

Facultad de Creación y Hábitat

Carrera de Diseño de Comunicación Visual

PROYECTO DE GRADO

IMPULSE

Asignatura: Proyecto de Grado en Diseño de Comunicación Visual

Semestre: 2025-1

Estudiante: Diovanny Duque Jiménez

Director: Carlos Dussan Gomez

Carrera de Diseño de Comunicación Visual

1. Tema del Proyecto:

Diseño de una herramienta digital interactiva que centralice recursos esenciales para diseñadores, facilitando su proceso de emprendimiento como freelancers o en la creación de estudios de diseño.

2. Justificación y Motivación

El acceso disperso a recursos de diseño dificulta la transición de los diseñadores al mundo profesional, ya sea como freelancers o al iniciar su propio estudio. Actualmente, los diseñadores deben navegar entre diversas plataformas para encontrar herramientas como IA para automatizar procesos, páginas de inspiración, recursos tipográficos, tutoriales para software de diseño, generadores de paletas de colores, entre otros.

Investigaciones sobre la dispersión de recursos digitales han demostrado que los diseñadores gastan una cantidad significativa de tiempo buscando herramientas y referencias en diversas plataformas, lo que impacta su productividad (Moreno et al., 2021). Además, estudios sobre UX y productividad digital confirman que la sobrecarga de información y la falta de plataformas centralizadas dificultan la eficiencia de los creativos (Armírola et al., 2020).

El Informe GUESS Colombia 2023-24 señala que el 52% de los egresados en carreras creativas en Colombia tiene interés en iniciar su propio negocio, pero enfrentan dificultades al inicio debido a la falta de herramientas y recursos especializados en su campo (Martins et al., 2024). Además, un 68% de diseñadores freelancers en América Latina afirman que la gestión de tiempo y la búsqueda de recursos adecuados son sus principales desafíos (Adobe, 2023).

A nivel global, el diseño se posiciona como un sector clave en la economía digital, con un crecimiento del 23% en el número de emprendimientos creativos en los últimos cinco años (Design Council, 2022). Sin embargo, el acceso a recursos organizados y accesibles sigue siendo una barrera para muchos diseñadores emergentes.

Actualmente, plataformas como Envato Elements o Creative Market ofrecen recursos de pago, pero no centralizan herramientas prácticas gratuitas para diseñadores emergentes. La integración de

IA, bibliotecas tipográficas, generadores de paletas de colores y acceso a tutoriales en una misma plataforma permitiría a los diseñadores jóvenes optimizar su flujo de trabajo y mejorar su capacitación de manera constante.

Este proyecto busca desarrollar una herramienta digital que centralice estos recursos en un solo lugar, facilitando el flujo de trabajo y optimizando el tiempo de los diseñadores jóvenes en Cali.

3. Planteamiento del Problema:

Los diseñadores emergentes en Cali enfrentan la dificultad de acceder de manera eficiente a herramientas y recursos que faciliten su proceso creativo y su transición al mundo profesional. La falta de una plataforma integral donde puedan encontrar recursos esenciales dificulta su productividad y crecimiento como emprendedores en diseño.

- **¿Qué?:**
 - Centralizar recursos de diseño para facilitar el proceso de trabajo y emprendimiento de diseñadores jóvenes entre 20 y 35 años en la ciudad de Cali.
- **¿Cómo?:**
 - ¿Cómo afecta la falta de una plataforma centralizada a la productividad de los diseñadores emergentes?
 - ¿Cómo impacta la fragmentación de los recursos en el acceso a herramientas clave para el desarrollo profesional?
 - ¿Cómo una herramienta digital puede mejorar el flujo de trabajo y la gestión de proyectos de diseño?
- **¿Quién?:**
 - Directos: Diseñadores gráficos jóvenes entre 20 y 35 años, egresados o en proceso de establecer sus propios estudios o desarrollar su carrera como freelancers.
 - Indirectos: Plataformas de formación en diseño, instituciones educativas, clientes de servicios de diseño, y empresas tecnológicas relacionadas con el desarrollo de herramientas creativas.

