechar al máximo sin correr riesgos. Todo lo expuesto es fundamental para la investigación, ya que se busca la prevención de los peligros en las redes.

### **2.1.1.3 Motivación**

*En la red, vamos de la mano*

Según el psicólogo norteamericano Abraham Maslow (1943), la motivación es el impulso que tiene el ser humano de satisfacer sus necesidades. Este clasifica dichas necesidades en cinco aspectos:



*Figura 3. Pirámide de Maslow*

*Fuente: economipedia.com*

En la anterior figura se puede observar cómo Maslow clasifica la motivación en cinco partes. La necesidad más básica del ser humano pasa por un proceso para poder llegar a la cima y así cumplir con la meta deseada.

En otras palabras, se puede decir que la motivación es la determinación de una persona que lo impulsa a hacer algo para alcanzar un objetivo; es decir, que “Es la necesidad psicológica más elevada del ser humano, se halla en la cima de las jerarquías, y es a través de su satisfacción que se encuentra una justificación o un sentido válido a la vida mediante el desarrollo potencial de una actividad” (Acosta, 2012).

### **2.1.2 Marco teórico disciplinar**

El marco teórico disciplinar enmarca las herramientas y recursos propios del diseño pertinentes para la investigación y son determinantes para el producto digital que se quiere concretar.

#### **2.1.2.1 Aplicaciones móviles**

Las llamadas aplicaciones móviles o también denominadas Apps, se pueden definir como “las aplicaciones son para los móviles lo que los programas son para los ordenadores de escritorio” (Cuello, 2013). Lo que quiere decir que, sin estas un celular inteligente o *smartphone* no tendría ninguna utilidad.

Actualmente se encuentran aplicaciones de todo tipo, color y forma, esto lleva a que tanto jóvenes como adultos hoy en día quieran descargar la mejor aplicación y que satisfaga la necesidad que está buscando cuando adquiere una de estas. Asimismo, las aplicaciones son parte fundamental de la sociedad ya que muchas de estas son las que nos permiten comunicarnos con otros, poder comprar y estar informados de las noticias del mundo en tiempo real.

#### **2.1.2.2 Multiplataforma**

Las aplicaciones multiplataforma o también conocidas como

*En la red, vamos de la mano*

*web apps* se definen como “multiplataforma porque, idealmente, se puede acceder desde cualquiera de varios navegadores web dentro de diferentes sistemas operativos” (Alegsa, 2018).

En otras palabras, este tipo de aplicaciones se pueden visualizar tanto en celulares, como en computadores de escritorios o *tablets*; esto amplía el rango de personas que puedan usar una aplicación, dado que si no tienen a la mano un dispositivo para poder acceder pueden utilizar otro.

Existen varias ventajas al utilizar este tipo de *web apps*, la principal es que no tienen un interfaz difícil de entender, niños, jóvenes y adultos las pueden manejar sin ninguna dificultad, muchas de estas aplicaciones por no decir que la mayoría, no tienen la necesidad de ser descargadas desde las tiendas oficiales de los sistemas operativos, con poder compartir el *link* o escanear el código QR ya se obtiene la *app*, requieren menos memoria, lo que implica que estas sean más rápidas y eficientes.

### **2.1.3 Marco conceptual**

Se expondrán los términos más importantes y relevantes para la investigación, para una mayor contextualización.

*Tabla 1 Reconocimiento de conceptos*

<b>Internet</b> (Castells, 2000)	Se define como una red de redes de unos ordenadores que se comunican entre ellos; sin embargo, esta tecnología es un medio de comunicación, de interacción y de organización social.
<b>Redes Sociales</b> (Penguin, 2014)	“Las redes sociales son estructuras y herramientas para que los seres humanos se comuniquen entre sí. A través de estas se pueden crear grupos o establecer relaciones; estas suponen un contacto limitado, pero en tiempo real, gracias a la interactividad”.
<b>Derechos y deberes</b> (sindic, 2015)	“Toda persona sin importar la edad, origen, cultura, o cualquier circunstancia tiene unos derechos que se deben cumplir y respetar, así mismo se tienen unos deberes que son necesarios para convivir en una sociedad en paz”.
<b>Peligros informáticos</b>	“Consiste en mirar la vulnerabilidad de la persona con propósitos desconocidos por el operador del



(Rodríguez, 2015)	sistema, por lo general siempre buscar causar daño a la persona, dañar su integridad como persona y en algunos casos suplantar la identidad de la víctima”.
<b>TIC</b> (Tu gimnasia cerebral, 2014)	“Las tecnologías de información y comunicación, mayormente conocidas como “TIC”, son aquellas cuya base se centra en los campos de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación”.

Fuente: Elaboración propia con base en, Castells, 2000; Penguin, 2014; Rodríguez, 2015, Sindic, 2015; Tu gimnasia cerebral. 2014.

### **2.1.5 Marco legal**

Las leyes hacen parte fundamental de este proyecto de investigación. Entre las más relevantes tenemos la Ley 109 de 2010 (Congreso de la República, 2010), que en su Artículo 2 estipula lo siguiente: “*Prohibición de registro a menores de 14 años.* Solo aquellas personas que tengan más de 14 años podrán abrir libremente una cuenta en la red social de Internet”.

Es fundamental reconocer los derechos de los jóvenes y para esto se creó el Código de la Infancia y la Adolescencia (Congreso de la República, 2006), que tiene como finalidad “garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para

*En la red, vamos de la mano*

que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión”. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna; entre los artículos más relevantes para el desarrollo de esta investigación se pueden mencionar los siguientes:

- **Artículo 3o. sujetos titulares de derechos.** Para todos los efectos de esta ley son sujetos titulares de derechos todas las personas menores de 18 años. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 34 del Código Civil, se entiende por niño o niña las personas entre los 0 y los 12 años, y por adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad.

- **Artículo 7o. protección integral.** Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.

- **Artículo 14. la responsabilidad parental.** La responsabilidad parental es un complemento de la patria potestad establecida en la legislación civil. Es, además, la obligación inherente a la orientación, cuidado, acompañamiento y crianza de los niños, las niñas y los adolescentes durante su proceso de formación. Esto incluye la responsabilidad compartida y solidaria del padre y la madre de asegurarse que los niños, las niñas y los adolescentes

*En la red, vamos de la mano*

puedan lograr el máximo nivel de satisfacción de sus derechos.

- **Artículo 15. ejercicio de los derechos y responsabilidades.** Es obligación de la familia, de la sociedad y del Estado, formar a los niños, las niñas y los adolescentes en el ejercicio responsable de los derechos. Las autoridades contribuirán con este propósito a través de decisiones oportunas y eficaces y con claro sentido pedagógico.

- El niño, la niña o el adolescente tendrán o deberán cumplir las obligaciones cívicas y sociales que correspondan a un individuo de su desarrollo.

- **Artículo 18. derecho a la integridad personal.** Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario (Congreso de la República, 2006)

## **2.2 Estado del arte**

*En la red, vamos de la mano*

A continuación, se mostrarán algunos de los proyectos o iniciativas que se han realizado, ya sea en Colombia o en otra parte del mundo, relacionados con el proyecto de investigación.

### 2.2.1 Red PaPaz



Figura 4. Red PaPaz

Fuente: [www.redpapaz.org](http://www.redpapaz.org)

Red PaPaz (2003) es una red de madres, padres y cuidadores, que busca generar capacidades para una efectiva protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes en Colombia, con acciones focalizadas en asuntos de relevancia, basadas en evidencia y buenas prácticas probadas, lo que le ha permitido convertirse en un referente nacional e internacional.

Promueve que niñas, niños y adolescentes usen de forma segura, responsable y constructiva las tecnologías de la información

*En la red, vamos de la mano*

y las comunicaciones (TIC).

## 2.2.2 Conectados



Figura 5. Conectados

*Fuente: proyectoconectados.es*

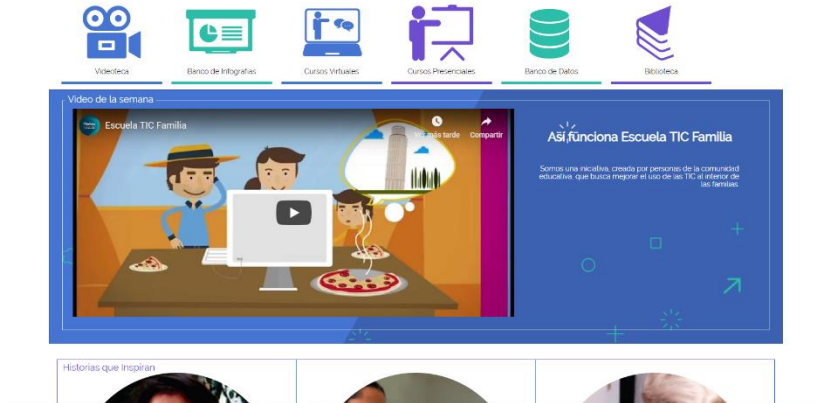
Conectados (2015) es un programa de formación presencial y virtual que nació en la pasada administración. Lo que hace es educar e ilustrar a padres, madres, cuidadores y comunidad docente en general sobre competencias tecnológicas. No se puede olvidar que, según el mencionado estudio de TigoUne y la Universidad Eafit, son los padres quienes tienen más responsabilidad con los niños y jóvenes cuando estos usan el Internet, que los docentes encargados, por lo que formar a todas las personas cercanas a los niños y jóvenes es imprescindible.

En el sitio web se pueden encontrar cursos virtuales, recursos

*En la red, vamos de la mano*

como infografías, videos y más material de apoyo y consulta.

### 2.2.3 Escuela TIC familia



*Figura 6. Escuela tic familia*

*Fuente: [escuelaticfamilia.gov.co](http://escuelaticfamilia.gov.co)*

La Escuela TIC Familia (2017) es un programa de formación presencial y virtual que nació en la pasada administración. Lo que hace es educar e ilustrar a padres, madres, cuidadores y comunidad docente en general sobre competencias tecnológicas. No se puede olvidar que, según el mencionado estudio de Tigo-Une y la Universidad Eafit, son los profesores quienes más acompañan a los niños en el uso de Internet, por encima de los padres, por lo que formar a todas las personas cercanas a los niños y jóvenes es imprescindible.

