

NEIVA ESTUDIO GRÁFICO Catalogo Digital Colectivo Promoviendo

Nuevos Talentos Gráficos

ESTUDIANTES

Cristian David Tovar Diaz

María José Cardozo Castañeda

DOCENTE

Nikolai Alexander Narváez Caballero

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Proyecto De Grado - Diseño Gráfico

Neiva- Huila

2021

Neiva Estudio Gráfico – Catalogo Digital Colectivo

Promover Nuevos Talentos Gráficos

AUTORES

Cristian David Tovar Díaz (1) Estudiante de diseño gráfico de la universidad Corporación Unificada Nacional (CUN) y con tecnólogo en Producción Multimedia.

María José Cardozo Castañeda (2) Estudiante de diseño gráfico de la universidad Corporación Unificada Nacional (CUN).

RESUMEN

El catálogo digital es una herramienta fundamental ya que permite visualizar nuestras creaciones a los clientes, además de explorar los diseños e informarse sobre las características específicas de ellos, por esta razón en el presente documento presentamos estrategias y alternativas viables que contribuyan al desarrollo y creación de un catálogo digital colectivo que permita incursionar en nuevos mercados utilizando plataformas digitales entre esas las redes sociales con el fin de promocionar los nuevos talentos entre edades de 20 a 35 años de la ciudad de Neiva, esto beneficiara a todas las persona, logrando mostrar sus talentos y habilidades, alcanzando abrir oportunidades en el mercado laboral.

Abstract

The digital catalog is a fundamental tool since it allows clients to view our creations, in addition to exploring the designs and knowing their specific characteristics, therefore in this document we present viable strategies and alternatives that contribute to the development and creation of a collective digital Catalog. . That allows entering new markets using digital platforms including social networks in order to promote new talents between the ages of twenty to thirty-five, this will benefit all people, managing to show their talents and skills, reaching open opportunities in the job market.

Palabras claves: Diseño, Catálogo, digital, Colectivo, Plataformas digitales.

Keywords: Design, Digital Catalog, Collective, Digital platforms.

INTRODUCCIÓN

La tecnología permite al ser humano ampliar sus conocimientos, el uso de las Tics constituye una herramienta de apoyo para el aprendizaje y la enseñanza (Velasco, 2016), de esta forma las herramientas digitales permiten utilizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes de los usuarios que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos.

El principal objetivo del diseño es crear soluciones mediante un proyecto con finalidades visuales, cuyo fin es informar. Esta es la importancia que ha cobrado el diseño gráfico en la industria del marketing, se han convertido en grandes aliados para crear proyectos únicos, atractivos e interesantes (Importancia del diseño gráfico en marketing, 2019).

Por esta razón nuestro proyecto está enfocado en diseñar un catálogo digital colectivo que permita incursionar en nuevos mercados utilizando plataformas digitales y redes sociales y que involucre a personas y artistas gráficos de edades entre 20 a 35 años. El cual podrá incluir sus diseños con el propósito de que se conozcan, además de que es una herramienta que brinda a la persona practicar e ilustrarse en el desarrollo y contenido de diseños.

De esta forma se realizara el diseño y catálogo digital, el cual las personas podrán subir sus diseños, con el propósito de que sean vistos y se promocionen por medio de las redes sociales, el cual será un impulso para el desarrollo como profesional y educativo ya que podrán subir contenido cada vez que la persona lo desee, lo cual hace que ponga en práctica sus habilidades y destrezas.

Según el Departamento Nacional de Estadística, la tasa de empleo juvenil se situó en 57,9 % en el segundo trimestre de 2016. La cifra es alarmante si tenemos en cuenta que en Colombia las personas entre los 14 y 28 años representan el 32,3 % de la población en edad de trabajar (Revista Semana Educación, Edición 20 impresa, 6/1/2017), Con estas cifras nos da a conocer que los jóvenes tienen menos oportunidades de conseguir trabajo ya que en las organizaciones exigen que se tenga experiencia laboral, para el ingreso a diversas entidades donde puedan desempeñarse en su profesión por la cual dedicaron varios años de aprendizaje,

además de pedir amplia experiencia laboral requieren múltiples habilidades, sin tener en cuenta que en el ámbito laboral es donde se refuerzan los conocimientos aprendidos en la academia y se aprende a convivir con cumplimiento de metas y proyectos, trabajo bajo presión, entrega de resultados, trato con el cliente, entre otras.

