

Universidad Internacional de La Rioja

- Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital -



START UP DEMOCRACY

Diseño de una red social para avanzar hacia una Democracia Digital y Participativa

Titulación: Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital

Tipo de trabajo: Trabajo Fin de Máster Tipo 3 (Definición y diseño de interfaces de usuario multi-plataforma)

Presentado por: Ignasi Jové Arnaus

Director/a: José Manuel López Ujaque

Ciudad: Barcelona

Fecha: 10/02/2021

AGRADECIMIENTOS

Especial agradecimiento a las siguientes personas que han colaborado en el proyecto:

- Gontran Patrick Dutoya

ABSTRACT / RESUMEN

Demokratos es un proyecto que combina el potencial de las nuevas tecnologías y las redes sociales con la política. Paradójicamente, vivimos en una era en la que la hiperconexión social convive con la desconexión política. Con Demokratos pretendemos demostrar que esta realidad puede ser muy diferente; utilizando todas las cosas buenas que nos ofrecen las redes sociales, con el objetivo de mejorar nuestro sistema político actual. El resultado de este TFM es mostrar el diseño de un prototipo funcional (como producto mínimo viable) de una red social de participación democrática desarrollada para teléfonos inteligentes con la que pretendemos que la ciudadanía se sienta parte de la vida política como actores activos y determinantes.

#DEMOCRACIA, #REDSOCIAL #APP #SMARTPHONE #PARTICIPACIÓN #DEMOCRACIADIRECTA #POLÍTICA

Demokratos is a project that combines the potential of new technologies and social networks with politics. Paradoxically, we live in an era in which social hyperconnection coexists with political disconnection. With Demokratos we intend to show that this reality can be very different; using all the good things that social networks offer us, with the aim of improving our current political system. The result of this TFM is to show the design of a functional prototype (as a minimum viable product) of a social network of democratic participation developed for smartphones with which we intend that citizens feel part of political life as active and determining actors.

#DEMOCRACY, #SOCIALNETWORK #APP #SMARTPHONE #DIRECTDEMOCRACY #PARTICIPATION #POLITICS

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Impulsor	pag 6
1.2 Motivaciones y justificación	pag 7
1.3 Planteamiento	pag 20
1.4 Estructura del proyecto	pag 28

2. Marco referencial

2.1 ¿Qué es “Democracia”?	pag 30
2.2 Evolución participativa	pag 31
2.3 La Democracia Participativa	pag 34
2.4 Comparativa de ambos sistemas	pag 39
2.5 Análisis de plataformas de participación	pag 40
2.6 Usuarios potenciales	pag 53

3. Objetivos

3.1 De Demokratos	pag 58
3.2 De la Aplicación	pag 61

4. Desarrollo específico

4.1 Logotipo	pag 65
4.2 Tipografía	pag 68
4.3 Paleta cromática	pag 69
4.4 Branding	pag 70
4.5 Arquitectura de la información	pag 71
4.6 Wireframes y UX	pag 73
4.7 Versiones previas	pag 74
4.8 Versión final	pag 84
4.9 Prototipo funcional	pag 99
4.10 Permisología	pag 100

5. Futuro

5.1 Conclusiones	pag 104
5.2 Análisis DAFO	pag 105
5.3 Business Model Canvas	pag 106

6. Documentación

6.1 Bibliografía & Figuras	pag 108
----------------------------------	---------



1. INTRODUCCIÓN

1.1 IMPULSOR



Ignasi Jové

Barcelona

1989

Librepensador, ciudadano crítico **y apasionado de la historia, las nuevas tecnologías, la política y las humanidades.**

Aficiones con las cuales me han ayudado a comprender mejor el complejo mundo en el que nos ha tocado vivir.

Tengo la convicción de que no vivimos en una democracia de calidad. Creo que el único camino para mejorar el prestigio y la eficacia de las instituciones y de nuestro sistema político es **apostar por la Democracia Participativa** donde la sociedad, en su conjunto, juegue un papel fundamental en la toma de decisiones colectivas.

Soy consciente que el futuro será digital. Y por ello, la solución también debe ser digital. Me puse a imaginar cómo podría desarrollar **una herramienta** que no sea partidista ni ideológica y que cuyo objetivo fuese **convertir la política en un proceso más transparente, transversal y democrático al alcance de todos.**

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



MOTIVACIÓN: UNA NUEVA OPORTUNIDAD HISTÓRICA

Nos encontramos en una era de grandes cambios. Un tiempo en el que **la política ha abrazado la era digital y ha dado el salto a las nuevas tecnologías.**

En otro contexto, esperaríamos que esta alianza político-tecnológica diera frutos más productivos para el conjunto de la sociedad. Pero por desgracia no ha sido así.

En cambio, **muchos políticos actuales usan los canales digitales (Twitter, Facebook, Instagram, etc) como altavoz para atacar a contrincantes, difundir noticias falsas o predicar mayormente para sus seguidores.**

(La Vanguardia, 2020)

En ningún caso se ha contemplado la posibilidad de utilizar todo el potencial a estas u otras herramientas para invitar al conjunto de la ciudadanía a participar en la toma de decisiones trascendentales y así mejorar la calidad democrática y el prestigio de las instituciones.

Por otro lado, **estas instituciones de las mal llamadas “democracias”, actualmente no son más que estructuras de poder al servicio de los partidos del propio sistema** que, en última instancia, anulan toda posibilidad de cambio cuando los intereses mayoritarios de la población chocan frontalmente con el orden establecido.

No es de extrañar que **la sociedad cada vez tenga menos confianza en la clase política actual**, dado que siente que no son capaces de ponerse de acuerdo y hacer frente a los retos colectivos.

En cambio, se percibe que **solo se centran en las disputas partidistas** y por conseguir mejores cuotas de poder cada 4 años cuando se convocan elecciones. (XLSemanal, 2019)

A pesar de todos los graves problemas expuestos, nada es irreversible. Solo desde la concepción de una nueva armonía político-tecnológica, atrevida y radicalmente democrática se pueden generar nuevas dinámicas constructivas que finalmente sean de utilidad para el conjunto de ciudadanos y ciudadanas.

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Muchos de nosotros recordamos aún como no hace tanto comprábamos casetes de música o grabábamos películas en VHS. Por aquel entonces, también era corriente tener que consultar enciclopedias o mapas para realizar trabajos escolares o encontrar el hotel que habíamos reservado a través de las páginas amarillas.

A medida que pasaba el tiempo, un nuevo mundo digital lleno de posibilidades que solo era conocido por algunos aficionados, se abría paso: la informática y el Internet. Los más pioneros y emprendedores lo desarrollaron y lo expandieron, convirtiéndolo en una de las bases del desarrollo de la sociedad del siglo XXI.

No obstante, este nuevo auge tecnológico le tocó convivir con una era social muy complicada.

Estamos inmersos en una época convulsa de grandes cambios económicos, sociales y políticos. Vimos como a toda una generación de jóvenes se les prometió un futuro próspero. Muchos de ellos dedicaron la mayor parte de su tiempo a formarse con la esperanza de que así fuera.

Con la llegada de la Gran Recesión de 2008, las ilusiones de mucha gente se derrumbaron por completo.

La crisis se llevó por delante muchos sueños, empleos y esperanzas. Además, según la evolución de las cifras del siguiente informe (CCOO, 2012), observamos cómo los gobiernos han sido incapaces de hacer frente a este problema a medida que pasaba el tiempo.

Indicadores laborales en España. 2008 y 2012 (miles y %)

Indicador	2008	2012	Diferencia
Empleo	20.425,1	17.417,3	-3.007,8
Actividad	22.806,7	23.110,4	303,7
Desempleo	2.381,5	5.693,1	3.311,6
Tasa empleo (%)	53,5	45,3	-8,2
Tasa actividad (%)	59,8	60,1	0,3
Tasa paro (%)	10,4	24,6	14,2

Figura 1: Indicadores laborales en España entre 2008 y 2012. Autor: CCOO (2012)

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Lejos de intentar frenar las grandes desigualdades que generó la recesión, fue norma general responsabilizar a la sociedad (mediante políticas de austeridad) en pro de los intereses de los causantes de la crisis.

La gran mayoría de análisis (SESPAS, 2014), indican claramente que se adoptaron medidas que han contribuido directamente al **empobrecimiento de la calidad de vida de la ciudadanía**, (especialmente de la clase más vulnerable).

Fue a causa de dicha crisis que gran parte de la sociedad se dio cuenta que no se podía confiar en la clase política dado que estos estaban atados de pies y manos a los intereses del propio sistema y del gran capital.

Los movimientos sociales empezaron a intensificarse como reacción contraria a la gestión de la crisis. Y por primera vez en la historia, **muchas manifestaciones encontraron en el espacio digital su centro de difusión** y de convocación.



Figura 2: Representación de la clase popular cargando con los efectos de la crisis económica. Autor: Economía Digital (2015)

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Durante las protestas en Islandia de 2008-2011, también referidas como la Revolución de las cacerolas, los manifestantes comenzaron pidiendo la renuncia de los altos cargos del gobierno y nuevas elecciones. Las protestas terminaron casi por completo tras la renuncia del viejo gobierno de derechas, pero continuaron organizándose mediante movimientos ciudadanos y en asamblea. (Tiempo, 2014)

En España, jóvenes de todo el país salieron a manifestarse en masa el 15 de Mayo de 2011 y acamparon en todas las plazas de las grandes ciudades al grito de «Democracia real ¡YA! No somos mercancía en manos de políticos y banqueros». Este movimiento se gestó en varias redes sociales (Twitter, Facebook o Youtube) en los primeros meses de 2011. (elpunt.cat, 2011)

Casi al mismo tiempo, en Cataluña, se inició el conocido coloquialmente como “procés”. Un conjunto de hechos sociales y políticos que se han desarrollado desde el año 2012 y que se mantiene (más o menos estable) hasta la fecha.

Este movimiento socio-político es uno de los movimientos con más capacidad de convocatoria a través de las redes en España, gracias a que supo combinar una reivindicación política (apoyada por un sector de la sociedad catalana) con la indignación social fruto del contexto de la crisis económica.

Otros episodios recientes, como el movimiento de los chalecos amarillos en Francia a causa del alza en el precio de los combustibles, la injusticia fiscal y la pérdida del poder adquisitivo, provocó que muchos ciudadanos tomaran las calles de las diferentes ciudades del país. Esta movilización tiene también su origen en las redes sociales y se extendió rápidamente por diferentes países vecinos. (ABC, 2018)

Las manifestaciones de Hong Kong, Chile, la “revolución de WhatsApp” en el Líbano... **Todos ellos son ejemplos de que la sociedad ha encontrado en las redes sociales las herramientas perfectas de reivindicación donde además pueden alcanzar la máxima difusión posible por todo el globo en cuestión de segundos.**

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Como hemos podido comprobar, la gran mayoría de movimientos sociales que siguieron a la gran recesión de 2008 alrededor del mundo, se caracterizaron por ser **los primeros en la historia en usar las herramientas digitales de forma masiva y a escala global.**

Plataformas como por ejemplo Facebook, Twitter, Telegram, Youtube o Whatsapp se han convertido en espacios vitales para el desarrollo y la supervivencia de estos movimientos. (Candia, 2018)

En un primer momento las herramientas digitales sirvieron como medios de difusión y convocación, pero rápidamente empezaron a gestarse herramientas que ofrecían una **nueva necesidad** a los movimientos de protesta: **espacios de debate y de toma de decisiones políticas.**

Con el paso de los años, el uso de herramientas digitales para la participación han ido en aumento, hasta el punto que **algunos movimientos o partidos han creado sus propias plataformas internas para participar** en la toma de decisiones, votaciones, elecciones, debates, consultas,

No obstante, como es lógico, la mayoría de estas plataformas se centran en facilitar y agilizar la toma de decisiones para sus propios miembros.

El siguiente gran reto de futuro será sin duda, utilizar todo el potencial que ofrecen las herramientas digitales e incorporarlas como mecanismos intrínsecos del propio sistema político.



Figura 3: Plataforma intera de participación del Partido Político Unidas Podemos. Autor: Unidas Podemos (2020)

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



JUSTIFICACIÓN: UN SISTEMA MUY MEJORABLE

Nuestro sistema democrático actual, basado en la elección de representantes, obtiene su valor en la idea que a través del voto, los electores delegan la toma de decisiones a los representantes. Tal y como lo define el siguiente portal dedicado a los conocimientos electorales *“su principal función es la de actuar en nombre y representación de sus poderdantes o representados, en quienes reside esencial y originariamente la soberanía popular.”*

“Así pues, la democracia representativa se sustenta en el hecho de que el gobierno formado legítimamente responderá a las necesidades, los objetivos y la voluntad de la comunidad a la cual representan.”(Democracia Representativa, 2021)

Es por ello que la totalidad de partidos políticos (piezas clave en las democracias representativas) necesitan de programa electoral para acceder al poder para poder aplicar, en menor o mayor medida su programa.

No obstante, el sistema presenta ciertas problemáticas:

- Los partidos políticos a menudo concentran su discurso electoral en torno a un puñado de propuestas muy potentes a nivel comunicativo. **El elector suele votar sin tomar conciencia del conjunto del programa.** (Souto Salom, 2017)
- Tras la elección desaparece el vínculo entre electores y representantes, puesto que las formaciones políticas ya no dependen de ellos hasta los siguientes comicios.
- Por lo general no existen mecanismos que garanticen que los representantes, una vez elegidos, cumplan con las promesas electorales.
- **El sistema electoral genera una dinámica de promesa-decepción** dado que en la mayoría de los casos, ninguna fuerza política tiene la suficiente fuerza para implementar el 100% de sus ideas.

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Estos aspectos mencionados anteriormente hacen que **la ciudadanía desconfíe cada vez más del sistema electoral y de los partidos políticos.**

Según los datos recogidos en el barómetro del CIS (CIS, 2019), un **24% de los españoles percibe a los “Políticos en general, los partidos y la política” como el principal problema;** seguido de un 12.7% que lo consideran el segundo problema tras el paro.

En general, **en España un 45,5% de la población percibe la política como uno de los tres principales problemas,** junto con el paro y los problemas de índole económica.

Que el aspecto más fundamental de nuestra “Democracia” sea percibido (por una mayoría importante de la población) como uno de los mayores problemas del país, debería hacernos reflexionar.

Estos datos demuestran una clara disfunción de nuestro sistema de gobierno.

Además, según el mismo barómetro del CIS, ningún líder político obtiene el aprobado, lo que demuestra una desconfianza general de la población hacia sus representantes.

	Primer problema
El paro	35,8
Los/as políticos/as en general, los partidos y la política	24,0
Los problemas de índole económica	7,5

Figura 4: Pregunta A9 ¿Cuál es, a su juicio, el principal problema que existe actualmente en España?. Autor: CIS (2019)

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



Según este artículo de “The Conversation”, (theconversation, 2019) el estudio del CIS también aporta algunas conclusiones interesantes:

“- La mitad de los españoles votaron para evitar que ganara la derecha o la izquierda (Voto en contra de algo y no un voto de adhesión a un proyecto).

- Sólo un 6.3% de los votantes votó en base a las propuestas. Lo que genera una democracia “sentimental” y no “legislativa”. Se votan imágenes y discursos ideológicos y no propuestas.

- Genera una microsegmentación de votantes, con la idea de fidelizarlo y radicalizar, usando campaña negativa contra el rival y la confrontación. Se recurre al impacto fácil y rápido.

- Genera hiperliderazgos. Los partidos ofrecen una sola voz en una estrategia coral, ahogando las disidencias y las críticas internas para reforzar el mensaje del líder.”

Este artículo del diario “El Español” (El Español, 2019) afirma que los **jóvenes en España suspenden la democracia con un 4.6/10. Y un 66.1% de ellos afirman desconfiar en los partidos políticos.**

Así mismo, en general los gobiernos, congreso y senado nunca superan el 40% de la confianza de la población.

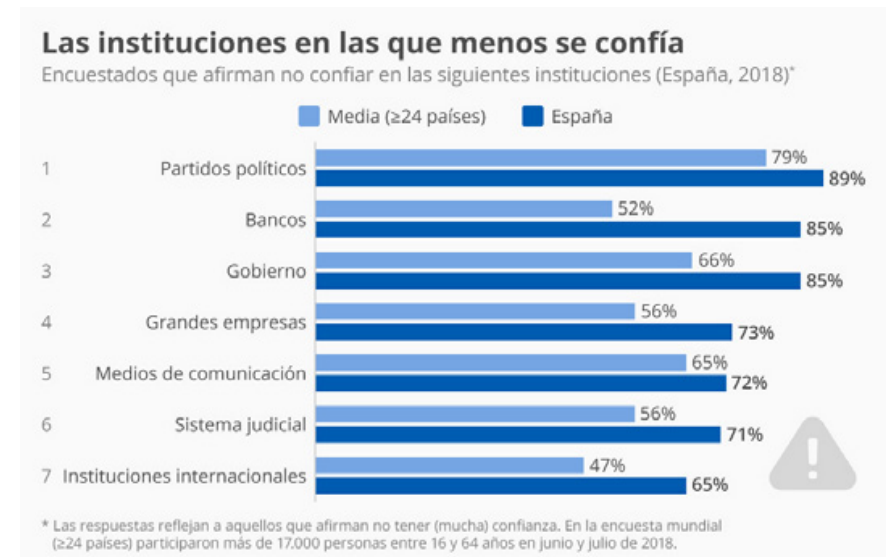


Figura 5: Gráfico donde se muestra las instituciones con menos confianza. Autor: statista.com (2018)



ENCUESTA A USUARIOS:

Como hemos podido observar con anterioridad, este trabajo tiene una clara orientación tecnológica y política. Aspectos que más adelante veremos ampliados tanto en su fase de investigación (política) como en su fase de desarrollo específico (tecnológica). La idea de esta sección es asegurarnos, mediante datos propios, que existe un margen para mejorar el sistema político y un contexto social que favorece la implementación de una solución digital.

Para ello, hemos elaborado una encuesta anónima (con 75 participantes) con varias preguntas que nos ayudarán a reforzar, profundizar y descubrir aspectos clave a la hora de plantear la solución tecnológica.

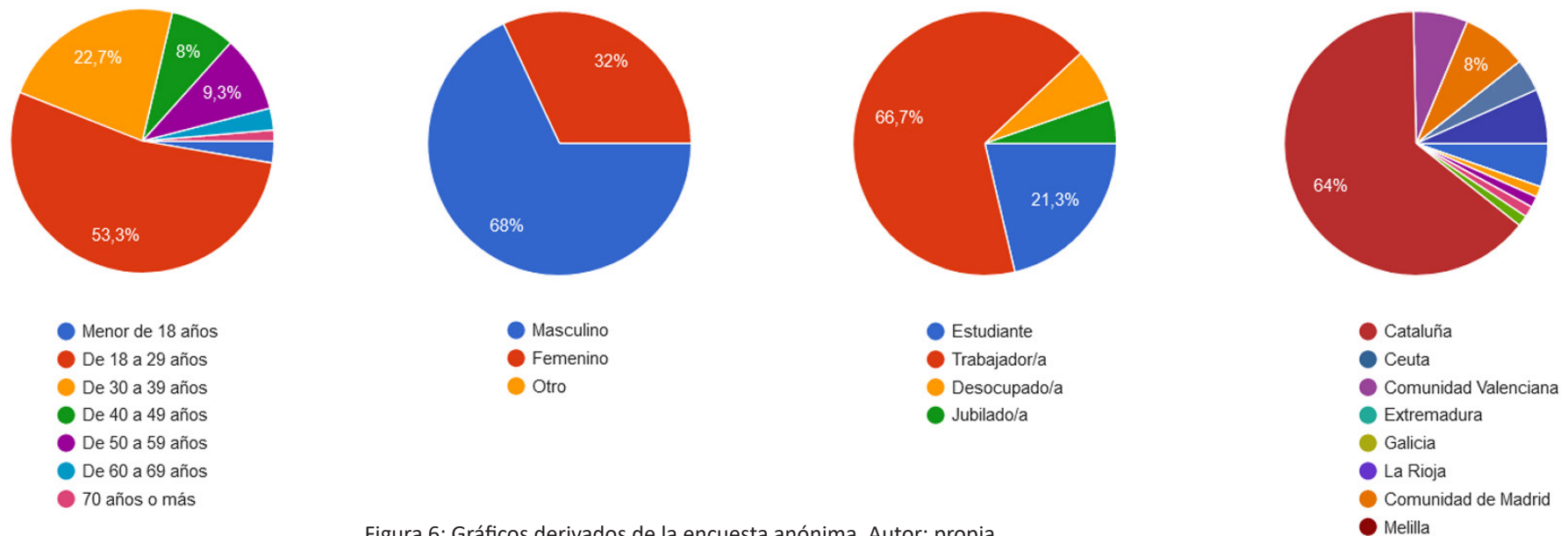
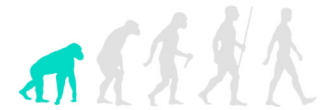


Figura 6: Gráficos derivados de la encuesta anónima. Autor: propia

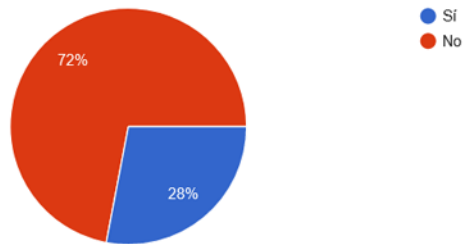
ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN

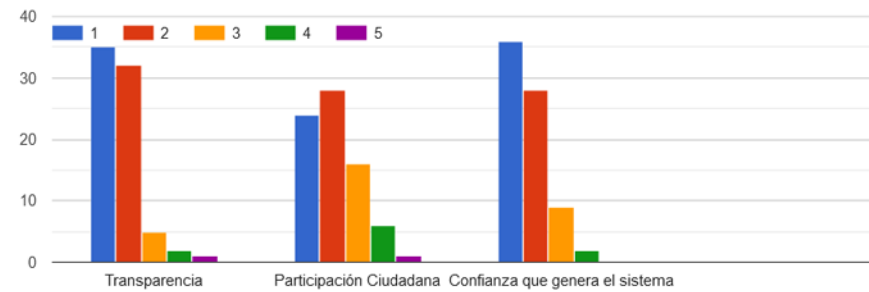


1. Crees que "Democracia" es la palabra que mejor define el sistema político de tu país?

75 respuestas

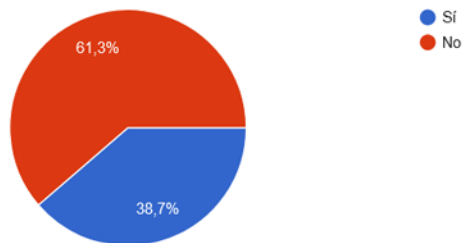


2. Valora los siguientes aspectos del sistema político de tu país (siendo 1 muy negativo y 5 muy positivo)



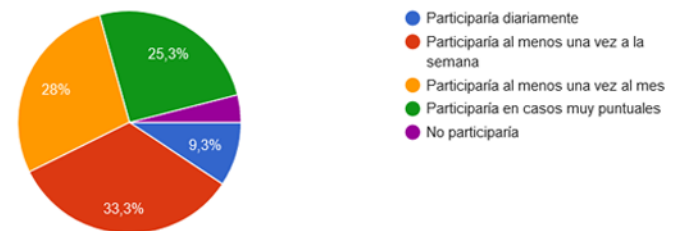
3. ¿Has participado hasta la fecha en algún movimiento social o político de forma activa y recurrente? (Asistiendo y participando en reuniones periódicas, debates, votaciones internas, elaboración de propuestas, etc.)

75 respuestas



4. En caso de poder participar activamente y de forma recurrente en la toma de decisiones políticas importantes, ¿Cuál sería tu grado de implicación?

75 respuestas



ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



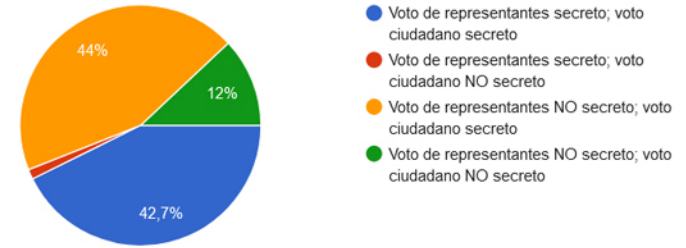
5. ¿Cómo consideras que debe ser el sufragio?

75 respuestas



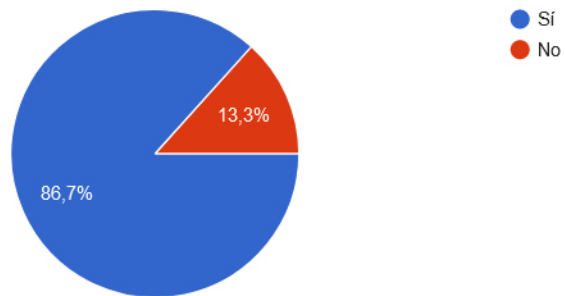
6. Con relación al voto secreto, ¿Qué opción es la más correcta para ti?

75 respuestas



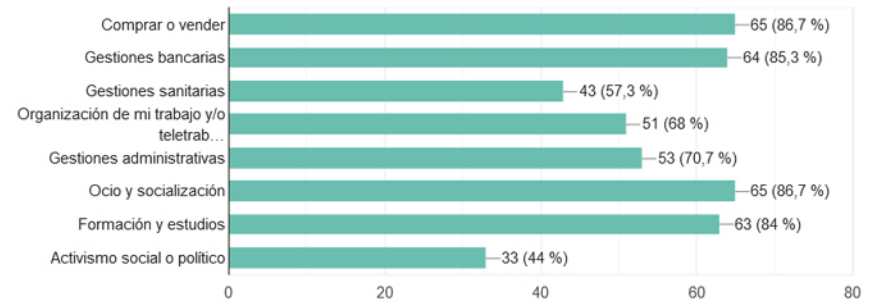
7. ¿Tiene sentido avanzar hacia una sociedad más digitalizada?