En el sitio web se pueden encontrar cursos virtuales, recursos como

*En la red, vamos de la mano*

infografías, videos y más material de apoyo y consulta. De igual manera, hay cursos presenciales en diferentes zonas del país.

#### **2.2.4 En TIC confío**

En TIC confío (2015) es una iniciativa creada para divulgar el uso responsable de internet y las nuevas tecnologías del plan Vive Digital, por el Ministerio de las Tecnologías de la información y la comunicación, de esta manera busca ayudar a gran parte de la sociedad que tiene acceso a las TIC para hacer un buen uso de estas y al mismo tiempo promover la tolerancia con el material de abuso infantil en línea y la convivencia digital.

Así mismo dentro de esta iniciativa ofrece a toda la comunidad herramientas para poder entender y enfrentar los riesgos que se encuentran al hacer uno de las nuevas tecnologías como lo son:

- *Grooming*
- *Sexting*
- *Phishing*
- *Ciberacoso*
- *Ciberdependencia*

Estas son solo las principales y las que más casos de denuncia tienen. Para poder entender todos esos términos, cabe mencionar que “En TIC confío” realiza cátedras que se denominan “Catedra Poder Digital”, esta es gratuita y tiene una duración de 45 minutos, en los que abarcan todo lo relacionado con los temas ya

*En la red, vamos de la mano*

anteriormente mencionados, como mitigarlos y poder enfrentarlos de manera correcta.

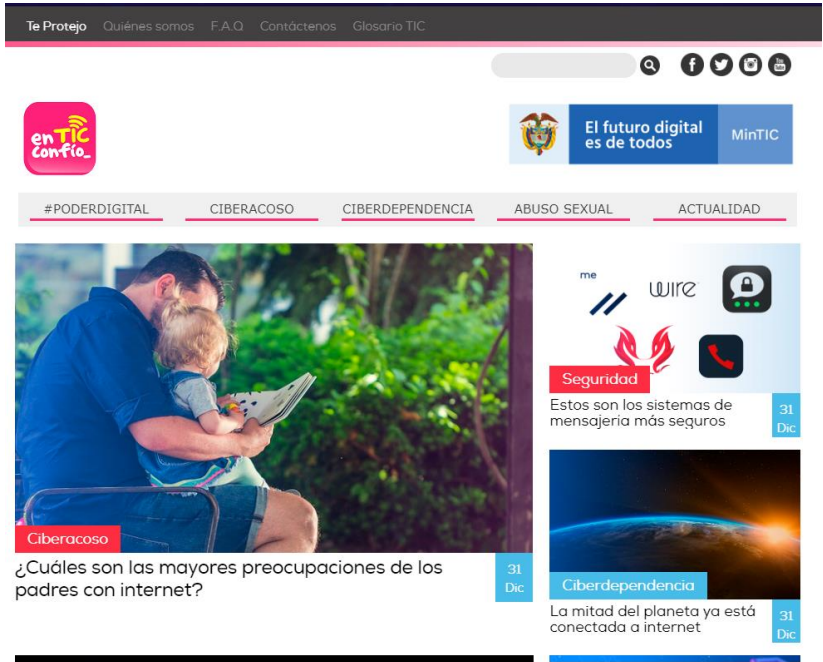


Figura 7. En TIC confío

Fuente: [www.enticconfio.gov.co](http://www.enticconfio.gov.co)

Esta iniciativa también cuenta con otros medios de divulgación como se muestra en la anterior figura una página web y directamente en redes sociales, todas estas plataformas son actualizadas todos los días con la más reciente información relacionada a todo el mundo de las TIC. Esto va dirigido a niños,



*En la red, vamos de la mano*

adolescentes, padres de familia, educadores y a todo público en general, esta estrategia se hace mediante artículos, imágenes y videos que ilustran los riesgos del uso no responsable de internet.

### **2.2.5 Redes sin Redes**

Redes sin Redes es un proyecto de investigación, realizado en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca por la estudiante Ángela Gamboa en 2018, que tiene como objetivo

entender el comportamiento de los niños al hacer uso de Internet y crear un recurso para fortalecer sus conocimientos sobre los riesgos en las redes sociales, en buenos comportamientos digitales y mecanismos de prevención frente a los riesgos en Internet. (Gamboa, 2018, p. 31)

Planteados estos objetivos, esta investigación logró demostrar que los niños comprendidos entre las edades 8 a 10 años son los más afectados con la problemática a tratar, es decir los principales beneficiarios con el producto que se llegó a concretar, a su vez están las instituciones educativas, las cuales podrían hacer uso del producto ya que son los que más tiempo pasan con los niños y los padres de familia también están incluidos ya que ellos pueden y deben acompañar a sus hijos en todos estos procesos de aprendizaje.

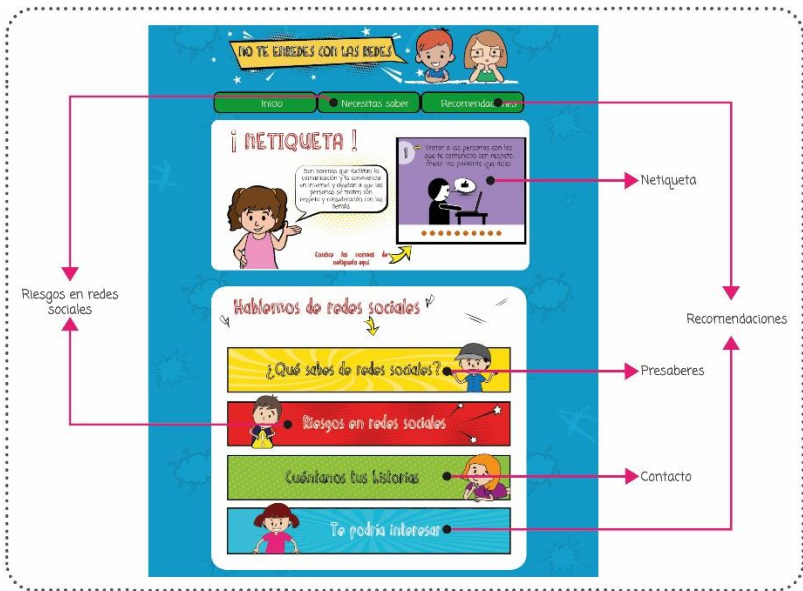


Figura 8. Redes sin redes

Fuente: [www.noteenredesconlasredes.com](http://www.noteenredesconlasredes.com)

Como se evidencia en la figura anteriormente expuesta, para el producto final de esta investigación se realizó una página web, en la cual se encontraba información relevante para los niños sobre los riesgos de las redes sociales, además de audiovisuales y cómic digital.

En las pruebas de testeo se llegó a varias conclusiones:

- Todos los niños encuestados hacen uso de Internet por lo que un producto digital y que tenga conexión a Internet es viable.

- El tipo de contenido que más les interesa a los niños para hacer uso de Internet es el formato video.
- Para realizar tareas no tiene una página específica para buscar la información, sólo reconocen a Google como Internet.
- Los niños a veces son acompañados por algún familiar, pero hay momentos en los que acceden solos.
- Los niños usan redes sociales, a veces saben para qué sirven, pero no saben qué son (Gamboa, 2018, p. 69).

Al difundir y sensibilizar a los niños sobre los riesgos de las redes sociales y al tener conocimiento de ciertas situaciones, con sus acciones, ayudan a transformar espacios y comportamientos, que fomentan a la creación de espacios más seguros para ellos y para otros niños (Gamboa, 2018, p. 79).

## 2.2.6 Te protejo



Figura 9. Te protejo

Fuente: *teprotejo.com*

Te protejo (2012) es una línea de denuncias para la protección de la infancia y adolescencia en Colombia, creada por El Ministerio TIC, ICBF, Fundación Telefónica, el Foro de Generaciones Interactivas (España) y Red PaPaz.

Desde el año 2013 se encuentra disponible una aplicación móvil para cualquier tipo de sistema operativo ya sea, iOS, Android y BlackBerry con el fin de facilitar el proceso de denuncia, ya que los usuarios de teléfono móvil podrán informar sobre situaciones que afectan a menores de 18 años desde su dispositivo.

### 2.1.2.3 Qustodio



Figura 10. Qustodio

Fuente: [qustodio.com](http://qustodio.com)

Qustodio (2013) es una aplicación disponible para cualquier tipo de sistema operativo y sirve para que los padres puedan hacer control parental y así estar informados acerca de las actividades que sus hijos realizan en ellos. Con esta herramienta se puede bloquear contenidos, verificar el tiempo de conexión de los niños y controla juegos y aplicaciones en tiempo real, Qustodio ayuda a los padres a crear hábitos digitales saludables para sus hijos.

### 2.3 Línea del tiempo

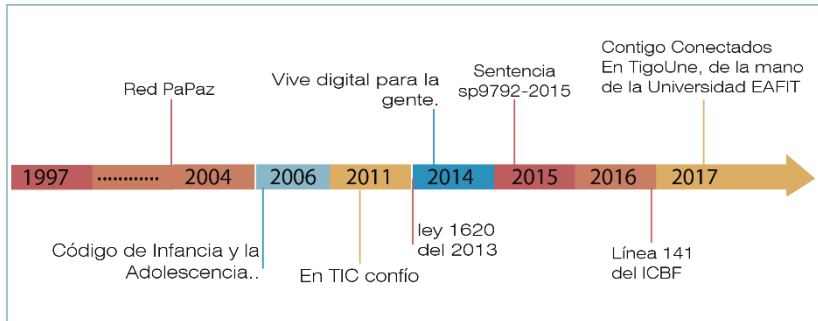


Figura 11. Línea de tiempo

Fuente: Elaboración Propia

En la figura anterior se pone en evidencia la creación de varias iniciativas, leyes y proyectos que buscan la protección de los jóvenes ante los riesgos de las TIC.

