Proyecto Diseño de una plataforma web educativa y creativa para mejorar la experiencia emocional y funcional del usuario en entornos digitales

Autores

Keren Jisela Usuga Velasquez, Lucciana Issel Puello Blanco,

Jerónimo A. Henao Parra, Zoe Rodríguez Rojas

Proyecto de Grado para optar por el título de

Bachiller Técnico Comercial

Proyecto de grado

Grado 11

Docente

Sandra Eloísa Piedrahita Alvarez

Colegio Adventista De Apartadó

Apartadó - Antioquia

2026

Educación Adventista COLEGIO DE APARTADÓ	**COLEGIO ADVENTISTA DE APARTADÓ MEDIA TÉCNICA COMERCIAL**	**DC-GA-OR-04**
	ACTA DE SUSTENTACIÓN DE PROYECTO DE GRADO	Versión: 01
		Página: 1 de 1

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

En Apartadó a los 30 días del mes de octubre de 2026, se reunió el Comité de proyecto de grado designado para evaluar el proyecto titulado:

Realizado por los estudiantes:

KEREN JISELA USUGA VELASQUEZ

LUCCIANA ISSEL PUELLO BLANCO

ZOE RODRÍGUEZ ROJAS

JERONIMO ALEJANDRO HENAO PARRA

El Comité de proyecto de grado el cual conforma la Media Técnica Comercial estuvo integrado por:

LIC. FRANCISCO JAIR RAMOS AGUIRRE
LIC. NAREN EMANNUEL CARPIO SILVA
ABG. NATALIA MELISSA ROJAS MARTÍNEZ
MED.GEN. EDWARD DAVID ANAYA GÓNGORA
ADM. SANDRA PIEDRAHITA ALVAREZ

Evaluado el proyecto de Grado, recibió la siguiente calificación:

APROBADO _____ MERITORIO _____ LAUREADO _____ CON NOTA DE: _____

En conformidad de ello firmamos la presente acta.

NATALIA ROJAS MARTÍNEZ
JURADO

NAREN CARPIO SILVA
JURADO

FRANCISCO RAMOS AGUIRRE
JURADO

EDWARD ANAYA GÓNGORA
JURADO

SANDRA PIEDRAHITA ALVAREZ
ASESOR DE PROYECTO

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darnos la sabiduría, la fortaleza y la perseverancia necesarias para culminar este proyecto de grado.

A nuestras familias, por su apoyo incondicional, su paciencia y por ser el pilar fundamental que nos impulsó a seguir adelante en cada etapa de este proceso. Gracias por creer en nosotros y por brindarnos las herramientas y el ánimo para alcanzar nuestras metas.

A la Institución Educativa Colegio Adventista de Apartadó, por abrirnos sus puertas y brindarnos un espacio de formación integral, donde aprendimos no sólo conocimientos académicos, sino también valores como el respeto, la creatividad y el trabajo en equipo.

A nuestra docente asesora, Sandra Eloísa Piedrahita Álvarez, por su orientación, dedicación y acompañamiento constante a lo largo de la realización de este proyecto. Su guía, sus observaciones y su confianza en nuestro trabajo fueron esenciales para dar forma a esta investigación.

A nuestros compañeros de grado undécimo, por su participación, colaboración y disposición para responder las encuestas y compartir sus experiencias, lo cual hizo posible la recolección de información valiosa para este estudio.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra manera contribuyeron con su tiempo, consejos y apoyo en la construcción de esta propuesta, les expresamos nuestro más sincero agradecimiento.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS.... 4
TABLA DE CONTENIDO.... 5
INTRODUCCIÓN....7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA....10
HIPÓTESIS....11
PREGUNTA PROBLEMA....12
OBJETIVOS....13
OBJETIVO GENERAL....13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS....13
JUSTIFICACIÓN....14
ANTECEDENTES....16
MARCO DE REFERENCIA....18
MARCO TEÓRICO....19
1.1. PENSAMIENTO DE DISEÑO....19
1.2. EMPATÍA Y DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO....20
1.3. EXPERIENCIA DEL USUARIO....21
1.4. CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA....21
1.5. INNOVACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO....22
1.6. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PENSAMIENTO INTERDISCIPLINARIO....23
1.7. PROTOTIPO Y EVALUACIÓN....23
MARCO CONCEPTUAL....25
TESAUROS....26
1. PENSAMIENTOS DE DISEÑO....26
2. CREATIVIDAD....26
3. INNOVACIÓN EDUCATIVA....27
4. EMPATÍA....27
5. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO....27
6. PLATAFORMA DIGITAL INTERACTIVA....27
7. EXPRESIÓN ARTÍSTICA....28
MARCO LEGAL....29
MARCO GEOGRÁFICO....30
MARCO INSTITUCIONAL....33
MARCO METODOLÓGICO....35
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN....35
TIPO DE INVESTIGACIÓN....35
POBLACIÓN....35
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS....36
JUSTIFICACIÓN DE INSTRUMENTO (SUSTENTO TEÓRICO)....36
MUESTRA....38
MARCO DE ANTECEDENTES....41
ARTICULACIÓN DEL MARCO DE REFERENCIA CON EL PROYECTO....42
CUESTIONARIO....44

PRESUPUESTO DETALLADO.....61
TOTAL GENERAL.....62
ANEXOS..... 68
CRONOGRAMA.....93
BIBLIOGRAFÍA.....95

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, las competencias técnicas han dejado de ser el único criterio relevante en el ámbito profesional. No obstante, en los últimos años, las habilidades blandas, también conocidas como soft skills o transversales, han adquirido una relevancia crucial en distintos contextos. Entre ellas, la creatividad destaca como uno de los ejemplos más representativos. (Vico et al., 2021)

Actualmente, al observar el funcionamiento de diversas organizaciones, es evidente que los departamentos de recursos humanos consideran aspectos que van mucho más allá del currículum vitae al evaluar a los candidatos. Para ello, implementan distintos tipos de pruebas, incluidas dinámicas grupales con el fin de analizar estas capacidades. (Pachón, s. f.)

De hecho, en ciertos puestos de trabajo, resulta cada vez más común valorar la idoneidad de una persona sin prestar tanta atención a su nivel académico. Pero, ¿a qué se debe este cambio? Aquí conviene recordar al sociólogo polaco-británico Zygmunt Bauman y una reflexión recogida publicada en el diario La Vanguardia (2017): "Cuando una cantidad cada vez mayor de información se comparte a una velocidad creciente, se dificulta progresivamente la creación de narrativas ordenadas y coherentes. La fragmentación comienza a imponerse. Esto repercute en nuestra relación con el conocimiento, en la manera en que trabajamos y en nuestro estilo de vida en un sentido más amplio" (García Peralta, 2021).

La enseñanza y el aprendizaje mediado por tecnología, en general, y en particular el Aprendizaje Colaborativo Mediado por Ordenador (CSCL, por sus siglas en inglés), pueden entenderse como un problema complejo (Mishra & Koehler, 2008;

Leinonen, 2010). Esta complejidad se debe a la interacción de múltiples factores que van más allá del uso de herramientas digitales, incluyendo aspectos pedagógicos, tecnológicos, sociales y emocionales que influyen en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, Mishra y Koehler (2008) proponen que la integración efectiva de la tecnología en la educación no depende únicamente del conocimiento técnico, sino de la articulación entre el conocimiento pedagógico, disciplinar y tecnológico. Por su parte, Leinonen (2010) resalta que los entornos de aprendizaje digital implican dinámicas colaborativas que requieren diseño intencional, ya que los estudiantes no solo interactúan con contenidos, sino también entre sí, construyendo conocimiento de manera conjunta.

Además, el CSCL introduce retos relacionados con la comunicación, la participación equitativa y la construcción de confianza entre los usuarios. No todos los estudiantes se sienten seguros al compartir sus ideas en entornos digitales, lo que puede afectar su nivel de interacción y aprendizaje. Por ello, el diseño de estos entornos debe considerar no solo la funcionalidad, sino también la creación de espacios que promuevan la seguridad emocional, el respeto y la motivación.

Desde esta perspectiva, abordar el aprendizaje mediado por tecnología como un problema complejo implica reconocer que no existe una solución única, sino que se requiere un enfoque integral y centrado en el usuario. En este contexto, metodologías como el Design Thinking resultan pertinentes, ya que permiten comprender las necesidades reales de los estudiantes y diseñar soluciones que integren tanto dimensiones técnicas como humanas, favoreciendo experiencias de aprendizaje más significativas y participativas.

Muchos de los retos relacionados con el aprendizaje colaborativo y las herramientas digitales son incompletos y, a menudo, conflictivos. Los entornos CSCL

reúnen a múltiples actores con interdependencias diversas y complejas, como docentes, alumnos y sistemas informáticos interconectados. Según Mishra y Koehler (2008), es fundamental que los investigadores en este campo reconozcan la intrincada interacción entre estudiantes, profesores y tecnología dentro del contexto educativo. (Dillenbourg et al., 2009; Bonsignore et al., 2013).(Leinonen & Durall Gazulla, 2014).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, muchos estudiantes con interés en el dibujo, el diseño digital y otras formas de expresión artística enfrentan dificultades para compartir sus creaciones. Esta situación se debe principalmente al temor al rechazo, a las críticas negativas y a la falta de espacios seguros donde puedan recibir retroalimentación constructiva y motivadora.

La ausencia de plataformas accesibles y confiables limita el desarrollo creativo de estos estudiantes, ya que impide que expresen sus ideas con libertad y mejoren sus habilidades a partir de la opinión de otros. Como consecuencia, muchos optan por no mostrar sus obras, lo que genera inseguridad, desmotivación y, en algunos casos, el abandono de su proceso artístico.

Por ejemplo, un estudiante que realiza un dibujo inspirado en paisajes urbanos puede dudar en compartir su trabajo debido al miedo a recibir comentarios negativos o a no encontrar un entorno de apoyo. Esta problemática evidencia la necesidad de crear espacios adecuados que fomenten la confianza, el respeto y el crecimiento artístico.

HIPÓTESIS

Una plataforma digital basada en los principios del pensamiento de diseño será un catalizador para la participación de estudiantes y aumentará su confianza para compartir sus obras artísticas, en comparación con entornos que no favorecen espacios seguros de retroalimentación.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo puede una plataforma digital fomentar la confianza y reducir el miedo al rechazo en estudiantes que desean compartir sus creaciones artísticas?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Proyecto un nuevo sitio web interactivo, inspirado en los fundamentos del "pensamiento de diseño", que ofrece a los usuarios la posibilidad de comunicar sus ideas, obtener ayuda personalizada y encontrar un lugar de inspiración y apoyo en el espacio del arte digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender las necesidades emocionales y funcionales de los usuarios en el proceso creativo digital.
- Utilizar herramientas interactivas (chat para ayudar, foros) que incentiven la comunicación y acompañen.
- Fomentar la capacidad de pensamiento de diseño a la hora de abordar un problema creativo y optimizar la experiencia del usuario.
- Fomentar una comunidad digital inclusiva que valore la expresión artística en todas sus formas.
- Realizar encuestas y retroalimentación para medir la influencia de la plataforma en la motivación y el autodesarrollo de los usuarios.
- Alentar a los usuarios a expresarse a través del arte – en todas sus formas, incluidas las habilidades tradicionales y otras habilidades creativas – sin restricciones para compartir arte digital.
- Utilizar herramientas interactivas (chat para ayudar, foros) que incentiven la comunicación y acompañen.

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto se fundamenta en la premisa de que el diseño trasciende lo meramente estético para convertirse en una herramienta capaz de generar transformaciones sociales significativas. En este sentido, la metodología de Design Thinking, entendida como un enfoque centrado en el ser humano, permite comprender las necesidades profundas de los usuarios y desarrollar soluciones que integren tanto aspectos funcionales como emocionales. Según Tim Brown (2008), el pensamiento de diseño parte de la empatía para crear innovaciones que respondan de manera efectiva a los contextos reales de las personas.

La relevancia de este proyecto radica en que aborda una problemática actual dentro del ámbito educativo: la falta de espacios seguros y accesibles donde los estudiantes puedan compartir sus creaciones artísticas sin temor al rechazo. De acuerdo con Donald Norman (2013), la experiencia del usuario no solo depende de la funcionalidad de un sistema, sino también de las emociones que este genera, lo que resalta la importancia de diseñar entornos que promuevan confianza, motivación y sentido de pertenencia.

Asimismo, esta propuesta adquiere valor al integrar arte, tecnología y educación como ejes para el desarrollo social y cultural. Tal como señalan Buchanan (1992), el diseño tiene la capacidad de actuar como un puente entre disciplinas, facilitando la resolución de problemas complejos mediante enfoques innovadores. En este caso, la creación de una plataforma digital basada en principios de empatía y retroalimentación constructiva busca fortalecer la expresión creativa y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por otra parte, la viabilidad del proyecto se sustenta en que la aplicación del pensamiento de diseño no requiere recursos extraordinarios, sino una adecuada comprensión del usuario, creatividad y el uso estratégico de herramientas digitales disponibles. Según

Plattner (2010), esta metodología es especialmente útil en contextos educativos, ya que fomenta habilidades como la innovación, la colaboración y la resolución de problemas.

En consecuencia, si no se desarrollara esta propuesta, se perdería la oportunidad de implementar estrategias que potencien la confianza y participación de los estudiantes en entornos creativos. Por el contrario, su ejecución permitirá generar espacios digitales más humanos, inclusivos y motivadores, contribuyendo tanto al fortalecimiento de competencias artísticas como al bienestar emocional de los usuarios.

ANTECEDENTES

El pensamiento de diseño no apareció de manera repentina. Su desarrollo ha sido el resultado de distintas investigaciones y experiencias que, con el paso del tiempo, transformaron la manera de entender el diseño y la resolución de problemas. Más que una metodología rígida, se convirtió en una forma de pensar centrada en las personas, sus necesidades y emociones.

Uno de los primeros antecedentes importantes se encuentra en 1969, cuando Herbert Simon publicó la obra *The Sciences of the Artificial*. En este trabajo, Simon propuso que el diseño no debía limitarse únicamente a lo estético o artístico, sino que debía entenderse como un proceso orientado a transformar situaciones existentes en situaciones deseadas. Su aporte abrió la posibilidad de estudiar el diseño como una disciplina capaz de resolver problemas complejos desde una mirada lógica y creativa al mismo tiempo.