75 respuestas



8. ¿Para qué fines sueles usar las herramientas digitales?

75 respuestas



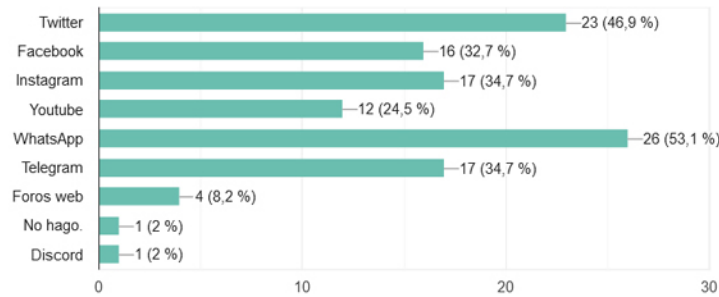
ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN

1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



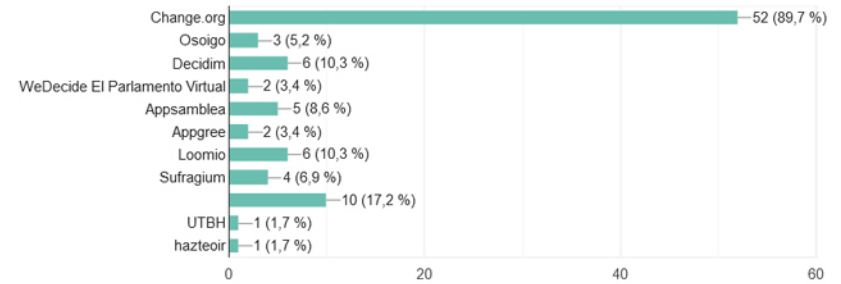
9. En caso de realizar activismo político, ¿qué herramientas sueles usar?

49 respuestas



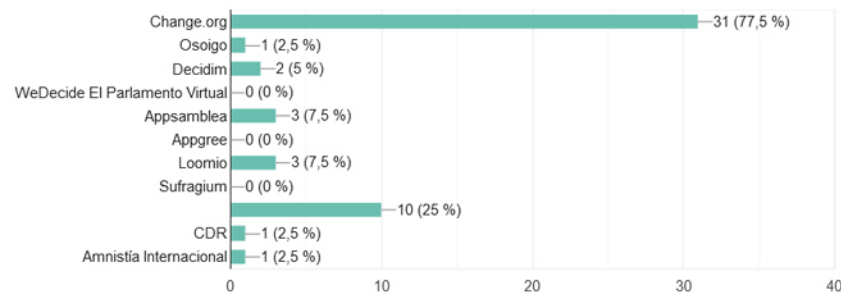
10. Selecciona las plataformas de participación y deliberación que conozcas (si no está en la lista específica cuál en "Otro")

58 respuestas



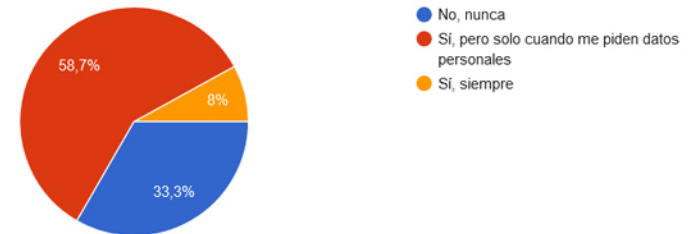
11. Selecciona las plataformas de participación y deliberación en las que estás registrado como usuario (si no está en la lista específica cuál en "Otro")

40 respuestas

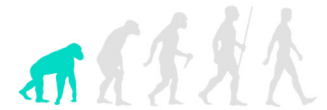


12. ¿Realizas una gestión consciente y segura de tus datos personales en internet? (Leer la política de privacidad, buscar sellos de garantía en las páginas, comprobar certificado seguro SSL, etc)

75 respuestas

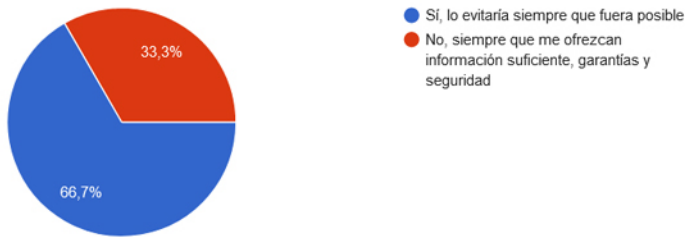


ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN
1.2 MOTIVACIONES Y JUSTIFICACIÓN



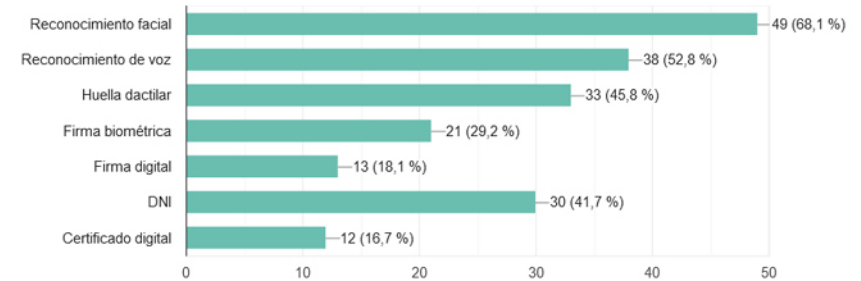
13. ¿Te preocupa introducir datos personales o sensibles para identificarte en internet?

75 respuestas



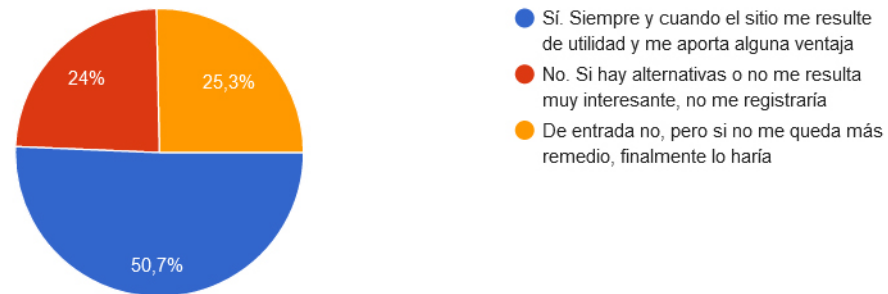
14. ¿Cuáles de los siguientes métodos de autenticación te resultan más intrusivos?

72 respuestas

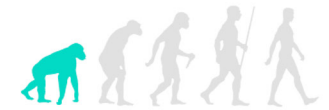


15. Si para poder registrarme en una plataforma de participación política fuera necesario realizar algunas gestiones burocráticas previas (realizar una llamada, pedir cita o renovar un documento, etc.), ¿Lo harías?

75 respuestas



1.3 PLANTEAMIENTO



EL ¿POR QUÉ, ¿CÓMO? Y ¿QUÉ?

Los conceptos principales en los que nos basamos a la hora de plantear las bases del proyecto fueron el llamado *Golden Circle* de Simon Sinek y un esquema de las bases del Método *Lean Startup* de Eric Ries.

Simon afirmaba en su charla que *“la gran mayoría de las empresas tiene claro a qué se dedican o qué hacen (“WHAT”). Algunas incluso tienen una conciencia plena de cómo lo hacen o qué procesos siguen (“HOW”). Pero lo que muy pocas empresas tienen claro es la misión de por qué lo hacen (“WHY”).”* (marketingstorming.com, 2014)

Por su lado, Eric plantea en su libro de *El Método Lean Startup* (Ries & Julián, 2012, pp. 1-3) que el éxito de cualquier startup pasa por tener definido bien una “visión”, una “estrategia” y un “producto”. Conceptos que, como podemos ver, son perfectamente extrapolables a lo planteado por Simon Sinek en *The Golden Circle*: **el “Por qué” responde a la visión, el “cómo” a la estrategia a seguir, y el “qué” al producto que se ofrecerá.**



Figura 7: Esquema del Método Lean Startup. Autor: Eric Ries (2011)

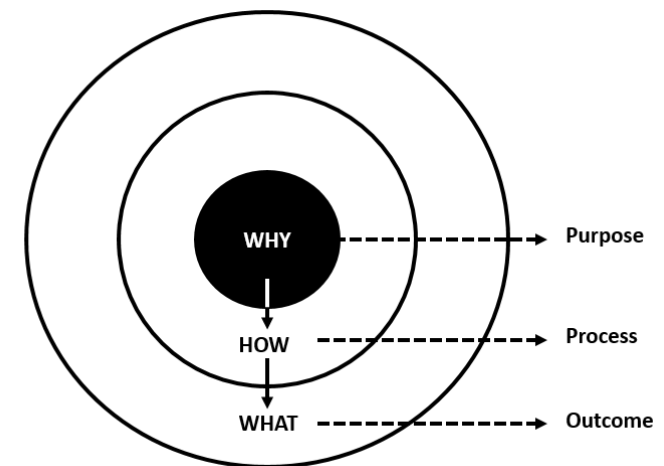


Figura 8: The Golden Circle. Autor: Simon Sinek (2013)



¿POR QUÉ?

No hay duda que estamos viviendo en una era plenamente digital. Esta era se desarrolla en un contexto donde las instituciones y **el sistema político representativo van perdiendo credibilidad con el paso del tiempo.**

Es paradójico que en un momento de máxima conexión socio-digital, la conexión socio-política vaya cada vez a menos.

La tecnología ha venido para quedarse y que esta debe formar parte, en un futuro, de la solución política.

El sistema actual de democracia representativa no tiene porqué ser incompatible con una democracia que favorezca la participación ciudadana. **Hacer participar a la ciudadanía en el debate público y en la toma de decisiones, dotaría de más peso, legitimidad y prestigio al propio sistema político.**

A su vez la sociedad encontraría la manera de canalizar y desarrollar sus demandas en un espacio común.

En definitiva, nuestra **hipótesis de valor** se fundamenta en la siguiente idea: **al introducir mecanismos de democracia directa en el sistema representativo y avanzando en la senda de la participación ciudadana, conseguiremos regenerar la relación entre representantes y electores, y que se perciba la política como una herramienta verdaderamente útil para el conjunto de la ciudadanía.**

ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN
1.3 PLANTEAMIENTO



Algunos países ya cuentan con numerosos mecanismos de democracia participativa. Por desgracia, la gran mayoría ofrecen escasos recursos para que la ciudadanía participe de forma activa. A continuación hemos recopilado en una infografía los datos de un estudio que analiza los índices de participación de alguno de ellos. (The International Institute for Democracy and Electoral Assistance, 2019)

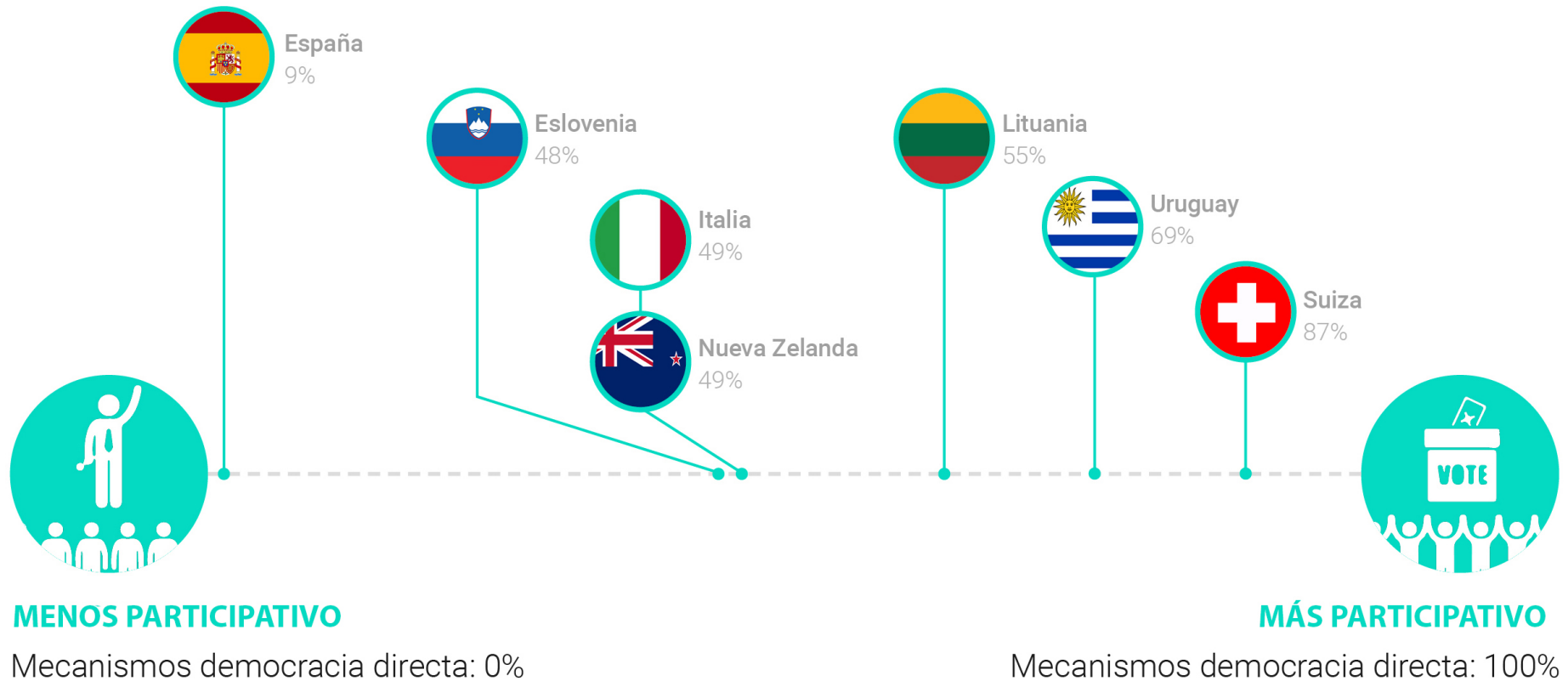


Figura 9: La senda de la democracia participativa. Autor: propia



¿CÓMO?

Esta transición de una democracia representativa a una democracia más participativa, puede ser una realidad (ahora más que nunca) **gracias a las nuevas tecnologías y a la informática.**

Muchas cosas que anteriormente parecían gestiones tediosas se han agilizado del todo a través de la digitalización; desde una transferencia bancaria hasta gestiones administrativas o cosas tan triviales como comprar.

Este proceso de regeneración democrática será posible **a través de una solución digital, que convertirá la participación democrática en un proceso cómodo, ágil y eficiente.**

Para ello apostamos por una plataforma digital, teniendo muy presentes que debería cumplir los siguientes aspectos:

- Calidad del servicio y rápida atención al usuario.
- Poner al usuario en el centro. Diseño intuitivo, ágil y usable. Además se deberá habilitar un espacio donde puedan formar parte como sujeto activo del proceso de desarrollo para conseguir la máxima satisfacción y experiencia de usuario.
- Ética y transparencia en los métodos en los que se generan ingresos.
- Máxima seguridad y privacidad de datos.



Esta plataforma deberá ser **accesible a la gran mayoría de personas**, pues buscamos alcanzar una gran cantidad de usuarios que permitan que la aplicación tenga una repercusión en la toma de decisiones a nivel político.

Para que la plataforma pueda empezar a operar correctamente, hemos de centrar nuestros esfuerzos en que se **implemente en la dimensión política más accesible: el municipio**.

Ensayar en el ámbito municipal conlleva **varias ventajas**:

- Menor impacto y trascendencia en caso de realizar correcciones de errores.
- Facilidad para obtener una masa crítica real de usuarios participantes dado que son entornos reducidos y cercanos.
- Se pueden obtener resultados concluyentes sobre la viabilidad del proyecto más rápidamente que en dimensiones más grandes (CC.AA o países enteros).

ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

El cambio que ansiamos alcanzar, basado en la democracia directa, **depende en última instancia de una mayoría parlamentaria y de un apoyo ciudadano suficientemente amplio en su conjunto**.

No obstante creemos fundamental que, a pesar del poco impacto real que pueda tener en sus inicios, los partidos y la ciudadanía que participe, deben usar la plataforma independientemente de cual sea su dimensión de fuerza y de si pueden o no llegar a sus objetivos. Con ello conseguiremos visualizar algo muy importante de buen inicio: que existe una nueva alianza socio-política y una nueva forma de hacer y entender la política.

El impacto llegará a ser definitivo cuando pueda existir una mayoría absoluta (o de consenso) en las instituciones y una gran mayoría de la ciudadanía participando. Lo vemos en el siguiente ejemplo:

ÍNDICE / 1. INTRODUCCIÓN

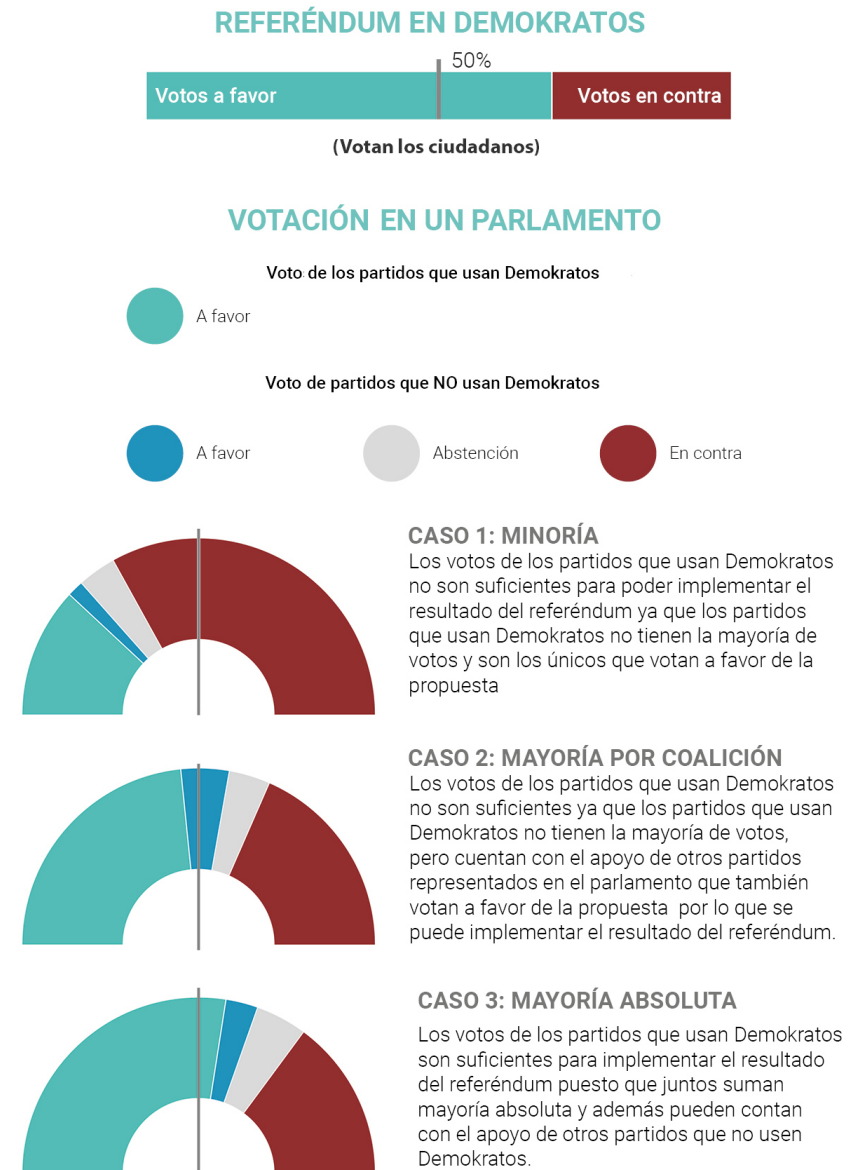
1.3 PLANTEAMIENTO



En el siguiente gráfico (derecha), analizamos una casuística de un referéndum vinculante (mecanismo de democracia directa) realizado en la plataforma de Demokratos, con varios contextos políticos (varios niveles de representación Demokratos en las instituciones).

El objetivo es mostrar que es muy importante seguir la metodología independientemente del contexto político. Con el tiempo y una implementación territorial escalable en diferentes niveles (municipios, regiones y países), la plataforma conducirá a mayores cambios donde sí empezará a tener un impacto real en la sociedad.

Figura 10 (derecha): Ejemplo de escalabilidad Demokratos. Autor: propia (2021)





¿QUÉ?

Creemos que **la mejor solución para llevar a cabo la transformación política y social es apostar por el desarrollo de una red social.** Una herramienta de participación y toma de decisiones que permita ejercer la democracia de una forma ágil, intuitiva y segura, al alcance de cualquier persona **comprometida con una nueva forma de entender y hacer política.**

La actividad de la red social Demokratos se basa en cuatro funciones claves para una toma de decisiones democrática: **Debates, consultas, propuestas y referéndums.**

Ciudadanos, partidos políticos y colectivos podrán participar en los diferentes **niveles geográficos** en los que se toman decisiones: municipios, comunidades autónomas, estados... incluso la Unión Europea.



Figura 11: Mockup de presentación. Autor: propia (2021)



A día de hoy usamos aplicaciones y redes sociales para todo: compartir experiencias, comprar, vender, jugar, encontrar el amor, etc.

¿Por qué no existe ninguna para algo tan fundamental como es la capacidad de participar en la vida política? ¿Por qué la política sigue funcionando cómo en el siglo pasado? ¿Por qué no evoluciona?

Nos llenamos la boca con la palabra “democracia”, pero cuando por primera vez en la historia disponemos de herramientas que nos permiten hacerla más participativa y abierta, no lo aprovechamos.

Tenemos ante nosotros la oportunidad de iniciar un cambio de paradigma socio-político. Sólo refundando desde los cimientos nuestra forma de tomar decisiones como sociedad, podremos afirmar que vivimos en democracia.

1.4 ESTRUCTURA DEL PROYECTO



El contenido principal del proyecto se divide en **tres bloques**, el **“Marco referencial”, los “objetivos” y el “desarrollo específico”**.

En el bloque “Marco referencial” desarrollaremos:

- Qué es la “democracia?” Aporta una definición precisa de su significado y que **será clave para entender uno de los motivos principales de este trabajo: el empoderamiento ciudadano.**
- “La evolución participativa” recoge una recopilación de ejemplos históricos de los sistemas de “participación ciudadana” de diferentes civilizaciones de cultura occidental.
- El “análisis de la democracia participativa” recoge una breve introducción a dicho sistema.
- La “comparativa de ambos sistemas” muestra en una tabla las diferencias sustanciales del sistema representativo y el sistema participativo.

- A continuación analizaremos las “plataformas de participación” que actualmente existen en el mercado y que nos han servido para detectar necesidades no planteadas y analizar puntos fuertes y débiles de dichas plataformas.

- El último punto, segmentaremos perfiles de usuarios (ciudadanos, colectivos o partidos políticos) que pueden ser candidatos a “usuarios potenciales” de Demokratos.

El bloque “objetivos” abarca dos conceptos: los objetivos generales (el valor añadidos para los usuarios) y los objetivos específicos (aquellos conceptos funcionales y de desarrollo que la aplicación debería contemplar)

Finalmente, **el bloque de “desarrollo específico”** recoge toda la aportación y justificación del diseño de la red social. Veremos el logotipo, tipografía, colores, arquitectura de la información, la navegación UX, las versiones de desarrollo, la versión final MVP y el prototipo funcional.



2. MARCO REFERENCIAL

2.1 ¿QUÉ ES DEMOCRACIA?

“Democracia deriva del griego. Exactamente es fruto de la suma de dos componentes de dicha lengua: el sustantivo “demos”, que puede traducirse como “pueblo”; el sustantivo “kratos”, que es sinónimo de “gobierno”; y el sufijo “-ia”, que se usa para indicar “cualidad”.

Se conoce como democracia a una forma de gobierno en la cual los ciudadanos ostentan el poder político. El ejercicio de dicho poder puede realizarse a través de representantes o directamente.” (Definición.de, 2019)

Se considera que un país es democrático cuando además existe separación de poderes, derechos fundamentales, control del gobierno, administración imparcial (como la Justicia) y compromiso participativo. Según el estudio realizado por International IDEA, (International IDEA, 2020), podemos considerar estos factores como el “marco conceptual de la Democracia”.



