

Teletrabajo, una opción para los diseñadores

Por Francisco Torres García

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Doctorado en Diseño y Visualización de la Información

Twitter @ftorres2706

Artículo presentado para el

Quinto Foro Comaprod: Intersecciones (2016)

Intersección Tercera: La práctica profesional

*Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos,
la edad de la sabiduría, y también de la locura.*
Charles Dickens
Historia de dos ciudades

Sinopsis

El teletrabajo, habilitado por las TIC, es una modalidad para que los diseñadores gráficos ejerzan su profesión sin importar la localización propia o de su empleador. Se presentan referencias, reflexiones e ideas a fin de potenciar esas prácticas profesionales, a pesar de sus riesgos, dentro del modelo social emergente que la omnipresencia de la Nube plantea en el escenario global.

Abstract

Telework, enabled by Information and Communication Technologies, is a modality for Graphic Designers to exercise their profession without regard to their own or their employer's location. References, reflections and ideas are presented to empower said professional practices, risks notwithstanding, within the emergent social model that the omnipresence of the Cloud puts forward, as part of a global phenomenon.

Pregunta de investigación

Ante la ubicuidad de la Internet y el visible crecimiento explosivo de la competencia global, ¿Cómo pueden los diseñadores gráficos aprovechar el teletrabajo impulsado por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, buscando enfrentar sus retos laborales actuales y futuros, mejorando su productividad y conservando su profesionalismo?

Palabras clave

Teletrabajo, TIC, Diseño gráfico.

Introducción

El teletrabajo surge cuando la tarea desempeñada por una persona tiene lugar fuera de las instalaciones de quien lo contrata, es decir al tiempo que la localización de uno y otro es irrelevante para la función que se realiza. Ya que el planeta

se ha achicado, en sentido metafórico, gracias a la intervención de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), tal idea alcanzaría su piñáculo cuando cualquier cliente pueda contratar a cualquier profesional del mundo.

Acaso existan otras profesiones o personas incompatibles con esta metodología; en el caso de los diseñadores gráficos es apropiada pues muchas veces, con las TIC como aliadas, para ellos el mejor lugar donde trabajar es su casa, una cafetería o un hotel estando de viaje: su talento es móvil, sus herramientas portátiles; están desligados de una ubicación.

Es cierto que esta modalidad tiene tanto bondades como inconvenientes que deben sopesarse, tras reconocer que es una realidad global de libre mercado que llegó para quedarse. Compete a las universidades, en un ejercicio prospectivo, analizar esta usanza que responde a demandas de una sociedad cambiante que deja atrás los paradigmas de despachos y oficinas a fin de abordar nuevos lenguajes y prácticas en espacios de encuentro digitales.

En este documento se traen a la luz algunos aspectos de este fenómeno en el campo laboral que redefine la interacción entre diseñadores y empleadores, y se proponen ideas con miras a adoptarlo en una escala personal y social, con ética y profesionalismo.

Este artículo tuvo como herramienta metodológica la investigación documental, sobre todo de fuentes electrónicas, incluyendo proveedores de tecnología y organizaciones internacionales como la OECD, entre otros. Merced a la investigación en las áreas señaladas se integraron algunas conclusiones.

Una definición de teletrabajo

El padre de esta idea, el físico e ingeniero estadounidense Jack Nilles, tras décadas de experiencia actualmente define así el trabajo a distancia¹: “Cualquier forma de sustitución de tecnologías de la información (telecomunicaciones o computadoras) por el traslado normal relacionado al empleo, llevando la labor al trabajador en vez de moverlos a ellos a la labor” (Nilles, 2013).

¹ Todas las traducciones de documentos originalmente en inglés son de este autor.

Esta es una definición funcional del teletrabajo, que se podría ampliar y contextualizar con detalles informáticos y tintes jurídicos o corporativos. Es importante señalar que comparte características con el emprendedurismo o trabajo por cuenta propia, del que es consanguíneo, siendo la diferencia básica el ser asalariado o independiente.

Historia del empleo remoto

Del griego $\tau\epsilon\lambda\epsilon$ (têle = lejos), la palabra teletrabajo o trabajo a distancia apareció como concepto en 1973 en el sur de California, cuando motivado a reducir el tiempo que las personas pasaban en el tráfico, el citado Nilles implantó en una compañía de seguros un sistema de terminales remotas, para que los empleados laborasen sin trasladarse a la oficina matriz en el centro de la ciudad, lo cual resultó en un decremento en el tránsito vehicular y en la deserción laboral, aunado a un aumento de productividad, entre otros ahorros (Nilles, 2013).

Sin embargo, desde entonces Nilles descubrió que el obstáculo principal al empleo remoto dejaba de ser el equipamiento para ser el esquema mental, sobre todo de los jefes, de que la jornada solamente puede hacerse en la oficina, el llamado “presentismo”; por eso aún hoy, más de cuarenta años después, apenas una fracción de la gente que podría hacer teletrabajo efectivamente lo hace, alcanzando en 2015 solamente el 20% en los Estados Unidos (Nilles, 2013).