- **¿Cuándo?:**
 - Durante la transición del ámbito académico al profesional y en los primeros años de consolidación de sus emprendimientos o práctica freelance.

- **¿Dónde?:**
 - En la ciudad de Cali, donde los diseñadores buscan establecerse en el sector creativo, pero enfrentan barreras en la accesibilidad y organización de los recursos digitales.

4. **Objetivo general:**

Diseñar una herramienta digital interactiva que centralice recursos de diseño para facilitar el proceso de emprendimiento y trabajo de diseñadores jóvenes entre 20 y 35 años en la ciudad de Cali.

5. **Objetivos específicos:**

- Identificar las necesidades y desafíos de los diseñadores jóvenes de Cali en el acceso a herramientas y recursos esenciales para su desarrollo profesional y emprendimiento.
- Diseñar y estructurar la herramienta digital interactiva, definiendo sus funcionalidades clave para optimizar el acceso a recursos de diseño, inspiración y automatización de procesos.
- Evaluar la efectividad de la herramienta mediante pruebas piloto con diseñadores jóvenes, recopilando retroalimentación para optimizar su usabilidad e impacto.

6. Experto Temático o Aliado:

1. **Adriana Gastaldi Calero** – Docente, experta en diseño y educación

- Validar los contenidos de la plataforma para garantizar su relevancia y aplicabilidad.
- Brindar orientación pedagógica para estructurar el aprendizaje dentro de Impulse.
- Facilitar conexiones con iniciativas educativas y académicas en la PUJ Cali.
- Sugerir metodologías interactivas para mejorar la experiencia de aprendizaje.

2. **Diego Federico Narvárez Duque** – Docente de Diseño Web y Editorial Digital

- Asesorar en la estructura y desarrollo web de la plataforma.
- Optimizar la experiencia de usuario (UX) y la interfaz visual (UI).
- Apoyar en la organización y presentación de los contenidos de manera atractiva y funcional.
- Sugerir herramientas y tecnologías para la implementación de Impulse.

3. **Simón Londoño** – Fundador de Simón Londoño Studio, experto en branding, herramientas digitales y emprendimiento.

- Validar la idea y funcionalidades de Impulse con su experiencia en emprendimiento.
- Recomendar herramientas esenciales para diseñadores emprendedores.
- Compartir su experiencia en la creación y gestión de un estudio de diseño.
- Brindar mentoría en estrategias de posicionamiento y diferenciación en el mercado.
- Facilitar conexiones con diseñadores, estudios y expertos del sector.

4. La Carrera de Diseño de Comunicación Visual PUJ (Juliana Pino) – Apoyo Institucional y

Validación Académica.

- Facilitar recursos institucionales para el desarrollo del proyecto.
- Validar la herramienta con estudiantes y egresados a través de pruebas piloto.
- Explorar formas de integrar Impulse en actividades académicas o extracurriculares.
- Potenciar la visibilidad del proyecto dentro del ecosistema universitario.

5. UPA! Creative Studio – Mi Estudio de diseño

- Sirve como canal principal de difusión y visibilidad del proyecto en medios digitales.
- Será el espacio desde el cual se gestionará el lanzamiento oficial de la plataforma.
- Alojará y mantendrá la herramienta digital de forma accesible para el público objetivo.
- Refuerza la autonomía y el carácter emprendedor del proyecto, conectándolo con un entorno profesional real.

7. Usuario:

Jóvenes diseñadores entre 20 y 35 años en Cali, con interés en emprender en diseño, ya sea como freelancers o en la creación de sus propios estudios. Son creativos, buscan optimizar su flujo de trabajo y requieren una plataforma que les facilite el acceso a herramientas esenciales para su desarrollo profesional.

8. Marco de Referencia:

El presente Marco de Referencia aborda la problemática de la dispersión de recursos digitales para diseñadores emergentes, integrando teoría e investigación reciente para establecer los límites del área de estudio y proporcionar una base sólida para el desarrollo de una herramienta digital centralizada.