Figura 12: Marco conceptual de la Democracia. Autor: Idea.int (2019)

2.2 LA EVOLUCIÓN PARTICIPATIVA



En la siguiente sección veremos **ejemplos históricos, donde diferentes estados/civilizaciones desarrollaron mecanismos sobre la toma de decisiones políticas** para evitar la concentración del poder en manos de una sola figura. **Todos ellos, de alguna forma han aportado y asentando las bases para el desarrollo de las democracias actuales.** Los detalles y/o aportaciones de cada uno de los ejemplos son muy diferentes, además que históricamente muchos de ellos se han nutrido de sistemas anteriores, aumentando así la complejidad resultante:

POLIS DE ATENAS, VI a.C

“Características fundamentales de la democracia ateniense son dos: que se trataba de una democracia directa, en la que todos los ciudadanos (aquellos que no eran ni mujeres ni esclavos ni extranjeros) participaban de las decisiones políticas y que todos los cargos públicos eran elegidos por sorteo entre el conjunto de los ciudadanos.” (serbal, 2008)

REPÚBLICA ROMANA, VI a.C - I a.C

“La República romana fue el primer estado en la historia de Occidente en tener un gobierno representativo, a pesar de tomar la forma de un gobierno directo en las asambleas romanas. El paso a la República constituyó el triunfo de una revolución social, encabezada por la nobleza romana. Este grupo conformado por hombres ricos, dio forma a un sistema que le permitiría controlar el poder político, a través de tres instituciones: las asambleas, el senado y las magistraturas.” (Vergara, 2013)

REINO DE LEÓN, XII d.C

“La Unesco reconoce los “Decreta” de León de 1188 como el testimonio documental más antiguo del sistema parlamentario europeo, que contaba con un modelo de gobierno y de administración original en las que la plebe (ciudadanos adinerados) participa por primera vez, tomando decisiones del más alto nivel, junto con el rey, la iglesia y la nobleza, a través de representantes elegidos de pueblos y ciudades.” (bibliotecas.unileon, 2020)

2.2 LA EVOLUCIÓN PARTICIPATIVA



LA REPÚBLICA DE VENECIA, X - XVIII d.C

“Los comerciantes ricos fueron los que ejercían el poder colectivamente, en lugar de un monarca.

En 1268 se fijó el sistema electoral vigente hasta la extinción en 1797, que consistía en una serie de cuatro elecciones, cada una de ellas era seguida de un sorteo entre los ciudadanos elegidos, eliminando sucesivamente electores y designando otros nuevos, hasta que en el cuarto sorteo se formaba el grupo de 41 patricios que finalmente seleccionaban al dux.” (Atlas Histórico Mediterráneo, 2018)

SACRO IMPERIO ROMANO GERMÁNICO, XIV d.C

“Carlos IV de Luxemburgo siendo emperador del Sacro Imperio Romano Germánico en 1356 promulgó la famosa Bula de Oro que reglamentaba la elección del emperador estableciendo que sería elegido por los siete príncipes electores (Kurfürsten) como los responsables de llevarla a cabo.” (EcuRed, 2020)

UNIÓN DE LUBLIN, XVI d.C

“La idea de que “el Rey reina y no gobierna” era un concepto muy revolucionario. Igual de infrecuente era la forma que tenía esta República de limitar la autoridad del monarca, la llamada “democracia de los nobles”.

Mientras en la República de las Dos Naciones el 10% de la población tenía derecho a votar, en la primera monarquía constitucional francesa (1830-1848) ese derecho sólo lo poseía el 1% de la población. Además, hay que añadir que los “szlachta” no sólo elegían al Sejm (parlamento), sino también al Rey, al ser una monarquía electiva. El Rey, además, tenía muy limitadas sus competencias: no podía crear nuevos impuestos, ni ordenar levadas en masa, ni declarar la guerra o la paz sin el visto bueno del Sejm.” (Una República en la que reinaba un Rey, 2010)

En 2015, los lugares históricos de la «Unión de Lublin» recibieron el Sello de Patrimonio Europeo, al considerarse un importante hito en el desarrollo de los principios de la democracia europea.

2.2 LA EVOLUCIÓN PARTICIPATIVA



1ª REPÚBLICA FRANCESA & EE.UU, XVI d.C

“La democracia liberal es una forma de gobierno que consiste en una democracia representativa en la que la capacidad de los representantes electos para la toma de decisiones políticas está sujeta al Estado de derecho.

Normalmente es moderada por una constitución que la regula en la protección de los derechos y las libertades individuales y colectivas, y establece esa constitución restricciones tanto a los dirigentes demócratas como a la ejecución de las voluntades de una determinada mayoría social dentro de esa democracia liberal.” (colaboradores de Wikipedia, 2021)

Tanto en el caso de Francia como de Estados Unidos, los encargados de desarrollar los modelos de gobiernos modernos fueron grupos reducidos de privilegiados. El “Tercer Estado” en Francia y el “Comité de los Cinco” en Estados Unidos.

Con esta breve presentación histórica hemos podido comprobar cómo **prácticamente la totalidad de los gobiernos (que de alguna forma se han constituido como “representativos”) son construcciones donde “el poder” es cedido por el mismo poder preestablecido (un proceso hecho de arriba a abajo)**. En la totalidad de los casos el cambio ha venido promocionado por una pequeña parte de la población (aristócratas, príncipes, burgueses, clero...etc)

La única excepción en la historia de Occidente la encontramos en Atenas, donde a pesar de contar también con estructuras de gobierno representativo, el poder real era ejercido directamente por la ciudadanía en asamblea. (Proceso hecho de abajo a arriba.)

Para Demócratas tomamos de referencia histórica el caso de Atenas, dado que entendemos que el mejor sistema democrático es aquel que hace partícipe de la población de los asuntos colectivos y la empodera políticamente. **(Democracia participativa)**

2.3 LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA



La democracia participativa es una modalidad de organización política que dota a los ciudadanos de una capacidad de intervención e influencia en la toma de decisiones de carácter público.

Como hemos visto con anterioridad, este sistema encuentra sus raíces en la democracia directa de Atenas, en la Antigua Grecia, donde los ciudadanos tenían influencia real en todas las decisiones que se tomaban en la ciudad-Estado. Allí, los representantes eran elegidos al azar y tenían la responsabilidad de cumplir con el mandato popular y de no hacerlo podían ser sancionados.

El modelo de democracia participativa asume que limitar el papel del ciudadano exclusivamente a la elección de representantes no garantiza su soberanía.

Propone dotar al ciudadano de un rol de protagonista, activo y positivo dentro de la política.

De esta manera, se genera una sociedad integrada por ciudadanos activos, organizados y preparados para asumir un papel dinámico.

CARACTERÍSTICAS

La democracia participativa debe ser comprendida no tanto como un sistema de por sí, sino como **una práctica complementaria de la democracia representativa**, en la que se refuerza la participación ciudadana.

Se engloba generalmente dentro de los modelos de Democracia semidirecta. Este modelo dota a los ciudadanos de mecanismos para ejercer poder político de forma directa.

La democracia participativa promueve el ideal que mediante estos mecanismos se puede lograr una sociedad más justa, plural y con mayor inclusión social. Reconociendo los valores de la tolerancia y colaboración.

2.3 LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA



MECANISMOS

En una democracia participativa, el ciudadano cuenta con diversos mecanismos prácticos de participación:

consultas (como el referéndum o el plebiscito), iniciativas, promoción de reformas o asambleas ciudadanas.

También aportan mecanismos que pueden significar la derogación de una ley o la revocación del mandato de un gobernante. **Este modelo de democracia también se articula con algunos conceptos clave:**

-**Responsabilidad civil:** Los ciudadanos deben tener conciencia de las consecuencias de sus decisiones.

- **Descentralización:** se confiere poder a diversos niveles de administración que son más accesibles a los ciudadanos y que permiten una lectura más cercana de las problemáticas.

- **Valores democráticos:** basar el proceso participativo en valores claves para la democracia tales como la Libertad, la Igualdad, la Tolerancia, la Justicia, el Respeto y el Pluralismo.

- **Principio constituyente:** los ciudadanos deben ser los principales actores en la elaboración de una constitución que recoja las bases del sistema político, económico, social y cultural. También debe establecer las garantías de la democracia y los derechos fundamentales de los ciudadanos y debe ser flexible y adaptable.

2.3 LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA



EL CASO DE SUIZA

Suiza es una democracia que cuenta con numerosos procesos de democracia participativa. Se introdujo a nivel federal en 1848 donde se han realizado más de 600 referéndums, y en muchos cantones se han usado ya con anterioridad (algunos de ellos tienen una larga tradición de democracia directa, remontándose al siglo XIV).

Esto convierte a Suiza en el país más cercano a tener un gobierno de democracia directa, pese a conservar características de una democracia representativa.

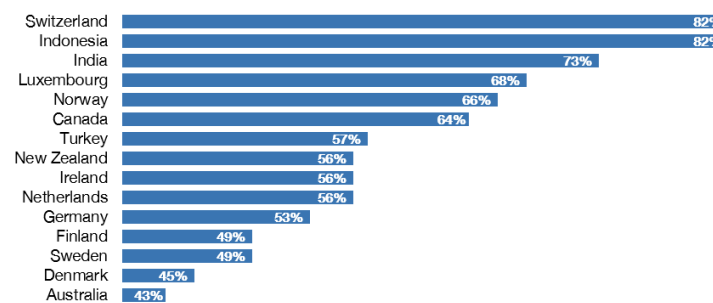
En el país helvético existen varios mecanismos que se dividen en referendos e iniciativas, cada uno con sus características. **A diferencia de muchos países, no es el gobierno quien decide si se realiza un referéndum, y hay algunos opcionales y obligatorios.** Las iniciativas por su parte son impulsadas por la sociedad y requieren un cierto número de firmas.

Como podemos comprobar en el siguiente artículo (World Economic Forum, 2017), más del 80% de los suizos tienen amplia confianza en su gobierno, y nadie duda de la salud democrática de sus instituciones y economía.

Este pequeño país alpino con 4 idiomas oficiales, cuenta con el salario mínimo más alto del mundo (en Ginebra), y es considerado el país más limpio, más ecológico y uno de los más seguros y democráticos del mundo.

These governments are trusted most by their people

Percentage based on people's confidence in their national governments, 2016



Source: OECD

Figura 13: Cofianza en el gobierno por su gente. Autor: WEF (2017)

2.3 LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA



EL CASO DEL KURDISTÁN

El Kurdistán es una extensa región histórica y cultural de oriente medio, dividida entre varios estados (Irán, Iraq, Turquía y Siria). Sus habitantes, los Kurdos (unos 30 millones según las estimaciones más conservadoras), han vivido divididos a nivel nacional pero unidos por una lengua y una cultura milenaria.

El movimiento independentista kurdo lucha desde la caída del imperio otomano para conseguir que el Kurdistán sea un estado independiente, y actualmente solo dos de los cuatro grandes estados vecinos lo reconocen de forma oficial (Una provincia en Irán y una región autónoma en Iraq).

La lucha de este pueblo ha tomado muchas apariencias y formas pero en las últimas décadas, se ha ido organizando en base a un concepto de Abdullah Öcalan, uno de los líderes del movimiento: El confederalismo democrático.

En un documento de 2009, (GUILLERMO A.S, 2018), Abdullah Öcalan desarrolla la idea de que “para liberar la sociedad y democratizarla y que la autoridad política no sea estatal (...) Los estados sólo administran mientras que las democracias gobiernan.”

Los estados están basados en el poder, mientras las democracias gobiernan. En este “tipo de auto-organización, una economía alternativa se vuelve necesaria.

Durante los conflictos presentes en la región, principalmente desde 2011, y con el Estado Islámico, toda una parte del Kurdistán en Siria se vio aislada del gobierno central y establecieron este modelo de organización comunal y directa, basado en asambleas y en consejos sin discriminación de ningún tipo.

El ejemplo Kurdo nos demuestra que ante el abandono de los estados y en situaciones de aislamiento, la democracia participativa aparece como la mejor manera de organizar una sociedad para el interés común.

2.3 LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA



CONCLUSIONES:

- La democracia participativa establece un **mayor control ciudadano sobre la clase política.**
- Se proyecta como un **sistema con toma de decisiones más activa**, informada y que involucra a la sociedad.
- Se fomenta la transparencia y se evita el aislamiento de procesos políticos.
- Se potencia un ambiente participativo, más igualitario que no contemple a los políticos como una élite sino como unos portavoces.
- Dota a los ciudadanos de **una conciencia política mayor.**
- Otorga una dimensión más humana a las decisiones de carácter público.
- Mejora la percepción de la política por parte de los ciudadanos.
- Visibiliza colectivos e individuos y sus demandas.

2.4 COMPARATIVA DE AMBOS SISTEMAS



DEMOCRACIA REPRESENTATIVA	DEMOCRACIA PARTICIPATIVA
Se percibe la política y a los políticos como un problema.	Se entiende a la política como una herramienta activa para la sociedad para tomar decisiones de carácter público.
El sistema electoral genera una democracia sentimental en la que no se vota en base a las propuestas y programas.	Se eligen representantes pero la sociedad tiene un papel activo en el desarrollo de las propuestas.
Se convierte en una especie de concurso donde llaman más la atención aquellos que hacen más ruido, difamen los rivales, y elaboren eslóganes para captar al votante.	Los ciudadanos tienden a apostar por los representantes que desarrollan mejor sus propuestas, actuando más como guías y "expertos" que los puedan asesorar en su toma de decisiones.
Genera hiperliderazgo y homogeneiza el mensaje de una formación, anulando la disidencia interna.	Los ciudadanos pueden apostar por una formación pero en la participación pueden apoyar voces alternativas.
La clase política y la política generan poca confianza. La población entiende que no pueden creer en las promesas de las formaciones.	Participar en los procesos y tener la posibilidad de verificar que se cumpla otorga más confianza a la ciudadanía.
Genera que la juventud ya no crea en la política y en la democracia.	Los jóvenes tienen consciencia de que ellos mismos deciden su futuro político.

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN

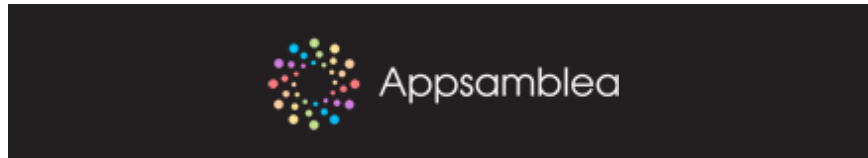
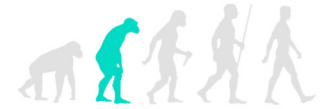


En la actualidad existen multitud de empresas y proyectos que unen la política, la participación Online y el activismo con el entorno digital.

Hemos realizado una búsqueda y seleccionado algunas de ellas para analizarlas. A continuación expondremos individualmente sus características más destacadas. Proseguiremos con una valoración puntuada de aspectos que nos parecen importantes destacar o tener en cuenta.

Finalmente resaltaremos aquellos puntos que nos parecen más interesantes de cada una de ellas y que creemos que Demokratos debería tener en cuenta.

Figura 14: Composición con los logotipos de las plataformas analizadas.
Autor: propia (2021)



Empresa: Appsamblea Online Voting, S.L. (España)

Plataforma: Web

Target: Empresas y colectivos.

Precio: Entre 60 a más de 1.500 Euros mensuales

Enlace: <https://appsamblea.com/>

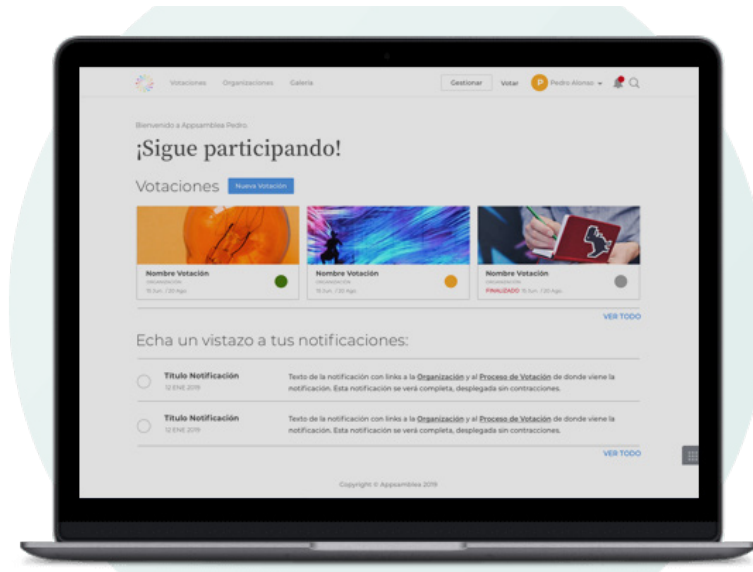


Figura 15: Mockup de ejemplo de Appsamblea. Autor: appsamblea

Appsamblea es un sistema de Votación en línea en la que las personas en un grupo cerrado pueden votar de forma segura y cómoda. Hay un administrador que es el encargado de realizar y configurar las votaciones.

ASPECTOS A FAVOR:

- Se ofrece una demostración gratuita tras contactar con la empresa.
- Identificación segura de los usuarios con DNI y selfie.
- Los votos son cifrados para asegurar el secreto de cada voto emitido.
- Usa tecnología Blockchain que garantiza que el voto no se pueda modificar.

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN



Empresa: Proyecto Colaborativo METADECIDIM

Plataforma: Web

Target: Instituciones y colectivos

Precio: Gratuito y código abierto

Enlace: <https://decidim.org/es/>

Decidim es una plataforma pensada enteramente con software libre. Pretende ayudar a ciudadanos, organizaciones e instituciones públicas a auto-organizarse democráticamente a todos los niveles.

ASPECTOS A FAVOR:

- Accesible de forma gratuita: a través de una cuenta de prueba abierta.

- Es un proyecto de código abierto.

- Variedad de funciones: Conferencias, asambleas, propuestas, iniciativas...

- Decidim cuenta con un “contrato social” que define como un código de garantías democráticas y colaboración abierta. (Decidim’s Social Contract :: Decidim Docs, 2021)

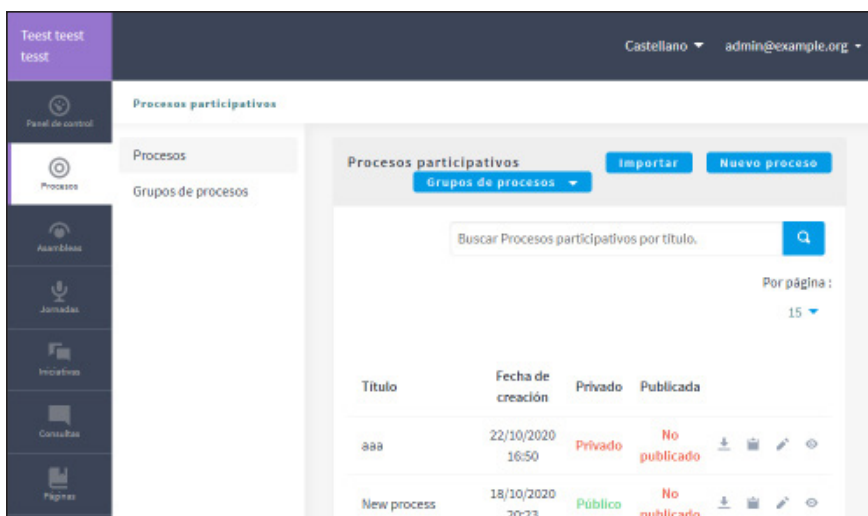


Figura 16: Mockup de ejemplo de Decidim. Autor: Decidim



Empresa: Loomio Cooperative Ltd (Nueva Zelanda)

Plataforma: Web

Target: Grupos de personas (informal)

Precio: Gratuito o a partir de 25€

Enlace: <https://www.loomio.org/>



Figura 17: Mockup de ejemplo de Loomio. Autor: Loomio

Loomio es una herramienta web centrada en la toma de decisiones de grupos de personas. El lema es “tomar mejores decisiones juntos” y pretende facilitar estos procesos evitando uso de correos electrónicos o reuniones.

ASPECTOS A FAVOR:

- Existe una versión básica gratuita.
- Registro de usuario rápido y sencillo.
- Diseño atractivo y navegación intuitiva.
- Variedad en el formato de sondeos.
- Puede crear grupos autogestionados (El creador de un grupo es el administrador).

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN



Empresa: Loomio Cooperative Ltd (Nueva Zelanda)

Plataforma: Web

Target: Ciudadanos, Partidos y Colectivos

Precio: Gratuito

Enlace: <https://www.osoigo.com/>



Figura 18: Pantallazo de ejemplo de Osoigo. Autor: Osoigo

Osoigo es una plataforma web que nace con la idea de juntar políticos, colectivos y personas en un espacio de intercambio. Las personas pueden hacer preguntas que los partidos y colectivos responden.

ASPECTOS A FAVOR:

- Registro de usuario rápido y sencillo.
- Es gratuita.
- Buena elección de colores corporativos.
- Ofrece variedad de funciones como preguntas, debates y consultas.
- Tiene cierta repercusión mediática local y cuenta con varios políticos y partidos registrados.
- Diseño atractivo y navegación intuitiva.



sufragium

Empresa: SUFRAGIUM S.L. (España)

Plataforma: App iOS y Android / Web

Orientado: Empresa y consumidores

Precio: Gratuito (Pago para empresas)

Enlace: <https://www.sufragium.es/>

Sufragium es una solución tecnológica para la creación de espacios digitales de confianza que mejora la conexión de las empresas, organizaciones e instituciones públicas con grupos de personas de su interés, basado en la participación a través del móvil con el fin de obtener información segmentada y relevante en tiempo real que ayudará en la toma de decisiones.

ASPECTOS A FAVOR:

- Posee un filtro territorial por niveles (Local, regional, comunidad autónoma...)
- Verificación mediante documento de identidad.
- Sistema de votación simple e intuitivo.
- Diseño atractivo y navegación intuitiva.
- Disponible App para IOS / Android.

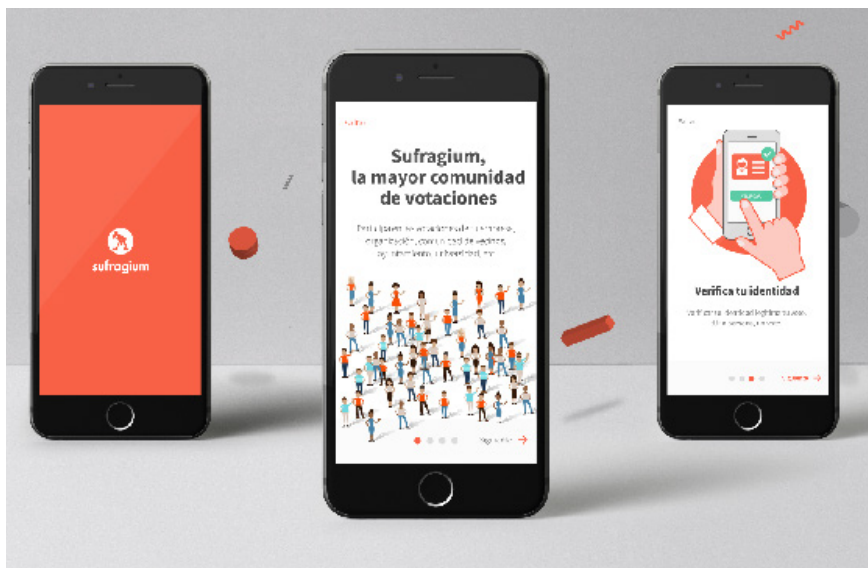
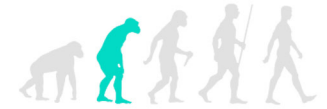


Figura 19: Pantallazo de presentación de Sufragium. Autor: Sufragium



* appgree

Empresa: APPGREE, S.A. (España)

Plataforma: Web

Target: Colectivos

Precio: Pago (Según presupuesto)

Enlace: <https://www.appgree.com/appgree/en/>

Appgree es una plataforma que conecta los usuarios con los colectivos, donde se generan preguntas y respuestas así como consultas. La plataforma puede filtrar las respuestas por grupos y por importancia.

ASPECTOS A FAVOR:

- Plataforma que puede tomar forma de “Widget” o plugin del navegador.

- Disponible App para IOS / Android.

- Diseño atractivo y navegación intuitiva.

- Tiene cierta repercusión mediática local y cuenta con varios partidos registrados.

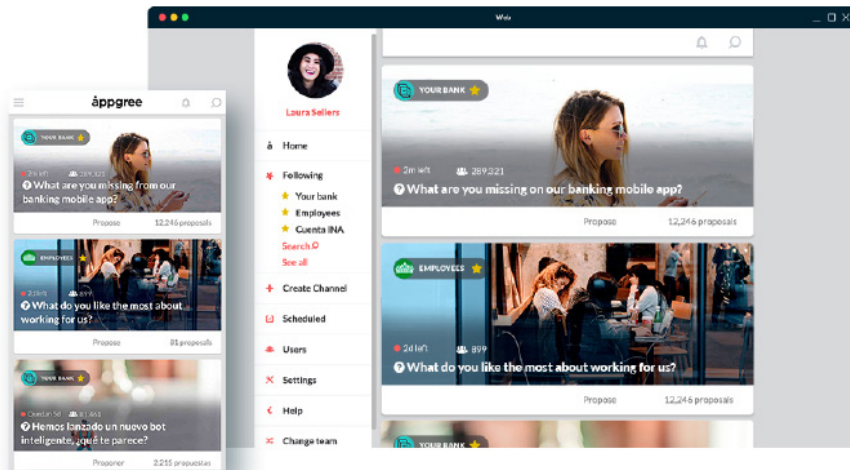


Figura 20: Pantallazo de presentación de Appgree. Autor: Appgree



Empresa: Desconocido

Plataforma: App Móvil (iOS/Android)

Target: Ciudadanos

Precio: Gratuito

Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.endepro.wedecide&hl=es_BO

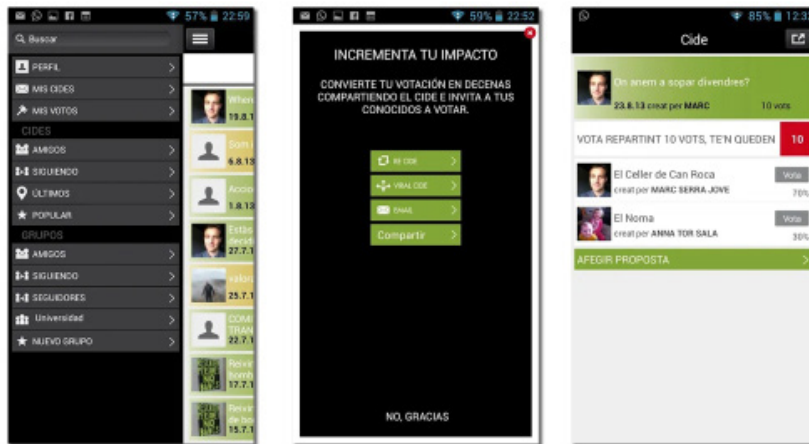


Figura 21: Pantallazo de presentación de Wedecide. Autor: Wedecide

WeDecide es un parlamento virtual abierto a todo el mundo y se identifica como una red social para tomar decisiones. Ofrece herramientas para que las personas decidan todo lo que les afecte, con el afán de convertir la democracia representativa imperante en democracia participativa, directa.