En 2013, la educación superior tuvo una matrícula de 2.103.000 estudiantes en 288 instituciones, divididas en 82 universidades, 121 escuelas tecnológicas, 34 técnicos profesionales y 51 institutos tecnológicos, según cifras del Ministerio de Educación. Pero según expertos, el diploma no está representando una buena formación ni oportunidades en el mercado laboral. Los empresarios se suelen quejar por la mala formación de los jóvenes universitarios y afirman que están obligados a educarlos en las empresas (Revista Semana Educación, Edición 20 impresa, 6/1/2017), Según este artículo se evidencia que la educación brindada por las entidades educativas no es el adecuado ya que les falta práctica en el campo laboral, muchos de los estudiantes no tienen bien definido sus funciones a ejercer, sin embargo, actualmente en algunas compañías públicas y privadas tampoco tienen claro los cargos que puede desempeñar un Diseñador Gráfico, suelen pensar que son personas multitarea por ejemplo en su campo de acción hay ofertas de empleo en donde tienen que realizar diversas actividades en la parte editorial, publicitaria, marketing, 3D, animación, multimedia, etc.

En una agencia publicitaria por lo general siempre hay una persona para cada tarea, entre ellos está el Diseñador para la parte publicitaria, otro para la parte editorial, un Community Manager quien es encargado de las rrss, el copy, el publicista, el relacionista en mercadeo, el editor, el fotógrafo, el ejecutivo de cuentas, el comunicador social, entre otros muchos más que hacen que esta estructura empresarial funcione adecuadamente, a lo que se quiere llegar con esta referencia es que al especializarse o en una sola tarea es más sencillo y más rápido fortalecer las habilidades y hacer adecuadamente la labor en pro del avance, escalamiento y la excelencia de la compañía que realizar múltiples tareas, con diversas responsabilidades de varios cargos, lento progreso de habilidades e insuficiencia en los trabajos entregados.

Según (Ibarrola, 2016) nos da a conocer por medio de encuestas, los profesionales que emplean a estudiantes de diseño o recién egresados de esta disciplina, manifiestan que los

jóvenes no están preparados para ejercer la profesión, por lo que representan para las empresas una inversión improductiva durante un lapso promedio de 6 a 8 meses antes que estos puedan empezar a producir y a ganarse su salario lenta y gradualmente. De esta forma se debe tener conciencia que la educación recibida es tradicionalista, la cual se enfoca más en la teoría que en la práctica, lo cual hace que su proceso de enseñanza es más lento, teniendo dificultades a la hora de ejercer y poder realizar las funciones.

El problema que genera esta brecha entre la enseñanza y la práctica es el enfoque de la enseñanza, un enfoque tradicional basado en contenidos, lo que significa que a la academia le interesa que el estudiante tenga conocimientos teóricos sólidos, que posteriormente no se traducen en la práctica (Ibarrola, 2016).

La docencia del diseño gráfico debe resaltar la importancia del potencial del diseñador gráfico, como factor que puede contribuir a la disminución de la degradación ambiental y social por un lado; y por otro lograr que maestros y alumnos participen en una manera más comprometida durante el proceso de enseñanza aprendizaje, puntualizando en el desarrollo de las competencias laborales donde no sólo es importante el aprendizaje formal, sino también el derivado de la experiencia en situaciones concretas de trabajo (Ramos, 2010).

El modelo por competencias enfatiza la relación entre teoría y práctica, situación que no parece tener congruencia en la disciplina del diseño, la cual está en un proceso de cambio constante y es imprevisible. Cabe destacar que es fundamental tener en cuenta estos aspectos ya que son importantes en la formación del estudiante, además de que es ideal de que se tenga en cuenta la práctica para desarrollar su potencial en el mercado laboral.