- Año 2003 nace la entidad Red PaPaz con el propósito de abogar por la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en Colombia.
- Año 2006 se expide el Código de la infancia y la adolescencia por parte del Congreso de la república
- Año 2009 se crea INHOPE organismo internacional que regula 51 líneas de denuncias de pornografía infantil en 45 países.
- Año 2011 se crea En TIC Confío, ofrece a la comunidad herramientas para elevar su poder digital, afrontar el riesgo del uso de las nuevas tecnologías.

*En la red, vamos de la mano*

- Año 2013 se crea la Ley 1620 de 2013 que define el *ciberbullying* como una forma de intimidación con uso deliberado de tecnologías para ejercer maltrato psicológico.
- Año 2014 se crea Vive digital para la gente, Mintic en el marco de su propósito de promover el acceso, uso y apropiación de las TIC para hacer más fácil la vida de los colombianos.
- Año 2015 Sentencia sp9792-2015, tiene como objetivo límites de derecho a la intimidad frente al deber de acompañamiento de los padres de familia en cuanto a la información que manejan los menores de edad en redes sociales.
- Año 2016 el ICBF lanzó la línea 141 para denunciar las agresiones contra los menores de edad.
- Año 2018 se realiza “Contigo Conectados”, Tigo Une, de la mano de la Universidad EAFIT, realizaron una investigación que deja en evidencia el estado actual de la relación que los colombianos tienen con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), permitiéndonos obtener datos puntuales y contundentes sobre el uso de Internet.

(Versión ampliada línea de tiempo ver Anexo 2).

## 2.4 Caracterización de usuario

Para definir el usuario se hace una tarea de observación en la que se identifican las motivaciones del usuario, así como el entorno virtual y físico en el que se conectan a Internet y los diferentes actores de la comunidad.

### 2.4.1 Mapa de actores

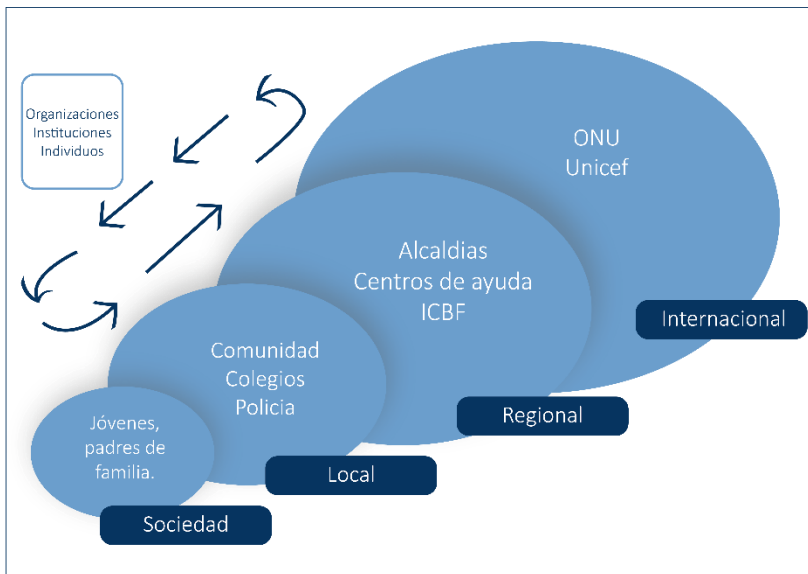


Figura 12. Mapa de actores

Fuente: Elaboración propia

Se efectúa un análisis del contexto en el que se desenvuelven



*En la red, vamos de la mano*

los jóvenes y padres, y se logra identificar los actores que están involucrados directa o indirectamente.

### 2.4.1 Perfil usuario

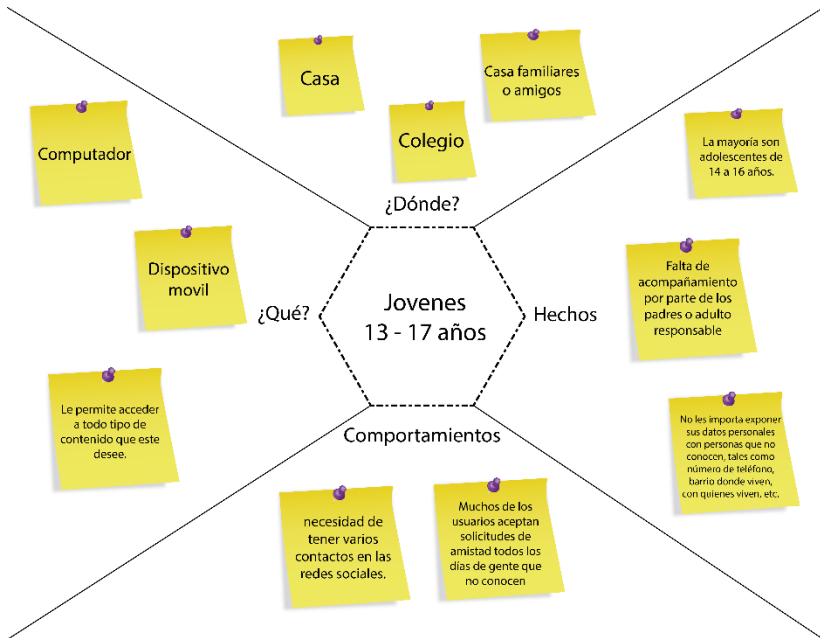


Figura 13. Perfil de usuario

*Fuente: Elaboración propia*

En el perfil de usuario se pueden identificar los comportamientos, intereses y motivaciones de los jóvenes para realizar sus actividades en internet, los entornos en los que se desenvuelven diariamente y los hechos más relevantes en lo que se

refiere al contexto digital.

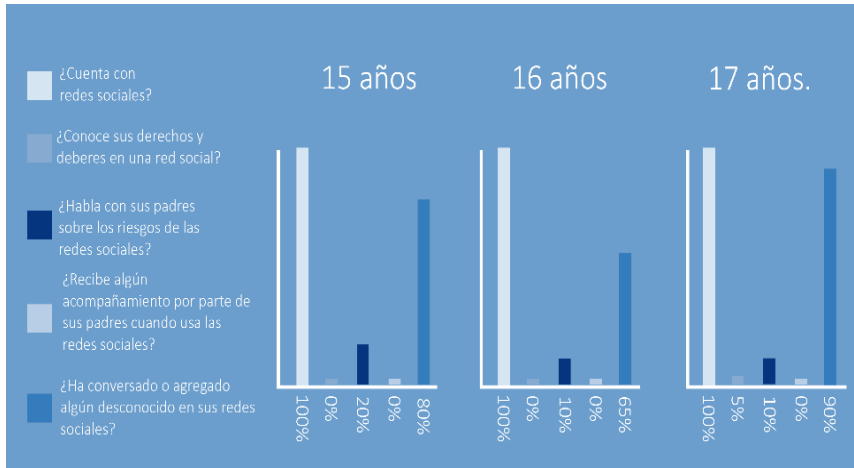


Figura 14. Edad del usuario


Fuente: Elaboración propia

Para recopilar toda esta información se realizó un *Focus Group* de 15 personas con edades comprendidas entre los 13 y 17 años, donde 7, fueron mujeres y 8, fueron hombres; esto mediante de una serie de preguntas.

En la figura anterior se pueden evidenciar las edades más afectadas en cuanto a desconocimiento de los derechos y deberes al usar redes sociales, el poco acompañamiento de los padres hacia sus hijos cuando estos están navegando y un alto porcentaje de encuentros con desconocidos que conocen en la red.

### 2.4.1 Tarjeta persona

Tarjeta persona 1  
Andrés




**Edad:** 16 años  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante 10 grado  
**Experiencia:** 3 años usando redes sociales, Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp  
**Nivel de escolaridad:** Bachillerato (Cursando)  
**Ubicación:** Localidad de Kennedy  
**Lugar de nacimiento:** Bogotá  
**Ingresos mensuales:** Varian  
**Descripción familia:** Vive con sus padres, su hermano mayor y su abuelo paterno  
**Uso de tecnología:** Celular, computador.  
**Limitaciones físicas:** Ninguna

Figura 15. Tarjeta persona 1

Fuente: Elaboración propia

Tarjeta persona 2  
Patricia




**Edad:** 45 años  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Cajera Bancolombia  
**Experiencia:** 5 años usando redes sociales, Facebook, Instagram, WhatsApp  
**Nivel de escolaridad:** Técnico en administración y finanzas  
**Ubicación:** Localidad de Kennedy  
**Lugar de nacimiento:** Bogotá  
**Ingresos mensuales:** \$1.300.000  
**Descripción familia:** Vive con su esposo, sus dos hijos y su suegro  
**Uso de tecnología:** Celular, computador.  
**Limitaciones físicas:** Visual

Figura 16. Tarjeta persona 2

Fuente: Elaboración propia

Tarjeta persona 1

José



**Edad:** 48 años  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Conductor taxi  
**Experiencia:** 5 años usando redes sociales, Facebook, WhatsApp  
**Nivel de escolaridad:** Bachillerato  
**Ubicación:** Localidad de Kennedy  
**Lugar de nacimiento:** Bogotá  
**Ingresos mensuales:** \$1.500.000  
**Descripción familia:** Vive con su esposa, sus dos hijos y su padre  
**Uso de tecnología:** Celular  
**Limitaciones físicas:** Visual

Figura 17. tarjeta persona 3

Fuente: Elaboración propia

Gracias al mapa de actores y el perfil de usuario se logró determinar la edad que más se ajustará a este proyecto de investigación. Por este motivo nacen tres tarjetas persona; la primera es el joven, la segunda es la madre de este y, por último, el padre. Se evidencia la edad de cada uno de ellos, su ocupación, asimismo el tiempo en años de experiencia usando redes sociales y qué tipos de dispositivos usan para acceder a estas.

*En la red, vamos de la mano*

Por otra parte, se entiende que no siempre la familia está conformada por padre y madre, ya que existen casos donde pueden estar separados o uno de ellos fallecido.