ASPECTOS A FAVOR:

- Aplicación de fácil y rápido acceso, sin necesidad de registro.
- Permite compartir el contenido en otras plataformas.
- Idea muy parecida a Demokratos.



change.org

Empresa: CHANGE.ORG, PBC (U.S.A)

Plataforma: Web

Target: Ciudadanos

Precio: Gratuito

Enlace: <https://www.change.org/>

Change.org se presenta como la mayor plataforma de peticiones del mundo. Exhibe la cifra de 420.690.462 de firmas para todo tipo de peticiones.

ASPECTOS A FAVOR:

- Cualquier persona puede firmar una petición fácilmente, sin siquiera crearse una cuenta. Es gratuita.
- Gran número de usuarios.
- Facilidad de crear y participar en contenido.
- Se percibe mucha actividad.
- Plataforma conocida internacionalmente.
- Las peticiones con muchas firmas pueden tener impacto en la política.



Figura 22: Pantallazo de Change.org. Autor: Change.org

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN











































































								
Primer contacto								
Impresión general								
Identificación clara del valor añadido								
Facilidad para acceder y probarla								
Orientación para nuevos usuarios								
Disponibilidad								
Facilidad para desempeñar la acción principal								
Versión web y/o app								
Coste								
Variedad de idiomas								

Figura 23: Tabla comparativa. Autor: propia

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN



















































































































								
Soporte								
Multifuncional								
Fidelización								
Seguridad de la plataforma								
Facilidad de contactar con la empresa								
Diseño								
Diseño UI								
Usabilidad y experiencia de usuario								
Diseño UX								
Branding								

Figura 24: Tabla comparativa. Autor: propia

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN



Trascendencia								
Impacto mediático								
Presencia Internacional								
Trascendencia de las funciones								
Presencia y actividad en RRSS								

Resultado final								
Nota media (sobre 5)	2.9/5	3.5/5	4.2/5	3.4/5	2.9/5	3.3/5	2.0/5	4.2/5

Figura 25: Tabla comparativa. Autor: propia

2.5 ANÁLISIS DE PLATAFORMAS DE PARTICIPACIÓN



NOS HA GUSTADO:

APPSAMBLEA

Resaltamos especialmente **la seguridad de la plataforma** gracias a sus métodos de autenticación por KYC, el Blockchain y el cifrado.

DECIDIM

Nos ha seducido la **gran variedad de funciones** y el concepto de **contrato social** con los procesos participativos.

LOOMIO

Plataforma que destaca por la gran variedad de formatos para la función principal y **facilidad para gestionar grupos con muchas personas**.

OSOIGO

Destacamos especialmente de esta plataforma **la segmentación por roles de los usuarios**: como ciudadanos, colectivos o políticos.

SUFRAGIUM

La plataforma tiene dos grandes aciertos: La **segmentación del contenido por localización territorial** y que está disponible en más de una plataforma.

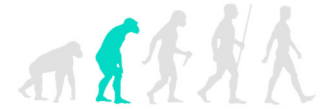
WEDECIDE

Nos ha llamado la atención el **planteamiento parecido a Demokratos** a pesar de que la valoración final es la peor de todas las analizadas.

CHANGE.ORG

Destacamos la **gran trayectoria a nivel internacional**, su impacto mediático y su solidez. Además permite visualizar el contenido sin necesidad de registrarse.

2.6 USUARIOS POTENCIALES



Demokratos es un proyecto de innovación. Pero...

¿Qué es una innovación? Según la Teoría de la difusión de innovaciones propuesta por Everett Rogers, este la define como *“una idea, práctica u objeto que es percibida como nueva por un individuo u otra unidad de adopción”*

El autor determina **“5 tipos de individuos”** según su actitud hacia la innovación, y que nos resultará clave para **definir perfiles de usuarios potenciales de Demokratos.**

Los diferencia así:

- **Innovadores:** *Son los primeros, los exploradores: desean ser los primeros, la avanzadilla. Representan el 2,5% del mercado.*

- **Primeros adoptantes:** *son los visionarios, líderes reputados y destacados que adoptan la tecnología como principio vital, admitiendo los beneficios que aporta, y que influyen de forma decisiva en terceras personas. Representan el 13,5% del mercado.*

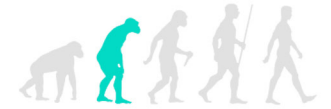
- **Mayoría temprana:** *Son aquellos que no están dispuestos a asumir riesgos, que son reticentes en mayor o menor medida a los cambios, por lo que antes de asumir la innovación han de tener referencias positivas y casos de éxito. Representan el 34,0% del mercado.*

- **Mayoría tardía:** *Son los reticentes, los escépticos, los desconfiados, aquellos que asumen la tecnología como un último recurso y se rinden a ella cuando ya está más que probada por el mercado. Necesitan una fuerte influencia antes de la adopción. Representan el 34,0% del mercado.*

- **Rezagados:** *Son los individuos conservadores, tradicionales, reacios a los cambios; se muestran indiferentes a la innovación, que en ocasiones incluso les genera rechazo. Generalmente no adoptan la innovación. Representan el 16,0% del mercado. (teoría de la difusión de la innovación, 2015)*

En base a las definiciones de Everett Rogers, hemos elaborado los siguientes perfiles:

2.6 USUARIOS POTENCIALES



PERFILES DE CIUDADANOS:

Innovadores: Persona que milita en un partido alternativo. No cree en el sistema de partidos y está muy interesada en la democracia directa y participativa. Sigue las iniciativas que van en este sentido y es activa en RR.SS. Está muy al tanto de las aplicaciones que surgen.

Primeros adaptantes: Persona activa en las RR.SS que ha militado en varios partidos pero ha acabado decepcionada. Ve que es muy difícil cambiar las cosas y que muchos partidos con buenas intenciones no tienen peso en la esfera pública.

Mayoría temprana: Persona mayormente joven y activa en las RR.SS, activista y que no acaba de creer en el sistema de elecciones (voto con desgana o abstención).

Mayoría tardía: Persona generalmente de edad algo más avanzada que ha votado varios partidos a lo largo de su vida y que está algo desilusionada con la política. No es muy aficionada a las RR.SS pero siempre acaba entrando por la presión social.

Rezagados: Persona generalmente de edad más avanzada que no confía demasiado ni en las RR.SS ni en los cambios sociales y políticos. Prefiere que las cosas sigan como son y mantener el estatus quo.

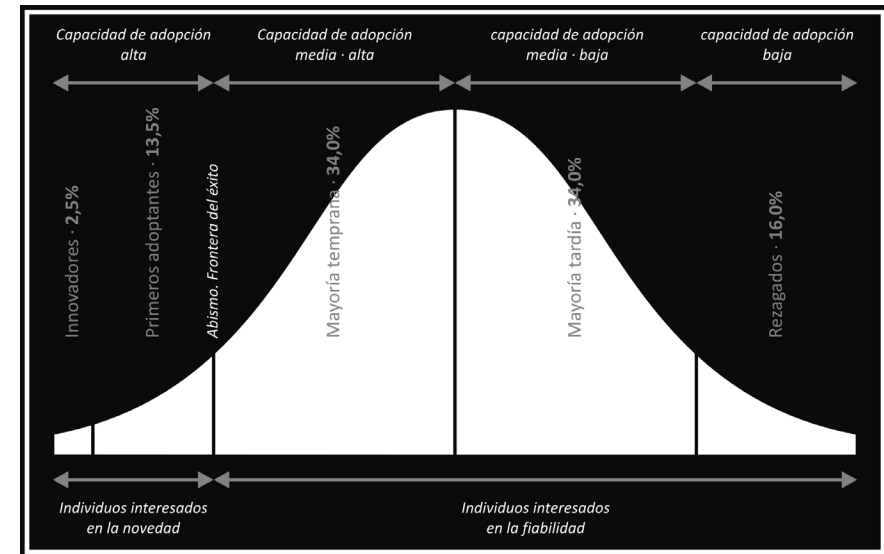


Figura 26: Campana de los 5 usuarios. Autor: Momo Marrero (2015)



PERFILES DE COLECTIVOS:

Innovadores: Asociación con un fuerte componente de reivindicación social con muchos socios jóvenes y muy activo en RR.SS y volcado en el ciberactivismo. Ya usan plataformas deliberativas para sus asambleas y deliberaciones internas.

Primeros adaptantes: Colectivos con un fuerte componente de reivindicación social y cuya lucha se centra muchas veces en cambiar la legislación vigente (se han fundado con esta idea). Usan mucho las RR.SS para hacer presión.

Mayoría temprana: Asociaciones de ámbito geográfico más cercano (Asociaciones de vecinos y de barrios) con muchos miembros jóvenes y familiarizados con el entorno digital: usan RR.SS para su difusión y promoción.

Mayoría tardía: Asociaciones o colectivos con un componente social, poco familiarizados ni activos en las redes pero que con el tiempo se han visto obligados a abrir cuentas en RR.SS para tener visibilidad.

Rezagados: Colectivos y Asociaciones relacionadas con el ocio y muy desvinculados de las reivindicaciones sociales. Mayormente formada por gente mayor que no está familiarizada e incluso desconfía de las RR.SS.



PERFILES DE PARTIDOS POLÍTICOS:

Innovadores: Partidos radicales y minoritarios cuyo principal objetivo es la implementación de la Democracia Digital, la Democracia participativa o la democracia directa. Generalmente formada por gente muy implicada en el ciberactivismo y en nuevas maneras de hacer la política: Lleva mucho tiempo usando una plataforma deliberativa digital.

Primeros adaptantes: Partidos que apuestan por cambiar la forma en la que se hace la política, activos en redes sociales y que ya usan alguna plataforma deliberativa.

Mayoría temprana: Partidos generalmente con una visión social y progresista que ya toman la mayoría de decisiones a nivel asambleario entre sus militantes.

Mayoría tardía: Partidos más clásicos pero con un componente social y democrático fuerte. Generalmente con una amplia red de cargos electos y que a priori no ven la necesidad de usar una plataforma deliberativa.

Rezagados: Partidos de índole poco democrática y sin mucho interés en progresar en el sentido de la digitalización.



3. OBJETIVOS

3.1 DE DEMOKRATOS



OBJETIVO PRINCIPAL:

El objetivo principal de Demokratos es evolucionar la actual democracia representativa hacia un sistema de democracia participativa (semidirecta) sana y transparente a través de una plataforma democrática digital.

Con los tres actores principales de la sociedad (ciudadanos, colectivos y partidos) en un lugar común, se fomentará el debate y el intercambio de ideas entre ellos, aportando soluciones a los problemas que nos plantean el presente y el mañana.

Consideramos que una plataforma democrática ágil, participativa y digital, puede ser la herramienta que necesitan las democracias actuales para hacer política útil y realista y no caer en populismos y autoritarismo.

Con Demokratos se **reforzaría la salud de nuestras instituciones. A su vez, con el tiempo, dotará a la ciudadanía de una nueva conciencia colectiva democrática.**

El sistema actual no tiene la capacidad de responder rápidamente y eficazmente a las problemáticas que se presentan.

Demokratos puede ser clave para resolver estos problemas en el futuro dada su flexibilidad, transversalidad y agilidad. La pandemia del COVID ha sido un claro ejemplo de ello. Muchas de las malas decisiones que se han tomado durante la pandemia han sido causadas por la falta de comunicación entre los gobernantes, la sociedad y los colectivos (médicos, profesores, sectores afectados, etc...).

Contar con un espacio ágil de diálogo, escucha, debate y toma de decisiones permanente entre estos actores, hubiera permitido una respuesta más consensuada y eficaz.

A continuación hemos elaborado un listado de aquellos objetivos específicos que debe conseguir Demokratos tanto para ciudadanos, colectivos como políticos.

3.1 DE DEMOKRATOS



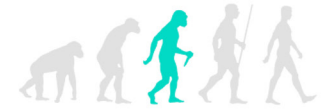
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA CIUDADANOS

- **Que la ciudadanía pueda decidir con “libertad intelectual”** siendo conscientes y estando informados en todo momento de lo que votan.
- **Que la ciudadanía asuma responsabilidad política** a través del voto y la participación, dando lugar a una sociedad más madura y emancipada, huyendo de paternalismos.
- **Que la ciudadanía pueda votar propuestas concretas.**
- **Generar entre los ciudadanos una relación de cooperación**, intercambio de ideas y de debate constructivo.
- **Que la ciudadanía contemple la política en un activo útil** para la el conjunto sociedad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA COLECTIVOS

- Que encuentren un **espacio plural y común para hacer más visibles sus reivindicaciones.**
- Que puedan **aportar su conocimiento** en sus respectivos campos de acción.
- Que puedan **sumar fuerzas** entre ellos, generando unidad de acción a través de la cooperación y el diálogo.
- Potenciar su implementación territorial y el **contacto con la ciudadanía**. Generando un intercambio más fructífero que no encontramos en la mayoría de las RR.SS que usan actualmente.
- Poder ser una **herramienta de presión para los gobiernos** actuando en coordinación conjuntamente con la ciudadanía.
- Fomentar la adhesión de nuevos miembros.

3.1 DE DEMOKRATOS



OBJETIVOS ESPECÍFICOS PARA PARTIDOS POLÍTICOS

- Que puedan encontrar un **canal de intercambio de ideas y propuestas** constante con los colectivos y la ciudadanía.
 - **Mejorar la imagen de los mismos** y renovar la confianza con sus electores.
 - **Potenciar el debate interno** y permitir que todas las voces internas tengan su espacio para expresarse.
 - Ofrecer una herramienta para **tener una lectura mucho más dinámica y realista de la opinión pública**.
 - **Ofrecer a sus electores participar en una nueva forma de hacer y entender la política** basada en la participación.
- **Atraer nuevos electores** que desconfían del método tradicional y que buscan movimientos políticos más democráticos y participativos.
 - **Fomentar la coordinación, unión y respeto mutuo entre diferentes partidos** trabajando más en base a una metodología que no en una ideología.
 - **Fomentar el pacto** y la unión estratégica entre partidos políticos que usen la herramienta Demokratos.
 - **Recibir asesoramiento y/o ideas por parte de los colectivos** que les puedan aportar conocimiento y experiencia desde sus campos de acción.

3.2 DE LA APLICACIÓN



OBJETIVO PRINCIPAL:

El objetivo principal que debe cumplir la aplicación es **convertirse en una herramienta donde ciudadanos, colectivos y partidos políticos puedan encontrarse y colaborar para tomar decisiones de forma más transparente, justa y constructiva**. Para ello es muy importante contar con el máximo número de personas y eso sólo lo podremos conseguir si planteamos una **aplicación gratuita, con un diseño intuitivo, ágil y usable para todo tipo de usuarios**.

REQUISITOS ESPECÍFICOS:

La aplicación contempla un total de **cuatro funciones que generan la totalidad de la actividad**. Idealmente, estas siguen un hilo conductor (**debatir, consultar, proponer y finalmente refrendar**) para una toma de decisión ponderada y contrastada. Aunque el proceso completo de pasar por las cuatro funciones no es obligatorio, sí es recomendable seguirlo.

- **Debates: son hilos de mensajes** de los usuarios de la aplicación. Son la base de la actividad de Demokratos. El objetivo es el intercambio de argumentos con el fin de generar una base para el desarrollo de consultas y propuestas. Cualquier usuario puede abrir un debate.

- **Consultas: son las votaciones no vinculantes** de la aplicación. El objetivo de esta herramienta, es sondear el interés general y la opinión de la ciudadanía entorno algún tema en concreto. Sólo algunos roles, bajo ciertas condiciones, podrán generar consultas tal y como veremos más adelante en el apartado de permisología.

- **Propuestas: son escritos técnicos** cuyo objetivo es exponer con claridad una visión respecto a un tema y medir la aceptación y conformidad de la ciudadanía para llevarla a cabo. Estas pueden surgir tras un debate o consulta hecha en Demokratos o por iniciativa propia. Sólo algunos roles, bajo ciertas condiciones podrán generar propuestas, tal y como veremos más adelante en el apartado de permisología.

3.2 DE LA APLICACIÓN



- **Referéndums:** es una votación vinculante impulsada por los partidos políticos y votada por el conjunto de la ciudadanía. Es la herramienta de empoderamiento político por excelencia, cuyo objetivo es delegar la decisión final a la ciudadanía. Es de obligado cumplimiento por los partidos impulsores.

- **Rol Ciudadanos:** son los usuarios más numerosos de Demokritos. Son cuentas unipersonales, verificadas e intransferibles. Los ciudadanos son el motor que impulsa los cambios políticos y los que generan los consensos sociales. Son los únicos que tienen la posibilidad de votar los referéndums.

- **Rol Colectivos:** son cuentas de entidades que están constituidas como personas jurídicas (empresas, asociaciones, fundaciones, etc). Su papel es muy relevante ya que pueden aportar conocimiento de su ámbito de acción. A diferencia de los ciudadanos, no pueden votar pero sí tienen mayor variedad en la creación de contenido.

- **Rol Partidos Políticos:** similares a los colectivos, (también son entidades jurídicas), los diferenciamos por su papel preponderante en las instituciones y por ser representantes de los ciudadanos. Tienen las mismas funciones que los colectivos pero además pueden organizar referéndums en su esfera política.



- Sistema de ubicaciones múltiples:

El contenido de Demokratos se dividirá según localizaciones geográficas (aquellas que dispongan de instituciones legislativas: ayuntamientos, parlamentos regionales y nacionales, etc). **Así, un ciudadano podrá acceder y participar en diferentes ubicaciones según su residencia legal.** Los colectivos y partidos también pueden tener varias cuentas según su implementación territorial.

No obstante, todas las cuentas de Demokratos pueden consultar otras localizaciones por interés informativo.

Los niveles de ubicaciones son los siguientes:

- Municipio.
- Comunidad Autónoma, región, estado federal, etc.
- País.
- Unión Europea.

- Sistema de gamificación:

La aplicación cuenta con aspectos de gamificación para generar *engagement*. **Entendemos por engagement, aquellos atributos que fidelizan y generan una relación sólida entre los usuarios y la aplicación.**

- **Kratos:** sistema de puntos de recompensa. Se obtienen creando contenido o recibiendo de otros usuarios.

- **Leveling:** los puntos de Kratos permiten subir de nivel y ascender en las clasificaciones.

- **Follow:** también existe la opción de seguir y ser seguidos. Así, un usuario puede seguir aquellos usuarios que generan contenido de su interés, tanto de su ubicación como de otras.

- **Favoritos:** permite guardar contenido para poder acceder a él con facilidad, además de otorgar reconocimiento al autor.



4. DESARROLLO ESPECÍFICO

4.1 LOGOTIPO



DEMOKRATOS es un proyecto novedoso. Esto nos ha dado la **libertad de plantear tanto el logotipo como el resto de aspectos de diseño**.

El objetivo que pretendemos conseguir con el logotipo es transmitir, en una sola imagen, **diferentes conceptos y/o valores que Demokratos** defiende:

En primer lugar, queremos volcar el concepto de **“fuerza” y “espontaneo”**. Demokratos es un proyecto que tiene como objetivo penetrar con fuerza y provocar cambios profundos en la actividad política. A su vez, este, es un proyecto creado por y para la sociedad (pensado de abajo a arriba).

En otras palabras, este proyecto de innovación no está orquestado por ninguna fuerza partidista externa: es fruto de años de investigación y trabajo por parte de un humilde laboratorio de ideas independiente de la cual formo parte con otros compañeros. Es por este motivo que ha sido posible realizar un proyecto sin restricciones de ningún tipo y con total libertad.

Demokratos es un proyecto aun en fase de “semilla”, y esperamos que vaya **creciendo y haciéndose más fuerte a medida que más y más gente entre a participar:** en otras palabras. Demokratos es un **proyecto en constante evolución**.

En segundo lugar, **el logo de Demokratos debe respirar pluralidad, pero a su vez, convergencia**.

Pluralidad porque creemos que la única forma de enriquecer a la sociedad es **defendiendo la pluralidad de ideas** y que todo el mundo encuentre su pequeño espacio para expresarse.

Convergencia porque tenemos la difícil tarea de que, más allá de las ideas personales, **los participantes encuentren un nexo común entre ellos:** la metodología democrática de Demokratos.

4.1 LOGOTIPO



En definitiva, el logo de Demokratos debe respirar los siguientes conceptos expuestos a continuación:



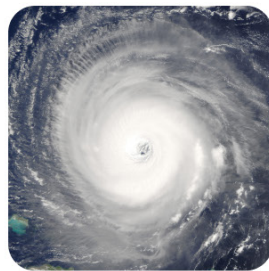
Figura 27: Conceptos del logotipo. Autor: propia

4.1 LOGOTIPO



La síntesis de todos estos conceptos nos llevó a decantarnos por un huracán. El huracán recoge, tanto gráficamente como conceptualmente, los diferentes aspectos mencionados anteriormente. Un huracán es una de las mayores fuerzas climatológicas de la naturaleza (es un fenómeno no causado por el hombre) que a medida que pasa el tiempo, este va creciendo y aumentando de tamaño y fuerza. Además visualmente tiene una forma que resuelve al 100% los conceptos de pluralidad y convergencia, dado que está conformado por diferentes bandas nubosas que convergen en un ojo central.

El resultado final es un logotipo monocromático, plano y de líneas simples, adecuándose a las tendencias actuales (el color corporativo lo veremos en la sección de “paleta cromática”).



Concepto original



Boceto digitalizado



Propuesta final

Figura 28: Proceso de diseño del logotipo. Autor: propia

4.2 TIPOGRAFÍA



Para el caso de la tipografía **hemos realizado una doble elección**. Por un lado, requerimos usar una tipografía para la palabra “DEMOKRATOS” (que será parte del logo compuesto), y otra para la tipografía de la propia aplicación.

La elección de la tipografía para el logo compuesto es la *Mulish*, creada inicialmente por Vernon Adams en 2011 (Adams, 2011), en su versión bold.

Se trata de una tipografía sans serif ligada con la actualidad, y se caracteriza por ser más de uso comercial y fácil de leer.

Este estilo de tipografías **transmite modernidad, fuerza, dinamismo y minimalismo**. Este estilo está muy relacionado con la seguridad y la neutralidad que le dan a sus textos.

Para este caso hemos realizado una pequeña modificación **aumentado el tracking natural de los caracteres de la tipografía en un +25%**, dándole así una **sensación de mayor amplitud y legibilidad al conjunto**.

La elección de la tipografía para los textos de la aplicación ha sido la *Inter*. La tipografía fue creada por Rasmus Andersson, y se caracteriza por ser **una de las más usadas para el diseño UI de software** dada un gran legibilidad. La tipografía Inter también está clasificada dentro de las tipo sans serif o palo seco, dado que carece de remates y sus trazos son uniformes.

MULISH

TRACKING +0%

M U L I S H

TRACKING +25%

DEMOKRATOS

TRACKING +25%

Figura 29: Tipografías elegidas. Autor: propia

4.3 PALETA CROMÁTICA

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana.

La elección del color corporativo es uno de los pilares fundamentales para cualquier propuesta de branding dada la importancia de aquello que se intenta transmitir mediante la percepción cromática.

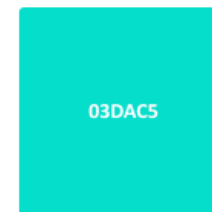
Para Demokratos hemos elegido el color turquesa como color corporativo y predominante. Un color que se encuentra en entre el azul y el verde. El siguiente estudio (La Psicología y el Significado del Color Turquesa, 2019) concluye que el color turquesa tiene características asociadas con ambos colores, como **la tranquilidad del azul y el crecimiento que representa el verde.**

Además el mismo estudio añade que **las tonalidades turquesa inspiran, serenidad, equilibrio, introspección y control emocional.** Aspectos muy alineados con la voluntad de Demokratos de convertirse en una herramienta que invita al debate reflexivo, constructivo y neutro.

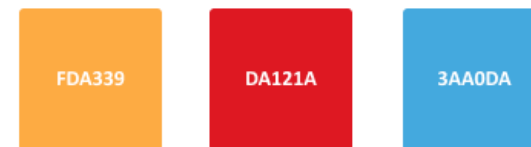


Para el desarrollo de la aplicación hemos creído conveniente partir de un diseño light (blanco) con escala de grises y una serie de colores secundarios para casos muy concretos y específicos. El objetivo era mantener el color turquesa como color principal y predominante, pero sin llegar a caer en el monocromatismo y/o el exceso de color.