Años después, en 1972, Robert McKim fortaleció esta idea mediante su libro *Experiences in Visual Thinking*. El autor destacó la importancia del pensamiento visual, los bocetos y la representación gráfica como herramientas para estimular la creatividad y facilitar la comprensión de problemas. Su propuesta permitió reconocer que las imágenes y la visualización ayudan a organizar ideas y encontrar soluciones de forma más dinámica.

Posteriormente, durante la década de 1980 y principios de 1990, Rolf Faste retomó estos planteamientos y los orientó hacia un enfoque más humano. Desde la Universidad de Stanford impulsó una visión del diseño centrada en la empatía y en la comprensión profunda de las necesidades de las personas. Para Faste, diseñar significaba escuchar, observar y entender las experiencias humanas antes de crear cualquier solución.

Más adelante, en los años noventa, David Kelley y la empresa IDEO consolidaron el modelo de Design Thinking que actualmente es uno de los más utilizados. Este enfoque organizó el proceso en cinco etapas principales: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Gracias a IDEO, la metodología comenzó a aplicarse no solo en diseño industrial, sino también en educación, tecnología, negocios y proyectos sociales.

En relación con experiencias aplicadas, uno de los antecedentes más representativos es *Connecting through Comics: Cube* (2019), proyecto que utilizó el cómic digital como herramienta de expresión emocional y comunicación para jóvenes en contextos difíciles. Esta iniciativa demostró que la creatividad y el arte pueden convertirse en medios para fortalecer la resiliencia, la identidad y la participación de las personas.

Otro caso relevante es *Mood Spring* (2018), proyecto interactivo que analiza el tono de voz y las palabras de los usuarios para generar ambientes visuales que cambian en tiempo real según las emociones detectadas. Este antecedente evidencia cómo la tecnología puede integrarse con el diseño para crear experiencias más cercanas, sensibles y adaptadas al estado emocional de las personas.

De igual manera, el Norman Rockwell Museum desarrolló en 2020 recorridos virtuales gratuitos con acceso a más de 250 obras, narraciones en diferentes idiomas y materiales educativos interactivos. Esta experiencia mostró cómo la digitalización y las experiencias inmersivas pueden ampliar el acceso cultural y educativo, permitiendo que más personas interactúen con el arte sin importar las barreras geográficas.

En conjunto, estos antecedentes permiten comprender que el Design Thinking ha evolucionado desde teorías centradas en el diseño y la creatividad hasta aplicaciones prácticas donde la empatía, la tecnología y la experiencia humana ocupan un papel fundamental.

MARCO DE REFERENCIA

El presente marco de referencia reúne los fundamentos teóricos, conceptuales, antecedentes, aspectos legales, contexto geográfico e institucional que sustentan el proyecto denominado **“Diseño de una plataforma web educativa y creativa para mejorar la experiencia emocional y funcional del usuario en entornos digitales”**. Su propósito es establecer las bases que permitan comprender la relación entre el pensamiento de diseño, la creatividad, la experiencia del usuario, la educación y el uso de herramientas digitales como medios para favorecer la expresión artística y la participación de los estudiantes.

La propuesta parte de una problemática relacionada con las dificultades que pueden presentarse cuando los estudiantes desean compartir sus creaciones artísticas, especialmente cuando existe temor al rechazo, a la crítica negativa o a ser juzgados. Por esta razón, se plantea el desarrollo de una plataforma digital que no se limite a ofrecer un espacio para publicar contenidos, sino que también promueva la comunicación, el acompañamiento, la retroalimentación constructiva y la confianza durante el proceso creativo. Esta orientación coincide con el propósito general del proyecto, centrado en desarrollar un sitio web interactivo inspirado en los fundamentos del pensamiento de diseño, donde los usuarios puedan comunicar sus ideas, recibir ayuda y encontrar inspiración y apoyo en el ámbito del arte digital.

MARCO TEÓRICO

1.1. PENSAMIENTO DE DISEÑO

El pensamiento de diseño, conocido como *Design Thinking*, se comprende como un enfoque orientado a la identificación y solución de problemas desde una perspectiva centrada en las personas. Su importancia dentro del presente proyecto radica en que permite superar una visión del diseño basada únicamente en la apariencia de un producto y considerar también las necesidades, experiencias, dificultades y emociones de quienes utilizarán una solución.

Uno de los antecedentes teóricos fundamentales se encuentra en Herbert Simon, quien planteó el diseño como un proceso mediante el cual pueden transformarse situaciones existentes en situaciones deseadas. Desde esta perspectiva, diseñar implica analizar una situación, identificar aquello que puede mejorarse y plantear alternativas para alcanzar una condición más favorable. Esta concepción permite comprender el diseño como una forma de pensamiento aplicable a diferentes campos y no solamente a las actividades relacionadas con lo visual o artístico.

Posteriormente, el pensamiento de diseño fue consolidándose como un enfoque centrado en el usuario. En este proceso adquieren especial importancia la observación, la comprensión de las necesidades humanas, la generación de ideas y la experimentación. En el modelo difundido por el Hasso Plattner Institute of Design de Stanford y relacionado con el trabajo de IDEO, el proceso se organiza en cinco etapas principales: **empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar**. Estas etapas no deben entenderse como pasos completamente rígidos o lineales, debido a que pueden repetirse y modificarse de acuerdo con los resultados obtenidos durante el proceso.

En el proyecto, este enfoque permite partir de las experiencias de los estudiantes para comprender qué necesitan al momento de crear, publicar y compartir sus producciones artísticas. De esta manera, las características de la plataforma no se establecen únicamente desde una perspectiva técnica, sino a partir de las necesidades emocionales y funcionales de sus posibles usuarios.

1.2. EMPATÍA Y DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

La empatía constituye uno de los elementos centrales del pensamiento de diseño, debido a que permite comprender las experiencias y perspectivas de las personas para quienes se desarrolla una solución. Tim Brown plantea la empatía como un punto de partida para la innovación, ya que permite reconocer necesidades tanto explícitas como implícitas.

En el ámbito educativo y creativo, esta perspectiva adquiere especial relevancia porque los estudiantes pueden experimentar inseguridad cuando deben presentar sus ideas o creaciones ante otras personas. El miedo a equivocarse, recibir críticas o sentirse rechazados puede afectar su disposición para participar y compartir aquello que han desarrollado. Por ello, conocer estas experiencias resulta fundamental para construir una plataforma que favorezca un ambiente de confianza y respeto.

Desde esta perspectiva, la plataforma propuesta busca responder a las necesidades identificadas mediante herramientas de comunicación, acompañamiento y retroalimentación. El objetivo no consiste solamente en facilitar la publicación de obras digitales, sino en generar una experiencia en la que el usuario pueda sentirse escuchado y valorado durante su proceso creativo.

1.3. EXPERIENCIA DEL USUARIO

La experiencia del usuario constituye otro elemento fundamental para el desarrollo de la propuesta. Donald Norman plantea que el diseño de productos y servicios debe considerar las emociones que estos generan, puesto que la interacción con un sistema no depende exclusivamente de su funcionamiento técnico.

Aplicado a una plataforma educativa y artística, esto significa que aspectos como la facilidad de uso, la comunicación, la seguridad, el acompañamiento y la sensación de pertenencia pueden influir en la percepción que los estudiantes desarrollan frente al espacio digital. En consecuencia, una plataforma funcional debe procurar también una experiencia positiva y comprensible para sus usuarios.

Esta relación entre funcionalidad y experiencia emocional se encuentra directamente vinculada con el problema de investigación, debido a que uno de los propósitos del proyecto consiste en crear condiciones que favorezcan la confianza de los estudiantes al momento de compartir sus creaciones. Por esta razón, la experiencia del usuario se considera un componente esencial del diseño de la plataforma.

1.4. CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La creatividad se relaciona con la capacidad de generar ideas originales y útiles, así como con la posibilidad de explorar diferentes alternativas frente a una situación. Dentro de un entorno educativo y digital, constituye un elemento importante para estimular la iniciativa, la experimentación y la resolución de problemas.

La expresión artística, por su parte, puede comprenderse como una forma de manifestar ideas, pensamientos y emociones mediante diferentes medios visuales o digitales. En este proyecto, ambas dimensiones se encuentran relacionadas, debido a que la plataforma

pretende proporcionar un espacio donde los estudiantes puedan desarrollar y compartir sus capacidades creativas.

El arte digital representa, por tanto, una oportunidad para combinar creatividad y tecnología. La plataforma propuesta pretende ampliar las posibilidades de participación de los estudiantes, permitiéndoles mostrar diferentes tipos de producciones y encontrar un espacio donde la expresión artística sea valorada sin limitarse a una única forma de creación. Esta intención se encuentra relacionada directamente con uno de los objetivos específicos del proyecto, orientado a promover la expresión artística en sus diferentes formas.

1.5. INNOVACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La innovación educativa comprende la incorporación de metodologías, herramientas o estrategias destinadas a transformar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este proyecto, la innovación se relaciona con el uso de una plataforma digital que integra creatividad, comunicación, participación y pensamiento de diseño.

La incorporación de herramientas tecnológicas no representa por sí misma una innovación; su valor depende de la manera en que estas herramientas respondan a necesidades reales. Por ello, la propuesta busca utilizar la tecnología como un medio para favorecer experiencias educativas más participativas y significativas.

El aprendizaje significativo se relaciona con la construcción de nuevos conocimientos a partir de los conocimientos y experiencias previas del estudiante. Desde esta perspectiva, las actividades creativas pueden convertirse en oportunidades para relacionar conocimientos, expresar ideas, recibir retroalimentación y desarrollar nuevas habilidades. El documento plantea precisamente la importancia de generar procesos de aprendizaje vinculados con la participación, la creatividad y la interacción.

1.6. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PENSAMIENTO INTERDISCIPLINARIO

El pensamiento de diseño también se relaciona con la resolución de problemas complejos. Richard Buchanan aborda el concepto de problemas “perversos” o complejos para referirse a situaciones que no cuentan necesariamente con una única respuesta y que requieren integrar diferentes perspectivas.

Esta característica resulta pertinente para el presente proyecto porque la problemática estudiada no es exclusivamente tecnológica. En ella intervienen aspectos educativos, recreativos, sociales y emocionales. La construcción de una plataforma adecuada requiere, por tanto, considerar diferentes dimensiones de la experiencia de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, el diseño funciona como un puente entre distintas áreas y permite desarrollar propuestas que integren tecnología, educación y expresión artística. Además, puede contribuir al fortalecimiento de habilidades como la creatividad, la colaboración, la innovación y el pensamiento crítico.

1.7. PROTOTIPO Y EVALUACIÓN

El prototipado constituye una etapa importante dentro del pensamiento de diseño porque permite transformar una idea inicial en una representación que pueda ser observada, analizada y mejorada. Un prototipo no representa necesariamente una solución definitiva, sino una versión inicial que facilita la identificación de aspectos positivos y elementos que requieren modificación.

En el contexto del presente proyecto, el prototipo permite visualizar las características de la plataforma y analizar si estas responden a las necesidades identificadas en los usuarios.

Posteriormente, la evaluación y la retroalimentación permiten conocer la percepción de los estudiantes y determinar posibles ajustes.

Este proceso favorece una construcción progresiva de la propuesta, en la que las decisiones de diseño pueden modificarse a partir de la experiencia de los usuarios. De acuerdo con el documento, la validación permite conocer la opinión de los estudiantes frente a las herramientas implementadas y fortalecer la efectividad de las soluciones propuestas.

MARCO CONCEPTUAL

Para una adecuada comprensión del proyecto, se establecen los conceptos fundamentales que orientan su desarrollo.

Pensamiento de diseño: enfoque de innovación centrado en las personas que busca comprender sus necesidades para generar soluciones mediante procesos de empatía, ideación, experimentación y evaluación.

Creatividad: capacidad de generar ideas originales y útiles, explorar diferentes posibilidades y plantear alternativas para solucionar problemas.

Innovación educativa: incorporación de metodologías, herramientas o estrategias que buscan transformar los procesos educativos y favorecer competencias como la creatividad, la colaboración, el pensamiento crítico y la autonomía.

Empatía: capacidad de comprender las necesidades, emociones y perspectivas de otras personas. Dentro del diseño, permite desarrollar soluciones que respondan de manera más adecuada a las experiencias de los usuarios.

Experiencia del usuario: percepción que desarrolla una persona durante su interacción con un producto, servicio o plataforma. Incluye aspectos funcionales y emocionales relacionados con la facilidad de uso, la interacción, la seguridad y la satisfacción.

Aprendizaje significativo: proceso mediante el cual los nuevos conocimientos se relacionan con los saberes y experiencias previas del estudiante, favoreciendo una comprensión más profunda y aplicable.

Plataforma digital interactiva: entorno tecnológico que permite la participación activa de los usuarios mediante herramientas de comunicación, interacción, retroalimentación y colaboración.

Expresión artística: manifestación de ideas, pensamientos y emociones mediante diferentes medios artísticos, visuales o digitales.

Estos conceptos se encuentran relacionados entre sí dentro de la propuesta. El pensamiento de diseño proporciona el enfoque metodológico; la empatía permite comprender al usuario; la creatividad y la expresión artística constituyen elementos centrales de la plataforma; mientras que la experiencia del usuario, la innovación educativa y la interacción digital permiten orientar las características funcionales y emocionales de la solución.

TESAUROS

1. PENSAMIENTOS DE DISEÑO

- TG: Metodologías de innovación
- TE: Empatía, ideación, prototipado, testeo
- TR: Creatividad, innovación educativa, resolución de problemas
- Definición: Enfoque metodológico centrado en el usuario que busca resolver problemas de manera creativa, integrando necesidades humanas, viabilidad técnica y factibilidad.

2. CREATIVIDAD

- TG: Procesos cognitivos
- TE: Pensamiento divergente, generación de ideas, imaginación
- TR: Expresión artística, innovación, aprendizaje significativo

- Definición: Capacidad de generar ideas originales y útiles, fundamental para la resolución de problemas y la producción artística.

3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

- TG: Educación
- TE: Estrategias didácticas, metodologías activas, tecnología educativa
- TR: Pensamiento de diseño, aprendizaje significativo, plataforma digital
- Definición: Proceso de transformación de prácticas educativas mediante nuevas metodologías, recursos o enfoques que mejoran el aprendizaje.