Por esta razón nuestro proyecto está enfocado en diseñar un catálogo digital colectivo que permita incursionar en nuevos mercados utilizando plataformas digitales y redes sociales y que involucre a personas y artistas gráficos de edades entre 20 a 35 años de la ciudad de Neiva. El cual podrá incluir sus diseños con el propósito de que se conozcan, además de que es una herramienta que brinda a las personas practicar e ilustrarse en el desarrollo y contenido de diseños.

El crear un catálogo digital permite que el diseño gráfico, en este caso, involucre la tipografía, el logo, las ilustraciones y los colores elegidos para la página, entre otros factores. Es que se debe llamar la atención de los usuarios. Y a la vez, producir el mayor nivel de reputación de marca. Así, se captarían leads, que podrían transformarse en futuros clientes (Descubre los beneficios del diseño gráfico para tu negocio, 2020).

El principal objetivo del diseño es crear soluciones mediante un proyecto con finalidades visuales, cuyo fin es informar. Esta es la importancia que ha cobrado el diseño gráfico en la industria del marketing, se han convertido en grandes aliados para crear proyectos únicos, atractivos e interesantes (Importancia del diseño gráfico en marketing, 2019)

Así mismo estamos creando estrategias, como el diseño de un catálogo digital, enfocada en beneficiar a los diseñadores gráficos en formación quienes buscan emprender en el ámbito laboral llegando a diversos tipos de públicos, aumentando así su nivel profesional, calidad en su trabajo, y desarrollo de su potencial logrando tener un reconocimiento en el medio gráfico. El diseño gráfico contribuye al impacto que el contenido presentado tiene en los usuarios. Ellos ven lo que subimos, se interesan, lo consumen y, por lo tanto, ganamos visibilidad y nos convertimos en una posible “opción” para ellos (Multiplicalia, 2020).

Para destacarnos en medio de la multitud, necesitamos invertir en algo que de verdad nos diferencie. La presentación que le damos a los contenidos es de suma importancia. Muchas veces nuestros contenidos son mejores que los de nuestra competencia, sin embargo, generan menos engagement debido a que no son tan atractivos visualmente. Hay que tratar de encontrar el equilibrio entre el contenido (información) y la forma (estética). Es aquí en dónde entra el diseño gráfico, el cual tiene que dar a nuestros contenidos, un aspecto profesional y atractivo visualmente, para despertar el deseo del lector de interesarse (Pérez, 2017).

Es importante dar a conocer conceptos los cuales definen temas afines con la investigación del proyecto.

MÉTODOS DE APRENDIZAJE PARA PROMOVER NUEVOS TALENTOS GRÁFICOS EN UN CATALOGO DIGITAL:

Los elementos gráficos son una parte fundamental del diseño en todas sus modalidades, introduciendo en las composiciones información visual que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir, y que a veces es tan importante en el diseño como los contenidos textuales del mismo (Moreno, 2015)

DISEÑO GRAFICO:

Esta disciplina se sirve de imágenes, vídeos y elementos textuales, todos ellos elementos imprescindibles para la comunicación gráfica y visual. Es, a partir de ellos, como el diseño gráfico consigue transmitir los mensajes e ideas necesarias (Gráficas, 2019).

DISEÑO EDITORIAL

El Diseño Editorial es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, caratulas, volantes, afiches, entre otros. Es la rama del diseño gráfico que se enfoca de manera especializada en la estética y diseño tanto del interior como el exterior de los textos (Maria, 2014).

DESARROLLO DE MULTIMEDIA:

También son conocidos como diseñadores multimedia. Su labor es crear los productos multimedia de la empresa, desde animaciones interactivas, hasta sitios web enteros. Estos profesionales actúan bajo el mando del director artístico, que será la persona encargada de planificar y marcar la línea creativa del proyecto (Uncategorized, 2019).

TIPOGRAFÍA:

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se

trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital (Merino., 2012).

ILUSTRACIÓN:

La ilustración digital es la realización de imágenes artísticas por medio de herramientas tecnológicas, principalmente el ordenador. De esta manera el artista puede crear una amplia gama de imágenes a partir del uso de programas que simulan técnicas tradicionales en un ambiente digital.

ARTE PUBLICITARIO:

La presencia del arte en la publicidad es una estrategia comercial utilizada por los creativos o publicitarios, que puede visualizarse con frecuencia en los anuncios, el sector publicitario recurre al arte de diferentes modos, formas o modalidades (Domínguez).