COLOR CORPORATIVO



COLORES SECUNDARIOS



ESCALA DE GRISES



Figura 30: Colores elegidos. Autor: propia



4.4 BRANDING

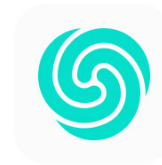
“El Branding es el proceso de definición y construcción de una marca mediante la gestión planificada de todos los procesos gráficos, comunicacionales y de posicionamiento que se llevan a cabo.” (CitySem, 2018). El branding de Demokratos está compuesto por los elementos visuales explicados con anterioridad que, conjuntamente, presentan el siguiente aspecto:

COMBINACIÓN LOGO, TIPOGRAFÍA Y COLOR

WHITE



COLORED



VERSIÓN RESPONSIVE



APLICACIÓN SMARTPHONE

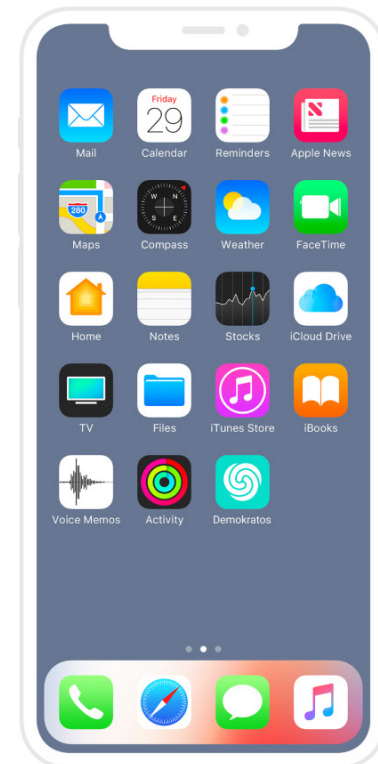


Figura 31: Branding Demokratos. Autor: propia



4.5 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

La arquitectura de la información se trata de uno de los pilares más importantes a la hora de empezar a construir un buen producto digital.

En esta fase inicial del desarrollo de la aplicación, necesitábamos estructurar el contenido combinando los requisitos previamente expuestos (Objetivos de la aplicación), con el contenido común que podemos encontrar cualquier red social (registro de usuarios, perfil, página principal, vista detalle, vista crear, etc). **El objetivo de este proceso era conseguir organizar la información de la forma más clara y lógica posible para el usuario.**

Para ello, nos hemos guiado siguiendo las buenas prácticas de diseño de arquitectura y hemos realizado los siguientes pasos:

1. Realización de inventario: **identificar el contenido y las funcionalidades** que queremos ofrecer.

2. Agrupación: en este punto debemos decidir qué funciones se deben **agrupar en las distintas categorías** o secciones.

3. Mapeado: finalmente diseñamos una mapa con las funciones ya agrupadas por categorías **estableciendo entre ellas relaciones lógicas.**

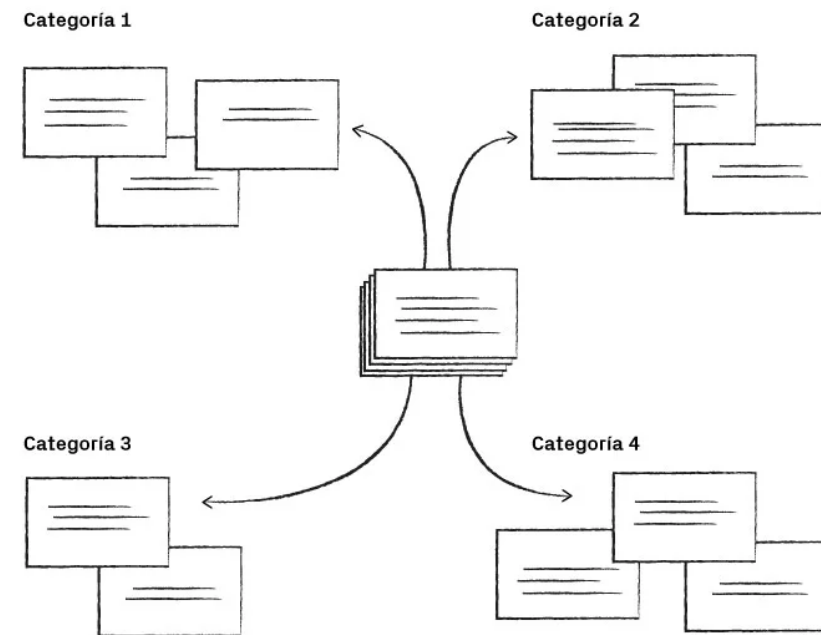


Figura 32: Ejemplo gráfico de agrupación de funcionalidades en categorías.
Autor: Ui from mars (2020)

4.5 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN



El mapa de arquitectura (de secciones) resultante para Demokratos (versión final) es el que mostramos a continuación (las funcionalidades de cada categoría las veremos en detalle en la versión final). En este punto **aun no entramos a definir el número de pantallas de la aplicación ni la navegación, pero si la jerarquía de las secciones**. No obstante, ordenar de forma jerárquica las diferentes secciones, **nos puede ayudar a tener una cierta idea de la futura navegación**.

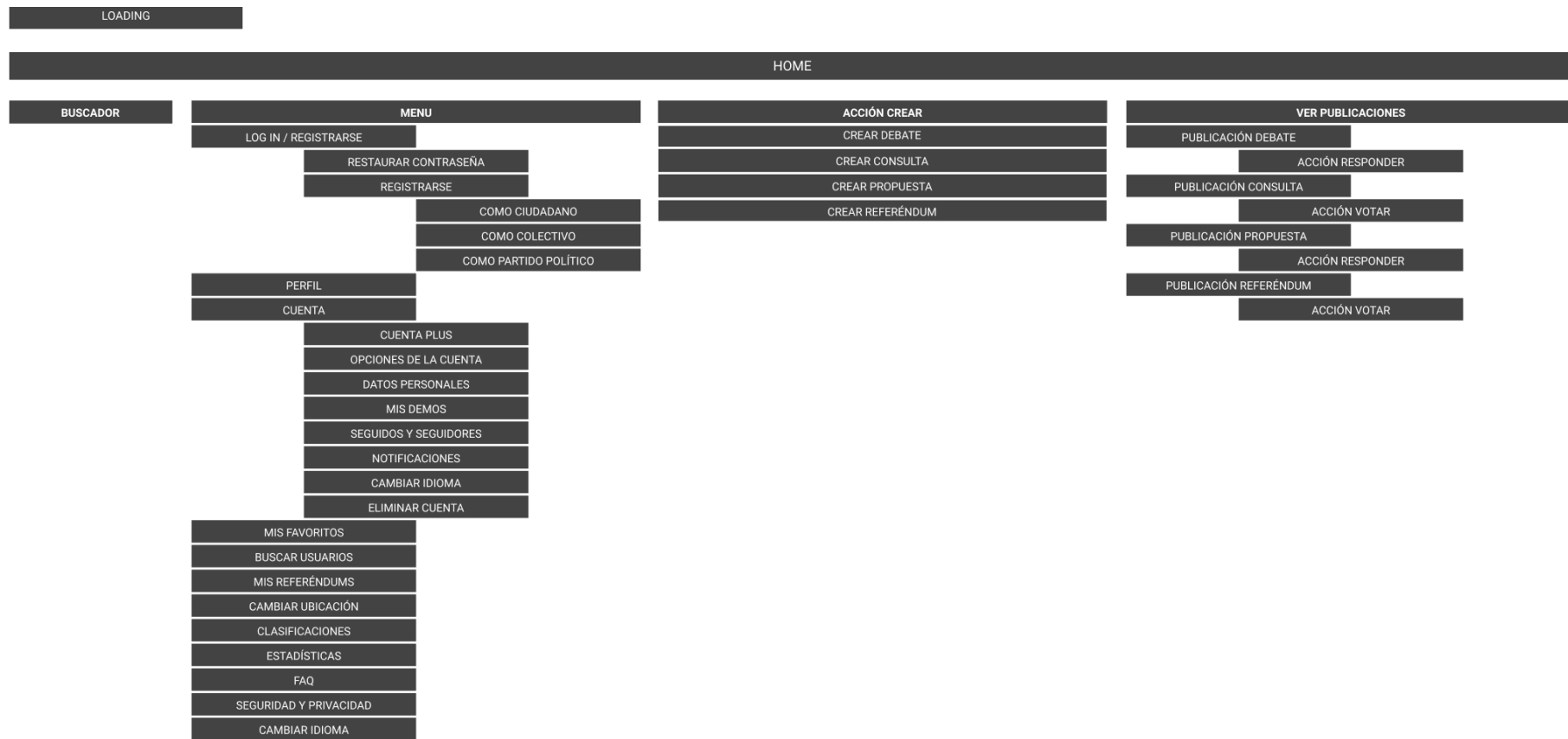


Figura 33: Arquitectura de la información en vista jerárquica de las secciones de la versión final de Demokratos. Autor: propia



4.6 WIREFRAMES Y UX

Demokratos no tiene una navegación excesivamente compleja. Partiendo del ejercicio de arquitectura de la información hecho previamente, **el siguiente paso consiste en elaborar una propuesta de navegación y estructura de diseño básico.** Para ello recurrimos a la **elaboración de wireframes**; un recurso fundamental en el desarrollo de productos digitales que nos viene muy bien **para tener de manera rápida y a bajo coste, una idea general de los flujos de navegación y la disposición de los primeros elementos gráficos.** Este punto de diseño también se conoce como *Low-Fidelity prototyping*.

En las siguientes captura podremos observar la conceptualización lo-fi de Demokratos:

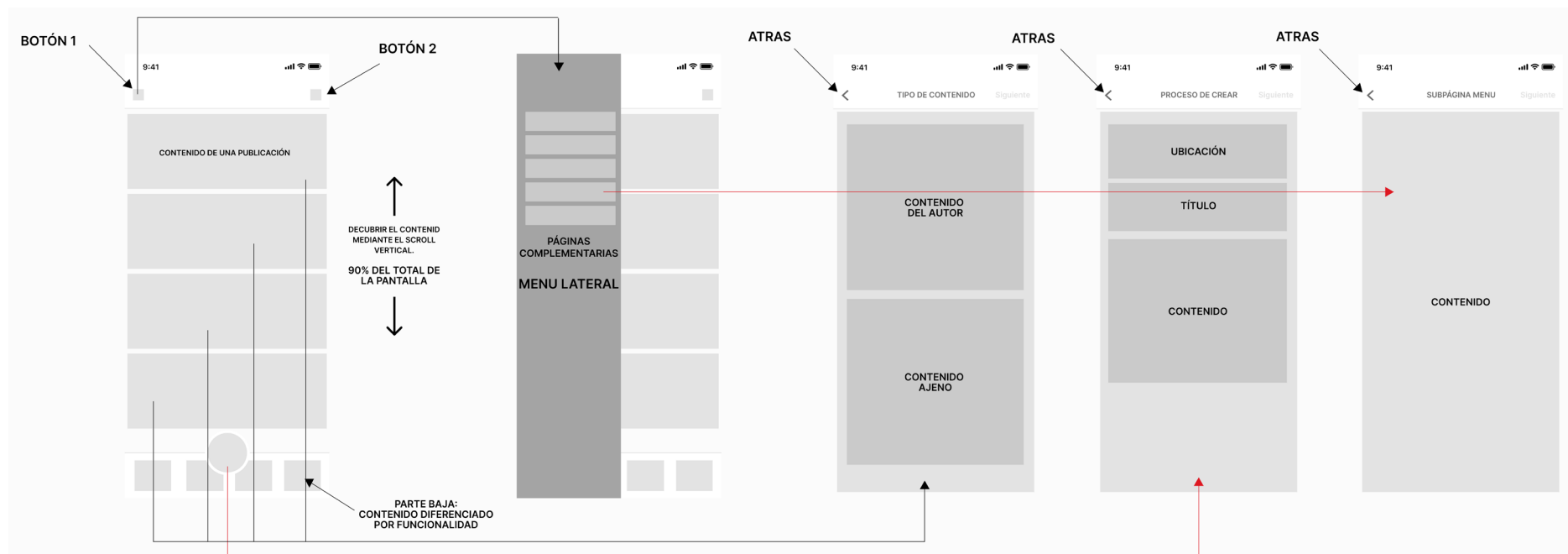


Figura 34: Wireframes Demokratos. Autor: propia



4.7 VERSIONES PREVIAS

Se han desarrollado hasta 5 versiones de la aplicación, siendo la última (la v5) la definitiva o MVP y las cuatro primeras, las descartadas (versiones alpha). El proceso de prototipado ha sido un aprendizaje constante, y **la aplicación ha estado permanentemente cambiando y evolucionando**.

Durante todo el proceso de diseño, apostamos por **poner en práctica el ciclo de “crear-medir-aprender”** propuesto por Eric Ries en su libro “El Método Lean Startup” (El ciclo Crear-Medir-Aprender, 2015) para **conseguir feedback de personas cercanas** y para que aquello que diseñábamos **se ajustara a la experiencia de usuario que pretendíamos encontrar**.

El objetivo de este proceso es poder confirmar o descartar las hipótesis sobre las características que crean valor para el usuario.

A continuación veremos mockups de las 4 versiones previas mostrando así la evolución de diseño:



Figura 35: Versiones de desarrollo que han culminado en la V5 de Demokratos. Autor: propia



V1
EUREKA!

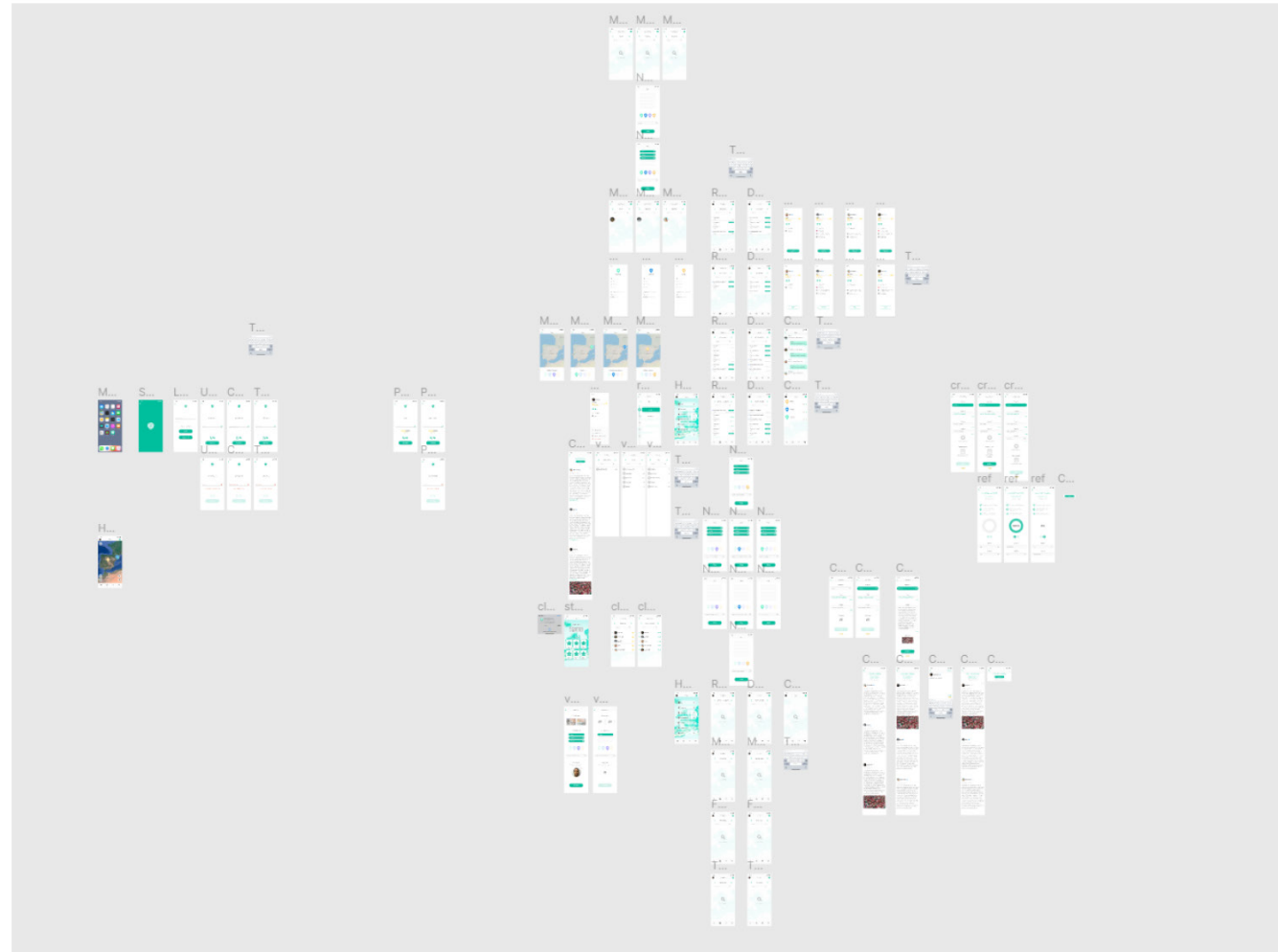


Figura 36: Vista previa del prototipo V1 en Figma. Autor: propia



V2
DEMOS



Figura 37: Vista previa del prototipo V2 en Figma. Autor: propia

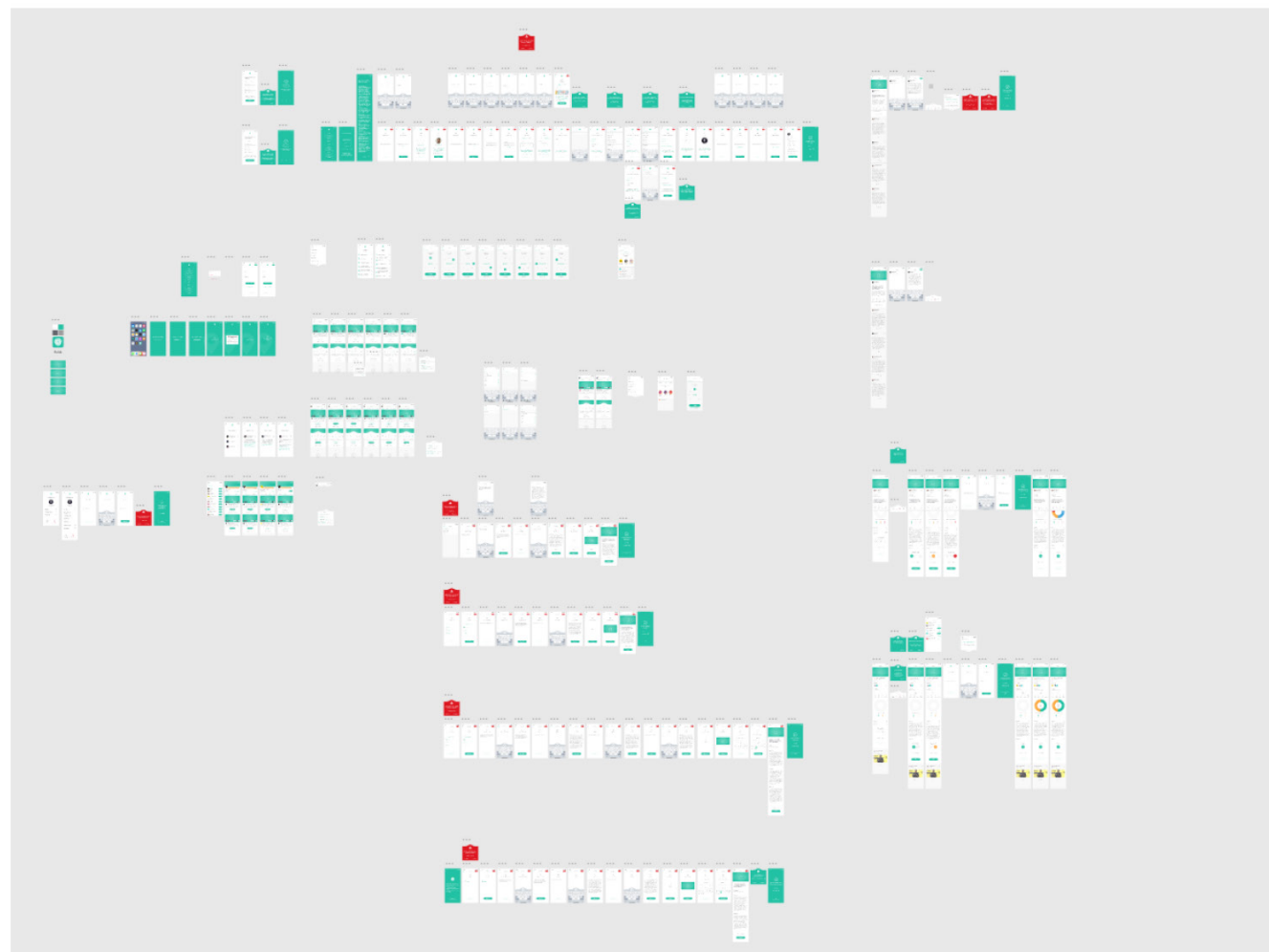


Figura 38: Vista previa del prototipo V3 en Figma. Autor: propia

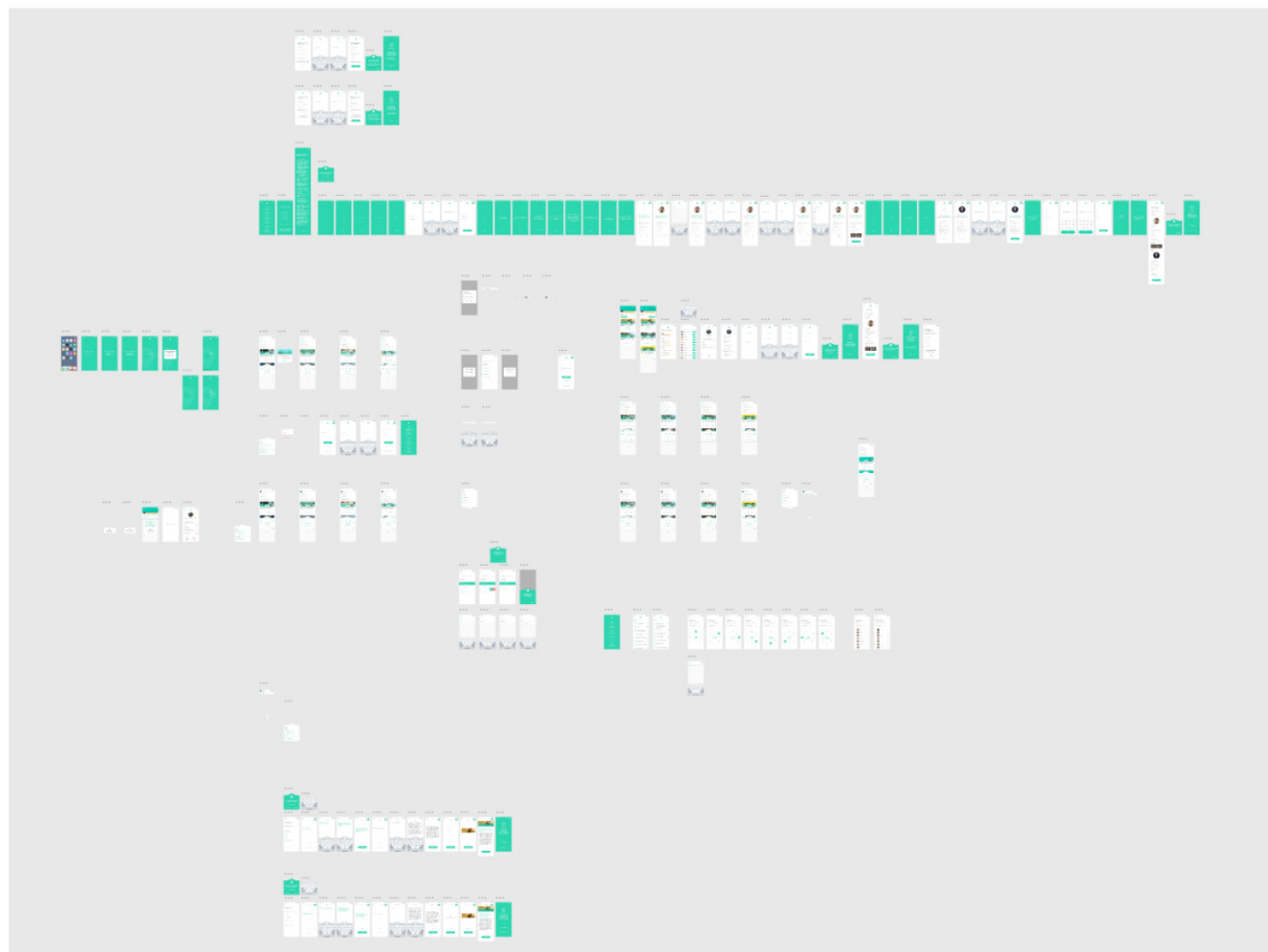
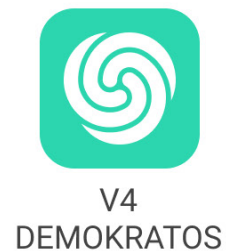