4. EMPATÍA

- TG: Habilidades socioemocionales
- TE: Escucha activa, comprensión emocional, perspectiva del usuario
- TR: Pensamiento de diseño, experiencia del usuario, confianza
- Definición: Capacidad de comprender y compartir los sentimientos y necesidades de otros, clave para diseñar soluciones centradas en las personas.

5. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- TG: Teorías del aprendizaje
- TE: Comprensión profunda, conexión de conocimientos, aplicación práctica
- TR: Innovación educativa, motivación, experiencia del usuario
- Definición: Proceso mediante el cual el estudiante integra nuevos conocimientos con los previos, generando comprensión duradera y útil.

6. PLATAFORMA DIGITAL INTERACTIVA

- TG: Tecnologías de la información
- TE: Interfaces, retroalimentación, interacción usuario-sistema

- TR: Experiencia del usuario, innovación educativa, expresión artística
- Definición: Entorno digital que permite la participación activa del usuario mediante herramientas interactivas, facilitando la comunicación y el aprendizaje.

7. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

- TG: Arte
- TE: Dibujo, diseño digital, ilustración
- TR: Creatividad, confianza, aprendizaje significativo
- Definición: Forma de manifestar ideas, emociones y pensamientos a través de medios visuales o digitales.

MARCO LEGAL

El proyecto reconoce como referente normativo la **Ley 115 de 1994, Ley General de Educación**, mencionada dentro del documento como fundamento relacionado con el desarrollo de actividades educativas en las que los estudiantes pueden participar, colaborar y utilizar diferentes herramientas para fortalecer su formación.

En relación con la propuesta, este referente permite vincular el proyecto con una concepción educativa orientada al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de competencias que trascienden la adquisición de conocimientos exclusivamente académicos.

La propuesta de una plataforma educativa y creativa se relaciona con este enfoque al promover la participación, la creatividad, la comunicación, la colaboración y el uso de herramientas digitales dentro de un proceso formativo.

MARCO GEOGRÁFICO



El proyecto de investigación se desarrollará en el municipio de Apartadó, ubicado en la subregión de Urabá, en el departamento de Antioquia. Este municipio se destaca por ser uno de los principales centros económicos y educativos de la región, además de contar con una población diversa y un entorno sociocultural que favorece el desarrollo de propuestas educativas apoyadas en la tecnología y la innovación.

La institución educativa donde se llevará a cabo el estudio está ubicada en la zona urbana de Apartadó, lo que facilita el acceso a recursos tecnológicos y a estudiantes que mantienen una relación constante con entornos digitales. Este contexto resulta adecuado para implementar estrategias basadas en plataformas digitales y metodologías innovadoras como el pensamiento de diseño, ya que los estudiantes se encuentran familiarizados con herramientas tecnológicas que pueden fortalecer sus procesos de aprendizaje y expresión.

En este sentido, el pensamiento de diseño se entiende como una metodología centrada en las personas, orientada a buscar soluciones creativas a problemas reales. Más que enfocarse únicamente en resultados, este enfoque prioriza la comprensión de las necesidades y experiencias de quienes participan en el proceso. Tim Brown (2008) señala que esta metodología combina empatía, creatividad y razonamiento para generar soluciones útiles y significativas. De igual manera, Jeanne Liedtka (2018) resalta la importancia de experimentar, probar ideas y aprender continuamente durante el proceso de innovación.

Dentro de esta metodología, la empatía ocupa un lugar fundamental, ya que permite comprender cómo se sienten, qué necesitan y cuáles son las dificultades que enfrentan las personas involucradas. Kelley y Kelley (2013) explican que desarrollar empatía implica escuchar, observar y acercarse a la realidad de los usuarios desde una perspectiva humana. En el ámbito educativo, esto cobra especial importancia porque muchos estudiantes enfrentan inseguridades, miedo a equivocarse o temor a ser juzgados, especialmente cuando deben expresarse de manera artística o creativa.

A partir de esta comprensión, la innovación deja de verse únicamente como el uso de nuevas tecnologías y se convierte en una oportunidad para transformar experiencias educativas. Según la OCDE (2018), innovar significa implementar mejoras que generen valor y respondan a necesidades reales. En educación, esto implica diseñar estrategias que no solo fortalezcan el aprendizaje académico, sino también el bienestar emocional, la participación y la confianza de los estudiantes.

Asimismo, el prototipado y la validación permiten llevar las ideas a la práctica. El prototipado consiste en crear versiones iniciales de una propuesta para observar cómo funciona y qué aspectos pueden mejorarse. Por su parte, la validación permite conocer la opinión y experiencia de los estudiantes frente a las actividades o herramientas implementadas. Tal como plantea Brown (2008), este proceso facilita la experimentación y la mejora continua, reduciendo errores y fortaleciendo la efectividad de las soluciones propuestas.

En conjunto, la empatía, la innovación, el prototipado y la validación forman parte de un proceso dinámico que busca comprender las necesidades reales de los estudiantes y crear soluciones educativas más cercanas, creativas y significativas. En contextos escolares, este enfoque puede contribuir a generar espacios más seguros y participativos, donde los

estudiantes se sientan escuchados, valorados y motivados para desarrollar sus habilidades creativas y expresivas.

Finalmente, la elección de Apartadó como escenario de investigación responde a la necesidad de fortalecer espacios educativos que promuevan la creatividad, la expresión artística y el uso responsable de herramientas digitales en situaciones reales. De esta manera, el contexto geográfico no solo delimita el lugar donde se realiza el estudio, sino que también influye directamente en las dinámicas sociales, culturales y educativas que dan sentido a la investigación.

MARCO INSTITUCIONAL

La investigación se desarrolla en el **Colegio Adventista de Apartadó**, institución educativa ubicada en el municipio de Apartadó, Antioquia. La población considerada corresponde a estudiantes de educación media, mientras que la muestra se selecciona de manera intencional teniendo en cuenta su acceso a herramientas digitales y su posible interés en actividades artísticas.

Dentro del proyecto se plantea la necesidad de proporcionar a los jóvenes un espacio digital que favorezca la expresión artística y el desarrollo de habilidades relacionadas con la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo. En consecuencia, la propuesta institucional se orienta hacia la creación de un entorno en el que los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades creativas y participar en experiencias digitales significativas.

Misión

Brindar a los jóvenes un espacio digital y creativo que impulse la expresión artística y el desarrollo de habilidades como la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo, contribuyendo a una práctica digital significativa.

Visión

Ser una plataforma reconocida en 5 años por promover la creatividad, el arte digital y el pensamiento innovador en los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo personal y académico y contribuyendo a la creación de entornos digitales seguros y participativos.

Valores

La propuesta se fundamenta principalmente en cuatro valores: **creatividad, respeto, trabajo en equipo y confianza**.

La creatividad busca promover ideas originales y diferentes formas de expresión artística. El respeto pretende favorecer la valoración de las opiniones y producciones de los demás. El trabajo en equipo busca estimular la colaboración y el aprendizaje entre los participantes. Finalmente, la confianza constituye un elemento esencial para crear un espacio en el que los estudiantes puedan compartir sus creaciones sin temor a ser juzgados.

MARCO METODOLÓGICO

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, ya que esta busca recolectar y analizar datos numéricos relacionados con la percepción, participación y la confianza de los estudiantes al compartir sus distintas y variadas creaciones artísticas en entornos enteramente digitales mediante la tecnología.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio es de tipo descriptivo, gracias a que pretende tanto identificar como caracterizar las dificultades, intereses y recurrentes necesidades de los estudiantes frente al uso de plataformas digitales para una expresión artística más amplia y adaptada.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Esta misma se adopta a un diseño no experimental y transversal, dado que, no se manipulan variables y la información obtenida se recolecta en un único momento del tiempo.

POBLACIÓN

La población está conformada por estudiantes de educación media de la institución Educativa Adventista ubicada en Apartado Antioquia. Se trabajó con una muestra de 36 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando sus intereses con el tema principal de la investigación.

Esta tiene un enfoque cuantitativo, con un alcance exploratorio y descriptivo. Se recolectó la información directamente de los estudiantes para conocer tanto sus opiniones como intereses y opiniones sobre herramientas digitales y las actividades artísticas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica utilizada fue la encuesta, por ser un método de utilidad eficaz para recolectar y obtener información de forma directa por parte de los participantes sobre sus experiencias, percepciones y necesidades personales acorde al tema.

El instrumento aplicado fue un cuestionario de manera estructurada con preguntas cerradas y abiertas, diseñado para y con el fin de:

- Identificar el interés por el arte
- Analizar la frecuencia de participación en actividades artísticas
- Evaluar las dificultades al compartir contenido en redes
- Explorar la aceptación pública y social de una plataforma digital

JUSTIFICACIÓN DE INSTRUMENTO (SUSTENTO TEÓRICO)

La construcción de la encuesta se fundamenta principalmente en los principios del Design Thinking, especialmente en la fase de empatía social y mutua, que busca en gran manera, comprender las necesidades y emociones de los usuarios antes de diseñar una solución clave (Brown, 2008).

Asimismo, se retoman aportes de Donald Norman (2013), quien señala que la experiencia del usuario depende de factores de variedad emocional, como lo es la confianza y la seguridad, elementos clave considerados en las preguntas sobre el temor a compartir contenido artístico propio.

De igual manera, el instrumento se alinea con estudios sobre aprendizaje significativo, donde se puede destacar la importancia de la motivación social, personal y la participación del estudiante en su proceso de formación. Por lo tanto, las preguntas no son arbitrarias, sino que responden a distintas categorías teóricas como:

- Confianza y seguridad (experiencia del usuario)
- Participación (educación)
- Creatividad y expresión artística
- Procedimiento
- Diseño del instrumento con base en referentes teóricos
- Aplicación de la encuesta a los estudiantes seleccionados
- Recolección de respuestas de forma anónima
- Organización de los datos obtenidos
- Análisis de datos

Los datos recolectados u obtenidos serán analizados por medio de:

- Estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) para las preguntas cerradas.
- Análisis cualitativo básico para las respuestas abiertas, identificando patrones y opiniones recurrentes.

- Los resultados permitirán de distintos modos identificar tendencias y fundamentar el diseño de la plataforma digital propuesta.

MUESTRA

Durante los últimos años, las competencias requeridas en los espacios educativos y profesionales han experimentado una transformación que va más allá del dominio de conocimientos técnicos. La creatividad, la capacidad de comunicarse, la colaboración y otras habilidades transversales han adquirido una importancia creciente, especialmente en contextos donde las personas deben enfrentarse a problemas que no tienen una única respuesta. Vico et al. (2021) señalan precisamente el reconocimiento progresivo de las habilidades blandas, entre las cuales la creatividad ocupa un lugar significativo. Esta transformación también se refleja en los procesos de selección y formación, donde ya no basta con valorar los conocimientos consignados en un currículo, sino que resulta necesario considerar las capacidades que permiten a una persona desenvolverse, crear y relacionarse dentro de situaciones concretas.

La incorporación de la tecnología en los procesos educativos ha ampliado las posibilidades de aprendizaje y comunicación, pero también ha generado nuevos desafíos. Mishra y Koehler (2008) plantean que la integración tecnológica en la educación no puede reducirse al conocimiento de las herramientas digitales, puesto que requiere una articulación entre los conocimientos pedagógicos, disciplinares y tecnológicos. Desde una perspectiva complementaria, Leinonen y Durall Gazulla (2014) destacan la relación entre pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo, señalando la importancia de construir experiencias en las que los usuarios participen activamente en la generación de conocimiento. Esta perspectiva resulta especialmente pertinente cuando se trata de estudiantes que utilizan espacios digitales para mostrar sus producciones artísticas, debido a que la experiencia no depende

exclusivamente de que una plataforma funcione correctamente, sino también de las condiciones de interacción que esta genera.

El problema adquiere una dimensión particular en el caso de los estudiantes interesados en el dibujo, la ilustración, el diseño digital y otras formas de expresión artística. Compartir una creación puede convertirse en una experiencia marcada por la inseguridad cuando existe temor a las críticas negativas, al rechazo o a la posibilidad de ser juzgado. En estas circunstancias, una plataforma digital puede cumplir una función que trascienda la simple publicación de contenidos: puede convertirse en un espacio de interacción, acompañamiento y retroalimentación constructiva. Donald Norman (2013) sostiene que la experiencia del usuario está relacionada con las emociones que un producto o servicio genera durante la interacción. Por ello, diseñar un entorno destinado a jóvenes creadores exige considerar simultáneamente sus necesidades funcionales y las condiciones emocionales que pueden favorecer o dificultar su participación.

Frente a esta problemática, el pensamiento de diseño ofrece una perspectiva pertinente porque sitúa a las personas y sus necesidades en el centro del proceso de creación de soluciones. Brown (2008) plantea la empatía como un punto de partida para comprender las experiencias reales de los usuarios, mientras que el enfoque desarrollado por Plattner et al. (2010) organiza el proceso mediante etapas de empatía, definición, ideación, prototipado y evaluación, entendidas de manera iterativa y no estrictamente lineales. Desde esta perspectiva, el proyecto propone el diseño de una plataforma web educativa y creativa que permita comunicar ideas, recibir acompañamiento y compartir producciones artísticas dentro de un entorno orientado al respeto, la confianza y la participación. La propuesta busca, de esta manera, relacionar arte, educación y tecnología para responder a una necesidad concreta:

favorecer experiencias digitales en las que los estudiantes puedan desarrollar y expresar su creatividad sin que el temor al rechazo limite su participación.

MARCO DE ANTECEDENTES

El pensamiento de diseño se ha desarrollado progresivamente a partir de diferentes aportes teóricos y experiencias prácticas. Herbert Simon constituye uno de sus antecedentes principales, al comprender el diseño como un proceso destinado a transformar situaciones existentes en situaciones deseadas. Posteriormente, Robert McKim destacó la importancia del pensamiento visual, los bocetos y la representación gráfica como recursos para organizar ideas y estimular la creatividad.

Durante las décadas de 1980 y 1990, Rolf Faste contribuyó al fortalecimiento de una visión centrada en las personas, resaltando la importancia de comprender las experiencias y necesidades de los usuarios antes de desarrollar soluciones. Posteriormente, David Kelley y la empresa IDEO contribuyeron a consolidar y difundir el enfoque de Design Thinking mediante un modelo basado en empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

Entre las experiencias relacionadas con el proyecto se encuentra **Connecting through Comics: Cube (2019)**, iniciativa que utilizó el cómic digital como medio de expresión emocional y comunicación para jóvenes en contextos difíciles. Este antecedente permite reconocer el potencial del arte y de las herramientas digitales como medios de expresión y participación.