# **Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados**

### **3.1 Criterios de diseño**

Teniendo clara la problemática del proyecto, se procede a priorizar las necesidades que el producto final requiere, para ello se aplica la metodología planteada en el capítulo uno que fue *Design Thinking*.

Como criterios de diseño se propone para jóvenes de 15 a 17 años de edad y sus padres que vivan en la ciudad de Bogotá, donde los menores de edad acceden a las redes sociales sin conocer por completo los riesgos que allí se encuentran y sin un acompañamiento constante de sus padres.

En la red, vamos de la mano, es una herramienta multimedia que promueve las buenas prácticas en la red en los jóvenes y busca mejor la relación padre-hijo mediante una interacción entre estos dos, todo esto mediante contenido audiovisual fácil de entender y donde tanto como jóvenes y padres puedan dar su opinión y punto de vista, para crear en ellos un pensamiento crítico, que puedan pensar antes de tomar una decisión en términos de contenido de redes.

Se propone un aplicativo móvil con contenido audiovisual, imágenes una navegación sencilla y con un lenguaje para un entorno familiar.



### 3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

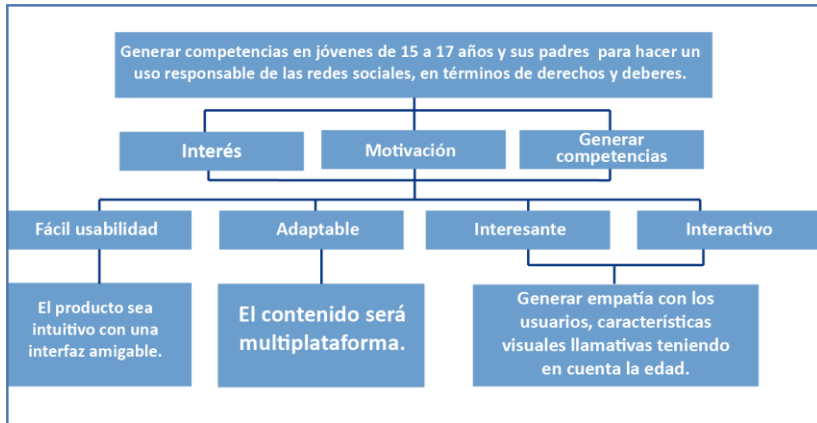


Figura 18. Árbol objetivo de diseño

Fuente: Elaboración propia

En la Figura 18 se estructuran y determinan los objetivos que se pretenden conseguir con el producto final, teniendo en cuenta el primero debe tener una fácil usabilidad con una interfaz amigable para el usuario, seguido de un contenido pedagógico con enfoque constructivista y, por último, que sea interesante e interactivo para el usuario, con características visuales llamativas teniendo en cuenta la edad de estos.

### 3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Tabla 2 Determinantes y requerimientos de producto

Determinantes	Requerimientos
Usabilidad	El producto será intuitivo con una interfaz amigable
	Iconos y simbología fácil de entender
Adaptable	El contenido será multiplataforma
Estético	Tendrá características visuales llamativas y que generen empatía con los gustos del usuario, teniendo en cuenta la edad y gustos.
Práctico	Podrá ser usado por menores y mayores de edad.

Fuente: Elaboración propia.

(Para ver lista completa de requerimientos y determinantes, ver Anexo 3).

### 3.2 Hipótesis de producto

Tabla 3 Hipótesis de producto

<b>Hipótesis</b>	<b>Prototipo</b>	<b>Aspectos positivos</b>	<b>Aspectos negativos</b>
¿Los jóvenes y padres pasan más tiempo usando sus celulares?	Usabilidad	Tienen acceso a varia información relevante para ellos.	Al pasar tanto tiempo en el celular no hay una interacción padre e hijo.
¿Es importante para el usuario tener un tipo de contenido que más se acomode a sus gustos y necesidades?	Conceptualización Aprendizaje	Les llama más la atención aprender por un medio que les guste.	Al haber tanto contenido, se encuentran con información falsa.

Fuente: Elaboración propia.

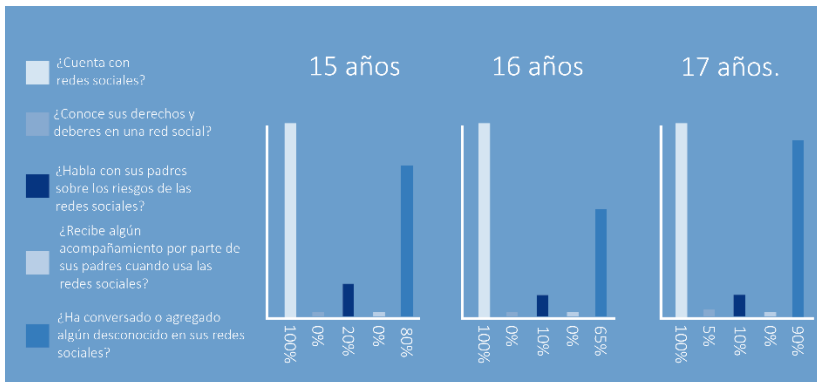
### 3.3 Desarrollo y análisis Etapa Empatizar

En esta primera etapa se realizó un primer acercamiento con un grupo de jóvenes para el caso de estudio con el fin de comprender sus necesidades y comportamientos en las redes sociales, se les

*En la red, vamos de la mano*

contextualizo sobre de que sería el proyecto y que función tendría cada uno de ellos.

Una vez dicho esto se realizó una encuesta a los jóvenes para determinar que rango de edad era los más afectados con la problemática ya que se tenían edades de 13 a 17.



*Figura 19. Rango de edad*

*Fuente: Elaboración propia*

En la figura anterior se puede observar que el rango de edad comprendido entre los 15 y 17 son los mas afectados ya que todos ellos cuentan con varias redes sociales, no conocen sus derechos y deberes, no reciben acompañamiento por parte de sus padres cuando estos estan en internet y han tenido varias conversaciones con desconocidos en la red.

### **3.4 Desarrollo y análisis Etapa Definir e idear**

#### **3.4.1 Focus Group**

De acuerdo con los resultados de la etapa anterior se realizó un *Focus Group* con el rango de edad ya establecido, teniendo en cuenta esto se extraen aspectos como medios digitales más usados, motivaciones, formatos digitales y objetivos de la investigación, se generaron propuestas de producto que respondan a estas necesidades.

Para esto se llevó a cabo una encuesta en *Google Forms* realizada a todos los participantes, para definir cuál es el contenido digital y dispositivo tecnológico que más usan y con el cual despierta en ellos empatía.

Las conclusiones de esta etapa se pueden ver en el apartado Testeo 3.7.1

Una vez identificado el tipo de contenido que genera mayor interés en el usuario y teniendo en cuenta el objetivo de diseño planteado, se generó un *moodboard* para determinar los primeros determinantes y requerimientos planteados.

#### **3.4.2 Moodboard**

Se diseñó un *moodboard* con imágenes, tipografías, colores e iconos que podrían usarse en el diseño visual del producto y que generen empatía con el usuario.



Figura 20. Moodboard

Fuente: Elaboración propia

### 3.5 Desarrollo y análisis Etapa Prototipar

Se construyó un primer prototipo teniendo en cuenta los resultados de las etapas anteriores y así hacer visible los conceptos de diseño, teniendo siempre presente los determinantes y

requerimientos.

### 3.5.1 Mapa de navegación

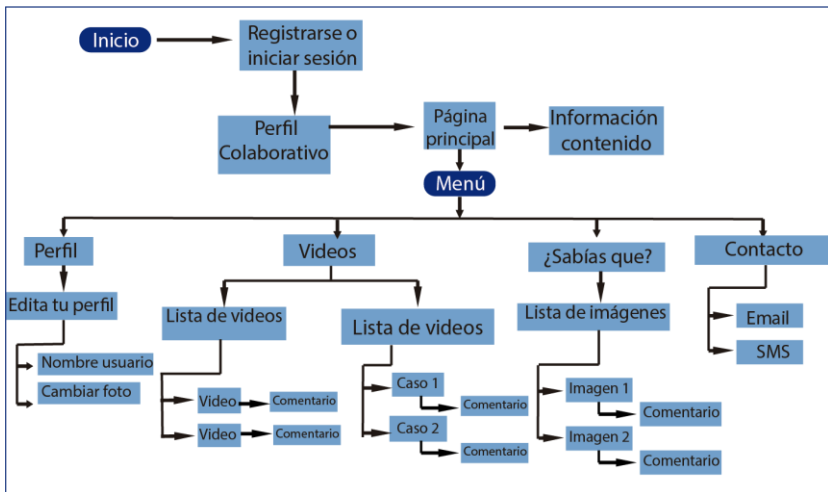


Figura 21. Mapa de navegación

Fuente: Elaboración propia

Se realizó un mapa de navegación en el cual está determinado el tipo de contenido más adecuado para el producto, en este caso una aplicación móvil.

Para iniciar sesión padre e hijo tendrán que crear un perfil colaborativo, allí encontrarán material pertinente sobre los peligros de las redes, temas de derechos y deberes, galería de imágenes con información relevante sobre las leyes que los acogen cuando se vean expuestos a estos riesgos, tanto los videos como las imágenes

*En la red, vamos de la mano*

pueden ser comentadas, entre padre e hijo dar su punto de vista sobre todo el contenido que se encuentra e interactuar con otros usuarios para ver que piensan al respecto, así crear en ellos un pensamiento crítico y de esta manera generar competencias y buenas prácticas en las redes.

### 3.5.2 Mockup aplicación móvil



Figura 22. Mockup 1

Fuente: Elaboración propia





Figura 23. Mockup 2

Fuente: Elaboración propia

Se desarrolló el primer esquema básico de la aplicación final, en donde se determina la diagramación, tipo de iconos y tipografía combinación de colores y ubicación del contenido para que sea sencilla de entender y agradable a la vista.

### 3.6 Desarrollo y análisis Etapa Testear

Para esta etapa se realizaron dos testeos con el *Focus Group* definido anteriormente, estos se expondrán en los siguientes apartados.