Accesibilidad y Centralización de Recursos en el Diseño

La dispersión de herramientas y recursos en múltiples plataformas digitales representa un desafío significativo para los diseñadores emergentes. Según Moreno, Johnson y Puyuelo (2021), esta fragmentación obliga a los profesionales a invertir tiempo considerable en la búsqueda de recursos, afectando negativamente su productividad. Además, Armírola, García y Romero (2020) destacan que la sobrecarga de información y la falta de plataformas centralizadas dificultan la eficiencia en entornos creativos.

Desafíos en el Emprendimiento de Diseñadores Emergentes

El Informe GUESS Colombia 2023-24 revela que el 52% de los egresados en carreras creativas en Colombia tiene interés en iniciar su propio negocio; sin embargo, enfrentan obstáculos significativos debido a la carencia de herramientas y recursos especializados (Martins et al., 2024). A nivel regional, un 68% de diseñadores freelancers en América Latina señalan que la gestión del tiempo y la búsqueda de recursos adecuados son sus principales desafíos (Adobe, 2023).

Tendencias Actuales en Herramientas Digitales para el Diseño

El sector del diseño ha experimentado un crecimiento notable, con un aumento del 23% en el número de emprendimientos creativos en los últimos cinco años (Design Council, 2022). Este crecimiento ha impulsado el desarrollo de herramientas digitales que buscan optimizar el flujo de trabajo de los diseñadores. Por ejemplo, plataformas como Figma y Canva han ganado popularidad por su enfoque en la colaboración y la accesibilidad, permitiendo a los diseñadores trabajar de manera más eficiente (KeepCoding, 2024).

Integración de Inteligencia Artificial en el Proceso de Diseño

La inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una herramienta valiosa en el proceso de diseño, ofreciendo soluciones que automatizan tareas repetitivas y facilitan la generación de ideas. Según un artículo de ICEMD (2024), los diseñadores están priorizando la accesibilidad y la inclusión, asegurándose de que los productos sean utilizables para personas con diversas habilidades, lo que implica interfaces más intuitivas y diseño centrado en el usuario.

Análisis Crítico

La revisión de la literatura sugiere que, aunque existen numerosas herramientas y plataformas que ofrecen recursos para diseñadores, la falta de una solución centralizada y accesible sigue siendo una barrera significativa para los profesionales emergentes. La integración de tecnologías como la IA y el diseño centrado en el usuario son tendencias prometedoras que pueden abordar estas deficiencias. Sin embargo, es crucial que estas soluciones consideren las necesidades específicas de los diseñadores en diferentes contextos geográficos y culturales, como es el caso de los profesionales en Cali, Colombia.

En conclusión, el desarrollo de una herramienta digital interactiva que centralice recursos esenciales para diseñadores emergentes podría facilitar su proceso de emprendimiento y mejorar su eficiencia profesional. Esta iniciativa debe basarse en una comprensión profunda de las necesidades y desafíos específicos de este grupo, incorporando tendencias actuales y tecnologías emergentes para ofrecer una solución efectiva y relevante.

9. Metodología

La investigación se basará en un enfoque proyectual que combina dos metodologías principales:

- **Diseño Centrado en el Usuario (DCU)** según Paul J. Nini, el cual guiará la investigación exploratoria, el análisis de necesidades y las pruebas iterativas de la herramienta digital.
- **Metodología de Co-Creación**, enfocada en la validación con usuarios reales, asegurando que el diseño responda a sus necesidades y expectativas.

Las etapas de la metodología están alineadas con los objetivos específicos:

- **Investigación y Análisis:** Se aplicarán entrevistas exploratorias y observación de campo.
- **Diseño y Prototipado:** Se desarrollarán wireframes y mockups.
- **Pruebas de Usuario y Validación:** Se realizarán pruebas iterativas y encuestas de retroalimentación.