También se encuentra **Mood Spring (2018)**, proyecto interactivo relacionado con la generación de ambientes visuales a partir de elementos asociados con las emociones de los usuarios. Su importancia para el presente proyecto radica en demostrar que la tecnología puede combinarse con el diseño para generar experiencias digitales más cercanas a las personas.

Otro antecedente corresponde al **Norman Rockwell Museum**, que desarrolló recorridos virtuales y materiales educativos interactivos para ampliar el acceso a obras artísticas. Esta experiencia evidencia las posibilidades de la digitalización para acercar el arte y la educación a diferentes usuarios, independientemente de las barreras geográficas.

En conjunto, estos antecedentes permiten establecer una relación entre diseño, creatividad, tecnología, educación y experiencia humana. Esta evolución sustenta la pertinencia de desarrollar una plataforma digital que utilice principios del pensamiento de diseño para responder a las necesidades de estudiantes interesados en la creación artística.

ARTICULACIÓN DEL MARCO DE REFERENCIA CON EL PROYECTO

Los diferentes componentes del marco de referencia permiten establecer una relación directa con el propósito de la investigación. Desde el punto de vista teórico, el pensamiento de diseño proporciona los fundamentos para comprender al usuario y desarrollar soluciones centradas en sus necesidades. Desde el punto de vista conceptual, términos como creatividad, empatía, experiencia del usuario, innovación educativa y expresión artística permiten delimitar los elementos principales de la propuesta.

Los antecedentes demuestran que el diseño, el arte y la tecnología pueden integrarse para generar experiencias de comunicación, aprendizaje y expresión. El contexto geográfico e institucional, por su parte, permite ubicar la investigación dentro de una realidad educativa concreta.

Esta articulación resulta especialmente importante porque los objetivos específicos del proyecto buscan comprender las necesidades emocionales y funcionales de los usuarios, incorporar herramientas interactivas de comunicación, fomentar el pensamiento de diseño,

construir una comunidad digital inclusiva y utilizar encuestas y retroalimentación para valorar la influencia de la plataforma en la motivación y el desarrollo de los usuarios.

En consecuencia, el marco de referencia sustenta la propuesta de una plataforma web que integre **arte, creatividad, educación, tecnología y experiencia del usuario**. Su finalidad no consiste únicamente en ofrecer un espacio para publicar producciones artísticas, sino en diseñar una experiencia digital centrada en las personas, donde la comunicación, el acompañamiento, la retroalimentación constructiva y la confianza contribuyan al desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes.

De esta manera, el proyecto encuentra fundamento en una concepción del diseño como herramienta para comprender problemas reales y generar soluciones significativas. La aplicación del pensamiento de diseño permite orientar la plataforma hacia las necesidades de sus usuarios y establecer un proceso de mejora continua basado en la observación, la experimentación, la evaluación y la retroalimentación.

CUESTIONARIO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y CONFIANZA EN ENTORNOS DIGITALES

Objetivo: Conocer tus intereses, dificultades y percepciones sobre el uso de plataformas digitales para compartir creaciones artísticas, con el fin de diseñar un espacio seguro y motivador.

Instrucción: Responde con sinceridad. Tus respuestas son anónimas y serán usadas sólo con fines académicos.

INTERÉS Y HÁBITOS ARTÍSTICOS

1. ¿Con qué frecuencia realizas actividades artísticas como dibujo, diseño digital, pintura o ilustración?

- ○ ( ) Todos los días
- ○ ( ) Varias veces a la semana
- ○ ( ) Una vez a la semana
- ○ ( ) Ocasionalmente
- ○ ( ) Nunca

2. ¿Qué tipo de arte te interesa más? (puedes marcar más de una)

- ○ ( ) Dibujo tradicional (lápiz, papel)
- ○ ( ) Pintura (acrílica, acuarela, óleo)
- ○ ( ) Ilustración digital
- ○ ( ) Diseño gráfico
- ○ ( ) Animación o cómic
- ○ ( ) Otro: _____

3. ¿Sueles compartir tus creaciones artísticas con otras personas?

- ( ) Siempre
- ( ) Casi siempre
- ( ) A veces
- ( ) Casi nunca
- ( ) Nunca

MIEDO AL RECHAZO Y CONFIANZA

4. ¿Qué tanto te afecta la posibilidad de recibir críticas negativas al mostrar tu arte?

- ( ) Mucho
- ( ) Bastante
- ( ) Algo
- ( ) Poco
- ( ) Nada

5. ¿Has dejado de compartir una obra artística por miedo a que se burlen o critiquen tu trabajo?

- ( ) Siempre
- ( ) Casi siempre
- ( ) A veces
- ( ) Casi nunca
- ( ) Nunca

6. ¿Qué emociones sientes principalmente cuando piensas en publicar tu arte en internet? (puedes marcar más de una)

- ( ) Nervios o ansiedad
- ( ) Emoción

- ○ ( ) Miedo al rechazo
- ○ ( ) Orgullo
- ○ ( ) Inseguridad
- ○ ( ) Motivación

7. ¿Crees que tener un espacio digital donde solo se permitan comentarios constructivos y respetuosos te ayudaría a compartir más tu arte?

- ○ ( ) Sí, mucho
- ○ ( ) Sí, algo
- ○ ( ) No estoy seguro(a)
- ○ ( ) Probablemente no
- ○ ( ) No, no me ayudaría

EXPERIENCIA EN PLATAFORMAS DIGITALES

8. ¿Has utilizado alguna red social o plataforma para compartir tus dibujos o diseños? (Ejemplo: Instagram, Twitter, DeviantArt, TikTok)

- ○ ( ) Sí
- ○ ( ) No

9. En caso de haber usado alguna plataforma, ¿has recibido comentarios negativos que te hayan afectado emocionalmente?

- ○ ( ) Sí, muchas veces
- ○ ( ) Sí, algunas veces
- ○ ( ) Pocas veces
- ○ ( ) Nunca
- ○ ( ) No he usado plataformas

10. ¿Qué tan seguro(a) te sientes al compartir tu arte en plataformas digitales actuales?

- ( ) Muy seguro(a)
- ( ) Algo seguro(a)
- ( ) Neutral
- ( ) Algo inseguro(a)
- ( ) Muy inseguro(a)

11. ¿Qué características valorarías más en una plataforma para compartir arte de forma segura? (marca las 3 más importantes)

- ( ) Anonimato opcional
- ( ) Comentarios moderados o filtrados
- ( ) Sistema de "me gusta" sin puntuaciones negativas
- ( ) Chat de ayuda o acompañamiento
- ( ) Foros de discusión respetuosos
- ( ) Retroalimentación constructiva obligatoria
- ( ) Privacidad para decidir quién ve mis obras

HERRAMIENTAS DE ACOMPAÑAMIENTO

12. ¿Te gustaría recibir asistencia personalizada (como consejos o guías) para mejorar tus habilidades artísticas dentro de la plataforma?

- ( ) Sí, mucho
- ( ) Sí, un poco
- ( ) Indiferente
- ( ) No mucho
- ( ) No, nada

13. ¿Usarías un chat de ayuda donde puedas hablar con otros estudiantes o mentores sobre tus dudas artísticas o emocionales?

- ○ ( ) Sí, definitivamente
- ○ ( ) Probablemente sí
- ○ ( ) Tal vez
- ○ ( ) Probablemente no
- ○ ( ) No, no lo usaría

14. ¿Qué tan útil consideras que serían los foros de discusión para compartir experiencias y recibir críticas constructivas?

- ○ ( ) Muy útil
- ○ ( ) Algo útil
- ○ ( ) Poco útil
- ○ ( ) Nada útil

EXPECTATIVAS SOBRE LA NUEVA PLATAFORMA

15. ¿Te gustaría que existiera una plataforma digital exclusiva para estudiantes, donde puedas compartir tu arte sin miedo al rechazo?

- ○ ( ) Sí, mucho
- ○ ( ) Sí, algo
- ○ ( ) Indiferente
- ○ ( ) No mucho
- ○ ( ) No, nada

16. ¿Qué tan importante es para ti que una plataforma artística fomente el respeto, la empatía y el trabajo en equipo?

- ○ ( ) Muy importante

- ( ) Algo importante
- ( ) Poco importante
- ( ) Nada importante

17. ¿Estarías dispuesto(a) a participar en una comunidad digital donde se valore la expresión artística en todas sus formas (tradicional, digital, mixta)?

- ( ) Sí, definitivamente
- ( ) Probablemente sí
- ( ) Tal vez
- ( ) Probablemente no
- ( ) No

18. ¿Qué nombre o estilo le pondrías a una plataforma que busca inspirar confianza y creatividad? (respuesta abierta)

- _____

EVALUACIÓN DE IMPACTO Y DATOS GENERALES

19. Si existiera una plataforma como la que describimos, ¿crees que aumentaría tu motivación para crear y compartir arte?

- ( ) Sí, aumentaría mucho
- ( ) Sí, aumentaría un poco
- ( ) No cambiaría nada
- ( ) Disminuiría mi motivación

20. ¿Qué consejo o sugerencia le darías a los creadores de una plataforma digital para que los estudiantes se sientan realmente seguros y apoyados al compartir su arte? (respuesta abierta)

- _____

¡Muchas gracias por tu participación! Tus respuestas nos ayudarán a diseñar un mejor espacio para jóvenes creativos como tú.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO Y GRÁFICO

La encuesta permitió identificar las percepciones, hábitos y experiencias de los participantes frente a la creación y publicación de contenidos artísticos en entornos digitales. La base analizada estuvo conformada por 36 respuestas, a partir de las cuales se estudiaron aspectos relacionados con la frecuencia de las actividades artísticas, la disposición para compartir creaciones, la percepción de seguridad, el temor a las críticas y la aceptación de una posible plataforma digital orientada a la expresión artística.

En relación con la frecuencia de las actividades artísticas, el 52,8 % de los participantes manifestó realizarlas ocasionalmente. Por otra parte, el 22,2 % indicó hacerlo varias veces a la semana, el 11,1 % todos los días y el 8,3 % una vez a la semana. Estas tres últimas categorías reúnen el 41,7 % de la muestra, mientras que el 5,6 % señaló no realizar actividades artísticas. Los resultados muestran que existe una presencia importante de actividades creativas entre los participantes, aunque su frecuencia varía considerablemente.

Respecto a la frecuencia con que los participantes comparten sus creaciones, el 11,1 % respondió que lo hace siempre, el 16,7 % casi siempre y el 33,3 % algunas veces. En conjunto, estas categorías representan el 61,1 % de la muestra. Por otro lado, el 16,7 % indicó que casi nunca comparte sus trabajos y el 22,2 % afirmó que nunca lo hace. Esto evidencia que crear contenido artístico y sentirse dispuesto a publicarlo no necesariamente constituye la misma experiencia para todos los participantes.

La percepción frente a las críticas negativas constituye uno de los resultados más relacionados con el problema de investigación. El 13,9 % manifestó sentirse muy afectado por las críticas, otro 13,9 % bastante afectado y el 27,8 % algo afectado. Estas tres categorías representan el 55,6 % de los participantes. Al incluir la categoría “poco”, correspondiente al 5,6 %, se obtiene un 61,1 % que reconoce algún grado de afectación. En contraste, el 38,9 % señaló que las críticas negativas no le afectan.

En cuanto a la frecuencia con que los participantes han dejado de compartir sus creaciones por miedo a burlas o críticas, el 8,3 % respondió “siempre”, el 16,7 % “casi siempre” y el 19,4 % “a veces”. En conjunto, estas respuestas corresponden al 44,4 % de la muestra. El 13,9 % indicó “casi nunca” y el 41,7 % “nunca”. Por lo tanto, una proporción considerable de los participantes reconoce que el temor a una reacción negativa ha influido, al menos algunas veces, en su decisión de compartir una creación.

ANÁLISIS DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN

Con el propósito de analizar si existe una relación entre la afectación producida por las críticas negativas y la decisión de dejar de compartir creaciones, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman a las 36 respuestas.

Para realizar el procedimiento se conservaron las categorías originales, pero se les asignó una codificación ordinal que respetara su orden. En la variable relacionada con la afectación por las críticas se utilizó una escala de 1 a 5, donde 1 correspondió a “Nada” y 5 a “Mucho”. Para la variable relacionada con dejar de compartir por miedo, también se utilizó una escala de 1 a 5, donde 1 correspondió a “Nunca” y 5 a “Siempre”.

La codificación permitió comparar el orden de las respuestas de cada participante sin asumir que la distancia entre una categoría y otra fuera exactamente igual. Esta característica hace que Spearman sea apropiado para este tipo de variables ordinales.

El análisis produjo un coeficiente de:

$\rho = 0{,}8052$

con un nivel de significancia de:

$p < 0{,}001$

El coeficiente positivo y elevado indica una asociación fuerte y directa entre las dos variables. En términos sencillos, los participantes que presentan mayores niveles de afectación ante las críticas tienden también a reportar una mayor frecuencia con la que han dejado de compartir sus creaciones por miedo a burlas o comentarios negativos.

Este resultado constituye uno de los principales hallazgos estadísticos del estudio. Sin embargo, debe interpretarse de acuerdo con el diseño metodológico de la investigación. Una correlación elevada no demuestra causalidad. Por tanto, no puede afirmarse que las críticas negativas sean por sí solas la causa de que los participantes dejen de compartir sus trabajos. El resultado demuestra que ambas variables presentan una relación estadísticamente significativa dentro de las respuestas analizadas.

En relación con la seguridad percibida al compartir arte en plataformas digitales, el 16,7 % manifestó sentirse muy seguro y el 13,9 % algo seguro. En conjunto, el 30,6 % expresa una percepción claramente positiva de seguridad. La respuesta predominante fue “neutral”, con 55,6 %, mientras que el 8,3 % señaló sentirse algo inseguro y el 5,6 % muy inseguro. Por tanto, los resultados no permiten afirmar que exista una percepción

generalizada de inseguridad, pero tampoco muestran un nivel elevado de confianza entre la mayoría de los participantes.