La tercera variable son los mercados digitales en donde se darán a conocer los diferentes mercados publicitarios que podemos encontrar en la web los cuales aporten en el desarrollo y promoción de nuestros diseños.

BENEFICIOS DE LOS MERCADOS DIGITALES:

El **marketing** online se ha convertido en una herramienta eficaz que te permite diseñar estrategias específicas para tu tipo de negocio, elegir los canales donde está tu público objetivo y medir en tiempo real las acciones que llevas a cabo. Así, ganas visibilidad optimizando recursos. Se puede resumir en publicitar, promover y vender productos o servicios utilizando las tecnologías y los medios digitales, Así mismo el Mercado Digital es un espacio virtual utilizado por otras empresas para realizar sus ventas online (Yabiku, 2016).

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION (SEO):

(Siglas de Search Engine Optimization, que significa optimización de los motores de búsqueda) son todas las técnicas o acciones destinadas a aumentar el tráfico de una web gracias a mejorar su posicionamiento en los diferentes buscadores (Vicente, 2019).

MARKETING EN REDES SOCIALES:

El término marketing de redes sociales o social media marketing (SMM) se refiere a todas las actividades y medidas que se utilizan en las redes sociales para la generación de oportunidades de negocio, aumentando el alcance y la lealtad de los clientes. La comercialización de las redes sociales puede ser vista como relaciones públicas y servicio al cliente (Marketing Redes Sociales).

PUBLICIDAD DE PAGO POR CLICK (PPC):

En el marketing de pago por clic (PPC), pagas para que los anuncios aparezcan en ubicaciones de primera en sitios web y resultados de búsquedas. Tú eliges las palabras clave que quieres usar y decides la cantidad máxima que estás dispuesto a pagar por un clic (¿Qué es la publicidad de pago por clic?, 2018).

EMAIL MARKETING:

El Email Marketing es una técnica de comunicación con el usuario en la que se utiliza el email para atraer a potenciales clientes.

Es un canal directo con el usuario que permite adaptar el contenido a cada consumidor y así conseguir mayor retorno de la inversión. Una buena segmentación es clave en una estrategia de Email Marketing. De nada sirve enviar de forma masiva una información a un usuario que no está interesado en nuestro contenido.

El email marketing puede ayudar a lograr 3 categorías de objetivos:

- Notoriedad (dar a conocer tu negocio)
- Imagen (posicionándote como experto)
- Acción (vender tus productos y servicios) (Reul, 2021)

Los recursos gráficos son esenciales para que los usuarios se interesen por nuestro contenido y que lo consuman de forma rápida y amena. El diseño gráfico puede emplearse en páginas web, redes sociales, banners o incluso artículos de blog, amenizando su lectura. Así mismo es importante destacar que el catalogo digital es una de las estrategias de marketing que busca influir directamente en los consumidores a través de diversos canales. Su mensaje es directo y claro y busca llegar al mayor número de personas, logrando abrir nuevas puertas y oportunidades en el mercado laboral y profesional.

Actualmente, el diseño gráfico al igual que otras disciplinas, enfrenta el reto de recuperar el carácter social del aprendizaje ya que como lo menciona Thierry García (2006) aprendemos de los demás, con los demás y para los demás.

Es urgente que el diseñador proponga proyectos donde se consideren variables económicas, políticas, culturales, históricas, sociales y empresariales, y que obliguen a pensar en procesos cada vez más eficientes que preocuparse únicamente por el producto final.

En general, la propuesta del modelo por competencias profesionales integradas constituye un modelo que toma en cuenta las necesidades laborales, y la formación integral del individuo (sentido humano, profesional y disciplinar). Este modelo representa una alternativa para elevar la calidad de los procesos formativos en el diseño gráfico así como de la actividad docente, mejorar el desarrollar disciplinar, y solucionar las necesidades sociales actuales (Ramos, 2010).

REFLEXION:

Proyecto de catálogo digital

Por medio de este proyecto se realiza el diseño de un catálogo digital colectivo que permita incursionar en nuevos mercados utilizando plataformas digitales y redes sociales y que involucre a personas y artistas gráficos de edades entre 20 a 35 años. El cual podrá incluir sus diseños con el propósito de que se conozcan sus creaciones, además de que es una herramienta que brinda a la persona practicar e ilustrarse en el desarrollo y contenido de diseños.