10. Métodos y Herramientas:

Siguiendo los enfoques de Paul J. Nini y Bruce Hanington, se utilizarán los siguientes métodos:

- **Investigación Contextual:** Observación y entrevistas en profundidad con diseñadores en Cali.
- **Entrevistas a Expertos:** Recolectar información de personas con alto conocimiento en el proyecto.
- **Diarios de Diseño:** Seguimiento del proceso creativo de un grupo de diseñadores.
- **Card Sorting:** Para definir la estructura de la plataforma digital según la lógica del usuario.
- **Pruebas de Usabilidad:** Evaluaciones iterativas para identificar mejoras en la interfaz y experiencia de usuario.
- **Prototipado Rápido:** Creación de modelos iniciales para obtener retroalimentación temprana.
- **Encuestas Cuantitativas:** Análisis de datos estadísticos sobre la percepción y efectividad de la herramienta.

Estos métodos permitirán validar la viabilidad del proyecto y asegurar que la solución propuesta responda a los problemas identificados.

II. Benchmarking:

Criterios

1. **Usabilidad:** Qué tan fácil es de usar, aprender y navegar.
2. **Accesibilidad:** Disponible para diferentes dispositivos y accesibilidad económica (precio de uso, gratis o de pago)
3. **Personalización:** Posibilidad de adaptar la experiencia según las necesidades del usuario.
4. **Estructura del contenido:** Organización clara y lógica del aprendizaje.
5. **Métodos de enseñanza:** Variedad de formatos educativos (videos, tutoriales, etc.)
6. **Innovación:** Características o funciones que diferencian a la herramienta de otras.

Matriz sectorial

	1	2	3	4	5	6	Total
Envato Elements	4	4	4	4	3	4	23/30
Creative Market	4	4	4	4	3	3	22/30
Tilda Publishing	5	4	5	4	3	4	25/30
Toools.design	5	5	4	5	4	5	28/30
Total	18	17	18	17	13	16	

1. Envato Elements

- **Usabilidad:** Una plataforma intuitiva donde los usuarios pueden descargar recursos creativos como plantillas, gráficos y fotografías.
- **Accesibilidad:** Suscripción mensual, con acceso ilimitado a recursos descargables en cualquier dispositivo.

- **Personalización:** Ofrece una amplia gama de recursos personalizables (plantillas de diseño, mockups, etc.) que los usuarios pueden adaptar a sus proyectos específicos.
- **Estructura del contenido:** Organizado por categorías claras: diseño gráfico, video, audio, etc.
- **Métodos de enseñanza:** Aunque principalmente es una biblioteca de recursos, también incluye tutoriales prácticos.
- **Innovación:** Reúne tanto el aspecto educativo como el práctico, facilitando acceso directo a recursos para la creación de proyectos.

2. Creative Market

- **Usabilidad:** Fácil de navegar, con un enfoque en la venta de recursos como fuentes, gráficos, plantillas y temas web.
- **Accesibilidad:** Los usuarios pueden comprar elementos individuales o suscribirse para acceder a recursos premium.
- **Personalización:** Todos los recursos se pueden personalizar según el proyecto, ofreciendo flexibilidad para profesionales del diseño.
- **Estructura del contenido:** Bien organizado, con filtros para buscar por tipo de recurso y formato.
- **Métodos de enseñanza:** Ofrece tutoriales y artículos que enseñan cómo usar los recursos para proyectos creativos.
- **Innovación:** Además de la venta de recursos, impulsa la creatividad al permitir que los usuarios contribuyan con sus propios productos.

3. Tilda Publishing

- **Usabilidad:** Plataforma de creación de sitios web con un sistema de arrastrar y soltar que facilita la creación rápida de páginas web.
- **Accesibilidad:** Suscripción gratuita limitada y planes premium con más funcionalidades y recursos.
- **Personalización:** Ofrece plantillas web totalmente personalizables y permite a los usuarios agregar elementos únicos a sus sitios.
- **Estructura del contenido:** La plataforma organiza su contenido en bloques predefinidos que los usuarios pueden combinar y personalizar.
- **Métodos de enseñanza:** Proporciona guías y tutoriales sobre diseño web y optimización de contenido.
- **Innovación:** Combina enseñanza y recursos prácticos (plantillas, tipografías, elementos gráficos) en una plataforma accesible y fácil de usar.