Frente a la posibilidad de contar con una plataforma exclusiva para estudiantes destinada a compartir producciones artísticas sin miedo al rechazo, el 25,0 % respondió “sí, mucho” y el 47,2 % “sí, algo”. En conjunto, el 72,2 % manifestó algún nivel de aceptación de la propuesta. El 19,4 % se mostró indiferente y las respuestas negativas sumaron 8,4 %. Esta distribución refleja una valoración favorable de la idea de disponer de un espacio digital diseñado específicamente para compartir expresiones artísticas.

La importancia otorgada al respeto, la empatía y el trabajo en equipo presentó una tendencia aún más marcada. El 61,1 % consideró estos elementos muy importantes y el 30,6 % algo importantes. En conjunto, el 91,7 % reconoce algún nivel de importancia en estos aspectos. Solo el 8,3 % los consideró poco importantes. Este resultado muestra que las condiciones de convivencia e interacción tienen un peso considerable dentro de las expectativas de los participantes.

En relación con la disposición para participar en una comunidad que valore diferentes formas de expresión artística, el 25,0 % respondió que sí lo haría definitivamente y el 38,9 % que probablemente sí. Ambas categorías representan el 63,9 % de la muestra. Un 25,0 % respondió “tal vez”, mientras que el 11,2 % manifestó poca o ninguna disposición. En general, existe una tendencia favorable hacia la posibilidad de formar parte de una comunidad artística digital, aunque una cuarta parte de los participantes mantiene una posición de incertidumbre.

En cuanto a la asistencia personalizada mediante consejos, guías u otros recursos, el 19,4 % manifestó que le gustaría recibir mucha asistencia y el 47,2 % indicó que le gustaría

recibir un poco. En conjunto, el 66,7 % presenta algún nivel de interés en este tipo de acompañamiento. Esto señala que una parte importante de los participantes valora la posibilidad de recibir orientación durante su proceso creativo.

Respecto al posible uso de un chat de ayuda con estudiantes o mentores para resolver dudas artísticas o emocionales, el 16,7 % respondió que definitivamente lo utilizaría y el 38,9 % que probablemente sí. En total, el 55,6 % presenta una disposición positiva hacia esta herramienta. El 25,0 % respondió “tal vez” y el 19,5 % manifestó poca o ninguna disposición. La tendencia es favorable, aunque con un nivel de aceptación menor que el observado para la plataforma exclusiva y para las herramientas de asistencia personalizada.

Finalmente, la pregunta relacionada con la motivación presentó uno de los resultados más favorables. El 44,4 % consideró que una plataforma de estas características aumentaría mucho su motivación para crear y compartir arte, mientras que otro 44,4 % indicó que aumentaría un poco. En conjunto, el 88,9 % expresó una expectativa positiva. El 11,1 % consideró que su motivación no cambiaría y no se registraron respuestas que indican una disminución.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos muestran que existe una relación importante con las actividades artísticas dentro de la muestra, aunque la frecuencia de participación no es uniforme. El hecho de que el 41,7 % realice actividades artísticas diariamente, varias veces por semana o una vez por semana permite reconocer la presencia de una práctica creativa relativamente frecuente. Sin embargo, esta participación no se traduce necesariamente en una disposición constante para compartir las obras, ya que el 38,9 % señaló que casi nunca o nunca publica sus creaciones.

Esta diferencia resulta relevante para el propósito del proyecto. El problema no parece encontrarse únicamente en la ausencia de interés por crear, sino también en las condiciones que rodean la exposición de una producción frente a otras personas. Una persona puede sentirse motivada para realizar una obra y, al mismo tiempo, tener reservas al momento de mostrarla públicamente.

Los resultados relacionados con las críticas negativas aportan evidencia adicional. El 61,1 % de los participantes reconoce algún grado de afectación frente a este tipo de comentarios y el 44,4 % manifiesta que al menos algunas veces ha dejado de compartir una creación por miedo a burlas o críticas. La relación entre ambas variables se ve reforzada por el coeficiente de Spearman de $\rho = 0{,}8052$ ($p < 0{,}001$).

La magnitud de esta correlación indica que, dentro de la muestra, existe una asociación fuerte entre la experiencia emocional frente a las críticas y la decisión de no compartir determinadas producciones. Este hallazgo resulta coherente con el problema planteado en la investigación, debido a que muestra que la dimensión emocional puede estar relacionada con la participación del usuario en espacios digitales de expresión artística.

No obstante, es necesario evitar una interpretación causal. El estudio no demuestra que las críticas negativas sean la causa directa de que una persona deje de publicar sus trabajos. La investigación es de carácter no experimental y transversal, por lo que el coeficiente obtenido permite establecer una relación estadística, pero no determinar qué variable causa a la otra ni descartar la influencia de otros factores.

La percepción de seguridad también merece atención. Solo el 30,6 % manifestó sentirse algo o muy seguro al compartir arte en las plataformas digitales actuales, mientras que el 55,6 % adoptó una posición neutral. Este resultado no significa que la mayoría

considere inseguras dichas plataformas, pero sí evidencia que la confianza plenamente positiva no es predominante. Para el proyecto, esto representa una oportunidad de diseño: ofrecer mecanismos que permitan al usuario comprender cómo serán tratados sus contenidos y qué condiciones existen para recibir comentarios puede contribuir a generar una experiencia más confiable.

La aceptación de una plataforma exclusiva es particularmente favorable. El 72,2 % de los participantes manifestó algún nivel de aceptación hacia un espacio destinado a compartir producciones artísticas sin miedo al rechazo. Este resultado coincide con la necesidad identificada en el planteamiento del problema y respalda la pertinencia inicial de desarrollar una propuesta centrada en la expresión artística y en la interacción respetuosa.

La valoración del respeto, la empatía y el trabajo en equipo fortalece esta orientación. El 91,7 % de los participantes considera importantes estos elementos. Por esta razón, la plataforma no debería concebirse únicamente como un espacio para cargar y visualizar imágenes, sino como un entorno en el que las interacciones entre usuarios formen parte de la experiencia. Las normas de convivencia, la moderación de comentarios y las alternativas de retroalimentación constructiva pueden responder directamente a las necesidades expresadas por los participantes.

La disposición hacia una comunidad artística también resulta favorable. El 63,9 % respondió positivamente ante la posibilidad de participar en una comunidad que valore diferentes formas de expresión artística. Sin embargo, el 25,0 % respondió “tal vez”, lo que indica que existe un grupo cuya participación podría depender de las características concretas de la plataforma y de la confianza que esta logre generar.

Los resultados sobre las herramientas de acompañamiento siguen una tendencia positiva. El 66,7 % mostró interés en algún nivel de asistencia personalizada y el 55,6 % manifestó una disposición favorable hacia un chat de ayuda. Estos resultados respaldan la incorporación de recursos como guías, consejos y espacios de orientación. Al mismo tiempo, la presencia de respuestas neutras y negativas indica que estas herramientas deberían ofrecerse como alternativas y no necesariamente como elementos obligatorios.

La expectativa respecto a la motivación presenta el porcentaje positivo más alto del cuestionario: el 88,9 % considera que su motivación aumentaría mucho o un poco si existiera una plataforma de estas características. Este resultado se relaciona directamente con el propósito de fomentar la participación y el desarrollo creativo. Sin embargo, debe entenderse como una expectativa de los participantes, no como una medición de un cambio real en su motivación.

Para determinar si la plataforma efectivamente produce un aumento de la motivación sería necesario realizar una evaluación posterior a su implementación. Una futura investigación podría comparar indicadores antes y después del uso de la plataforma, como frecuencia de publicación, participación en actividades, percepción de seguridad y disposición para compartir obras. Esto permitiría pasar de una expectativa declarada a una evaluación del efecto real de la propuesta.

En cuanto a la hipótesis planteada, los resultados proporcionan un respaldo inicial. La fuerte asociación entre afectación ante las críticas y evitación de compartir creaciones muestra que la dimensión emocional está relacionada con el comportamiento declarado de los participantes. A su vez, la aceptación del espacio digital propuesto, la valoración del respeto y la expectativa favorable sobre la motivación indican que existe interés por una alternativa que atienda estas necesidades.

Sin embargo, la hipótesis no puede considerarse demostrada de manera definitiva con la encuesta realizada. No existe una comparación experimental entre usuarios que utilicen la plataforma y usuarios que no la utilicen, ni una medición longitudinal que permita observar cambios posteriores a su implementación. En consecuencia, los resultados deben considerarse evidencia diagnóstica y de aceptación inicial de la propuesta, más que una demostración de su efectividad causal.

También es necesario reconocer una limitación relacionada con la composición de la muestra. Aunque el proyecto plantea una población vinculada al contexto estudiantil, las respuestas registradas presentan edades y niveles educativos diversos. Por esta razón, los resultados describen específicamente a las 36 personas que respondieron la encuesta y no pueden generalizarse automáticamente a toda la población. En futuras aplicaciones sería conveniente delimitar con mayor precisión la población objetivo y seleccionar la muestra de acuerdo con dicha población.

Otra limitación corresponde a la forma en que fueron registradas algunas respuestas. En determinadas preguntas se identificaron categorías que no coinciden exactamente con las opciones planteadas inicialmente en el cuestionario. Por ello, estas respuestas deben conservarse tal como fueron registradas y, cuando sea necesario realizar agrupaciones, estas deben explicarse de forma transparente. Esta consideración es importante para evitar que el tratamiento estadístico modifique el significado original de las respuestas.

En conjunto, los resultados permiten identificar cuatro necesidades principales que deberían orientar el desarrollo de la plataforma: confianza al compartir, retroalimentación respetuosa, acompañamiento durante el proceso creativo y construcción de una comunidad inclusiva. Estas necesidades guardan relación directa con los objetivos planteados en el proyecto y pueden convertirse en criterios para las siguientes etapas de diseño y prototipado.

En conclusión, la encuesta evidencia una disposición favorable hacia un espacio digital destinado a la expresión artística, pero también muestra la existencia de barreras relacionadas con la percepción de las críticas y la decisión de compartir las propias creaciones. El resultado estadístico más destacado corresponde a la asociación fuerte entre la afectación ante las críticas y la frecuencia con que los participantes han dejado de compartir sus trabajos ($\rho = 0{,}8052$; $p < 0{,}001$). A esto se suma que el 72,2 % acepta en algún grado la idea de una plataforma exclusiva y el 91,7 % considera importantes el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.

Estos resultados ofrecen una base cuantitativa para orientar el diseño de la propuesta, especialmente en aquellos elementos relacionados con la seguridad, la convivencia y el acompañamiento. No obstante, será necesario evaluar posteriormente el prototipo con usuarios reales para determinar si las características diseñadas producen cambios observables en la confianza, la participación y la motivación para compartir producciones artísticas.

CONCLUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de este proyecto permitió comprender que la expresión artística en entornos digitales no depende únicamente de contar con herramientas para publicar o mostrar una creación. También intervienen factores emocionales como la confianza, el miedo al rechazo y la percepción de seguridad frente a las opiniones de los demás. A partir de esta problemática, se logró plantear una propuesta de plataforma web interactiva inspirada en los fundamentos del pensamiento de diseño, orientada a ofrecer a los estudiantes un espacio para comunicar sus ideas, recibir acompañamiento y encontrar inspiración y apoyo dentro del ámbito del arte digital.

La investigación permitió identificar un interés favorable hacia la creación de un espacio digital donde la expresión artística pueda desarrollarse mediante el respeto y la

retroalimentación constructiva. La encuesta permitió conocer las percepciones, necesidades y experiencias de los participantes frente a la posibilidad de compartir sus obras, así como la importancia que tienen elementos como los comentarios respetuosos, los espacios de discusión, el acompañamiento y la privacidad. Estos resultados respaldan la necesidad de que una plataforma artística no se limite a funcionar como una galería digital, sino que considere también la experiencia emocional de quienes la utilizan.

El pensamiento de diseño aportó una perspectiva fundamental para orientar la propuesta, debido a que permitió centrar la atención en las necesidades de los usuarios antes de definir las características de la plataforma. La empatía, la creatividad, el prototipado y la validación se reconocen como elementos que pueden contribuir al desarrollo de una solución más cercana a la realidad de los estudiantes. De esta manera, el proyecto demuestra que el diseño puede ir más allá de la apariencia de una herramienta digital y convertirse en un medio para abordar necesidades humanas relacionadas con la comunicación, la confianza, la participación y la expresión creativa.

El principal aporte de la propuesta se encuentra en la integración de arte, tecnología y educación dentro de un mismo espacio. La plataforma planteada busca favorecer una comunidad digital inclusiva en la que los estudiantes puedan compartir diferentes formas de expresión artística, intercambiar ideas y recibir comentarios que contribuyan a su proceso creativo. Más que solucionar únicamente una dificultad tecnológica, la propuesta pretende generar condiciones que favorezcan una experiencia digital más segura, participativa y humana.

Sin embargo, el proyecto presenta una limitación relacionada con la etapa de desarrollo de la propuesta, ya que aún es necesario construir, probar y validar un prototipo funcional de la plataforma con usuarios. La investigación realizada constituye una base para

continuar este proceso, pero futuras etapas podrían centrarse en evaluar directamente la experiencia de los estudiantes frente a las herramientas propuestas, medir los cambios en su motivación y confianza, y determinar qué funcionalidades responden mejor a sus necesidades. De esta manera, el proyecto puede evolucionar desde una propuesta fundamentada en la investigación hacia una plataforma digital validada y mejorada a partir de la experiencia real de sus usuarios.

PRESUPUESTO DETALLADO

Concepto	Cantidad	Costo unitario (COP)	Costo total (COP)
Diseñador UX/UI	1	1.200.000	1.200.000
Desarrollador web (frontend)	1	1.500.000	1.500.000
Desarrollador web (backend)	1	1.500.000	1.500.000
Moderador de contenidos	1	600.000	600.000
Subtotal recursos humanos			4.800.000

Concepto	Cantidad	Costo unitario (COP)	Costo total (COP)
Licencia de software de diseño	1	350.000	350.000
Herramientas de prototipado	1	250.000	250.000
Alojamiento web (hosting) anual	1	400.000	400.000
Dominio (.com) anual	1	120.000	120.000
Subtotal software			1.120.000

Concepto	Cantidad	Costo unitario (COP)	Costo total (COP)
Equipo de cómputo	1	2.800.000	2.800.000
Subtotal equipos			2.800.000

Concepto	Cantidad	Costo unitario (COP)	Costo total (COP)
Talleres de formación en arte digital	2	200.000	400.000
Material didáctico y guías	1	150.000	150.000
Subtotal capacitación			550.000

Concepto	Cantidad	Costo unitario (COP)	Costo total (COP)
Imprevistos (10 %)	1	927.000	927.000
Subtotal otros			927.000

TOTAL GENERAL

4.800.000+1.120.000+2.800.000+550.000+927.000=10.197.000

4.800.000+1.120.000+2.800.000+550.000+927.000=10.197.000

TOTAL GENERAL (Presupuesto de Desarrollo Profesional del Software): $10.197.000 COP

Presupuesto Operativo Ejecutado (Investigación académica escolar): $350.000 COP

METODO DE FINANCIACION

La financiación del proyecto se realizará mediante recursos propios de los integrantes del equipo de trabajo y el apoyo de sus familias. Debido a que se trata de un proyecto académico de desarrollo de una plataforma web educativa y creativa, no se considera necesario solicitar préstamos, buscar inversionistas o adquirir compromisos financieros externos.