Así mismo se crean páginas las cuales ayuden a promover nuestro catálogo digital, como Facebook, instagram, con el fin de que artistas gráficos puedan participar y dar a conocer sus diseños, igualmente sea una oportunidad para abrir puertas en el mercado laboral.

CONCLUSIONES.

El diseño como disciplina académica es relativamente joven. En este sentido, su fortalecimiento como área de conocimiento y escenario para la investigación se encuentra en proceso de consolidación. Por ahora frecuentemente se mira al diseñador como una persona práctica, que desarrolla soluciones creativas a problemas y necesidades específicos, pero no se le considera un investigador capaz de generar conocimiento científico. Es tiempo de propiciar una reflexión más profunda y sistemática sobre el quehacer proyectual, el desarrollo de conocimiento científico en diseño y la responsabilidad social del diseñador que permitan fortalecer la actividad académica.

En cuanto a las metodologías de investigación, aquí presentamos la propuesta de la cual consideramos útil e innovadora, creemos que las metodologías surgidas en otras disciplinas son igualmente útiles para realizar investigación científica en diseño. No es la metodología sino el rigor en su aplicación lo que marca la diferencia entre la investigación científica y la investigación no científica.

Otro de los aspectos que hacen indispensable el desarrollo de investigación en diseño es la actual transformación que el diseño está teniendo a partir de la incorporación de los avances tecnológicos y los medios digitales. Con el desarrollo tecnológico y su incorporación al quehacer "diseñístico", es tiempo de reflexionar y revalorar la práctica del diseño y sus principios básicos. En la práctica existen muchas recomendaciones sobre el uso de tipografía, imágenes y colores, o manuales de estilo que pretenden orientar la práctica del diseño en entornos digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Borja, Y. (2018). *Situación Del Diseñador Gráfico En El Mercado Laboral De La Ciudad De Cúcuta*. Obtenido De [File:///C:/Users/St-Dad/Downloads/313-Texto%20del%20art%C3%Adculo-758-1-10-20190313%20\(2\).Pdf](File:///C:/Users/St-Dad/Downloads/313-Texto%20del%20art%C3%Adculo-758-1-10-20190313%20(2).Pdf)

Burguillo, R. V. (2 De Marzo De 2016). *Freelance*. Obtenido De <Https://Economipedia.Com/Definiciones/Freelance.Html>

Conozca Las Cinco Plataformas Que Le Ayudan A Encontrar Teletrabajo. (30 De Julio De 2019). Obtenido De <Https://Www.Mintic.Gov.Co/Portal/Inicio/Sala-De-Prensa/Noticias/101970:Conozca-Las-Cinco-Plataformas-Que-Le-Ayudan-A-Encontrar-Teletrabajo>

Carranza, A. (29 De Diciembre De 2020). *¿Mamá, Qué Es El Diseño Gráfico? Te Lo Cuento Sin Cambios*. Obtenido De <Https://Www.Crehana.Com/Co/Blog/Diseno-Grafico/Que-Es-El-Diseno-Grafico/>

Conozca Las Cinco Plataformas Que Le Ayudan A Encontrar Teletrabajo. (30 De Julio De 2019). Obtenido De <Https://Www.Mintic.Gov.Co/Portal/Inicio/Sala-De-Prensa/Noticias/101970:Conozca-Las-Cinco-Plataformas-Que-Le-Ayudan-A-Encontrar-Teletrabajo>

Descubre Los Beneficios Del Diseño Gráfico Para Tu Negocio. (Marzo De 2020). Recuperado El 16, De <Https://Tiempodenegocios.Com/Descubre-Los-Beneficios-Del-Diseno-Grafico-Para-Tu-Negocio/>

Díaz Ambuludí, S. A. (2014). *Análisis, Diseño E Implementación De Un Catálogo Electrónico Para La Empresa Nerelia Torres Productos Industriales Y Agrícolas*. Obtenido De <Http://Repositorio.Espe.Edu.Ec/Xmlui/Handle/21000/8936>