4. Tools.desing

- **Usabilidad:** La web es extremadamente fácil de usar, con una navegación sencilla y categorización clara de las herramientas según su propósito. Los usuarios pueden encontrar herramientas relevantes rápidamente con descripciones breves y enlaces directos a cada recurso.
- **Accesibilidad:** es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet. La mayoría de las herramientas listadas son freemium o de bajo costo, aunque algunas son de pago. Además, no requiere registro, lo que facilita aún más su uso.

- Personalización:** No ofrece una experiencia de personalización avanzada para los usuarios en términos de la plataforma en sí. Sin embargo, proporciona una variedad de herramientas para diferentes tipos de proyectos, lo que permite a los diseñadores elegir las que mejor se adaptan a sus necesidades.

- Estructura del contenido:** La organización de las herramientas está muy bien diseñada, con categorías claras (diseño gráfico, video, 3D, etc.). Las descripciones concisas ayudan a entender la utilidad de cada herramienta rápidamente, lo cual es clave para una plataforma curada.

- Métodos de enseñanza:** Aunque no es una plataforma educativa per se, muchas de las herramientas enlazadas incluyen tutoriales, videos y guías que ayudan a los usuarios a aprender a utilizarlas. No obstante, el sitio en sí no ofrece recursos de aprendizaje o soporte directo en este aspecto.

- Innovación:** La propuesta de Tools.design es innovadora en el sentido de ser una colección curada y organizada de herramientas para creativos. Es un recurso único que agrupa tanto herramientas conocidas como algunas menos populares, todo en un solo lugar.

Matriz NO sectorial

	1	2	3	4	5	6	Total
LinkedIn Learning + GitHub Student Developer Pack	4	5	4	4	5	5	27/30
Notion + Notion Templates	5	4	5	5	4	5	28/30
Skillshare + Resources Section	4	4	4	5	5	4	26/30
Total	13	13	13	14	14	14	

1. LinkedIn Learning + GitHub Student Developer Pack

- **Usabilidad:** LinkedIn Learning es intuitivo, con una interfaz fácil de navegar, mientras que GitHub es una plataforma esencial para desarrolladores con herramientas técnicas avanzadas.
- **Accesibilidad:** El paquete GitHub Student Developer Pack ofrece acceso gratuito a múltiples recursos, herramientas y suscripciones, mientras que LinkedIn Learning es accesible por suscripción.
- **Personalización:** GitHub permite personalizar repositorios y proyectos de desarrollo, mientras que LinkedIn Learning recomienda cursos según las necesidades profesionales del usuario.
- **Estructura del contenido:** Organizado en categorías y niveles de dificultad, con un enfoque en la aplicabilidad de los recursos.
- **Métodos de enseñanza:** LinkedIn Learning ofrece cursos en video sobre tecnología, diseño, y negocios, mientras GitHub proporciona acceso a software, herramientas y servicios técnicos para implementar el aprendizaje.
- **Innovación:** La combinación de aprendizaje (LinkedIn Learning) con recursos prácticos y herramientas profesionales (GitHub) fomenta un aprendizaje técnico aplicado directamente en proyectos reales.

2. Notion + Notion Templates

- **Usabilidad:** Notion es muy intuitivo, con una estructura de arrastrar y soltar para crear bases de datos y contenido personalizable.
- **Accesibilidad:** Ofrece un plan gratuito, con opciones premium para uso más avanzado, disponible en múltiples dispositivos.