### **3.7 Resultados de los testeos**

En este apartado se hará evidencia de los testeos realizados a los jóvenes pertenecientes al caso de estudio.

#### **3.7.1 Primer testeo**

##### **3.7.1.1 Evidencias (*Prototipo, testeo y proceso de iteración*)**

###### **-Definición del problema:**

Establecer qué tipo de contenido son los más apropiados para el usuario dependiendo de sus gustos y como interactúa en internet.

###### **-Objetivo general:**

Identificar qué tipo de información es más adecuada para el usuario, entendiendo su comportamiento en internet y en qué tipo de plataforma digital siente más empatía.

###### **Objetivos específicos:**

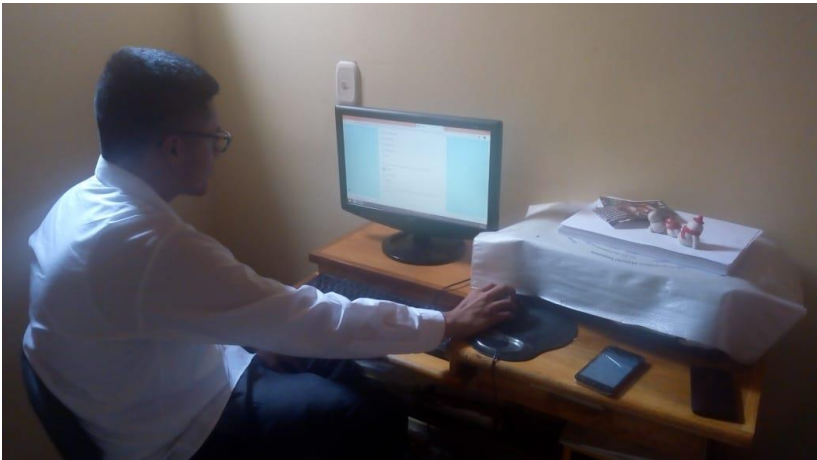
- Analizar cuál es el contenido digital que más se adapta al usuario.
- Recopilar información sobre el modo de usar las redes sociales.
- Entender al usuario y cómo se desenvuelve en el entorno digital.

*En la red, vamos de la mano*

**-Perfil del participante:** Jóvenes de 15 a 17 años.

**-Diseño de la prueba:**

Se realizó un *Focus Group* de 8 personas, mediante una encuesta y una entrevista semiestructurada, se recopiló información necesaria para poder determinar primer prototipo, esto se llevó a cabo en un ambiente cerrado y tuvo una duración de no más de 20 minutos.



*Figura 24. Realización del testeo 1*

Fuente: Elaboración propia

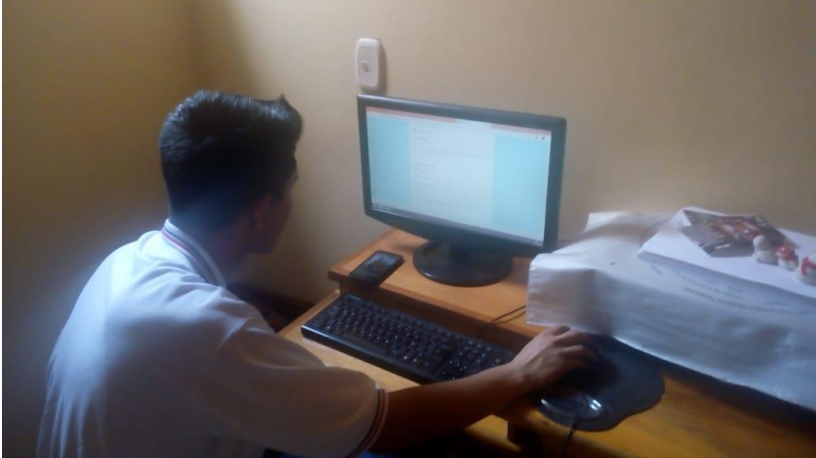


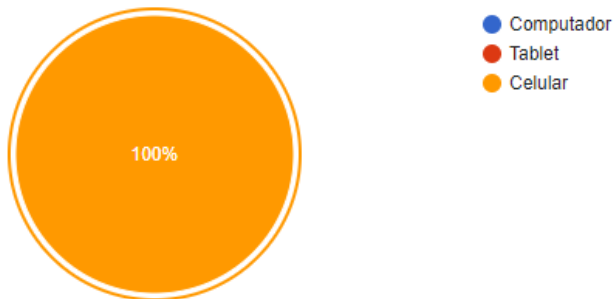
Figura 25. Realización del testeo 1

Fuente: Elaboración propia

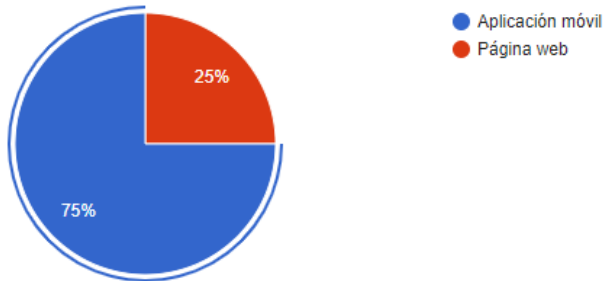
### 3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)

Se pondrán en evidencia los resultados obtenidos en el testeo anteriormente mostrado.

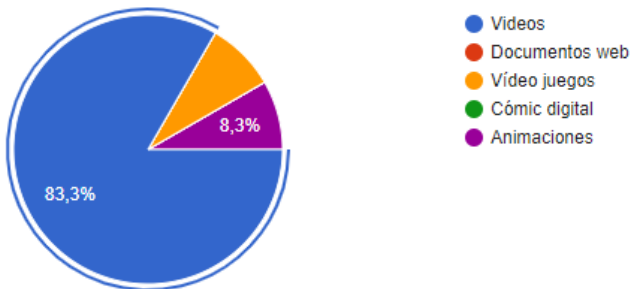
¿Cuál es el dispositivo tecnológico que más usa?



¿Cuál es la plataforma digital que más le gusta?



¿Cuál es el tipo de contenido digital que más le llama la atención y con el cual cree usted que aprende más?



¿Cuál es el dispositivo tecnológico que más usan sus padres?

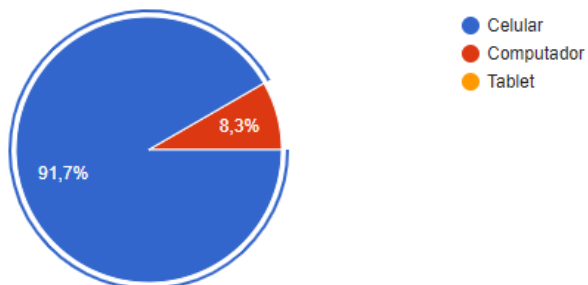


Figura 26. Evidencia resultados testeo 1

Fuente: Google Forms

### **3.7.2 Segundo testeo**

#### **3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**

##### **-Definición del problema:**

Establecer criterios de diseño teniendo en cuenta los requerimientos ya establecidos como de uso, función y de identificación

##### **-Objetivo general:**

Determinar si el contenido mostrado a los usuarios genera empatía con ellos y se relaciona a la problemática del proyecto.

##### **-Objetivos específicos:**

- Recopilar información sobre contenidos estructurales.
- Entender al usuario y su interacción con el prototipo.

**-Perfil del participante:** Jóvenes de 15 a 17 años.

##### **-Diseño de la prueba:**

Se realizó un *Focus Group* de 5 personas, se les mostro un mapa de navegación para que ellos se contextualizaran sobre los contenidos multimedia que tendrá la aplicación, seguido se les entregó en esquema básico de la aplicación para que lo evaluaran, esto se llevó a cabo en un ambiente cerrado y tuvo una duración de 30 minutos.



*Figura 27. Realización testeo 2*

*Fuente: Elaboración propia*

(Para ver video realizando la prueba, ver Anexo 4)

### **3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

Se pondrán en evidencia los resultados obtenidos en el testeo anteriormente mostrado.

## **Resultados:**

Se grabaron audios en los que los participantes dieron sus opiniones respecto al primero prototipo y se llegó a estas conclusiones:

- El diseño de la aplicación les parece sencilla y llamativa.
- El color les parece apropiado ya que es para todas las edades.
- Les llama la atención que el contenido sean videos e imágenes.

(Para escuchar los audios y todas las opiniones, ver Anexo 5)

### **3.7.3 Tercer testeo**

#### **3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**

##### **-Definición del problema:**

Analizar la interacción del usuario con la aplicación, para así poder recopilar información sobre como este se desenvuelve en la aplicación y tienen empatía con esta

##### **-Objetivo general:**

Determinar si la usabilidad y navegabilidad es de fácil entendimiento para el usuario.

##### **-Objetivos específicos:**



*En la red, vamos de la mano*

- Identificar si el usuario tiene alguna dificultad al momento de usar la aplicación.
- Entender al usuario y su empatía por la distribución de la información en la aplicación.

**-Perfil del participante:** Jóvenes de 15 a 17 años con alguno de sus padres.

**-Diseño de la prueba:**

Se realizó un *Focus Group* de 12 personas, se les entregó el prototipo de alta fidelidad, en seguida se les pidió que navegaran y vieran el contenido que se encontraba allí, al finalizar se les pidió que entre los dos llenaran un test de usabilidad, esto se llevó a cabo en un ambiente cerrado y tuvo una duración de 40 minutos.



*Figura 28. Realización testeo 3*

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 29. Realización testeo3*

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 30. Realización testeo 3*

*Fuente: Elaboración propia*

### **3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

Se pondrán en evidencia los resultados más relevantes obtenidos en el testeo anteriormente mostrado.

#### **-Identidad**

1. ¿Con la información que se ofrece en pantalla, es posible saber el nombre de la aplicación?
2. ¿Relaciona los colores predominantes en la aplicación con la institución? ¿Tienen relación el nombre de la aplicación y el uso que tiene?
3. ¿De los elementos que muestra esta pantalla, hay algo que usted crea que está fuera de lugar, porque no pertenece a la institución o empresa que usted identifica como propietaria?
4. ¿Cree que el logotipo aparece en un lugar importante dentro de la aplicación? ¿Puede leer el nombre de la aplicación? ¿Es claro?
5. ¿Hacia qué tipo de audiencia cree usted que está dirigido este sitio?