El presupuesto estimado será de aproximadamente $350.000 pesos colombianos. Este valor se cubrirá de manera conjunta y se utilizará únicamente para atender los gastos básicos

de investigación, diseño, elaboración del prototipo y presentación del proyecto. Además, se aprovecharán los computadores, teléfonos celulares, conexión a Internet y programas gratuitos que ya se encuentran disponibles, con el propósito de reducir los costos.

No se contempla inicialmente el uso de subsidios o becas, aunque cualquier apoyo económico o tecnológico que pueda brindar la institución educativa será recibido como una ayuda para disminuir los aportes de los integrantes. Esta forma de financiación permite mantener el proyecto sencillo, evitar deudas y utilizar el dinero de manera responsable.

PRESUPUESTO DE INVERSIÓN INICIAL

La inversión inicial estará destinada principalmente a materiales y servicios básicos. En cuanto a los **activos fijos**, no será necesario comprar computadores u otros equipos, ya que se utilizarán los recursos tecnológicos disponibles de los integrantes del grupo.

Los **costos diferidos** están relacionados con el uso de herramientas digitales para diseñar y organizar la plataforma. Se priorizarán programas gratuitos de diseño, edición y prototipado. En caso de requerir algún servicio adicional, se utilizará solamente durante el tiempo necesario para desarrollar el proyecto, evitando pagos prolongados.

Por otra parte, el **capital de trabajo** estará representado por los gastos de papelería, impresiones, transporte y materiales para la sustentación. Estos recursos permitirán realizar las encuestas, organizar la información y presentar adecuadamente los resultados de la investigación.

El presupuesto estimado se distribuye de la siguiente manera:

CONCEPTO	**VALOR ESTIMADO**
Papelería y materiales	$ 35.000
Impresiones y copias	$ 45.000
Transporte para copias	$ 80.000
Comunicación e internet	$ 60.000
Materiales para la sustentación	$ 50.000
Memoria USB y respaldos	$ 45.000
Gastos imprevistos	$ 35.000
Total estimado	$ 350.000

La cantidad destinada a gastos imprevistos permitirá cubrir pequeñas variaciones en los precios o necesidades que aparezcan durante el desarrollo. De esta forma, el proyecto contará con una reserva básica sin aumentar demasiado la inversión inicial.

ESTRATEGIA DE VIABILIDAD FINANCIERA

La viabilidad financiera se determinará mediante el control de los gastos y la comparación entre el presupuesto disponible y el dinero utilizado en cada actividad. Para ello, los integrantes registran los pagos realizados y procurarán que ningún gasto supere el valor establecido sin una justificación previa.

Debido a que el proyecto tiene una finalidad académica y educativa, no se espera obtener ganancias económicas durante su elaboración. Por esta razón, el análisis se concentrará en comprobar que la propuesta pueda desarrollarse con pocos recursos y que los gastos realizados contribuyan directamente al cumplimiento de los objetivos.

En una etapa posterior, si la plataforma se convierte en un emprendimiento comercial, podrán utilizarse indicadores como el **Valor Actual Neto (VAN)** y la **Tasa Interna de Retorno (TIR)** para calcular su rentabilidad. En la fase actual, estos indicadores no son indispensables, porque todavía no existen ingresos comerciales proyectados.

El flujo de caja se controlará mediante el registro de los aportes realizados por los integrantes y de los egresos relacionados con la investigación, el diseño, la elaboración del prototipo y la sustentación. La principal estrategia será utilizar programas gratuitos, aprovechar los equipos disponibles y realizar únicamente los gastos necesarios. Así, el proyecto podrá ejecutarse de manera organizada, sin recurrir a préstamos y con una inversión aproximada de **$350.000 COP**.

CONCLUSIÓN

Al realizar este proyecto se ha podido comprender que para muchos estudiantes y personas del común compartir sus creaciones artísticas no siempre suele ser fácil. Aunque tengan talento, creatividad e interés por el arte, el miedo a recibir críticas negativas, ser rechazados o sentirse juzgados puede hacer que prefieran guardar esa creatividad y no mostrarla a los demás a causa de ese miedo. Por esta razón, consideramos algo importante, buscar una alternativa que permita que las personas puedan expresarse libremente en un ambiente donde se sientan cómodos, con respeto mutuo y apoyo.

A través de la investigación y de la encuesta que se realizó con anterioridad, se han podido conocer mejor las diversas opiniones, necesidades y experiencias de distintas personas tanto estudiantes como adultos frente al arte y a las plataformas digitales. Los resultados fueron un evidente interés positivo en la creación de un espacio respetuoso y constructivo en el cual puedan compartir su arte y recibir comentarios útiles o de valor. Esto permite entender que una plataforma de este estilo no debería enfocarse simplemente en mostrar trabajos, sino también en crear una comunidad unida donde las personas puedan en conjunto aprender, compartir ideas y mejorar sus habilidades mutuamente.

El uso del pensamiento de diseño también fue parte importante durante el proceso de creación del proyecto, ya que podemos pensar desde una perspectiva distinta en la plataforma desde las necesidades de los propios usuarios. De esta manera, entendimos que una buena plataforma que pretende la unión cooperativa de una comunidad sana y libre no depende únicamente de que funcione correctamente, sino también de que las personas se sientan bien al utilizarla. Compartiendo empatía, creatividad, confianza y el debido respeto, siendo elementos fundamentales dentro de nuestra propuesta.

Este proyecto nos permite ver de manera más amplia que la tecnología y el arte pueden trabajar juntos como uno solo para crear nuevas oportunidades de aprendizaje y expresión libres. Nuestra propuesta busca ser más que una simple plataforma para publicar dibujos o diseños; busca convertirse en un espacio donde todos puedan sentirse escuchados y respetados, compartir lo que hacen sin miedo y encontrar motivación para seguir desarrollando su creatividad.

Aunque el proyecto todavía puede seguir mejorando mediante el desarrollo y la prueba de un prototipo, consideramos que la investigación realizada constituye una base importante para continuar construyendo una plataforma digital más cercana, inclusiva y humana para todos

ANEXOS

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

1. Introducción y alcance

El presente anexo reúne los elementos utilizados para apoyar el desarrollo de la propuesta de una plataforma web educativa y creativa orientada a estudiantes interesados en el dibujo, el diseño digital y otras formas de expresión artística.

La propuesta surge a partir de una problemática identificada en el proyecto: algunos estudiantes presentan dificultades para compartir sus creaciones debido al temor al rechazo, las críticas negativas y la ausencia de espacios donde puedan recibir retroalimentación constructiva. Esta situación puede afectar su confianza, motivación y disposición para continuar desarrollando sus habilidades artísticas.

El alcance del anexo comprende la descripción del instrumento empleado para recopilar información y la relación de dicha información con las características planteadas para la plataforma. Su finalidad es dejar constancia del procedimiento utilizado durante la investigación y de los aspectos considerados para orientar la propuesta.

2. Descripción técnica del instrumento de investigación

La técnica de recolección de información utilizada fue la encuesta. El instrumento correspondió a un cuestionario estructurado que incluyó preguntas cerradas y abiertas.

El cuestionario fue diseñado para obtener información directa de los estudiantes sobre su relación con las actividades artísticas, la frecuencia con que participan en ellas, las

dificultades que encuentran al momento de compartir sus creaciones y la aceptación de una posible plataforma digital destinada a este propósito.

La población considerada estuvo conformada por estudiantes de la institución educativa Colegio Adventista de Apartadó. La muestra correspondió a un grupo seleccionado de manera intencional, teniendo en cuenta su acceso a herramientas digitales y su posible interés en actividades artísticas.

El instrumento permitió abordar aspectos relacionados con la confianza, la participación, la percepción de seguridad y las necesidades de interacción dentro de un entorno digital. También se contemplaron características que los estudiantes podrían considerar importantes para sentirse acompañados al momento de publicar sus trabajos.

3. Aspectos considerados en el cuestionario

Las preguntas del instrumento estuvieron orientadas a identificar diferentes dimensiones relacionadas con el problema de investigación. Entre ellas se encuentran:

- Interés de los estudiantes por el arte y las actividades creativas.
- Frecuencia de participación en actividades artísticas.
- Experiencias y dificultades relacionadas con compartir creaciones.
- Temor a recibir rechazo o comentarios negativos.
- Emociones asociadas con la publicación de trabajos artísticos.
- Percepción sobre la seguridad y confianza dentro de una plataforma digital.
- Interés por contar con espacios de comunicación y acompañamiento.
- Aceptación de herramientas como foros y chat de ayuda.
- Necesidad de comentarios respetuosos y constructivos.

- Importancia de la privacidad y de mecanismos que favorezcan un ambiente de respeto.
- Interés por recibir apoyo personalizado durante el proceso creativo.

El cuestionario también incorporó una pregunta abierta destinada a recoger consejos o sugerencias de los estudiantes sobre las características que debería tener una plataforma para que quienes comparten arte puedan sentirse seguros y apoyados.

4. Relación del instrumento con la propuesta de plataforma

La información recopilada mediante el cuestionario se relaciona directamente con el propósito general del proyecto: desarrollar un sitio web interactivo inspirado en los fundamentos del pensamiento de diseño, donde los usuarios puedan comunicar sus ideas, recibir ayuda personalizada y encontrar inspiración y apoyo dentro del espacio del arte digital.

Desde esta perspectiva, la plataforma no se plantea únicamente como un espacio para publicar dibujos o diseños. Su orientación incluye una dimensión humana y educativa, en la que la interacción entre usuarios pueda favorecer la confianza, el respeto, la comunicación y el desarrollo creativo.

Entre los elementos planteados para la propuesta se encuentran herramientas interactivas como el chat de ayuda y los foros. Estas funciones responden al objetivo específico de incentivar la comunicación y acompañar a los usuarios durante su proceso creativo.

5. Fundamentación desde el pensamiento de diseño

La propuesta se encuentra vinculada con el enfoque de Design Thinking, entendido en el proyecto como una metodología centrada en el usuario y orientada a la resolución creativa de problemas.

El modelo considerado comprende cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Estas etapas se entienden como parte de un proceso iterativo, en el cual las necesidades del usuario orientan la construcción y posterior mejora de la solución propuesta.

En el proyecto, la empatía adquiere especial importancia porque permite considerar no solamente las necesidades funcionales de los estudiantes, sino también aspectos relacionados con sus emociones, confianza y percepción frente a la posibilidad de compartir sus trabajos.

La plataforma propuesta, por tanto, busca responder a una necesidad concreta identificada durante la investigación: disponer de un espacio digital donde la expresión artística pueda desarrollarse dentro de un ambiente respetuoso, participativo y orientado al crecimiento.

6. Características generales de la propuesta

La propuesta contempla una plataforma digital interactiva dirigida principalmente a jóvenes interesados en la expresión artística y el diseño digital. Su orientación se fundamenta en valores como la creatividad, el respeto, el trabajo en equipo y la confianza.

La creatividad se plantea como medio para estimular la generación de ideas y la expresión artística. El respeto busca favorecer la valoración de las diferentes opiniones y mantener un ambiente adecuado dentro de la plataforma. El trabajo en equipo se relaciona con la posibilidad de aprender de otros y desarrollar proyectos de manera colaborativa. Finalmente, la confianza constituye un elemento central para permitir que los jóvenes puedan expresarse sin temor a ser juzgados.

De esta manera, las características de la plataforma mantienen correspondencia con el problema planteado y con los objetivos establecidos en la investigación.

7. Alcance y consideraciones para el prototipo

El proyecto establece que la propuesta todavía puede continuar desarrollándose mediante la construcción, prueba y validación de un prototipo. Por esta razón, las características descritas en este anexo representan los elementos planteados a partir de la investigación y no deben interpretarse como evidencia de que la plataforma ya se encuentra completamente implementada.

El desarrollo posterior deberá permitir comprobar el funcionamiento de las herramientas propuestas y determinar si estas responden efectivamente a las necesidades identificadas en los estudiantes.

La evaluación del prototipo deberá conservar el enfoque centrado en el usuario que caracteriza al proyecto, considerando tanto los aspectos funcionales de la plataforma como la experiencia de quienes interactúen con ella.

INFORME DE TABULACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Muestra analizada: 36 respuestas

1. Metodología y muestreo

Se analizaron 36 registros contenidos en la hoja de respuestas. La tabulación se realizó mediante frecuencias absolutas, porcentajes y, cuando resulta pertinente, frecuencia acumulada. Las preguntas de selección múltiple se procesaron por opción, por lo que sus porcentajes no necesariamente suman 100%.

Población y muestra

La población objetivo exacta no está indicada en el archivo fuente. La muestra disponible para este informe está conformada por 36 respuestas. Por esta razón, no se afirma un tamaño de población ni un margen de error que no estén sustentados por los datos.

Tipo de muestreo

El archivo no registra cómo fueron seleccionados los participantes. Por tanto, el tipo de muestreo no puede determinarse con certeza a partir de la base. Si las respuestas fueron obtenidas mediante participantes disponibles o que respondieron voluntariamente, metodológicamente podría describirse como muestreo no probabilístico por conveniencia/voluntario; esta clasificación debe confirmarse con quien realizó la encuesta.

Tratamiento de datos

Se excluyeron los campos de identificación personal del análisis estadístico. Las respuestas vacías se contabilizan como 'No respondieron' y no se incluyen en el denominador de las preguntas cuando se calcula el porcentaje de respuestas válidas.