- **Personalización:** Los usuarios pueden crear y personalizar plantillas, tableros y bases de datos para organizar proyectos y conocimientos.
- **Estructura del contenido:** Organiza información de manera jerárquica, permitiendo a los usuarios clasificar y acceder rápidamente a los datos.
- **Métodos de enseñanza:** Proporciona tutoriales y una comunidad que comparte plantillas y recursos que pueden ser adaptados a las necesidades del usuario.
- **Innovación:** Integra aprendizaje, organización de proyectos y recursos descargables en una sola plataforma, permitiendo la personalización total.

3. Skillshare + Resources Section

- **Usabilidad:** Una plataforma de aprendizaje online fácil de navegar, enfocada en el desarrollo creativo y empresarial.
- **Accesibilidad:** Ofrece un plan gratuito con acceso limitado a clases, y planes de suscripción que brindan acceso completo a todos los cursos y recursos.
- **Personalización:** El contenido se personaliza según las necesidades y objetivos de aprendizaje del usuario.
- **Estructura del contenido:** Organiza los cursos en módulos y clases cortas que los usuarios pueden seguir a su propio ritmo.
- **Métodos de enseñanza:** Utiliza videos, proyectos prácticos y plantillas descargables para aplicar el conocimiento.
- **Innovación:** Combina educación con la provisión de recursos prácticos, como archivos de proyectos, plantillas y guías para el desarrollo profesional.

12. Conclusiones de Investigación:

A lo largo de esta investigación, se ha evidenciado que la fragmentación de recursos digitales representa una barrera significativa para los diseñadores emergentes en su transición al mundo profesional. La dispersión de herramientas dificulta el acceso a información clave, afectando la productividad y generando procesos ineficientes. Esta problemática subraya la necesidad de una plataforma como Impulse, que centralice y organice los recursos esenciales en un solo espacio, facilitando el flujo de trabajo y optimizando la búsqueda de herramientas especializadas.

Uno de los hallazgos más relevantes es la importancia de una arquitectura de información bien estructurada. Se identificó que el Card Sorting es una metodología fundamental para definir categorías que se alineen con la percepción de los usuarios, asegurando una navegación intuitiva. Además, la implementación de búsquedas avanzadas, filtros inteligentes y categorización visual es clave para minimizar la sobrecarga de información y permitir que los diseñadores encuentren rápidamente los recursos que necesitan. La experiencia de usuario (UX) también debe priorizar elementos visuales intuitivos, llamados a la acción claros y un diseño responsivo que funcione de manera óptima en dispositivos móviles y de escritorio.

Otro aspecto crucial es la sostenibilidad de la plataforma a lo largo del tiempo. Dado el rápido avance de la inteligencia artificial y otras herramientas digitales, Impulse debe contar con un modelo de actualización constante. La investigación sugiere que una estrategia viable es diseñar la plataforma como un hub de recursos en lugar de generar contenido propio, integrando enlaces a herramientas externas y referencias a tutoriales ya existentes, optimizando así el tiempo de mantenimiento y actualización.

En cuanto a la tecnología para el desarrollo de la plataforma, se evaluaron opciones como Webflow, Wordpress y Framer, destacando la necesidad de una infraestructura robusta para la gestión de bases de datos. Además, para la validación del diseño y usabilidad, una de las propuestas que se proponen son pruebas A/B con diferentes versiones de la plataforma para medir su efectividad con los usuarios.

El diseño editorial digital juega un papel clave en Impulse, ya que la organización y presentación de la información determinarán su efectividad. Es fundamental que la curaduría de contenido asegure que los recursos sean relevantes y estén dispuestos de manera clara y atractiva, evitando la saturación de información. También se identificó una oportunidad de expansión a nivel global, con la posibilidad de ofrecer la plataforma en inglés y portugués para abarcar una comunidad más amplia de diseñadores.

En conclusión, Impulse se presenta como una solución innovadora y necesaria para el sector del diseño, respondiendo a la demanda de una herramienta que facilite el acceso y la organización de recursos digitales. Su éxito dependerá de su capacidad para mantenerse actualizada, brindar una experiencia de usuario optimizada y ofrecer un valor real a diseñadores emergentes. La validación con usuarios y la implementación de estrategias de actualización continua serán esenciales para garantizar su impacto y sostenibilidad en el tiempo.