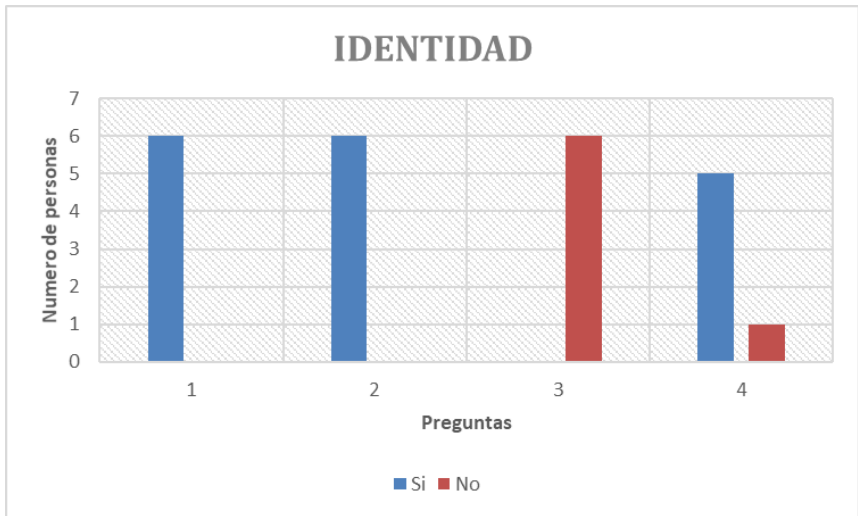


Figura 31. Resultado testeo 3

Fuente: Elaboración propia

### -Navegación

1. ¿Puede ver en diferentes páginas de la aplicación, la forma en que se navega por el sitio? ¿Se distingue fácilmente?
2. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio y cómo volver atrás sin usar los botones del programa navegador?
3. ¿Cómo vuelve desde cualquier página de la aplicación a la página de inicio? ¿Ve alguna forma de hacerlo, que no sea presionando el botón del buscador? ¿Le parece claro?

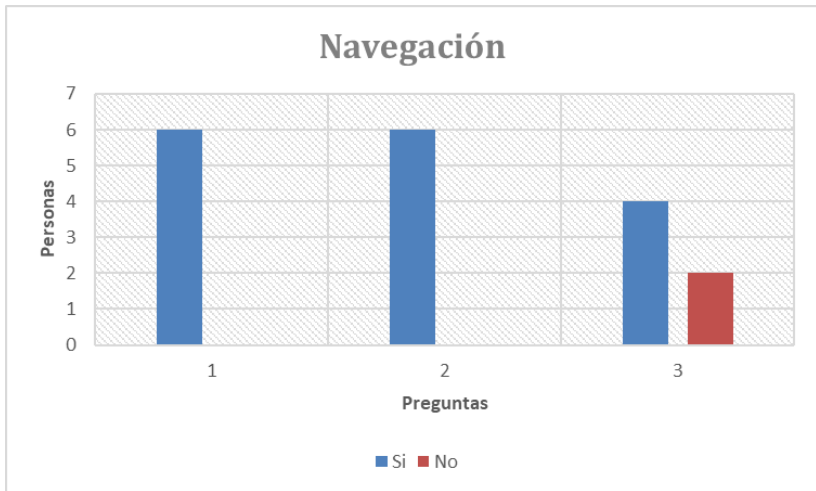


Figura 32. Resultado testeo 3

Fuente: Elaboración propia

### -Utilidad

1. ¿Tras una primera mirada, le queda claro cuál es el objetivo del sitio / aplicación? ¿Qué contenidos y servicios ofrece? ¿Los puede enumerar?
2. ¿Cree que los contenidos y servicios que se ofrecen en este sitio / aplicación son de utilidad para su caso personal?
3. ¿Qué es lo que más te llamó la atención positivamente o negativamente de la utilidad que ofrece el sitio web / aplicación?

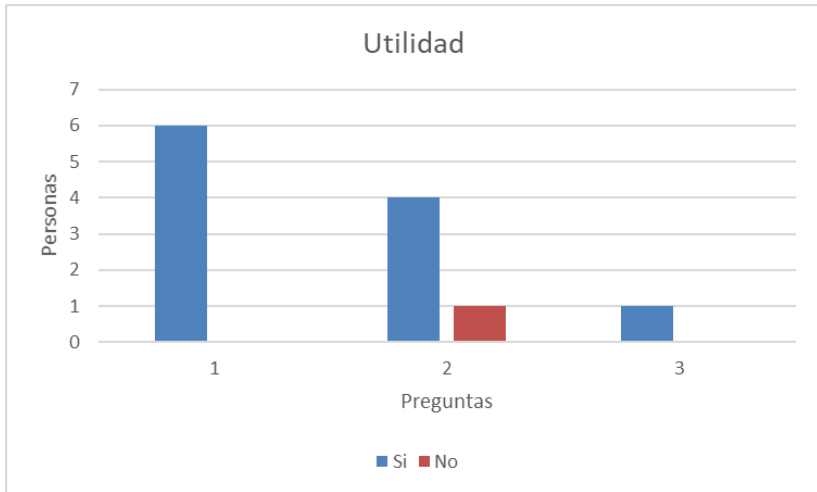


Figura 33. Resultados testeo 3

Fuente: Elaboración propia

(Para ver versión ampliada de resultados de testeo 3, ver Anexo 6)

### 3.7.4 Cuarto testeo

#### 3.7.4.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)

##### -Definición del problema:

Analizar la interacción del usuario con la aplicación y el contenido que se expone allí.

**-Objetivo general:**

Demostrar que nuevos conocimientos adquiere el usuario, a partir de la interacción con la aplicación.

**-Objetivos específicos:**

- Definir conclusiones finales, a partir de comentarios finales del usuario.

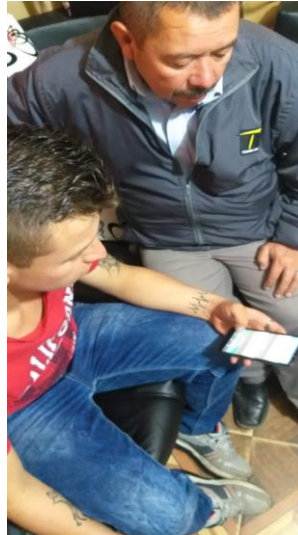
- Entender al usuario y su interacción con cada uno de los elementos expuestos en la aplicación.

**-Perfil del participante:** Jóvenes de 15 a 17 años con alguno de sus padres.

**-Diseño de la prueba:**

Se realizó un *Focus Group* de 12 personas, se les entrego el prototipo de alta fidelidad, en seguida se les pidió que navegaran y vieran el contenido que se encontraba allí, al finalizar se les pidió que llenar un formulario para determinar, que tanto conocimiento adquirieron al ver todo el contenido y que cada uno por aparte diera su opinión y que mensaje les dejo, esto se llevó a cabo en un ambiente cerrado y tuvo una duración de 40 minutos.

*En la red, vamos de la mano*



*Figura 34. Realización de testeo*

Fuente: Elaboración propia

### **3.7.4.2 Evidencias (*Percepción del usuario*)**

Se pondrán en evidencia los resultados más relevantes obtenidos en el testeo anteriormente mostrado.

Con los participantes del Focus Group, se llegó a la conclusión de que tanto jóvenes como padres tienen toda la disposición para tener una conversación abierta y hablar sobre temas relacionados con los peligros que se encuentran en las redes. Los jóvenes tomaron conciencia frente a los riesgos y ahora piensan dos veces antes de aceptar a alguna persona que no conocen en sus



*En la red, vamos de la mano*

redes, ya que saben que lo fácil que es poder ser víctima de estos; por otro lado, los padres saben que sus hijos están expuestos a estos riesgos y están dispuestos a estar al tanto sobre las actividades de los jóvenes realizan cuando están en las redes sociales.

(Para ver versión ampliada de resultados de testeo 3, ver Anexo 7)

### **3.8 Prestaciones del producto**

A continuación, se expondrán los diferentes aspectos que se tuvieron para la creación y desarrollo del producto, estos son el resultado del análisis de las necesidades de los usuarios y de los objetivos planteados para el diseño de producto enunciado anteriormente.

Para estos es de suma importante identificar la capacidad de interacción que posee el usuario de acuerdo con sus conocimientos previos con el uso de herramientas y entornos digitales.

### 3.8.1 Aspectos morfológicos

La aplicación está diagramada a una sola columna, dividida en varias secciones como se muestra en la siguiente figura.



Figura 35. Diagrama aplicación

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al tamaño de la aplicación está diseñada celulares con resolución HD es decir 720 x 1080 pixeles, los íconos que se utilizaron tienen un tamaño de 192 x 192 px como se muestra en la siguiente figura.



Figura 36. Íconos aplicación

Fuente: Elaboración propia

*En la red, vamos de la mano*



*Figura 37. Paleta de colores*

*Fuente: Elaboración propia*

En la anterior figura se muestra a detalle la paleta de colores que se utilizó para la realización de la aplicación, ya que este color ayuda a mejorar la comprensión lectora; el azul genera en el usuario un ambiente de tranquilidad y seguridad, que es lo que se busca cuando esté navegando en la aplicación, además que esta gama de colores no fatiga la vista y pueden permanecer más tiempo observándola.

La tipografía usada en la aplicación es Actor 24 px en títulos y Calibri en textos de información a 17 px o 15 px.

### **3.8.2 Aspectos técnico-funcionales**

El producto está diseñado para ser utilizado para plataformas digitales y se podrá usar en lugares donde halla conexión a Internet ya sea *WiFi* o datos móviles, es necesario que los usuarios cuenten con celular Android o cualquier otro dispositivo tecnológico para poder navegar y visualizar los contenidos ya sea computador o *tablet*.