2. Resumen general de la tabulación

Pregunta	Válidas	No respondieron	Categorías
¿Con qué frecuencia realizas actividades artísticas como dibujo, diseño digital, pintura o ilustración?	36	0	5
¿Qué tipo de arte te interesa más? (puedes marcar más de una)	36	0	9
¿Sueles compartir tus creaciones artísticas con otras personas?	36	0	5
¿Qué tanto te afecta la posibilidad de recibir críticas negativas al mostrar tu arte?	36	0	5
¿Has dejado de compartir una obra artística por miedo a que se burlen o critiquen tu	36	0	5

trabajo?			
¿Qué sientes al publicar tu arte en internet? Selecciona máximo 3 opciones	33	3	6
¿Cómo influiría un espacio	36	0	8

con comentarios moderados en tu decisión de compartir arte?			
¿Has utilizado alguna red social o plataforma para compartir tus dibujos o diseños? (Ejemplo: Instagram, Twitter, DeviantArt, TikTok)	36	0	4
En caso de haber usado alguna plataforma, ¿has recibido comentarios negativos que te hayan	36	0	5

afectado emocionalmente?			
¿Qué tan seguro(a) te sientes al compartir tu arte en plataformas digitales actuales?	36	0	5
¿Te gustaría recibir asistencia personalizada (como consejos o guías) para mejorar tus habilidades artísticas dentro de la plataforma?	36	0	5
¿Usarías un chat de ayuda donde puedas hablar con otros estudiantes o mentores sobre tus dudas artísticas o emocionales?	36	0	5
¿Te gustaría que existiera una plataforma digital exclusiva para estudiantes, donde puedas compartir tu arte sin miedo al rechazo?	36	0	5

¿Qué tan importante es para ti que una plataforma artística fomenta el respeto, empatía y trabajo en equipo	36	0	3
¿Estarías dispuesto(a) a participar en una comunidad digital donde se valore la expresión artística en todas sus formas (tradicional, digital, mixta)?	36	0	5
¿Qué nombre o estilo le pondrías a una plataforma que busca inspirar confianza y creatividad? (respuesta abierta)	31	5	30
Si existiera una plataforma como la que describimos, ¿crees que aumentaría tu	36	0	3

motivación para crear y compartir arte?			

La tabla anterior permite verificar rápidamente el nivel de respuesta de cada pregunta antes de interpretar los resultados.

3. Análisis de cada pregunta

3.1. ¿Con qué frecuencia realizas actividades artísticas como dibujo, diseño digital, pintura o ilustración?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Ocasionalmente	19	52.8%	19
Varias veces a la semana	8	22.2%	27
Todos los días	4	11.1%	31
Una vez a la semana	3	8.3%	34
Nunca	2	5.6%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue "Ocasionalmente", con 19 respuestas (52.8%). Le siguió "Varias veces a la semana", con 8 (22.2%). Esto permite observar el nivel de frecuencia con que la actividad está presente en la muestra.

3.2. ¿Qué tipo de arte te interesa más? (puedes marcar más de una)

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Dibujo tradicional (lápiz	25	69.4%	25

papel)	25	69.4%	50
Ilustración digital	12	33.3%	62
Pintura (acrílica	11	30.6%	73
acuarela	11	30.6%	84
óleo)	11	30.6%	95
Diseño gráfico	10	27.8%	105
Otro: _____	4	11.1%	109
Animación o cómic	3	8.3%	112
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La opción con mayor frecuencia fue "Dibujo tradicional (lápiz", seleccionada 25 veces (69.4% de las respuestas válidas). Al tratarse de una pregunta de selección múltiple, las personas pudieron escoger más de una opción, por lo que el gráfico representa cuántas veces fue seleccionada cada alternativa y no una distribución exclusiva entre categorías.

3.3. ¿Sueles compartir tus creaciones artísticas con otras personas?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
A veces	12	33.3%	12
Nunca	8	22.2%	20
Casi siempre	6	16.7%	26
Casi nunca	6	16.7%	32

Siempre	4	11.1%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “A veces”, con 12 respuestas (33.3%). Le siguió “Nunca”, con 8 (22.2%). La distribución permite identificar la tendencia predominante dentro de las respuestas registradas.

3.4. ¿Qué tanto te afecta la posibilidad de recibir críticas negativas al mostrar tu arte?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Nada	14	38.9%	14
Algo	10	27.8%	24
Mucho	5	13.9%	29
Bastante	5	13.9%	34
Poco	2	5.6%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Nada”, con 14 respuestas (38.9%). Le siguió “Algo”, con 10 (27.8%). El resultado sirve para identificar el nivel de seguridad, preocupación o impacto percibido frente a la actividad artística.

3.5. ¿Has dejado de compartir una obra artística por miedo a que se burlen o critiquen tu trabajo?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Nunca	15	41.7%	15
A veces	7	19.4%	22

Casi siempre	6	16.7%	28
Casi nunca	5	13.9%	33
Siempre	3	8.3%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Nunca”, con 15 respuestas (41.7%). Le siguió “A veces”, con 7 (19.4%). El resultado sirve para identificar el nivel de seguridad, preocupación o impacto percibido frente a la actividad artística.

3.6. ¿Qué sientes al publicar tu arte en internet? Selecciona máximo 3 opciones

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Nervios o ansiedad	17	51.5%	17
Motivación	11	33.3%	28
Inseguridad	9	27.3%	37
Emoción	9	27.3%	46
Miedo al rechazo	8	24.2%	54
Orgullo	8	24.2%	62
Total válidas	**33**	**100.0%**	**33**
No respondieron	3		

Análisis: La opción con mayor frecuencia fue “Nervios o ansiedad”, seleccionada 17 veces (51.5% de las respuestas válidas). Al tratarse de una pregunta de selección múltiple, las personas pudieron escoger más de una opción, por lo que el gráfico representa cuántas veces fue seleccionada cada alternativa y no una distribución exclusiva entre categorías.

3.7. ¿Cómo influiría un espacio con comentarios moderados en tu decisión de compartir arte?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Neutral	15	41.7%	15
De acuerdo	11	30.6%	26
Muy de acuerdo	3	8.3%	29
No estoy seguro(a)	2	5.6%	31
Sí, mucho	2	5.6%	33
Sí, algo	1	2.8%	34
En desacuerdo	1	2.8%	35
Muy en desacuerdo	1	2.8%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Neutral”, con 15 respuestas (41.7%). Le siguió “De acuerdo”, con 11 (30.6%). La distribución permite identificar la tendencia predominante dentro de las respuestas registradas.

3.8. ¿Has utilizado alguna red social o plataforma para compartir tus dibujos o diseños? (Ejemplo: Instagram, Twitter, DeviantArt, TikTok)

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Si	17	47.2%	17
No	15	41.7%	32
si	2	5.6%	34

no	2	5.6%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Si”, con 17 respuestas (47.2%). Le siguió “No”, con 15 (41.7%). La distribución permite identificar la tendencia predominante dentro de las respuestas registradas.

3.9. En caso de haber usado alguna plataforma, ¿has recibido comentarios negativos que te hayan afectado emocionalmente?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
No he usado plataformas	13	36.1%	13
Nunca	10	27.8%	23
Pocas veces	7	19.4%	30
Sí, algunas veces	3	8.3%	33
Sí, muchas veces	3	8.3%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “No he usado plataformas”, con 13 respuestas (36.1%). Le siguió “Nunca”, con 10 (27.8%). El resultado sirve para identificar el nivel de seguridad, preocupación o impacto percibido frente a la actividad artística.

3.10. ¿Qué tan seguro(a) te sientes al compartir tu arte en plataformas digitales actuales?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Neutral	20	55.6%	20
Muy seguro(a)	6	16.7%	26

Algo seguro(a)	5	13.9%	31
Algo inseguro(a)	3	8.3%	34
Muy inseguro(a)	2	5.6%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Neutral”, con 20 respuestas (55.6%). Le siguió “Muy seguro(a)”, con 6 (16.7%). El resultado sirve para identificar el nivel de seguridad, preocupación o impacto percibido frente a la actividad artística.

3.11. ¿Te gustaría recibir asistencia personalizada (como consejos o guías) para mejorar tus habilidades artísticas dentro de la plataforma?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Sí, un poco	17	47.2%	17
Sí, mucho	7	19.4%	24
Indiferente	6	16.7%	30
No mucho	3	8.3%	33
No, nada	3	8.3%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Sí, un poco”, con 17 respuestas (47.2%). Le siguió “Sí, mucho”, con 7 (19.4%). El resultado ayuda a estimar el nivel de aceptación o interés de la propuesta.

3.12. ¿Usarías un chat de ayuda donde puedas hablar con otros estudiantes o mentores sobre tus dudas artísticas o emocionales?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Probablemente sí	14	38.9%	14
Tal vez	9	25.0%	23
Sí, definitivamente	6	16.7%	29
No, no lo usaría	5	13.9%	34
Probablemente no	2	5.6%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Probablemente sí”, con 14 respuestas (38.9%). Le siguió “Tal vez”, con 9 (25.0%). El resultado ayuda a estimar el nivel de aceptación o interés de la propuesta.

3.13. ¿Te gustaría que existiera una plataforma digital exclusiva para estudiantes, donde puedas compartir tu arte sin miedo al rechazo?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Sí, algo	17	47.2%	17
Sí, mucho	9	25.0%	26
Indiferente	7	19.4%	33
No mucho	2	5.6%	35
No, nada	1	2.8%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Sí, algo”, con 17 respuestas (47.2%). Le siguió “Sí, mucho”, con 9 (25.0%). El resultado sirve para identificar el nivel de seguridad, preocupación o impacto percibido frente a la actividad artística.

3.14. ¿Qué tan importante es para ti que una plataforma artística fomente el respeto, la empatía y el trabajo en equipo?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Muy importante	22	61.1%	22
Algo importante	11	30.6%	33
Poco importante	3	8.3%	36
Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Muy importante”, con 22 respuestas (61.1%). Le siguió “Algo importante”, con 11 (30.6%). La distribución permite identificar qué tan prioritaria es esta característica para los participantes.

3.15. ¿Estarías dispuesto(a) a participar en una comunidad digital donde se valore la expresión artística en todas sus formas (tradicional, digital, mixta)?

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Probablemente sí	14	38.9%	14
Tal vez	9	25.0%	23
Sí, definitivamente	9	25.0%	32
Probablemente no	2	5.6%	34
No	2	5.6%	36

Total válidas	**36**	**100.0%**	**36**

Análisis: La respuesta más frecuente fue “Probablemente sí”, con 14 respuestas (38.9%). Le siguió “Tal vez”, con 9 (25.0%). El resultado ayuda a estimar el nivel de aceptación o interés de la propuesta.

3.16. ¿Qué nombre o estilo le pondrías a una plataforma que busca inspirar confianza y creatividad? (respuesta abierta)

Variable / respuesta	Cantidad	Porcentaje	Frecuencia acumulada
No sé	6	19.4%	6
Luz del pincel	1	3.2%	7
Piensa y Crea	1	3.2%	8
ConfiArte	1	3.2%	9
DIKO	1	3.2%	10
Lápiz digital	1	3.2%	11
Le pondría un estilo moderno, creativo y profesional, con colores suaves como azul y morado, una tipografía limpia y un diseño minimalista que transmita confianza, innovación y facilidad de uso.	1	3.2%	12
creaty	1	3.2%	13

Comparte tu talento	1	3.2%	14
Sprit	1	3.2%	15

Yo creativo	1	3.2%	16
Katsukicreaty	1	3.2%	17
Arthee	1	3.2%	18
Quizá yo diría algo como: spirit-art	1	3.2%	19
Atitectos del arte	1	3.2%	20
Diseños zero	1	3.2%	21
Paso a paso	1	3.2%	22
Skibidi art sigma pro	1	3.2%	23
Arte de todos	1	3.2%	24
Tu arte	1	3.2%	25
Draw the creation	1	3.2%	26
Le pondría el nombre "Lumina" porque siento que transmite claridad e inspiración. Para el estilo elegiría un diseño minimalista, con colores suaves y detalles creativos que hagan la plataforma	1	3.2%	27

Atractiva y fácil de usar			
No es lo mío	1	3.2%	28
InspirARTE	1	3.2%	29
Se tu mismo	1	3.2%	30
Urartfinity (el nombre es como parecido a furaffinity, es que... intente sacar un nombre rápido)	1	3.2%	31
Total válidas	**31**	**100.0%**	**31**
No respondieron	5		

Análisis: La respuesta más frecuente fue “no sé”, con 2 respuestas (6.5%). Le siguió “No se”, con 1 (3.2%). La distribución permite identificar la tendencia predominante dentro de las respuestas registradas.

3.17. Si existiera una plataforma como la que describimos, ¿crees que aumentaría tu motivación para crear y compartir arte?

Esta es una pregunta abierta; se presentan las respuestas textuales y un resumen de participación.

Respuesta	Frecuencia
Sí, aumentaría un poco	16
Sí, aumentaría mucho	16
No cambiaría nada	4

Análisis: Se obtuvieron 36 respuestas abiertas y 0 personas no respondieron. Las

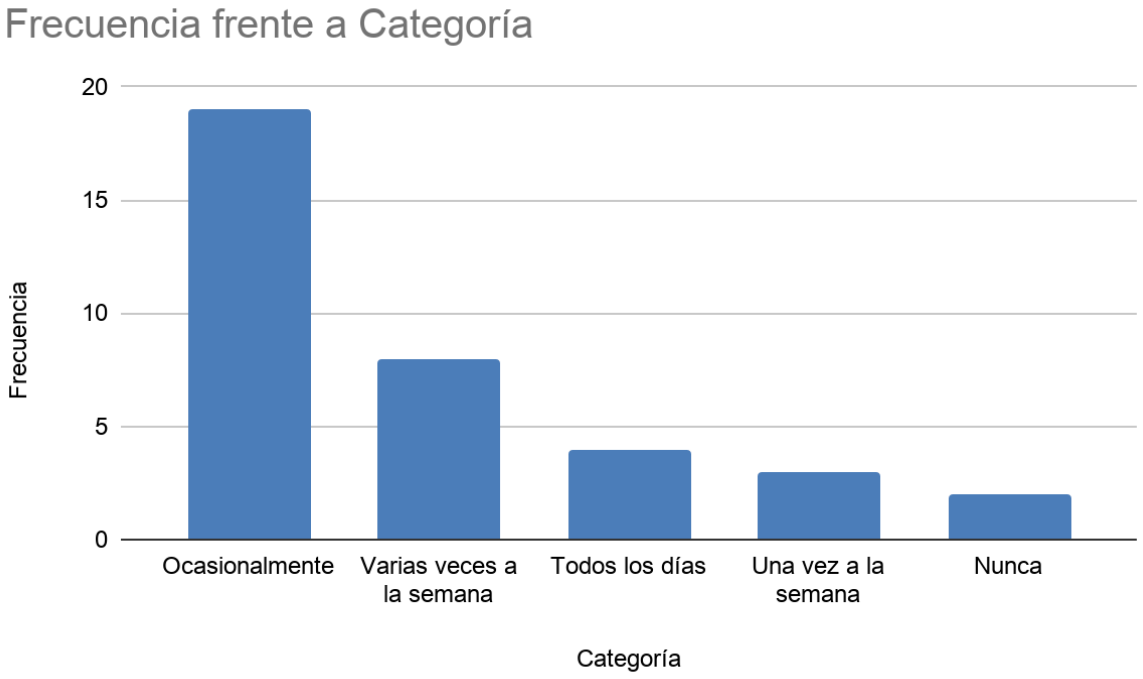
respuestas muestran diversidad de propuestas y estilos. Debido a que se trata de texto libre, no es estadísticamente apropiado forzar las respuestas en categorías inventadas; por eso se conserva la evidencia textual y se utiliza el gráfico únicamente para mostrar el nivel de participación.