Durán, A. R. (11 De Octubre De 2016). *Diseño, Cuarta Profesión Con Más Alto Desempleo En México ¿Cómo Resolverlo?* Obtenido De <https://www.paredro.com/diseno-es-un-profesion-con-alto-desempleo-como-resolverlo/>

El Catálogo Digital Se Impone: ¿Cuáles Son Sus Ventajas? (18 De Marzo De 2014). Obtenido De <http://blog.editafacil.es/el-catalogo-digital/>

El Catálogo Digital. ¿Qué Es? (12 De Julio De 2018). Obtenido De <https://www.telematel.com/blog/que-es-el-catalogo-digital/#>

Gráficas, A. (19 De Junio De 2019). *¿Qué Es Diseño Gráfico Y Para Qué Sirve?* Obtenido De <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>

González, H. T. (2018). *Herramientas Tecnológicas Para El Diseño De Materiales Visuales En Entornos Educativos*. Obtenido De [file:///C:/Users/St-Dad/Downloads/Guia%20proceso%20observaci%C3%B3n%20\(2\)%20\(2\).Pdf](file:///C:/Users/St-Dad/Downloads/Guia%20proceso%20observaci%C3%B3n%20(2)%20(2).Pdf)

Herrera, L. (S.F.). *Contenidos Gráficos*. Obtenido De <https://vcontenidos.com/contenidos-graficos/>

Ibarrola, C. S. (27 De Septiembre De 2016). *Diseñador Gráfico: Con Título Pero Sin Trabajo*. Obtenido De <https://www.columbia.edu/py/institucional/revista-cientifica/articulos-de-divulgacion/364-disenador-grafico-con-titulo-pero-sin-trabajo>

Importancia Del Diseño Gráfico En Marketing. (2019). Obtenido De <https://invokkers.com/marketing-digital/importancia-diseno-grafico-marketing/>

Maria, F. S. (7 De Mayo De 2014). *Diseño Editorial – Definición Y Etapas*. Obtenido De <https://www.staffcreativa.pe/blog/diseno-editorial-definicion/>

Marketing Redes Sociales. (S.F.). Obtenido De
[https://Es.Ryte.Com/Wiki/Marketing_De_Redres_Sociales](https://es.ryte.com/wiki/Marketing_De_Redres_Sociales)

Martínez, J. L. (2020). *Comunicación Gráfica ¿Qué Es?* Obtenido De
[https://Teinco.Edu.Co/Index.Php/2018/04/11/Comunicacion-Grafica-Que-Es/](https://teinco.edu.co/index.php/2018/04/11/comunicacion-grafica-que-es/)

Merones, A. (2019). *¿Por Qué Es Tan Difícil Conseguir Trabajo Como Diseñador?* Obtenido De
[https://Foroalfa.Org/Articulos/Por-Que-Es-Tan-Dificil-Conseguir-Trabajo-Como-Disenador](https://foroalfa.org/articulos/por-que-es-tan-dificil-conseguir-trabajo-como-disenador)

Merino., J. P. (2012). *TIPOGRAFÍA.* Obtenido De
[https://Definicion.De/Tipografia/](https://definicion.de/tipografia/)

Multiplicalia, L. D. (15 De Junio De 2020). *Diseño Gráfico Y Su Importancia En El Marketing Digital.* Obtenido De
[https://Www.Multiplicalia.Com/Diseno-Grafico-Y-Marketing-Digital/?Cn-Reloaded=1](https://www.multiplicalia.com/disenio-grafico-y-marketing-digital/?cn-reloaded=1)

Muñoz, A. (2015 De Mayo De 2019). *10 Ventajas De Contar Con Un Catálogo Digital.* Obtenido De
[https://Blog.Saleslayer.Com/Es/10-Ventajas-De-Contar-Con-Un-Catalogo-Digital#:~:Text=Los%20cat%C3%A1logos%20digitales%20permiten%20renovar,Con%20distintos%20tipos%20de%20audiencias.](https://blog.saleslayer.com/es/10-ventajas-de-contar-con-un-catalogo-digital#:~:text=Los%20cat%C3%A1logos%20digitales%20permiten%20renovar,con%20distintos%20tipos%20de%20audiencias.)