Figura 39: Vista previa del prototipo V4 en Figma. Autor: propia



EVOLUCIÓN LOGIN

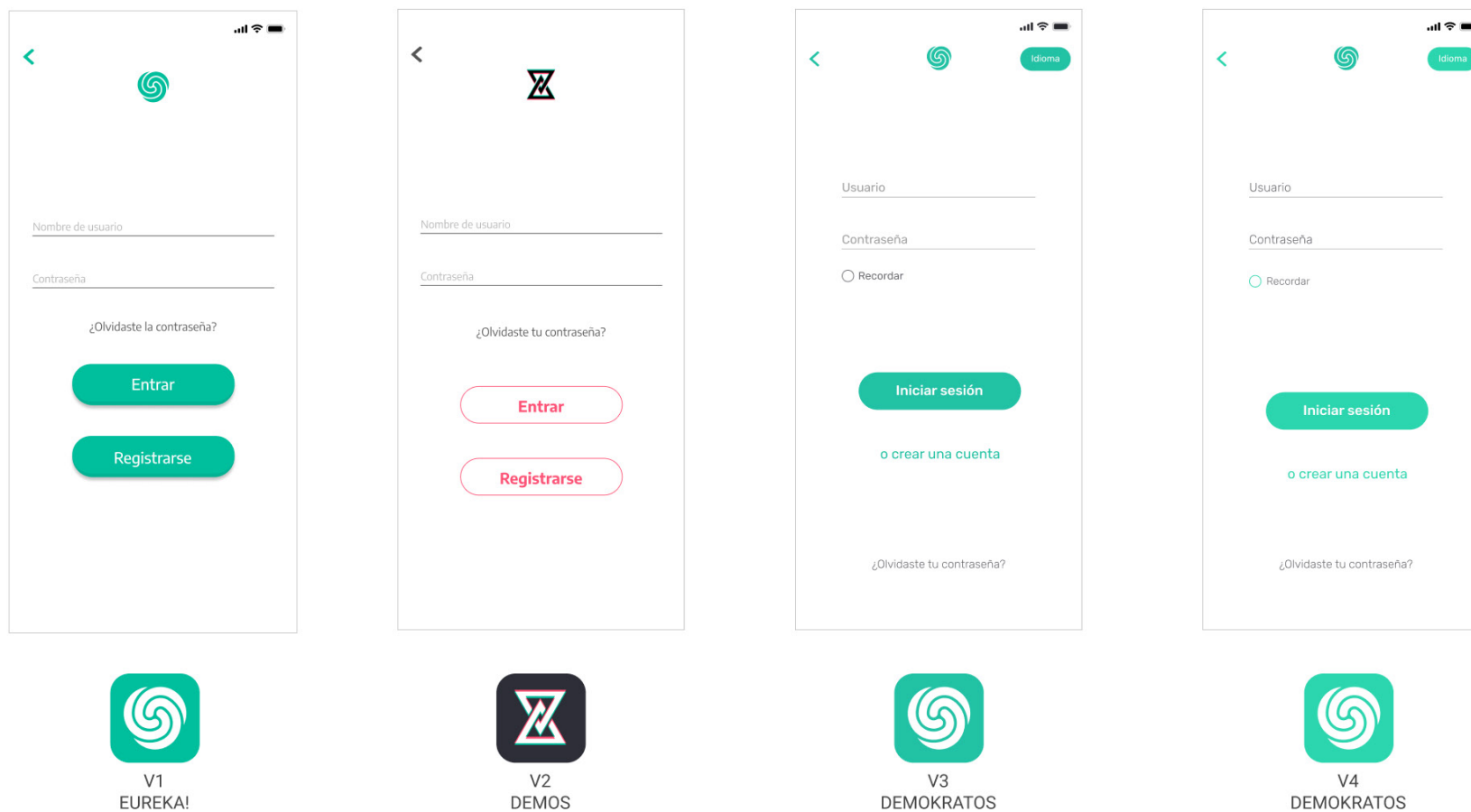
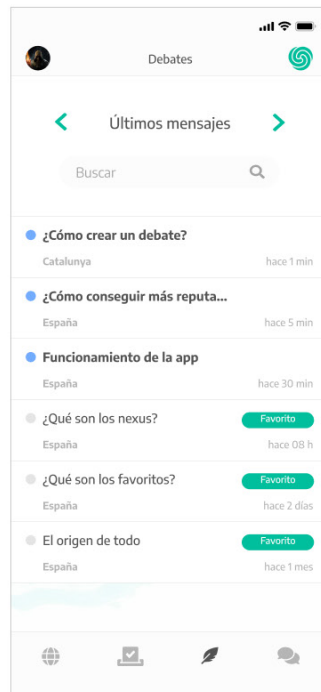


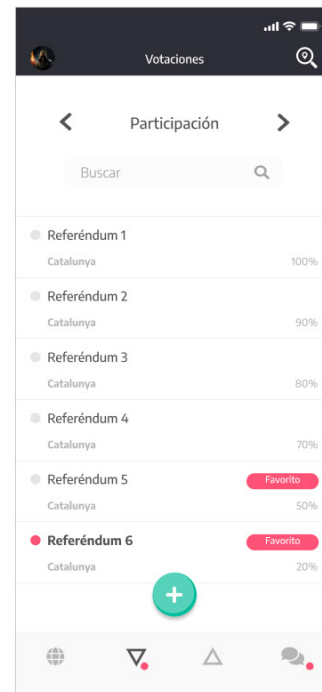
Figura 40: Diseños de la pantalla "login". Autor: propia



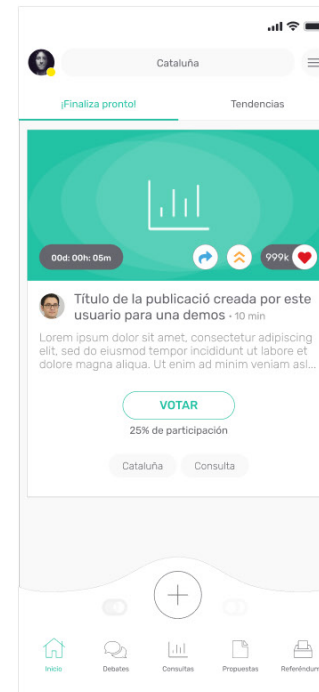
EVOLUCIÓN HOME



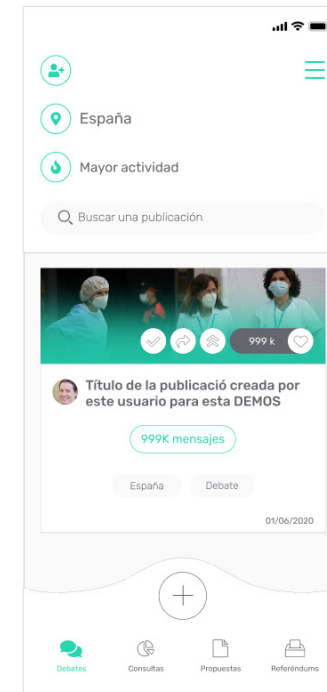
V1
EUREKA!



V2
DEMOS



V3
DEMOKRATOS



V4
DEMOKRATOS

Figura 41: Diseños de la pantalla “home”. Autor: propia



EVOLUCIÓN PUBLICACIÓN

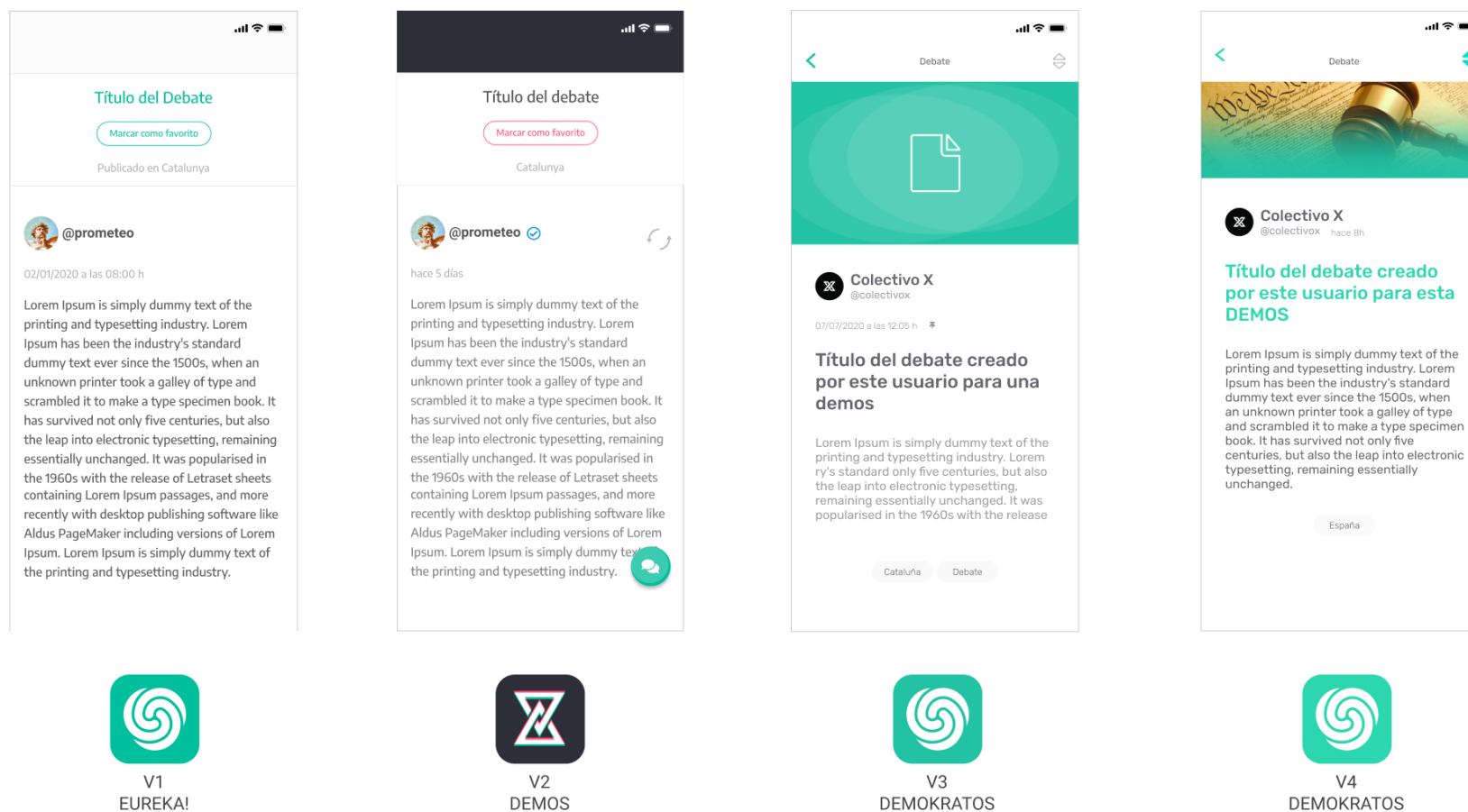


Figura 42: Diseños de la pantalla “debate”. Autor: propia



EVOLUCIÓN VERIFICACIÓN CUENTA

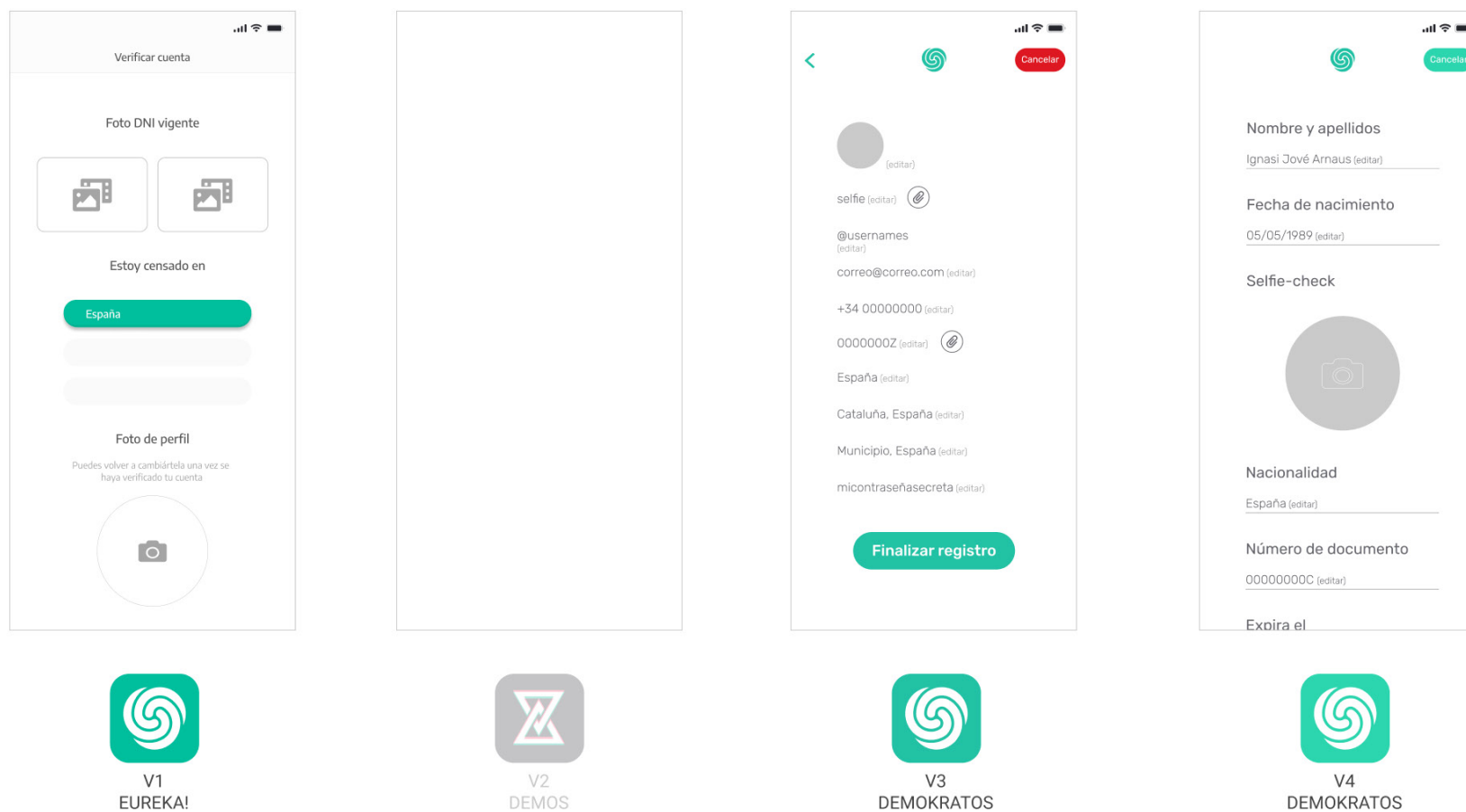


Figura 43: Diseños de la pantalla “verificación de cuenta”. Autor: propia



Start-up Democracy

V 5.0





LOADING SCREEN:

Demokratos es una aplicación gratuita y abierta. No hace falta estar registrado para acceder a leer el contenido y navegar en ella.

La primera pantalla que nos encontraremos al ejecutar la aplicación es la “loading screen” (pantalla de carga). Esta nos mostrará una pop-up de aviso que nos preguntará si damos permisos de geolocalización.

La idea es poder mostrar publicaciones de la ubicación donde te encuentres en aquel momento.

En caso de no aceptar el permiso, Demokratos nos cargará la ubicación del país.

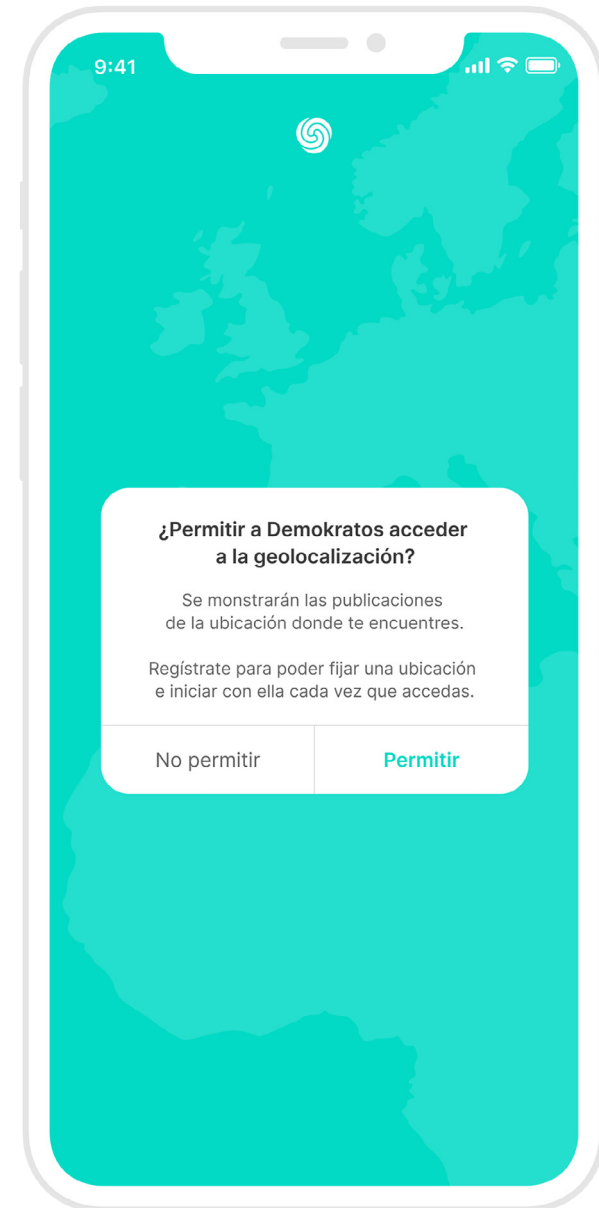


Figura 44: Mockup loading screen. Autor: propia



HOME:

La página Home es la página central desde la cual podremos acceder a toda las publicaciones que se van creando. La información se distribuye de la siguiente manera:

- Arriba a la izquierda encontramos un menú hamburguesa con las diferentes páginas suplementarias (ver prototipo funcional)
- Arriba la derecha, un buscador con el que podremos buscar y/o filtrar el contenido.
- En el menú inferior, encontramos las 4 funciones (debates, consultas, propuestas y referéndums) y el botón de crear nuevo contenido.

Las publicaciones de los usuarios las podremos leer en orden cronológico.

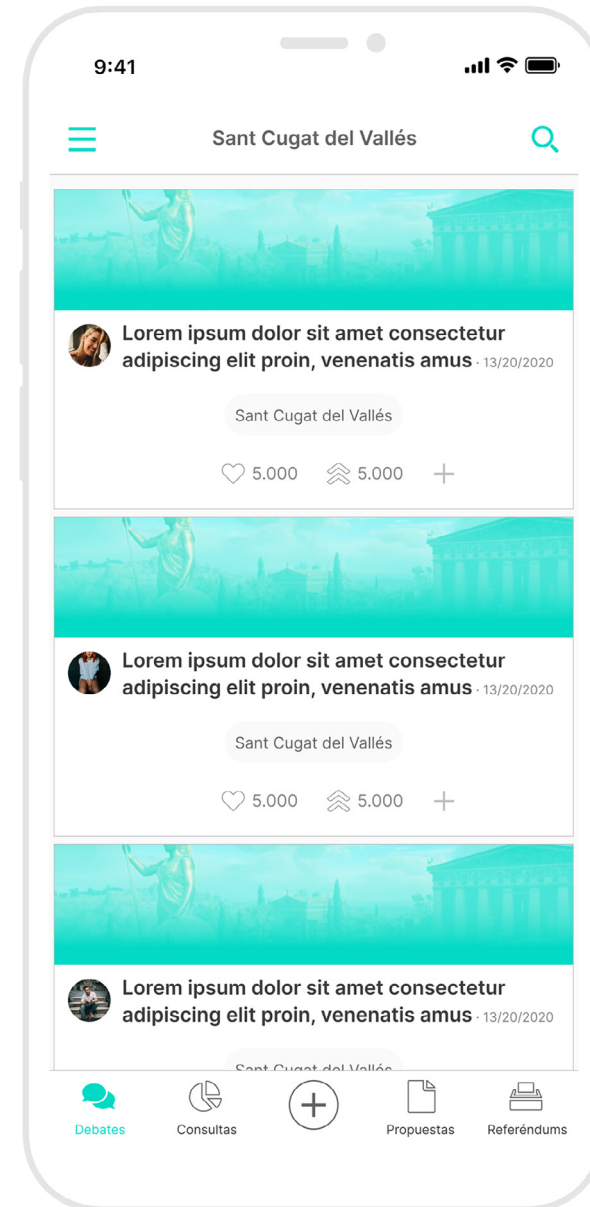


Figura 45: Mockup Home. Autor: propia



LOGIN:

Para poder crear contenido o acceder a nuestro perfil de usuario, debemos logearnos con los datos de acceso.

Estos son:

- Nombre de usuario
- Contraseña

En caso de no disponer de cuenta, podemos también crearla. Desde Demokratos se podrá crear exclusivamente la cuenta ciudadano, mientras que las cuentas de colectivos y partidos políticos deberán ser creadas mediante una solicitud.

Es desde esta pantalla donde, siendo visitante, podemos cambiar el idioma (arriba a al derecha) o restaurar la cuenta en caso de no recordar la contraseña.

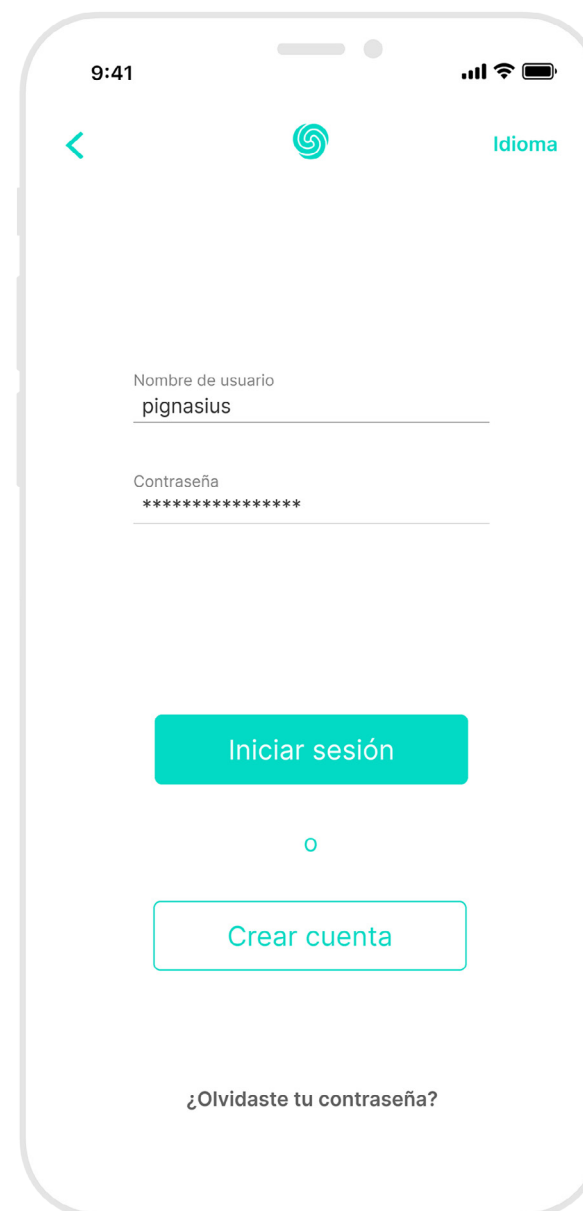


Figura 46: Mockup Login. Autor: propia



PERFIL DE USUARIO:

El perfil de usuario es nuestra página pública. En ella aparecerán los siguientes elementos:

- Nombre público y nombre de usuario.
- Publicaciones creadas.
- Nivel actual.
- Progreso del nivel actual.
- Cantidad de usuarios que sigues y te siguen.

Si se trata de una cuenta ajena (Como el ejemplo de la derecha) aparece un botón de seguir, mientras que si estás en tu propio perfil, aparece un acceso directo a “opciones de la cuenta”.

A esta pantalla se puede acceder desde cualquier lugar de la aplicación haciendo clic sobre el avatar del usuario en cuestión.