No requiere de un celular con mucha memoria RAM e interna

*En la red, vamos de la mano*

ya que no consume mucho de esto para poder funcionar.

Se utilizaron programas de Adobe como *Illustrator*, *Photoshop* y *Premiere* para la realización del contenido del aplicativo móvil.

### **3.8.3 Aspectos de usabilidad**

En el aplicativo se tuvieron en cuenta aspectos de lenguaje que fuera acorde a un ambiente familiar, donde tanto como jóvenes y padres se sintieran como y a gusto al navegar en este, también teniendo en cuenta que ya existiera un conocimiento previo sobre gran variedad de términos utilizados, sólo hay palabras desconocidas con el propósito de alfabetizar al usuario sobre dichos términos.

En cuanto a la navegación se tuvo en cuenta generar facilidad en el desplazamiento y que fuera de manera intuitiva con varios botones e íconos que ellos reconocerían fácilmente.

El tiempo de uso de la aplicación es de 15 a 20 minutos ya que consta de videos, imágenes, además de agregar un comentario a los apartados que el usuario crea que son necesarios para dar su opinión al respecto.

Se logra mediante este producto mejorar la relación padre e hijo en torno al uso de las redes y generar en ellos buenas prácticas cuando las están usando.

*En la red, vamos de la mano*

## **Capítulo 4. Conclusiones**

#### **4.1 Conclusiones**

Los peligros que se encuentran en las redes sociales son un problema latente en el día a día, esto nos lleva a que los jóvenes estén muy expuestos a estos casos. En primera instancia se tuvo como hipótesis que los jóvenes no tienen un amplio conocimiento sobre los riesgos que están en las redes, tampoco son conscientes sobre los derechos y deberes que deben tener, todo esto influenciado por la poca participación que tienen los padres cuando sus hijos están en la red.

Al realizar el primer acercamiento con el grupo de estudio reclutado para el proyecto, se convocaron jóvenes de 13 a 17 años, de esta manera se logró identificar que efectivamente ninguno de ellos tiene conocimiento sobre los derechos y deberes que deben tener cuando están en las redes, del mismo modo no reciben ningún tipo de acompañamiento cuando acceden a estas.

Asimismo, se logró determinar que las edades de 15 a 17 son los más afectados con la problemática, ya que son los que más tiempo pasan en redes sociales, agregan y hablan con desconocido por medio de estas, incluso algunos han logrado tener encuentros con estas personas, eso afirma lo dicho en el informe “Uso y apropiación de las TIC en Colombia” (MinTIC, 2015), en el cual se evidenció que a mayor edad existe más probabilidad de enviar contenidos sexuales a desconocidos.

En todo el proceso de los testeos se tuvieron algunas dificultades, en cuanto a los tiempos de los dos padres, es decir mamá y papá, para que estos estuvieran presentes con sus hijos en el

desarrollo del testeo. En las ocasiones que se reclutó al grupo de caso de estudio solo podía estar presente uno de los padres.

Teniendo en cuenta esto se obtuvieron dos percepciones. La primera es que las madres son las que pasan más tiempo con los hijos cuando estos están en casa, por lo cual se evidenció mayor impacto en ellas al saber que existían varios riesgos en las redes, ya que solo conocían el ciberacoso. Por otra parte, ellas están más dispuestas a tener diálogos abiertos con sus hijos respecto a estos temas.

En segundo lugar, están los padres. La percepción de estos cambia en el sentido de que ellos son los que menos tiempo pasan con los hijos y están más desinformados sobre los peligros a los que se exponen en las redes; les interesa saber sobre todos estos casos, pero no están dispuestos a tener un diálogo cara a cara con sus hijos, ya que creen que son lo suficientemente grandes como para ser responsables de sus actos.

Con los participantes del *Focus Group*, se llegó a la conclusión de que tanto jóvenes como padres tienen toda la disposición para tener una conversación abierta y hablar sobre temas relacionados con los peligros que se encuentran en las redes. Los jóvenes tomaron conciencia frente a los riesgos y ahora piensan dos veces antes de aceptar a alguna persona que no conocen en sus redes, ya que saben que lo fácil que es poder ser víctima de estos; por otro lado, los padres saben que sus hijos están expuestos a estos riesgos y están dispuestos a estar al tanto sobre las actividades de los jóvenes realizan cuando están en las redes sociales.



## **4.2 Estrategia de mercado**

### **4.2.1 Segmento de mercado**

Este producto va dirigido a las instituciones educativas quienes podrían hacer uso del producto para apoyar sus actividades pedagógicas, donde les proporcionarán a los padres y los jóvenes la aplicación para que se informen, creen un pensamiento crítico frente a las redes y conozcan las iniciativas e organizaciones dedicadas a uso apropiados de las TIC y a la protección de los menores de edad.

### **4.2.2 Propuesta valor**

Mejorar la relación que existe entre los jóvenes y sus padres, cuando estos están navegando en las redes sociales, para poder prevenir los riesgos que allí se encuentran. Así mismo, generar buenas prácticas en los jóvenes mediante un producto multimedia que los motive y capacite sobre cuáles son los tipos de peligros a los que se pueden ver expuestos, que conozcan sus derechos y deberes y las leyes que los respaldan en caso de verse expuestos a alguno de esos riesgos.

Todo esto se lleva a cabo mediante una aplicación multiplataforma, de modo que no haya excusas de no poder utilizarla, ya que desde cualquier dispositivo tecnológico la podrán visualizar.

### **4.2.3 Canales**

Se promocionará el producto mediante diferentes tipos de redes sociales, publicidad y el “voz a voz” entre familias.

### **4.2.4 Relaciones con el usuario**

Mantener una constante relación con los que adquieran el producto, esto mediante correos electrónico, mensajería instantánea por redes sociales, todo esto mejorado con capacitaciones y actualizaciones sobre las nuevas tendencias que demande el producto, para así facilitar su uso y funcionalidad.

### **4.2.5 Fuente de ingresos**

Se generarán ingresos por las ventas a las instituciones que requieran el producto; también por parte de publicidad solicitada que se mostrará en la aplicación.

### **4.2.6 Recursos clave**

Para la elaboración del producto serán necesarios diseñadores que se encargarán de la apariencia y la correcta afinidad con el usuario, así como programadores, que tendrán a su cargo la usabilidad del producto. Para lograr todo esto es indispensable tener establecido un lugar de trabajo en donde se encuentren los equipos necesarios con todas las licencias de los programas y conexión a

internet.

#### **4.2.7 Actividades clave**

Se desarrollará el producto de acuerdo con las necesidades del usuario directo. Todo esto implica entender e identificar los criterios de diseño pertinentes para lograr una buena afinidad del producto final con el usuario, al tener todo esto claro y terminado se dará una promoción en las distintas plataformas existentes, sin dejar de lado al cliente, quien está siempre presente para que evidencie las actualizaciones y mejoras del producto.

#### **4.2.8 Socios clave**

Se crearán alianzas con organizaciones dedicadas a uso apropiados de las TIC y a la protección de los menores de edad, estas entidades son:

- En TIC confío (2015) es una iniciativa creada para divulgar el uso responsable de internet y las nuevas tecnologías del plan Vive Digital.
- Te protejo (2012) es una línea de denuncias para la protección de la infancia y adolescencia en Colombia, creada por El Ministerio TIC, ICBF, Fundación Telefónica, el Foro de Generaciones Interactivas (España) y Red PaPaz.
- Red PaPaz es una entidad que nace en el 2003 con

*En la red, vamos de la mano*

el propósito de abogar por la protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, y fortalecer las capacidades de los adultos y actores sociales para garantizar su efectivo cumplimiento.

#### **4.2.2 Estructura de costes**

Se realizará una inversión en la compra o arriendo de un espacio de trabajo, la adquisición de los equipos y los Softwares necesarios para desarrollar el producto, equipo de trabajo, y los costos adicionales como la luz y la conexión a internet.

(Para revisar lienzo Canvas, ver Anexo 8)

#### **4.3 Consideraciones**

“En la red, vamos de la mano” aborda temáticas relacionadas con los riesgos en las redes, aunque por ahora se hace mención solamente a cuatro de ellos; también se contemplan los derechos y deberes en redes sociales como Facebook e Instagram a nivel general, ya que son las más usadas por los jóvenes; y algunas leyes que protegen a los jóvenes cuando están envueltos en algún caso de riesgo.

A corto plazo, se esperaría poder abordar otros tipos de riesgos, aparte de los que ya se están planteados, así como investigar

*En la red, vamos de la mano*

más casos sobre ciberacoso, *sexting* y *grooming*, ya que aquí se expusieron los más relevantes para el proyecto.

A mediano plazo, se plantearía mejorar la estrategia de fortalecer la relación padre e hijo, así como buscar nuevas y más modernas maneras de generar un pensamiento crítico, para generar tanto en jóvenes como en padres competencias y buenas prácticas cuando usan las redes.

A largo plazo, se consideraría mejorar todos los contenidos con un buen equipo de trabajo, y de esta manera crear nuevos y mejores complementos, como podrían ser juegos o actividades dentro de la misma aplicación.

## **Glosario**

**Ciberacoso:** “Cualquier agresión psicológica que se realiza mediante teléfonos celulares o internet para herir o intimidar a un individuo o entidad” (en TIC confío, 2015).

**Cyberbullying:** “Es el uso de los medios telemáticos (Internet, telefonía móvil y videojuegos online principalmente) para ejercer el acoso psicológico entre iguales” (Cyberbullying.com, 2017).

**Ciberdependencia:** “Uso excesivo de dispositivos digitales, como teléfonos inteligentes o consolas de videojuegos, en el cual el usuario olvida realizar acciones fundamentales, como dormir o comer” (en TIC confío, 2015).

**Design Thinking:** “Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como "La forma en la que piensan los diseñadores” (desingthinking.es, 2016).

**Grooming:** “Cuando un adulto realiza ciertas acciones en línea para ganarse la confianza y establecer un vínculo emocional con un menor de edad, para luego abusar sexualmente de él” (en TIC confío, 2015).