13. Requerimientos de Diseño:

A partir de los hallazgos de la investigación y las conclusiones obtenidas, se establecen los siguientes requerimientos de diseño para Impulse. Estos parámetros definirán la siguiente fase del desarrollo y garantizarán que la solución propuesta responda de manera efectiva a la problemática identificada.

Necesidad	Requerimiento	Tipo	Descripción
Acceso centralizado a herramientas	Centralizar recursos esenciales de diseño (tipografía, color, IA, inspiración, etc.) en una sola plataforma.	Funcional-Operativo	Permite a los diseñadores emergentes encontrar todo en un solo lugar, optimizando su flujo de trabajo y productividad.
Agilidad en la búsqueda y descubrimiento	Incorporar secciones como "Ruleta", "Tops", "Comentarios" y "Se un creador Impulse".	Tecno-Productivo	Mejora la experiencia exploratoria al hacer más atractiva, dinámica y eficiente la búsqueda de herramientas.
Identificación visual del proyecto	Desarrollar un logotipo y una identidad visual coherente con los valores de la plataforma.	Estético-Comunicativo	Refuerza el posicionamiento de Impulse como una herramienta innovadora, confiable y profesional.
Facilidad de uso y navegación	Diseñar una interfaz intuitiva, responsive y accesible en web y dispositivos móviles.	Tecno-Productivo	Asegura que cualquier usuario pueda utilizar la plataforma fácilmente, sin importar su nivel técnico o el dispositivo que use.

Organización del contenido	Aplicar metodologías como Card Sorting para estructurar la información.	Funcional-Operativo	Permite categorizar los recursos según cómo los usuarios piensan y buscan, facilitando la navegación.
Actualización y vigencia de los contenidos	Establecer un sistema de curaduría y actualización continua de herramientas y enlaces.	Funcional-Operativo	Asegura que la plataforma se mantenga relevante a largo plazo, adaptándose a tendencias del diseño y nuevas tecnologías.
Validación del diseño con usuarios reales	Realizar test de usabilidad y encuestas de retroalimentación.	Funcional-Operativo	Permite detectar errores, mejorar funcionalidades y diseñar desde la experiencia del usuario real.
Alcance y visibilidad del proyecto	Desarrollar una estrategia de difusión híbrida (digital + física).	Estético-Comunicativo / Funcional	Promociona la plataforma mediante redes sociales, aliados estratégicos, posters, flyers, stickers, QR, fomentando el uso y retroalimentación.
Posibilidad de crecimiento y adaptación	Diseñar una arquitectura escalable y adaptable a otros idiomas o disciplinas.	Tecno-Productivo	Permite proyectar la plataforma a una comunidad más amplia y mantenerse vigente ante nuevos retos del diseño digital.

14. Bibliografía, referencias y fuentes:

Adobe (2023). Freelance Creative Report. Adobe Creative Cloud. Recuperado de <https://www.adobe.com/creativecloud>

Armírola, L. P., García, M. T., y Romero, G. C. (2020). La comunicación digital en las micro y pequeñas empresas. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (52), 149–169. <https://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.149-169>

Design Council (2022). *The Value of Design*. Recuperado de <https://www.designcouncil.org.uk/>

Hanington, B. M., & Martin, B. (2019). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions* (2nd ed.). Rockport Publishers.

Martins, I., Pérez, J. P., Gómez, J. M., & López Tatiana. (2024). InformeGUESSColombia2023–24. InformeGUESSColombia.

Moreno, C., Johnson, V. y Puyuelo, M. (2021). Realidades de Emprendimiento en Pequeñas y Medianas Empresas en Chile: uso del diseño. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(95), 28–43. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29069613026>

Nini, P. J. (2007). Sharpening one's axe: Making a case for a comprehensive approach to research in the graphic design process. En *MX Design Conference – Envisioning Design for the XXI Century*. The Ohio State University.