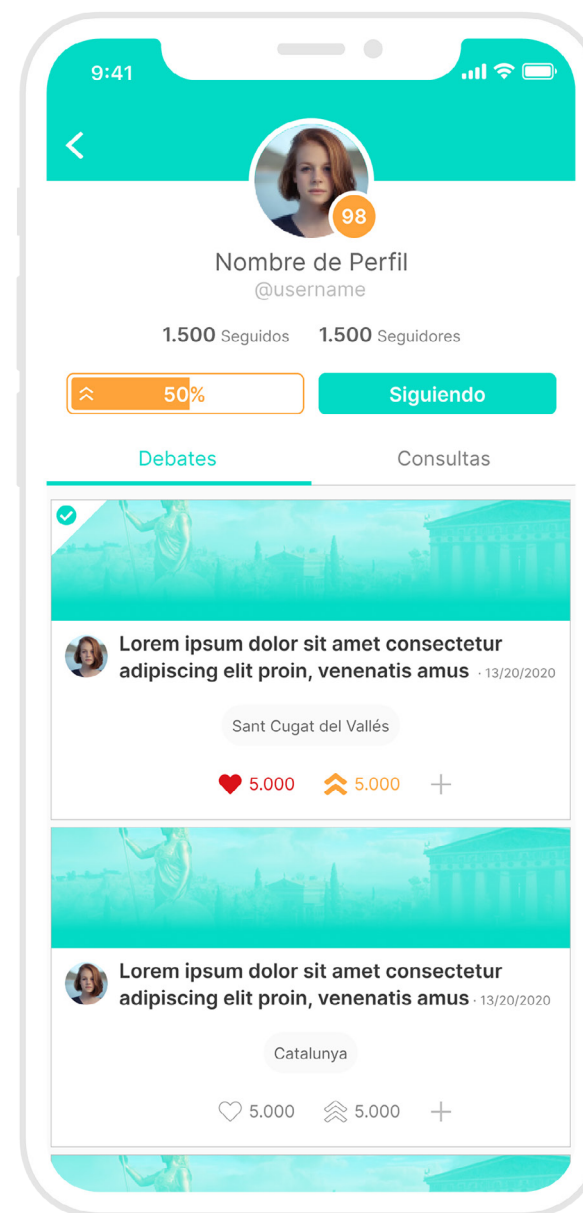


Figura 47: Mockup Perfil de usuario. Autor: propia

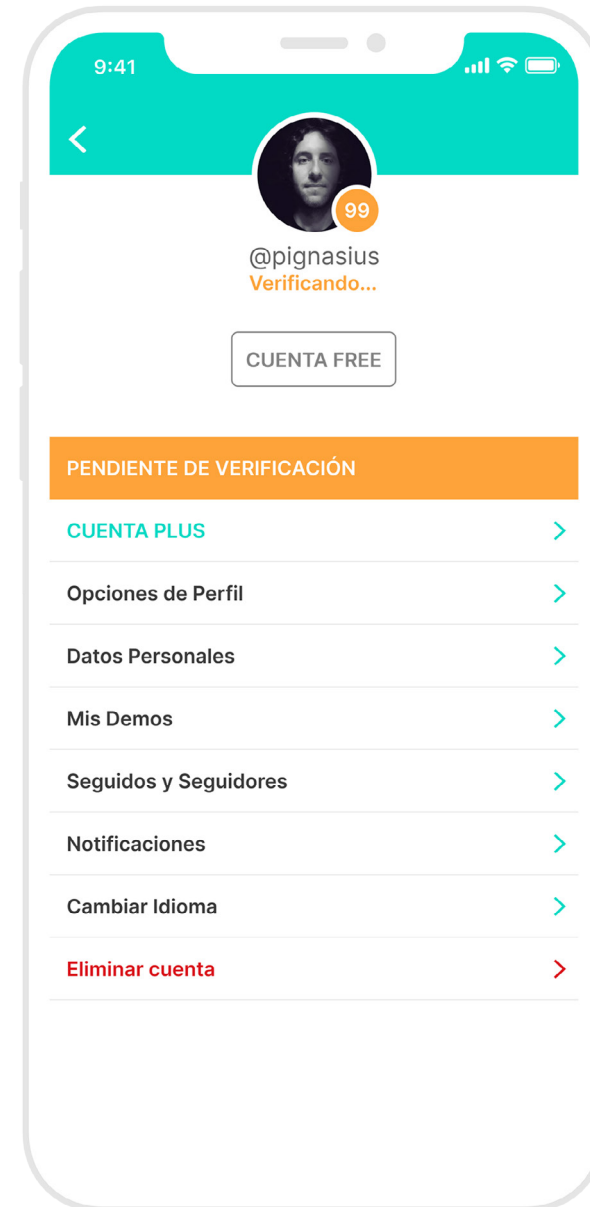


OPCIONES DE LA CUENTA:

Página 100% privada y unipersonal con diferentes secciones relacionadas con la cuenta:

- **Cuenta plus:** en ella podremos introducir un método de pago para adquirir la mejora PLUS con nuevas funcionalidades.
- **Opciones de perfil:** aquí podremos cambiar el avatar, nombre de usuario y nombre público.
- **Datos personales:** aquí podremos actualizar los datos previamente introducidos en el registro para mantener la cuenta siempre verificada.
- **Seguidores / seguidos:** lugar donde podemos ver usuarios relacionados.
- **Notificaciones:** sección para configurar las notificaciones push de Demokratos.

Figura 48: Mockup Opciones de la cuenta. Autor: propia





MIS FAVORITOS:

La gestión de favoritos nos permite marcar aquellas publicaciones que encontremos interesantes y tenerlas controladas para consultarlas siempre que queramos.

El favorito también es un recurso para “recompensar” al autor.

Esta pantalla se encuentra dentro del menú hamburguesa que se desprende desde la Home.

El contenido favorito se guardará en su correspondiente sección (Como debate, consulta, propuesta o referéndum) para acceder de forma más rápida a él.

Esta es una acción reversible: se puede marcar y desmarcar una publicación como favorita siempre que queramos.

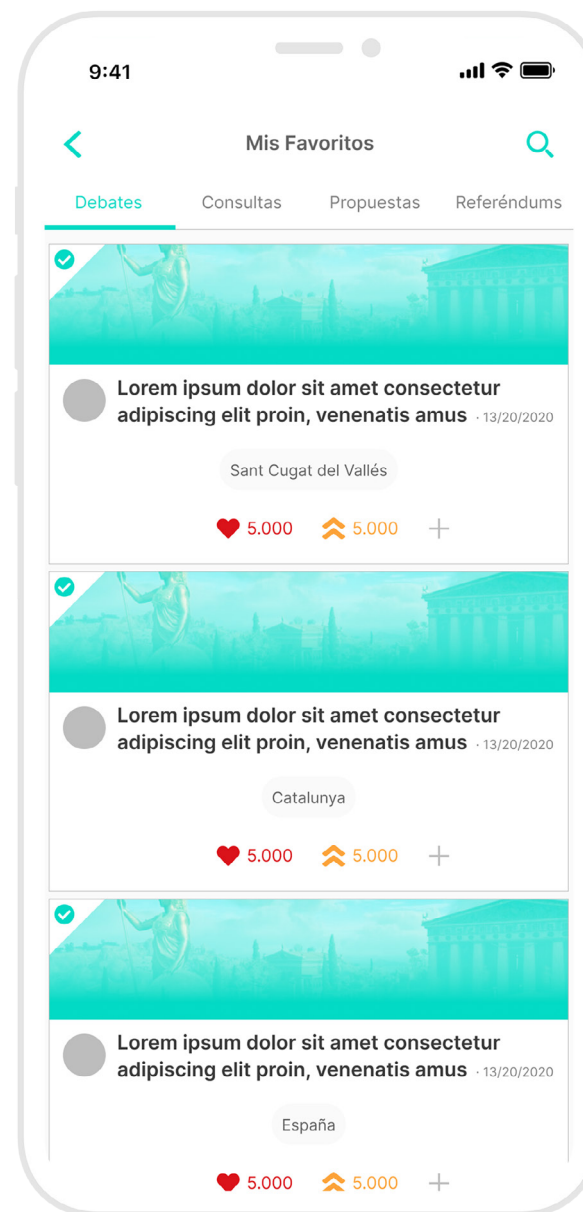


Figura 49: Mockup Mis favoritos. Autor: propia



MIS REFERÉNDUMS:

Mis referéndums es una página de control. Sólo estará disponible para ciudadanos y partidos políticos dado que son los únicos roles que pueden votar y crear referéndums respectivamente.

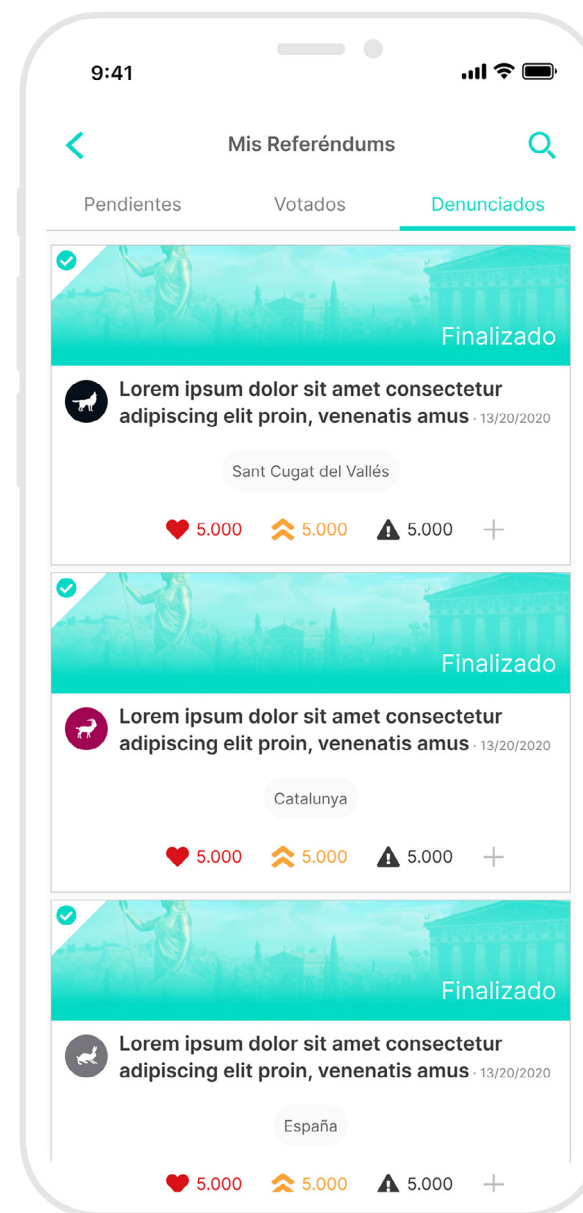
Se dividirá la pantalla en las siguientes secciones:

Referéndums pendientes: son todos aquellos que el usuario puede votar pero que aun no ha votado y aun tiene tiempo para hacerlo.

Referéndums votados: aquellos en los que el ciudadano ha participado; hayan finalizado o no.

Referéndums denunciados o reportados: son aquellos referéndums en los que el ciudadano ha participado, ha votado la opción ganadora y que considera que el partido no ha cumplido con su ejecución.

Figura 50: Mockup Mis Referéndums. Autor: propia





CAMBIAR UBICACIÓN:

En la pantalla de ubicación podremos cambiar de forma rápida el contenido visualizado en la Home. Esta es una función que podrán hacer todos los roles incluidos los visitantes sin cuenta.

Para los usuarios con cuenta además esta pantalla cuenta con algunas funciones ampliadas como:

- Posibilidad de fijar una ubicación. Así cada vez que se acceda a la aplicación, ésta cargará el contenido de la ubicación fijada.
- Posibilidad de marcar ubicaciones favoritas. Estas actuarán como acceso directo a las ubicaciones que queramos para no tener que buscarlas de nuevo.
- Búsquedas recientes y búsqueda general.

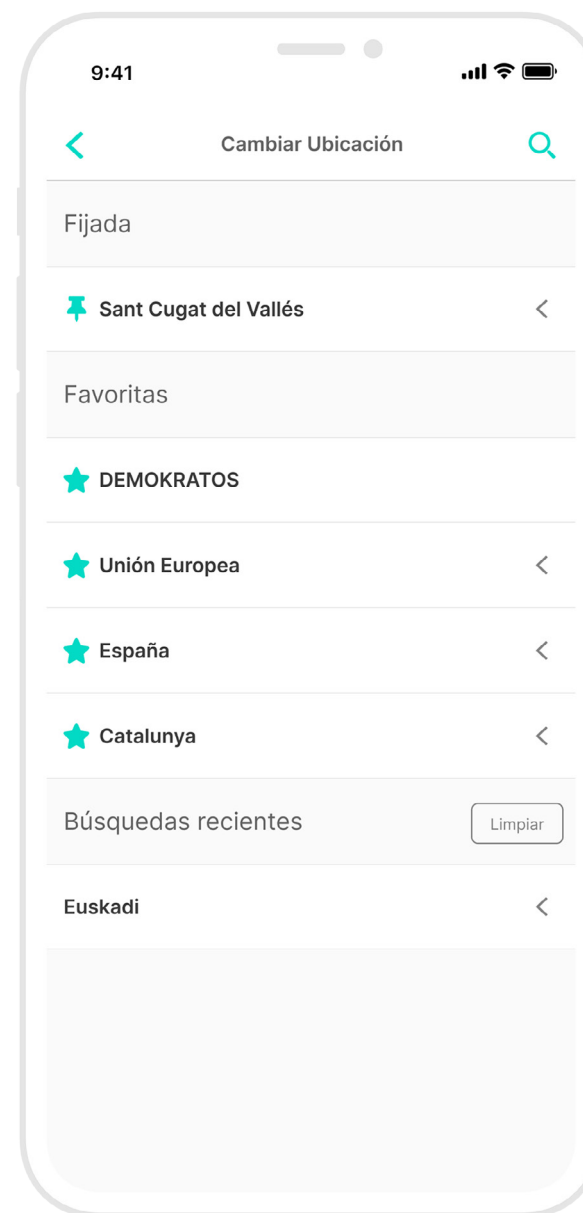


Figura 51: Mockup Cambiar Ubicación. Autor: propia



CLASIFICACIONES:

Las clasificaciones forman parte del sistema de gamificación de Demokratos. En ella podremos ver la posición del TOP 100 de usuarios con mayor nivel de cada ubicación (municipio, CC.AA, país).

Las clasificaciones serán ordenadas por el nivel de usuario (que se consigue mediante la obtención de “Kratos”).

Dispone también de un buscador para poder ver las clasificaciones de otras ubicaciones.

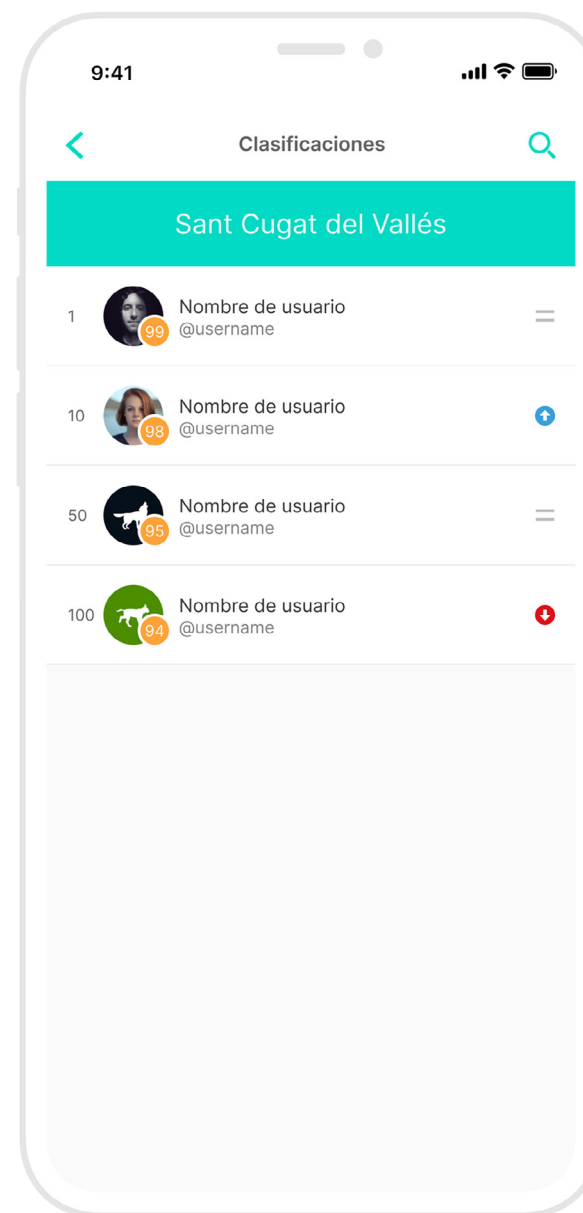


Figura 52: Mockup Clasificaciones. Autor: propia



ESTADÍSTICAS:

Las estadísticas nos ofrecerán datos acerca del progreso y actividad de una ubicación en concreto. En ella podremos observar:

- La cantidad de usuarios adscritos a esa ubicación.
- La cantidad de colectivos que tienen cuenta en esa ubicación.
- La cantidad de partidos políticos que están presentes en esa ubicación.
- Cantidad de publicaciones totales de esa ubicación (debates, consultas, propuestas y referéndums)

Dispone también de un buscador para poder ver las estadísticas de otras ubicaciones.

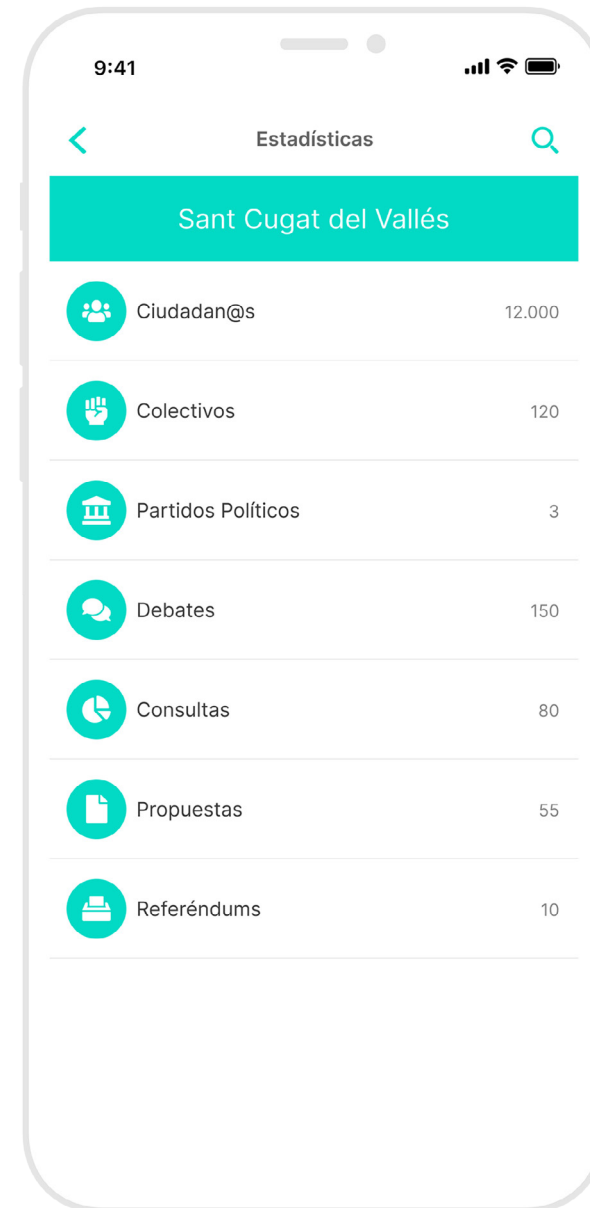


Figura 52: Mockup Clasificaciones. Autor: propia



CREAR DEBATE / PROPUESTAS:

La interfaz MVP para la creación de un debate y propuesta es esencialmente el mismo. Se diferencian por la extensión permitida del texto del primer comentario de la publicación (el del autor).

La pantalla está pensada bajo un formato *“what you see is what you get”* (WYSIWUG”). Es un sistema que permite escribir y adjuntar una fotografía previsualizando directamente el resultado final de como va a quedar.

En este contexto es muy importante no perder de vista qué estamos haciendo y dónde se publicará. Es por ese motivo que acompañamos el texto de “crear debate” y el tag de la ubicación en todo momento.

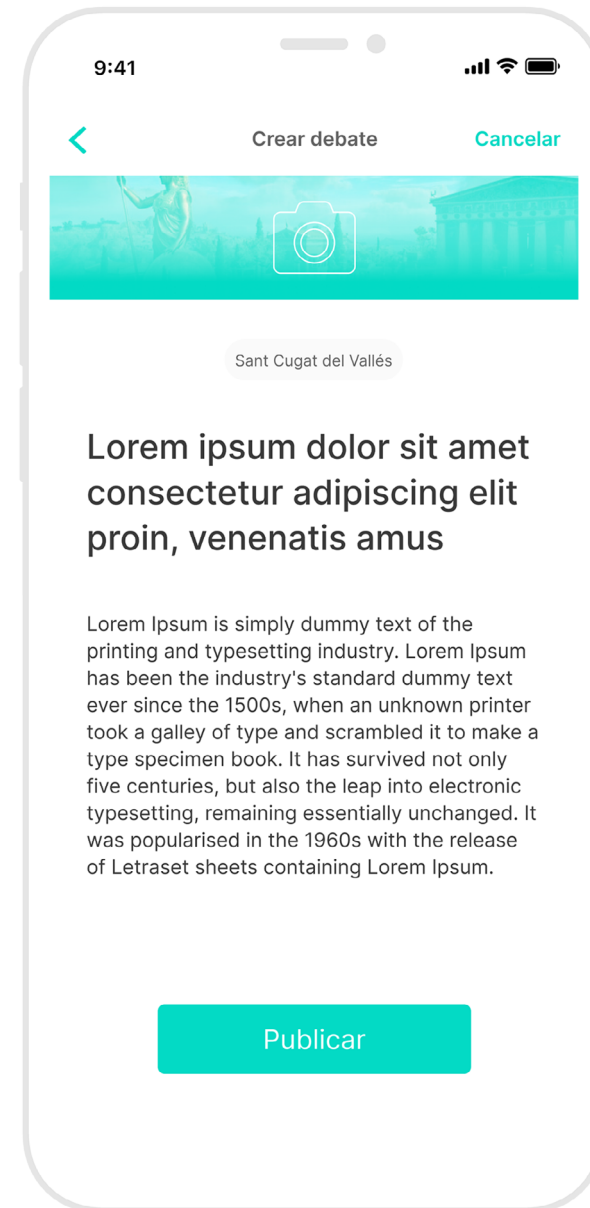


Figura 53: Mockup Crear Debate. Autor: propia



CREAR CONSULTA / REFERÉNDUM:

La interfaz MVP para la creación de una consulta y un referéndum es esencialmente el mismo. Se diferencian por la cantidad de opciones para votar. Mientras que la consulta contempla hasta un máximo de 3 opciones (A, B y C), un referéndum sólo contempla 2 (A y B).

La gran diferencia entre estos dos sistemas de votaciones reside en si son o no vinculantes. La consulta, al no serlo, podemos preguntar por varias opciones dado que el objetivo no es conseguir una mayoría clara a favor de una respuesta si no sondear las opciones.

El referéndum en cambio, es vinculante; con lo que queremos que la opción ganadora cumpla con los requisitos de mayoría absoluta (50+1) o mayoría cualificada.

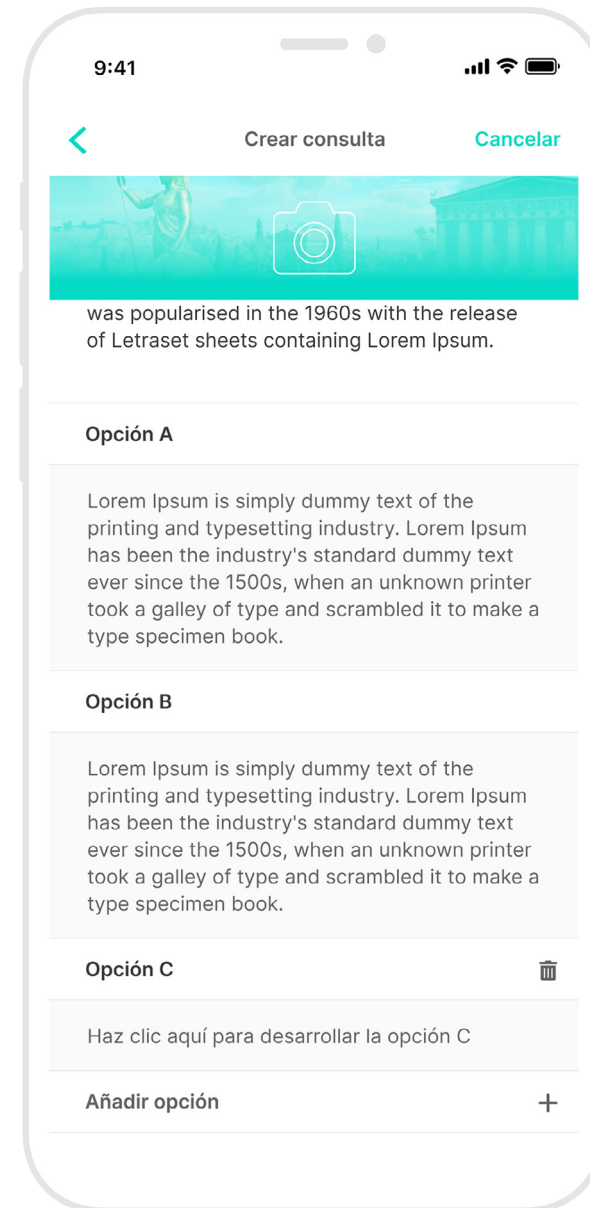


Figura 54: Mockup Crear Consulta. Autor: propia



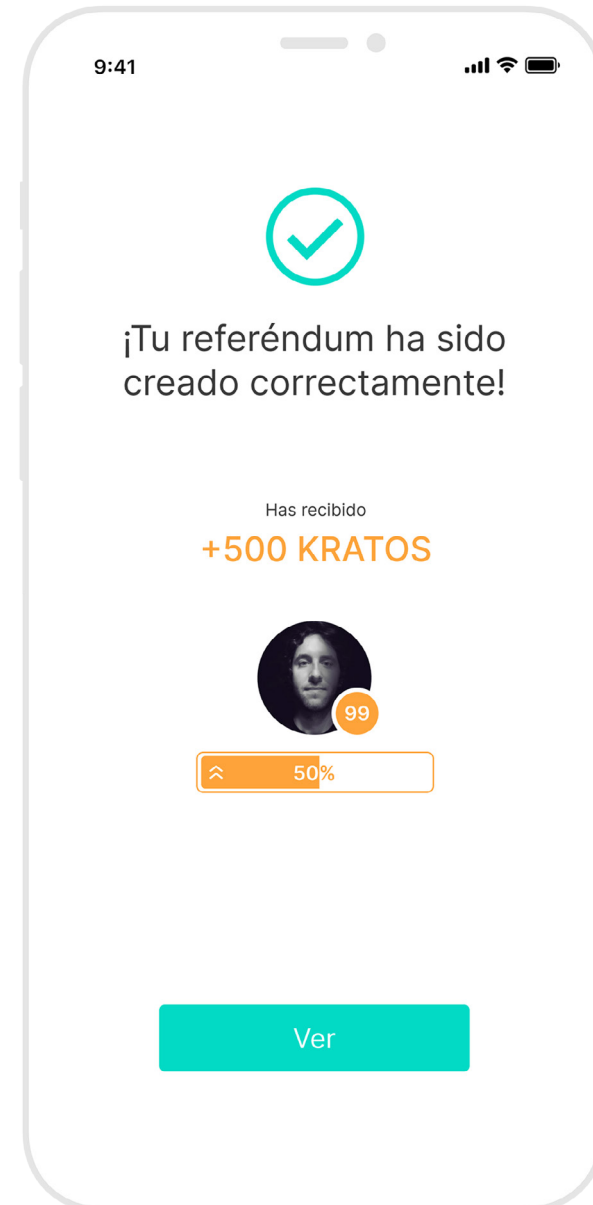
KRATOS:

Se trata del sistema de puntos de Demokratos. Los puntos de Kratos los recibiremos cada vez que creamos contenido en la aplicación o tras votar en consultas o referéndums. Con los Kratos subiremos de nivel (cada nivel será más difícil de lograr que el anterior), y con la subida de nivel ascenderemos en las clasificaciones.

