



**GENDERED  
DESIGN IN  
STEAM**



**Ciudad Juárez,  
Chihuahua,  
Mexico**

ID61

# Desarrollar estrategias de diseño urbano para combatir violencia de género en México



En este proyecto se desarrollaron seminarios con profesores y estudiantes de licenciatura, de maestría y de doctorado de varias disciplinas para pensar diseños innovativos que aborden el problema de violencia de género en Ciudad Juárez. Los participantes estudiaron la literatura sobre violencia de género en la ciudad y crearon propuestas de diseño que investigan temas como el diseño de paradas de autobús, el uso de narrativa en investigaciones de diseño, e infografías sobre micromachismos entre estudiantes de la universidad, entre otros proyectos.



Participantes en el seminario. De izquierda a derecha: Dr. Janneth Mendoza, Dr. Leonardo Moreno, Valeria Sánchez, Dr. Erika A. Rogel Villalba, Zennia Ruiz.

## Equipo

**Dr Erika A. Rogel Villalba**  
Investigadora Principal  
Diseño social

**Dr Leonardo Moreno**  
Co-Investigador Principal  
Diseño interdisciplinario

**Dr Lourdes Ampudia**  
Co-Investigadora Principal  
Economía, género

## Institución

Universidad Autónoma Ciudad Juárez

## Resultados

- Divulgación académica sobre los métodos interdisciplinarios que el equipo desarrolló a lo largo del proyecto.
- Se crearon doce propuestas de diseño para combatir violencia de género en Ciudad Juárez de varias formas, incluyendo sexismo en el trabajo o entre colegas y peligros para mujeres en transporte público o en la calle.
- El mismo seminario multi-nivel e interdisciplinario es un resultado importante, que continúa trabajando sobre cuestiones de violencia de género en Ciudad Juárez de forma colaborativa.



Imágenes de un video sobre micromachismos creado por Pamela Marina Nevárez González y Erika Rogel Villalba.



Ejemplo de una propuesta para una nueva parada de autobús hecha por Ariel Alonso de la Torre Ramos.



De izquierda a derecha: Dr. Leonardo Moreno, Dr. Lourdes Ampudia, Guadalupe Chihuahua Sida, Dr. Erika A. Rogel Villalba, Zennia Ruiz, Raúl Alejandro Sarandingua.

*“El diseño puede hacer más que revestir productos o generar necesidades de compra. Si se puede hacer eso, entonces tiene el alcance también de poder cambiar formas de pensar, formas de trabajar, formas de hacer.”*

— Erika A. Rogel Villalba

## Métodos

- Se hicieron reuniones con todos los participantes para definir conceptos de género, sexismo, y su relación con el espacio urbano y el diseño.
- Cada miembro del equipo creó una propuesta basada en las discusiones e investigaciones colectivas.
- Hubo mucho énfasis en crear una dinámica democrática e igualitaria en las discusiones y no privilegiar las voces de los profesores. Los miembros del equipo fueron empoderados para contribuir con su análisis independientemente de su nivel de estudio o disciplina.

## Aprendizajes y futuras direcciones

- Los investigadores quieren colaborar más con comunidades locales fuera de la universidad en el futuro.
- Gracias al proyecto, la red de investigadores y diseñadores latinoamericanos enfrentando cuestiones de género está creciendo.
- El equipo considera la interdisciplinariedad un aspecto fundamental de el diseño de género.

Para más información



[www.carleton.ca/genDesignsteam/](http://www.carleton.ca/genDesignsteam/)

@gendesignsteam

@GenDesignSTEAM

GenderedDesign STEAM

Una colaboración entre