"¡Mamá, Estudié Algo Que No Servía!" (1 De 6 De 2017). Obtenido De
[https://Www.Semana.Com/Educacion/Articulo/Estudie-Algo-Que-No-Servia/511430/](https://www.semana.com/educacion/articulo/estudie-algo-que-no-servia/511430/)

¿Por Qué El Trabajo Freelance Es Cada Vez Más Común En Colombia? (28 De Agosto De 2018). Obtenido De
[https://Www.Portafolio.Co/Economia/Empleo/Radiografia-Del-Trabajo-Freelance-En-Colombia-520530](https://www.portafolio.co/economia/empleo/radiografia-del-trabajo-freelance-en-colombia-520530)

Pérez, M. J. (30 De Junio De 2017). *Diseño Gráfico Y Marketing Digital.* Obtenido De
[https://Comunidad.Iebschool.Com/Disenografico/Diseno-Grafico-Y-Marketing-Digital/](https://comunidad.iebschool.com/disenografico/disenio-grafico-y-marketing-digital/)

¿Qué Es La Ilustración Digital? Herramientas Y Técnicas. (16 De Mayo De 2019). Obtenido De [https://Xcolme.Es/Ilustracion-Digital/](https://xcolme.es/ilustracion-digital/)

¿Qué Es La Publicidad De Pago Por Clic? (30 De Junio De 2018). Obtenido De <https://www.freelogoservices.com/blog/es/2018/01/30/que-es-la-publicidad-de-pago-por-clic-deberias-usarla/>

Reul, M. (14 De Abril De 2021). *¿Qué Es El Email Marketing Y Cómo Te Puede Ayudar A Aumentar Tus Conversiones?* Obtenido De <https://es.sendinblue.com/blog/que-es-el-email-marketing/>

Revista Semana Educación, Edición 20 Impresa (6 De Enero De 2017). Obtenido De <https://www.semana.com/educacion/articulo/estudie-algo-que-no-servia/511430/>

Sanunga, M. D. (2016). *“Desarrollo De Un Catálogo Digital Multimedia Para La Venta De Productos A Través De Dispositivos Móviles”*. Obtenido De [file:///C:/Users/St-Dad/Downloads/Tesis%20\(1\).Pdf](file:///C:/Users/St-Dad/Downloads/Tesis%20(1).Pdf)

Sanunga, M. D. (2016). *La Multimedia*. Obtenido De <file:///C:/Users/St-Dad/Downloads/Tesis.Pdf>

Sol. (2018). *Las 5 Mejores Plataformas Para Conseguir Tu Primer Trabajo Freelance*. Obtenido De <https://wanderlancers.com/mejores-plataformas-para-conseguir-trabajo-freelance/>

Uncategorized. (12 De Abril De 2019). *DESARROLLADOR MULTIMEDIA*. Obtenido De <https://torzuko.wordpress.com/tag/desarrollador-multimedia/#:~:Text=Desarrollador%20Multimedia%3A%20tambi%C3%A9n%20son%20conocidos,Interactivas%2C%20hast%20sitios%20web%20enteros.&Text=Y%20sus%20funciones%20var%C3%Adan%20seg%C3%Ban,El%20dise%C3%B1o%20has>

Velasco, M. P. (2016). *El Uso De Las Tics Como Herramienta De Aprendizaje Para Alumnos De Nivel*. Obtenido De https://www.ecorfan.org/proceedings/cdu_xi/tomo%2011_2.pdf

Vicente, F. D. (5 De Septiembre De 2019). *¿Qué Es El SEO O Posicionamiento En Buscadores?* Obtenido De <https://www.tuposicionamientoweb.net/que-es-el-seo-posicionamiento-web-seo/>

Villalobos, E. A. (Septiembre De 2012). *Plataforma E Interfaz Para Catálogo Digital Multimedia De Productos Y Servicios*. Obtenido De file:///C:/Users/ST-DAD/Downloads/Araya_E.Pdf

Yabiku, O. (10 De Noviembre De 2016). *Qué Es Un Marketplace O Mercado Digital*. Obtenido De <https://www.vexsoluciones.com/ecommerce/que-es-un-marketplace-o-mercado-digital/>