Los puntos de Kratos también se pueden otorgar a publicaciones ajenas (+1 kratos por publicación) hasta un máximo de 3 veces al día.



Figura 55: Mockup Kratos. Autor: propia





DEBATE / PROPUESTA PUBLICADA:

En un debate o propuesta, todos los usuarios adscritos a esa ubicación podrán participar añadiendo nuevos comentarios. La cadena de mensajes puede ser larga y tediosa de leer. Por ello se ha dotado de un elemento (arriba a la derecha) que ordena el contenido según la prioridad que deseemos. Estas son:

- Mensajes destacados primero: los mensajes destacados son respuestas bien valoradas por los usuarios. Esta función no forma parte de la gamificación.
- Mensajes recientes primero.
- Mensajes antiguos primero.

Podemos borrar mensajes incluso la publicación si somos el autor.

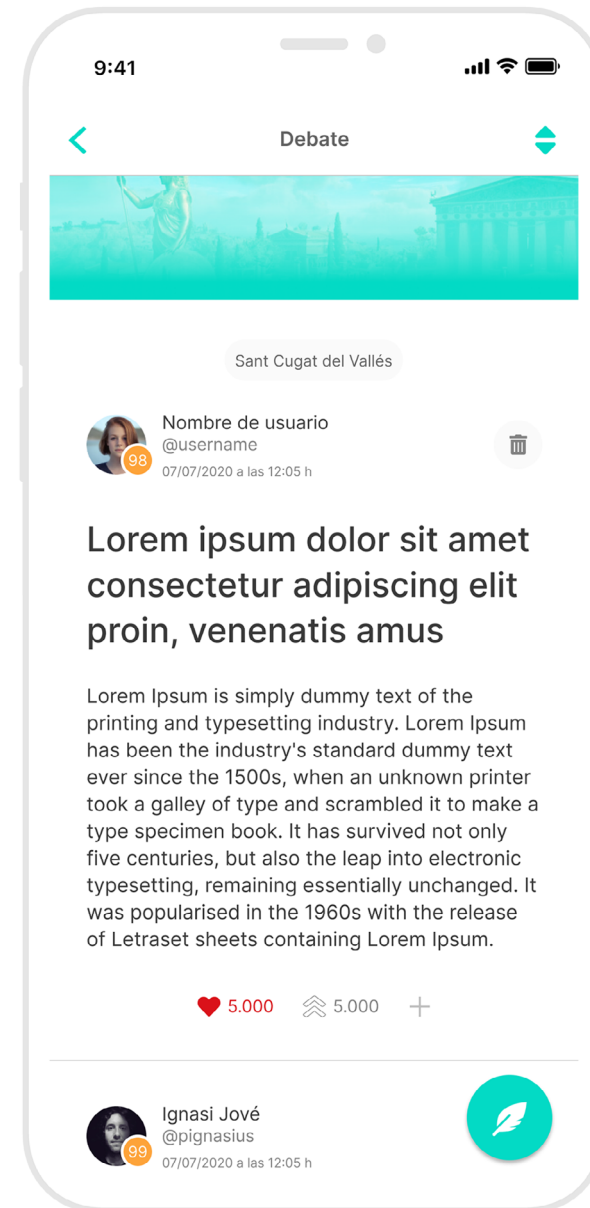


Figura 56: Mockup Debate. Autor: propia



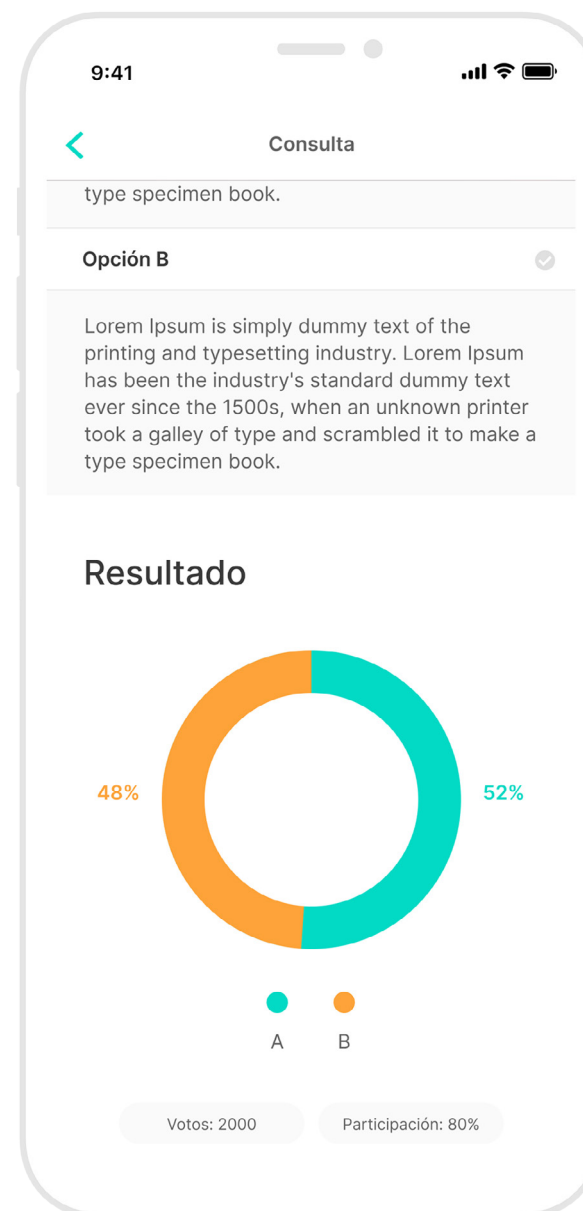
CONSULTA / REFERÉNDUM PUBLICADO:

En una consulta y referéndum, todos los usuarios adscritos a esa ubicación podrán votar. A diferencia de los debates y propuestas, las consultas y referéndums no contemplan la opción de creación de mensajes. Solo disponen de la acción de votar.

Tras votar en una consulta, sí podremos ver el resultado de la votación; haya finalizado o no. En cambio, en un referéndum deberemos esperar a que finalice la votación para poder ver los resultados en pro de no influir en la decisión del ciudadano por la tendencia que pueda llevar dicho referéndum.

Las consultas, a diferencia de los referéndums, no son denunciables dado que es una herramienta consultiva. Un referéndum al ser vinculante es de obligado cumplimiento, y estará bajo supervisión permanente. En caso de no cumplirse, el partido político en cuestión perderá la capacidad de convocar referéndums.

Figura 57: Mockup Consulta. Autor: propia





PROBAR DEMOKRATOS V5

(Se requiere abrirlo desde un ordenador para su correcta previsualización.)



Figura 58: Mockup de presentación. Autor: propia

4.10 PERMISOLOGÍA



Demokratos cuenta con un sistema de permisología complejo que determina los límites funcionales para cada tipo de usuario de la aplicación (ciudadano, colectivo y partido político). También se ha tenido que contemplar los límites de los “visitante” pues, como hemos visto con anterioridad, no hace falta registrarse para leer el contenido. Este es un trabajo más propio de programación back-end, pero hemos creído oportuno explicarlo mediante un cuadro para que se entienda mejor la versatilidad del proyecto:

Funciones	Visitante	Ciudadano	Colectivos	Partidos
Leer Publicaciones	Sí	Sí	Sí	Sí
Cambiar ubicación	Sí	Sí	Sí	Sí
Cambiar Idioma	Sí	Sí	Sí	Sí
Ver Clasificaciones	Sí	Sí	Sí	Sí
Ver Estadísticas	Sí	Sí	Sí	Sí
Ver Perfiles públicos	Sí	Sí	Sí	Sí
Página mi perfil	No	Sí	Sí	Sí
Ver seguidores propios	No	Sí	Sí	Sí
Ver seguidores ajenos	No	No	No	No

Figura 59: Tabla de permisos. Autor: propia

4.10 PERMISOLOGÍA



Funciones	Visitante	Ciudadano	Colectivos	Partidos
Mis favoritos	No	Si (todas ubicaciones)	Si (todas ubicaciones)	Si (todas ubicaciones)
Mis Referéndums	No	Sí	No	Sí
Página Cuenta	No	Sí	Sí	Sí
Dar Kratos (exp) a publicaciones (max 3/día)	No	Si (todas ubicaciones)	Si (todas ubicaciones)	Si (todas ubicaciones)
Compartir contenido en otras plataformas	Sí	Sí	Sí	Sí
Responder en debates	No	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)
Votar Consultas	No	Si (mis ubicaciones)	No	No

Figura 60: Tabla de permisos. Autor: propia

4.10 PERMISOLOGÍA



Funciones	Visitante	Ciudadano	Colectivos	Partidos
Responder en propuestas	No	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)
Votar en Referéndums	No	Si (mis ubicaciones)	No	No
Crear Debates	No	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)
Crear Consultas	No	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS	Si (mis ubicaciones)	Si (mis ubicaciones)
Crear Propuestas	No	No	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS	Si (mis ubicaciones)
Crear Referéndums	No	No	No	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS
Crear Streaming debates	No	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS	Si (mis ubicaciones) CUENTA PLUS
Democratos Community	No	Si CUENTA PLUS	No	No
Ocultas Anuncios	No	Si CUENTA PLUS	Si CUENTA PLUS	Si CUENTA PLUS

Figura 61: Tabla de permisos. Autor: propia



5. FUTURO

5.1 CONCLUSIONES



REFLEXIONES

Apostar por desarrollar un trabajo tecnológico aplicado a un sector tan novedoso como es la participación política, ha resultado ser una oportunidad única para plantear conceptos originales con un gran margen de creatividad.

Demokratos ha sido todo un proceso de enriquecimiento personal que me ha servido para conocer más en profundidad estas dos materias que tanto me apasionan como son la política y las nuevas tecnologías digitales.

Por un lado, hemos aprendido que la política es algo muy cambiante, y que está en las manos de la sociedad cambiarla: para ello sólo hace falta contar con los mecanismos adecuados para lograrlo.

Por otro lado hemos podido comprobar que a día de hoy, tenemos el mejor contexto social y las mejores herramientas tecnológicas para poder plantear un gran cambio de paradigma socio-político y hacer de la política algo más cercano, participativo y enriquecedor.

ESTO SOLO ACABA DE EMPEZAR

El proyecto que aquí concluye es sólo la primera piedra de un largo camino que nos espera. Creemos que es hora de pasar de la teoría a la práctica y empezar a construir esta alternativa y convertirla en una realidad viable.

El siguiente paso a seguir es analizar la viabilidad de un posible negocio que pueda surgir de los servicios participativos que ofrece la aplicación Demokratos. Para ello, hemos planteado dos conceptos clave a la hora de emprender y dibujar un negocio. Estos son:

- Análisis DAFO (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas): es una herramienta de estudio de la situación de una empresa, institución, proyecto o persona que analiza las características internas y la situación externa.
- Business Model Canvas: se trata de un lienzo donde se visualiza claramente la idea de negocio y que permite probar si puede funcionar.

5.2 ANÁLISIS DAFO



DEBILIDADES	AMENAZAS	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> No tener conocimientos y a priori no tener contacto con gente que tenga conocimientos en diseño y administración de aplicaciones es uno de los principales problemas. Falta de recursos económicos, lo que puede ser un freno. Riesgos inherentes al diseño de programas y aplicaciones: Pueden ser sobrepasados por gigantes del sector que absorban la empresa o desarrollen una idea similar con mucho más recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> No poder llegar a ser viable económicamente. Al tratarse de una aplicación gratuita dificulta generar unos ingresos constantes; por lo que es allí donde reside el principal reto económico. El rechazo que puede generar en la clase política y en los medios, que en gran parte no estarán dispuestos a quebrar su Status Quo. Para ello habrá que buscar, en un primer momento, colectivos, ciudadanos y partidos que estén dispuestos a adentrarse de lleno en una nueva manera de hacer política. Asociamos también todos los riesgos y dificultades que puedan tener relación con la ciberseguridad y la política de protección de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> Contamos con una propuesta original y funcional fruto de una larga reflexión. La principal ventaja del proyecto consiste en ser accesible a todo el mundo, con unos parámetros de seguridad imprescindibles. La capacidad del producto en traspasar fronteras y exportarse en muchos lugares. Aquí son claves las aptitudes y habilidades de los promotores: Potencial en diseño tanto de la aplicación como de la promoción, conocimientos en el mundo de las Redes Sociales, capacidades lingüísticas (Castellano, catalán, francés e inglés), y una serie de contactos en la esfera política que podrían ser muy útiles para el desarrollo de la aplicación. Existe una red de contactos con habilidades que pueden aportar mucho al proyecto. Consideramos una ventaja encontrarnos en Cataluña, donde actualmente hay una fuerte demanda de aplicaciones de este tipo y ya se ha demostrado en el pasado reciente que la gente está más que predispuesta a probar alternativas. 	<ul style="list-style-type: none"> El momento político actual junto a las nuevas tecnologías de la información han demostrado tener el potencial para crear este espacio de toma de decisiones. Gran parte de la población está en las redes sociales en mayor o menor medida. Incluso una parte importante de personas de la tercera edad es usuario asiduo en redes sociales. Episodios recientes como el de la pandemia del COVID-19, demuestran que la era digital favorece que la población esté más que capacitada y determinada a actuar y esforzarse por el bien común gracias a la facilidad de conectar iniciativas, ideas y luchas compartidas.

Figura 62: DAFO. Autor: propia

5.3 BUSINESS MODEL CANVAS



Figura 63: Business Model Canvas. Autor: propia

6. DOCUMENTACIÓN

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Bibliografía:

VendrellBarcelona, A. A. (2021, 12 enero). Políticos y redes sociales: los reyes de la desinformación. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/que-estudiar/20201105/49238925136/politicos-redes-sociales-reyes-desinformacion-fake-news.html>

XLsemanal. (2019, 18 junio). Partitocracia. <https://www.xlsemanal.com/firmas/20190624/partitocracia-juan-manuel-prada.html>

CCOO. (2012). La crisis económica y sus efectos sobre el empleo en España. <http://docpublicos.ccoo.es/cendoc/035344CrisisEconomicaEfectos.pdf>

Recortes, austeridad y salud. Informe SESPAS 2014. (2014). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0213911114000508>

Tiempo, R. E. L. (2014, 21 noviembre). La rebelión silenciosa que resucitó a Islandia de la crisis. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-14862637>

J. (2011, 19 mayo). Per entendre l'origen de les manifestacions Democracia Real Ya! | e-relacions. elpunt.cat. <https://blogs.elpunt.cat/jordiperez/2011/05/19/per-entendre-lorigen-de-les-manifestacions-democracia-real-ya/>

A. (2018, 11 diciembre). ¿Por qué protestan los chalecos amarillos? abc. https://www.abc.es/internacional/abci-protestan-chalecos-amarillos-201812111735_noticia.html

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Bibliografía:

Las redes sociales y su influencia en los movimientos sociales. (2018). http://ecorfan.org/bolivia/series/Topicos%20selectos%20de%20Recursos_VI/Articulo%202.pdf

Democracia Representativa (2021). [aceproject.org. https://aceproject.org/ace-es/topics/lf/lfa/lfa02/lfa02d/default](https://aceproject.org/ace-es/topics/lf/lfa/lfa02/lfa02d/default)

Souto Salom. (2017). ¿Examen para votar? [huffingtonpost. https://www.huffingtonpost.es/manuel-souto/examen-para-votar_a_23299880/](https://www.huffingtonpost.es/manuel-souto/examen-para-votar_a_23299880/)

CIS. (2019, septiembre). Barómetro Noviembre 2019 (N.o 3267). http://datos.cis.es/pdf/Es3267marMT_A.pdf

theconversation. (2019, 29 diciembre). ¿Por qué no confiamos en los políticos? <https://theconversation.com/por-que-no-confiamos-en-los-politicos-128966>

El Español. (2019, 7 noviembre). Los jóvenes españoles lo tienen claro: suspenso a la democracia y desconfianza hacia los partidos políticos. https://www.elespanol.com/sociedad/educacion/20191107/jovenes-espanoles-suspenso-democracia-desconfianza-partidos-politicos/442706583_0.html

marketingstorming.com. (2014, 18 octubre). El “Círculo dorado” de Simon Sinek. [marketingstorming. https://marketingstorming.com/2014/10/18/el-circulo-dorado-de-simon-sinek/](https://marketingstorming.com/2014/10/18/el-circulo-dorado-de-simon-sinek/)

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Ries, E., & Julián, J. S. (2012). El método Lean Startup. Deusto.

The International Institute for Democracy and Electoral Assistance (International IDEA). (2019). The Global State of Democracy Indices. [www.idea.int. https://www.idea.int/gsod-indices/#/indices/countries-regions-profile?rsc=%5B230%5D&covid19=1](https://www.idea.int/gsod-indices/#/indices/countries-regions-profile?rsc=%5B230%5D& covid19=1)

International IDEA. (2020). Global State of Democracy Indices. IDEA. <https://www.idea.int/data-tools/tools/global-state-democracy-indices>

Definición.de. (2019). Definición de democracia, Definicion.de. <https://definicion.de/democracia-directa/>

serbal. (2008). LA DEMOCRACIA ATENIENSE. LA DEMOCRACIA ATENIENSE. <http://serbal.pntic.mec.es/clacru1/ejercicios/clas2.htm>

Vergara, C. (2013). La republica romana y sus instituciones. es.slideshare.net. <https://es.slideshare.net/griffithzaoldyeck/la-republica-romana-y-sus-instituciones>

bibliotecas.unileon. (2020, 19 abril). Los “Decreta” de 1188 del reino de León. tULEctura. <https://bibliotecas.unileon.es/tULEctura/2020/04/16/decreta-leon-1188/>

Atlas Histórico Mediterráneo. (2018). Las Repúblicas Marítimas de Venecia, Génova y Pisa. <http://explorethemed.com/VeniceEs.asp?c=1>

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

EcuRed. (2020). Bula de Oro de 1356- EcuRed. https://www.ecured.cu/Bula_de_Oro_de_1356

Una República en la que reinaba un Rey. (2010, 12 febrero). Contando Estrelas. <https://www.outono.net/elentir/2010/02/12/una-republica-en-la-que-reinaba-un-rey/>

colaboradores de Wikipedia. (2021, 16 enero). Democracia liberal. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Democracia_liberal

World Economic Forum. (2017, 15 noviembre). The countries with the most- and least-trusted governments. <https://www.weforum.org/agenda/2017/11/the-countries-with-the-most-and-least-trusted-governments/>

GUILLERMO A.S. (2018). TRANSFORMACIÓN IDEOLÓGICA DE ABDULLAH ÖCALAN. <https://rojvaazadimadrid.files.wordpress.com/2018/07/transformacion-ideologica-de-abdullah-ocalan-el-movimiento-kurdo-y-la-confederacion-democratica-difusion.pdf>

Decidim's Social Contract :: Decidim Docs. (2021). Contrato Social. <https://docs.decidim.org/en/understand/social-contract/>

teoría de la difusión de la innovación. (2015, 4 agosto). momomarrero.com. <https://momomarrero.com/2015/08/04/teoria-de-la-difusion-de-la-innovacion/>

Adams, V. (2011). Mulish Font. Google Fonts. <https://fonts.google.com/specimen/Mulish#glyphs>

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

La Psicología y el Significado del Color Turquesa. (2019, 23 julio). Significado de Los Colores. <https://www.colorpsychology.org/es/turquesa/>

CitySem. (2018, 25 enero). Branding. <https://citysem.es/que-es/branding>

El ciclo Crear-Medir-Aprender. (2015). creaciondevaloryaumentoderentabilidad. <https://creaciondevaloryaumentoderentabilidad.wordpress.com/2015/02/25/el-ciclo-crear-medir-aprender/>

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figuras:

Figura 1: Indicadores laborales en España entre 2008 y 2012. Autor: CCOO (2012)

Figura 2: Representación de la clase popular cargando con los efectos de la crisis económica. Autor: Economía Digital (2015)

Figura 3: Plataforma intera de participación del Partido Político Unidas Podemos. Autor: Unidas Podemos (2020)

Figura 4: Pregunta A9 ¿Cuál es, a su juicio, el principal problema que existe actualmente en España?. Autor: CIS (2019)

Figura 5: Gráfico donde se muestra las insituciones con menos confianza.. Autor: statista.com (2018)

Figura 6: Gráficos derivados de la encuesta anónima Autor: propia (2021)

Figura 7: Esquema del Método Lean Startup Autor: Eric Ries (2011)

Figura 8: The Golden Circle Autor: Simon Sinek (2013)

Figura 9: La senda de la democracia participativa. Autor: propia (2021)

Figura 10 (derecha): Ejemplo de escalabilidad Demokratos. Autor: propia (2021)

Figura 11: Mockup de presentación. Autor: propia (2021)

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figura 13: Cofianza en el gobierno por su gente. Autor: WEF (2017)

Figura 14: Composición con los logotipos de las plataformas analizadas. Autor: propia (2021)

Figura 15: Mockup de ejemplo de Appsamblea. Autor: appsamblea

Figura 16: Mockup de ejemplo de Decidim. Autor: Decidim

Figura 17: Mockup de ejemplo de Loomio. Autor: Loomio

Figura 18: Pantallazo de ejemplo de Osoigo. Autor: Osoigo

Figura 19: Pantallazo de presentación de Sufragium. Autor: Sufragium

Figura 20: Pantallazo de presentación de Appgree. Autor: Appgree

Figura 21: Pantallazo de presentación de Wedecide. Autor: Wedecide

Figura 22: Pantallazo de Change.org. Autor: Change.org

Figura 23: Tabla comparativa. Autor: propia

Figura 24: Tabla comparativa. Autor: propia

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figura 25: Tabla comparativa. Autor: propia

Figura 26: Campana de los 5 usuarios. Autor: Momo Marrero (2015)

Figura 27: Conceptos del logotipo. Autor: propia

Figura 28: Proceso de diseño del logotipo. Autor: propia

Figura 29: Tipografías elegidas. Autor: propia

Figura 30: Colores elegidos. Autor: propia

Figura 31: Branding Demokratos. Autor: propia

Figura 32: Ejemplo gráfico de agrupación de funcionalidades en categorías. Autor: Ui from mars (2020)

Figura 33: Arquitectura de la información en vista jerárquica de las secciones de la versión final de Demokratos. Autor: propia

Figura 34: Wireframes Demokratos. Autor: propia

Figura 35: Versiones de desarrollo que han culminado en la V5 de Demokratos. Autor: propia

Figura 36: Vista previa del prototipo V1 en Figma. Autor: propia

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figura 37: Vista previa del prototipo V2 en Figma. Autor: propia

Figura 38: Vista previa del prototipo V3 en Figma. Autor: propia

Figura 39: Vista previa del prototipo V4 en Figma. Autor: propia

Figura 40: Diseños de la pantalla “login”. Autor: propia

Figura 41: Diseños de la pantalla “home”. Autor: propia

Figura 42: Diseños de la pantalla “debate”. Autor: propia

Figura 43: Diseños de la pantalla “verificación de cuenta”. Autor: propia

Figura 44: Mockup loading screen. Autor: propia

Figura 45: Mockup Home. Autor: propia

Figura 46: Mockup Login. Autor: propia

Figura 47: Mockup Perfil de usuario. Autor: propia

Figura 48: Mockup Opciones de la cuenta. Autor: propia

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figura 49: Mockup Mis favoritos. Autor: propia

Figura 50: Mockup Mis Referéndums. Autor: propia

Figura 51: Mockup Cambiar Ubicación. Autor: propia

Figura 52: Mockup Clasificaciones. Autor: propia

Figura 53: Mockup Crear Debate. Autor: propia

Figura 54: Mockup Crear Consulta. Autor: propia

Figura 55: Mockup Kratos. Autor: propia

Figura 56: Mockup Debate. Autor: propia

Figura 57: Mockup Consulta. Autor: propia

Figura 58: Mockup de presentación. Autor: propia

Figura 59: Tabla de permisos. Autor: propia

Figura 60: Tabla de permisos. Autor: propia

6.1 BIBLIOGRAFÍA & FIGURAS

Figura 61: Tabla de permisos. Autor: propia

Figura 62: DAFO. Autor: propia

Figura 63: Business Model Canvas. Autor: propia



DEMOKRATOS

START UP DEMOCRACY