**Internet:** “Es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial para compartir información. Se trata de una red de equipos de cálculo que se relacionan entre sí a través de la utilización de un lenguaje universal” (Raffino, 2019).

**Material de abuso sexual infantil:** “Son todas las representaciones textuales, visuales o gráficas que de manera real o simulada involucran a menores de edad con actividades sexuales” (en TIC confió, 2015)

**Nativos digitales:** “Personas que habían crecido con la red y el progreso tecnológico y lo que estos implicaban, a diferencia de los llamados "inmigrantes digitales", familiarizados con la era analógica. a esa nueva generación, posterior a los Millenials se les conocer como "Generación Z" y es la nacida entre los años 1995 y 2015” (Universa, 2018).

**Phishing:** “Es una técnica de ingeniería social utilizada por los delincuentes para obtener información confidencial como nombres de usuario, contraseñas y detalles de tarjetas de crédito haciéndose pasar por una comunicación confiable y legítima” (Segu.info, 2011).

**Redes sociales:** “Es una estructura social integrada por personas, organizaciones o entidades que se encuentran conectadas entre sí por una o varios tipos de relaciones como ser: relaciones de amistad, parentesco, económicas, relaciones sexuales, intereses comunes, experimentación de las mismas creencias, entre otras posibilidades” (Lorenz, 2010).

**Sexting:** “Compartir fotografías y videos sugestivos o sexualmente explícitos de uno mismo desde el teléfono celular o internet” (en TIC confío, 2015).

**TIC:** “Las tecnologías de información y comunicación, mayormente conocidas como “TIC”, son aquellas cuya base se centra en los campos de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, para dar paso a la creación de nuevas formas de comunicación. Se trata de un conjunto de herramientas o recursos de tipo tecnológico y comunicacional, que sirven para facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información mediante códigos variados que pueden corresponder a textos, imágenes, sonidos, entre otros” (Tu Gimnasia Cerebral, 2014).



## Referencias bibliográficas

- Acosta Oviedo, K.C. (2012). La Pirámide de Maslow. EOI. Recuperado de <https://www.eoi.es/blogs/katherinecarolinaacosta/2012/05/24/la-piramide-de-maslow/>
- Albacetediario.es. (2012). Mi opinión sobre las redes sociales. Recuperado el 1 de abril del 2019 de <https://www.albacetediario.es/mi-opinion-sobre-redes-sociales>
- Alegsa, L. (2018). Definición de Multiplataforma (informática). DICCIONARIO DE INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA. Recuperado de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/multiplataforma.php>
- Brown. (2008). *Design Thinking*. Recuperado de [https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02\\_brown-design-thinking.pdf](https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf)
- Castells, M. (2000, octubre). Internet y la sociedad red. In *Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya* (Vol. 7, pp. 1-13).
- Ciberbullying. (2017). ¿Qué es el ciberbullying? Recuperado de <https://www.ciberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-ciberbullying/>
- Congreso de la República. (2006). Código de la Infancia y la Adolescencia. Recuperado de: <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Congreso de la República. (2010). Consagración de la edad mínima para registrarse y ser miembro de redes sociales en internet.

Recuperado de  
<http://leyes.senado.gov.co/proyectos/index.php/proyectos-ley/periodo-legislativo-2010-2014/2010-2011/article/109-proyecto-de-ley-por-el-cual-se-consagra-la-edad-minima-para-registrarse-y-ser-miembro-de-redes-sociales-en-internet>

Comunidad APS. (2012). ¿Qué es una buena práctica? Recuperado de <http://buenaspracticaps.cl/que-es-una-buena-practica/>

Cuello, J. (2013). Las aplicaciones. Recuperado de <http://appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/>

Datexco Company S.A. (2015). Uso y apropiación de internet en Colombia – cultura digital. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Recuperado de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-15296\\_recurso\\_3.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-15296_recurso_3.pdf).

Dirección del Sistema Nacional de Juventud “Colombia Joven”. (2013). Ley estatutaria 1622 de 2013. Recuperado de <http://www.colombiajoven.gov.co/atencionaljoven/Documentos/estatuto-ciudadania-juvenil.pdf>

Design Thinking. (2016). ¿Qué es el *Design Thinking*? Recuperado de <http://www.designthinking.es/inicio/>

En TIC confío. (2015). Nuestro poder digital. Recuperado de <https://www.enticconfio.gov.co/quienes-somos>

Fundación Telefónica. (2015). Escuela TIC familia. Recuperado de <https://www.fundaciontelefonica.co/escuela-tic-familia/index.html>

Fundación de Ayuda Contra la Drogadicción. (2019). Conectados. Recuperado de <https://proyectoconectados.es/>

Gamboa, A. (2018). *Redes sin redes* (Tesis de pregrado). Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Bogotá.

- Lorenz, C. (2010). Definición de red social. Definición ABC. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/social/red-social.php>
- Luzardo, A. M. (2017). 10 cifras asociadas al uso de internet en Colombia. ENTER.CO. Recuperado de <https://www.enter.co/especiales/colombia-conectada/10-cifras-asociadas-al-uso-de-internet-en-colombia/>
- Marañón, C. O. (2012). Redes sociales y jóvenes: una intimidad cuestionada en internet. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (54).
- MinTIC (2010). En TIC confío. Recuperado de <https://www.enticconfio.gov.co/>
- MinTIC. (2015). Uso y apropiación de las TIC en Colombia. Recuperado de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-15296\\_recurso\\_3.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articulos-15296_recurso_3.pdf)
- Netsafe. (2018). *Online bullying advice*. Recuperado de <https://www.netsafe.org.nz/online-bullying/>
- Penguin. (2014). Qué son las redes sociales y para qué se utilizan. Recuperado de <https://www.yoseomarketing.com/blog/que-son-las-redes-sociales-para-que-se-utilizan/>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Estados Unidos. Distribuidora Sek.
- Qustodio. (2013). La mejor aplicación gratis de control parental en Internet Recuperado de <https://www.qustodio.com/es/>
- Raffino, M. (2019). *Concepto.de*. Recuperado de <https://concepto.de/internet/>.
- Red PaPaz. (2003) Red de padres y madres. Recuperado de

<https://www.redpapaz.org/>

Rodríguez. (2015). Peligros y modos de ataque informáticos. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/003805104369e4816609f>

Segu.info. (2011). Phishing. Recuperado de <https://www.segu-info.com.ar/malware/phishing.htm>

Sindic. (2009). El defensor de niños y adolescentes. Qué son los derechos y deberes. Recuperado de <http://www.sindic.cat/Ca/page.asp?id=125#>

Te protejo. (2012). ¿Quiénes somos? Recuperado de <http://www.teprotejo.org/index.php/es/>

Tigo-Une, (2017). Navegando entre las oportunidades y los riesgos en los escenarios digitales. Recuperado de <http://tigo-une.com/contigoconectados/img/press-book-tigo-une.pdf>.

Tu Gimnasia Cerebral, (2014). ¿Qué son las TICS o Tecnologías de la Información y la Comunicación? Recuperado de <http://tugimnasiacerebral.com/herramientas-de-estudio/que-son-las-tics-tic-o-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion>

Universia. (2018). ¿Quiénes son los nativos digitales? Recuperado de <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2018/01/04/1157285/quienes-nativos-digitales.html>

UNESCO. (2017) Ciencias Sociales y Humanas. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/popular-topics/youth/>

# Anexos

## Anexo 1. Portafolio

**JOHAN SEBASTIÁN ARAQUE JOYA**

3504585698  
jsebasaraque@gmail.com

 <https://www.behance.net/jsebasaraque>  
(Portafolio)



**Programas**

Profesional en Diseño Digital y Multimedia con experiencia práctica formativa en creación de publicidad análoga y digital; edición de video, retoque fotográfico, diseño de logos y creación de papelería corporativa. Manejo de Suite Adobe, 3DS-MAX . Habilidades de adaptabilidad, innovación, pensamiento conceptual y compromiso.

**Experiencia**

**GRÁFICAS MORO**

**Cargo ocupado:** Diseñador grafico  
*Febrero/2018 a Julio/2018*

**Funciones:** Elaboración de publicidad de acuerdo a pedido del cliente, atención y manejo de este, creación y edeación de papelería corporativa y logos, edición de video, retoque fotografico e ilustraciones vectoriales.

**Formación**

**Profesional en Diseño Digital y Multimedia**  
Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

## Anexo 2. Línea de tiempo (ver CD)

En este anexo se encuentra una versión ampliada de la línea del

*En la red, vamos de la mano*

tiempo expuesta en capítulo 2 apartado 2.3. *Línea de tiempo*

### **Anexo 3. Lista completa determinantes y requerimientos (ver CD)**

En este anexo se evidencia una lista de todas las tablas con los determinantes y requerimientos de diseño utilizados para la realización de producto, expuesto en capítulo 3 apartado 3.1.2. *determinantes y requerimientos*

### **Anexo 4. Video realización testeo 2 (ver CD)**

En este anexo se encuentra la evidencia en formato video de los jóvenes realizando el segundo testeo, expuesto en capítulo 3 apartado 3.7.2.1 *Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)*

### **Anexo 5. Audios resultados testeo 2 (ver CD)**

En este anexo se encuentran las opiniones y resultados obtenidos al finalizar el segundo testeo, expuesto en capítulo 3 apartado 3.7.2.2 *Evidencias (Percepción del usuario)*

### **Anexo 6. Resultados testeo 3 (ver CD)**

En este anexo se encuentran los resultados obtenidos en test de usabilidad al finalizar el tercer testeo, expuesto en capítulo 3 apartado 3.7.3.2 *Evidencias (Percepción del usuario)*

### **Anexo 7. Resultados testeo 4 (ver CD)**

En este anexo se encuentran los resultados obtenidos en el cuarto testeo, expuesto en capítulo 3 apartado

*En la red, vamos de la mano*

#### *3.7.4.2 Evidencias (Percepción del usuario)*

### **Anexo 8. Lienzo canvas (ver CD)**

En este anexo se pone en evidencia la figura lienzo canvas, expuesto en capítulo 4 apartado 4.2 *Estrategia de mercado*