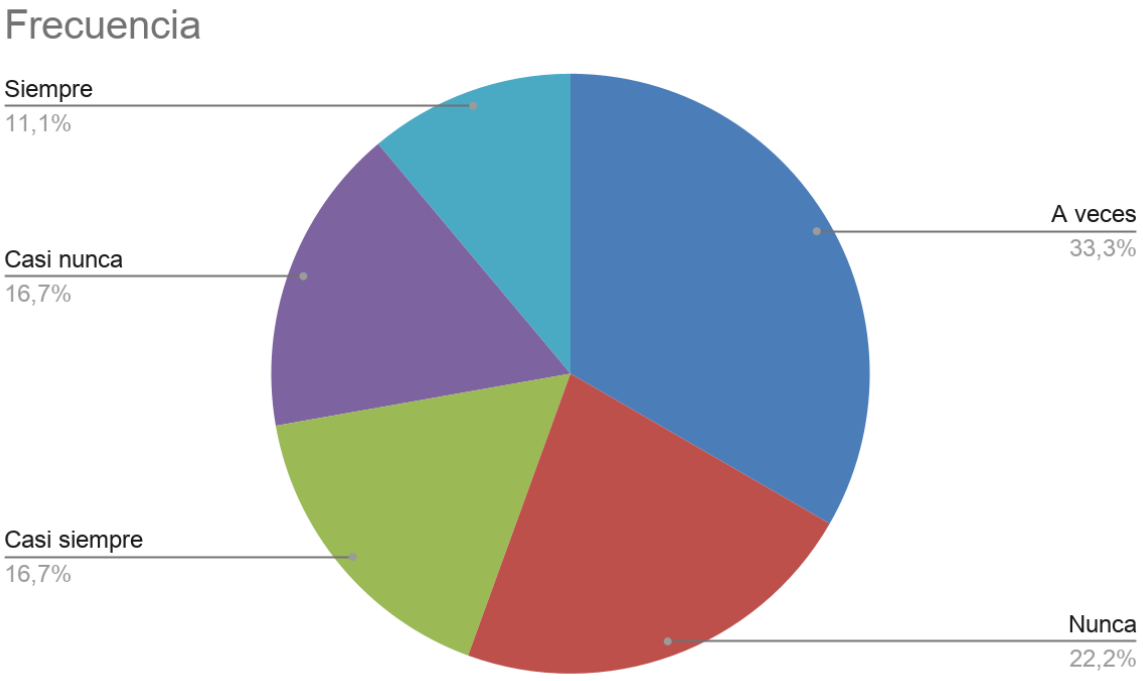
4. Conclusiones generales

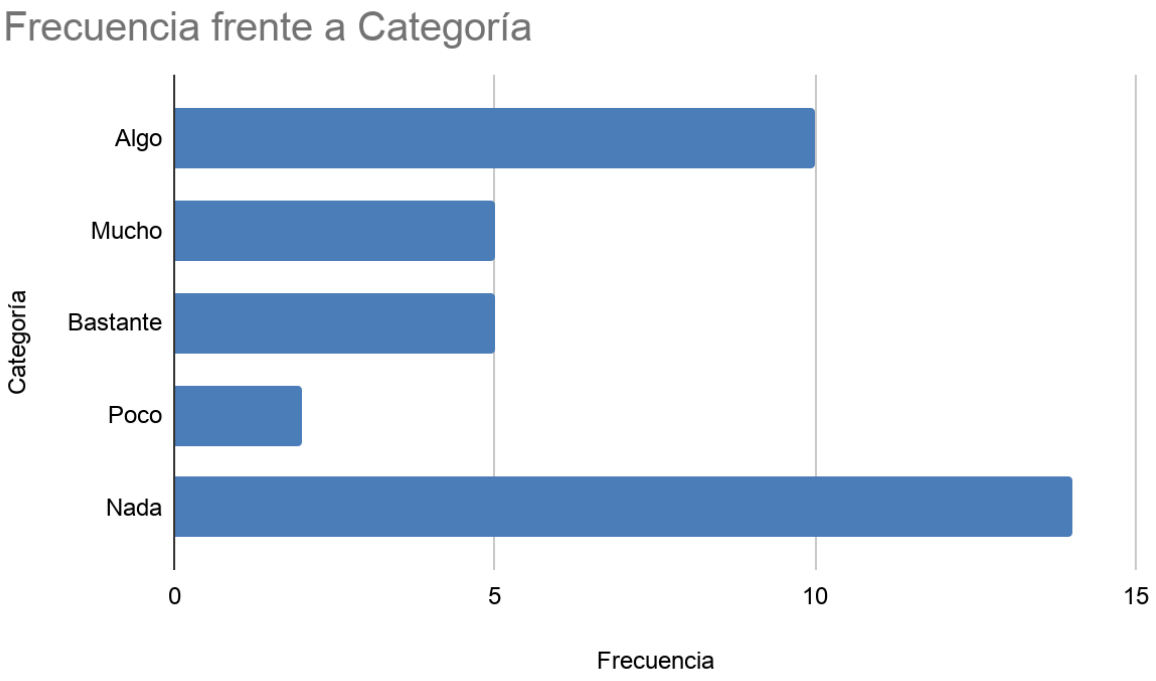
La encuesta permite describir tendencias de la muestra respecto a la práctica artística, la exposición de las creaciones, la percepción de críticas y el interés por una plataforma digital orientada a estudiantes. Los resultados deben interpretarse como descriptivos de las respuestas recolectadas y no como una estimación automática de toda la población estudiantil. Para una presentación académica, los hallazgos más relevantes pueden seleccionarse a partir de las preguntas con mayores diferencias entre categorías y de aquellas directamente relacionadas con el objetivo del proyecto. Las preguntas de selección múltiple deben presentarse indicando expresamente que una persona podía elegir varias opciones.

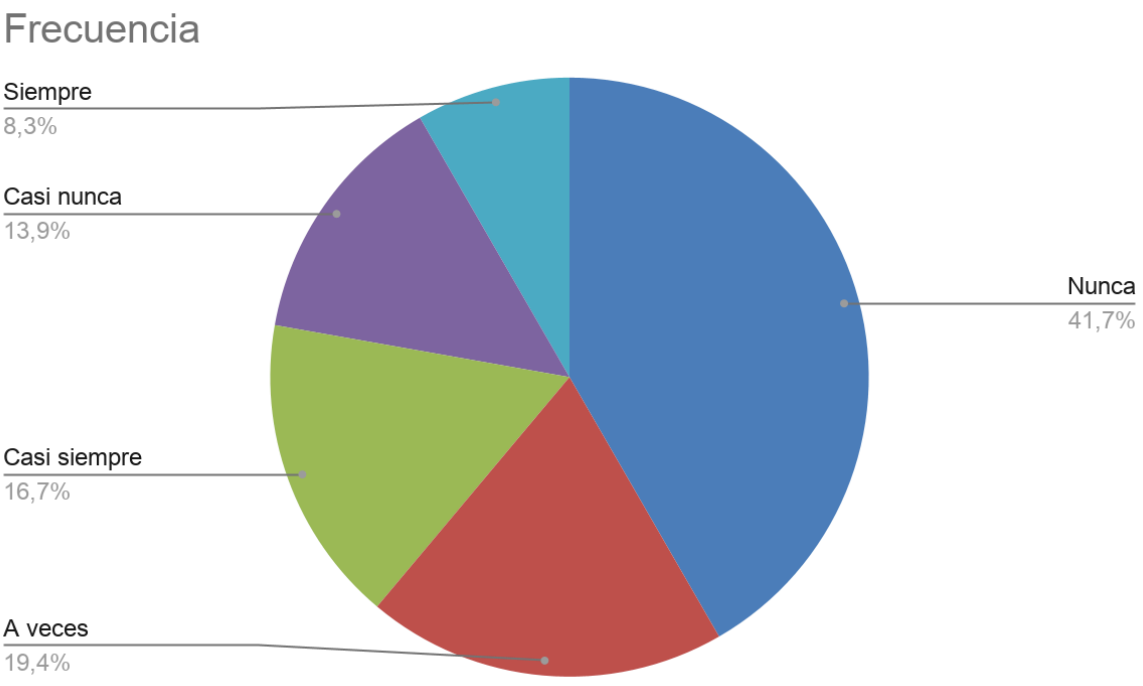
5. Nota sobre los gráficos Los gráficos incluidos son representaciones de las frecuencias calculadas a partir de la base de respuestas. No se añadieron datos externos ni estimaciones no sustentadas por el archivo.

GRÁFICOS


Frecuencia frente a Categoría
20
15
10
5
0
Frecuencia
Ocasionalmente
Varias veces a la semana
Todos los días
Una vez a la semana
Nunca
Categoría


Frecuencia
Siempre
11,1%
A veces
33,3%
Casi nunca
16,7%
Casi siempre
16,7%
Nunca
22,2%


Frecuencia frente a Categoría
Algo
Mucho
Bastante
Poco
Nada
Categoría
0
5
10
15
Frecuencia


Frecuencia
Siempre
8,3%
Casi nunca
13,9%
Nunca
41,7%
Casi siempre
16,7%
A veces
19,4%

CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Introducción al proyecto de grado																								
Generar una idea de investigación a partir de una problemática																								
Creación del título de proyecto de grado																								
Hacer la portada con sus respectivas actualizaciones																								
Tabla de contenido																								
Introducción del proyecto																								
Planteamiento del problema																								
Realizar la pregunta de investigación																								

Creación de la hipótesis																								

ACTIVIDAD	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Objetivo general y específicos																								
Justificación																								
Antecedentes																								
Marco teórico (Tesauros y demás)																								
Creación de marco conceptual (Cronograma)																								

BIBLIOGRAFÍA

- Vico, M., de Francisco Vela, S., & Buitrago, M. P. (2021). Cuando el pensamiento en Diseño y el mundo legal se encuentran: Innovación para mejorar la prestación de servicios públicos. RChD: creación y pensamiento, 6(11), 1-5.
- Pachón, M. (s. f.). Cuando el pensamiento en Diseño y el mundo legal se encuentran: Innovación para mejorar la prestación de servicios públicos. Recuperado 12 de febrero de 2026, de https://www.researchgate.net/profile/Santiago-De-Francisco/publication/356709584_Cuando_el_pensamiento_en_Diseno_y_el_mundo_legal_se_encuentran_Innovacion_para_mejorar_la_prestacion_de_servicios_publicos/links/636525aa54eb5f547ca27e79/Cuando-el-pensamiento-en-Diseno-y-el-mundo-legal-se-encuentran-Innovacion-para-mejorar-la-prestacion-de-servicios-publicos.pdf
- García Peralta, A. (2021). Design thinking en educación. En M. Sánchez González (Ed.), #DIenlínea UNIA : guía para una docencia innovadora en red (1.a ed., pp. 166-177). Universidad Internacional de Andalucía. https://doi.org/10.56451/10334/6113
- Bauman, Z. (2017). *Tiempos líquidos: Vivir en una época de incertidumbre*. Tusquets.
- Bonsignore, E., Ahn, J., Clegg, T. L., Guha, M. L., Hourcade, J. P., Yip, J. C., & Druin, A. (2013). Embedding participatory design into designs for learning: An untapped interdisciplinary resource? En N. Rummel, M. Kapur, M. Nathan, & S. Puntambekar (Eds.), *To see the world and a grain of sand: Learning across levels of space, time, and scale* (pp. 549–556). International Society of the Learning Sciences.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review, 86*(6), 84–92.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues, 8*(2), 5–21.

- Dillenbourg, P., Järvelä, S., & Fischer, F. (2009). The evolution of research on computer-supported collaborative learning. En N. Balacheff, S. Ludvigsen, T. de Jong, A. Lazonder, & S. Barnes (Eds.), *Technology-enhanced learning: Principles and products* (pp. 3–19). Springer.
- García Peralta, A. (2021). Design thinking en educación. En M. Sánchez González (Ed.), *#DIenlínea UNIA: Guía para una docencia innovadora en red* (pp. 166–177). Universidad Internacional de Andalucía.
- Kelley, D., & Kelley, T. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.
- Leinonen, T., & Durall-Gazulla, E. (2014). Design thinking and collaborative learning. *Comunicar, 21*(42), 107–116.
- Liedtka, J. (2018). Why design thinking works. *Harvard Business Review, 96*(5), 72–79.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2008). Introducing technological pedagogical content knowledge. En *Proceedings of the Annual Meeting of the American Educational Research Association*.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) & Eurostat. (2018). *Manual de Oslo 2018: Directrices para la recopilación, presentación y utilización de datos sobre innovación*.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2010). *Design thinking: Understand–improve–apply*. Springer.
- Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial* (3.ª ed.). The MIT Press.

- Vico C., M., de Francisco Vela, S., & Pachón Buitrago, M. (2021). Cuando el pensamiento en Diseño y el mundo legal se encuentran: Innovación para mejorar la prestación de servicios públicos. *RChD: Creación y Pensamiento, 6*(11), 1–5.