Si bien tiene antecedentes en la década anterior, uno de los primeros productos disruptivos en la era moderna de las TIC que facilitaron el empleo a distancia, fue Skype² (hoy propiedad de Microsoft), creado en 2003 en Tallin, capital de Estonia (White, 2012). Skype ofrecía remplazar al teléfono, al fax, a los sistemas de mensajería instantánea e incluso al correo electrónico, agregando a éstos videoconferencia multipartita y convirtiéndose pronto en la herramienta preferida para enlazar a dos o más participantes; hoy es un producto multiplataforma, gratuito, con capacidad de intercambio de archivos y traducción automática de idio-

² Todos los productos, servicios y marcas comerciales citados son propiedad de sus respectivos dueños, se listan exclusivamente con fines ilustrativos y el autor no avala ni está asociado con las empresas u organizaciones mencionadas.

mas, que aprovecha las modernas topologías de red, comprimiendo y encriptando datos para conectar millones de computadoras en todo el globo a través de Internet. Lograr la telepresencia ya encuentra otras alternativas, por ejemplo Google Hangouts –también sin costo–, y sofisticados sistemas de paga de Cisco o Polycom.

Aspectos legales

Empresa y trabajador deben acordar ante la ley mutuas obligaciones y prohibiciones regulando la dependencia contractual o la prestación de servicios en este cambio organizacional y cultural.

Colombia es país líder en la legislación federal del trabajo remoto, al ser de los primeros –desde 2008– en ofrecer garantías laborales en este nuevo estándar de empleo, conservando la seguridad jurídica y social de la persona ante riesgos de trabajo, haciendo este modelo voluntario y reversible para ambas partes sin cuestionar los motivos y sin que exista precarización laboral, es decir conservando la responsabilidad corporativa y el derecho a vacaciones, jubilación, salud o gastos médicos y ahorro para el retiro, entre otras prestaciones, además de haber creado una Red Nacional de Fomento al Teletrabajo (Congreso de Colombia, 2008).

Desde 2010, los Estados Unidos de América tienen también *The Telework Enhancement Act* y el sitio web dedicado a su promoción www.telework.gov (US Federal Government, 2015).

Canadá, Australia, Argentina y otros países tienen igualmente legislación especializada al respecto. En contraste, la Ley Federal del Trabajo de México vigente en 2015 solamente indica, en su artículo 311: “Será considerado como trabajo a domicilio el que se realiza a distancia utilizando tecnologías de la información y la comunicación” (Cámara de diputados, 2015), lo cual resulta, si acaso, incipiente. Tras haber asumido la presidencia del Plan de Acción de América Latina y el Caribe en materia digital eLAC2018 (Cepal, 2015), México hace votos para promover hacia 2018 el desarrollo de marcos normativos sobre teletrabajo, sustanciado en el objetivo número 16 de su propuesta (Cepal, 2015).

¿Quiénes son candidatos a este modelo?

En realidad, la mayoría de los creativos están ya en constante movimiento, llevan un estilo de vida nómada que persigue las oportunidades donde éstas estén, pues la calidad de su labor es independiente de la localización física. Autores de contenido, mercadólogos, administradores comunitarios, por ejemplo, integran una breve lista de los profesionales que ya han podido beneficiarse del uso del desempeño laboral a distancia. Súmense a ellos los diseñadores gráficos.

Hace poco, Srinivasan (2013) reveló que el éxodo de mentes creativas y emprendedoras ha dejado de dirigirse ya a otros países y en su lugar van a la Nube: el conjunto de datos, software y servicios al que se puede acceder desde una conexión electrónica, como Amazon, Facebook o Gmail, globalmente distribuida y con un valor estimado para el año 2020 de 191,000 millones de dólares, según la firma de análisis Forrester (2014).

Dichos emprendedores forjan en la Nube comunidades virtuales donde trabajan, juegan, charlan y ríen con gente que mora a miles de kilómetros, viéndolos en alta definición, cuando a veces apenas conocen a los vecinos.

Srinivasan, investigador de la Universidad de Stanford, en EUA, incluso señala que ya se hacen estudios serios de cartografía de la Nube y las redes sociales, para analizar la diversidad de subculturas conectadas menos geográficamente y más por su estado mental y preferencias, por su afinidad emotiva e intelectual, apurando la formación de grupos, desde una pareja romántica hasta miles de simpatizantes de algún movimiento político, como los vistos en la primavera árabe; además apunta que este fenómeno ha propiciado una diáspora inversa, donde la gente se conoce en la Red y sólo después confluye hacia un sitio en común, cuya elección puede ser incidental, por ejemplo Silicon Valley. En suma, las TIC permiten la creación de cualquier tamaño de asamblea de personas, dispersas en la geografía, que resulta ya irrelevante.

En consecuencia, en la mayoría de las ciudades grandes, desde un teléfono celular con acceso a la Red es posible acceder en cualquier momento a casi todo, desde la comida, el hospedaje, la ropa y la transportación hasta el llavero y la cartera, en el sentido de que cuando la digitalización es inaplicable a los bienes en sí mismos, la interfaz que logra acceder a ellos sí lo es.

Actualidad del trabajo remoto

Las TIC han facilitado la redistribución y la reorganización global de los equipos de colegas y de las relaciones entre clientes y diseñadores, de modo síncrono o asíncrono, en lugares cercanos o distantes. Esto representa un cambio social y organizacional trascendental.

Se reconoce que la Nube, los Macrodatos y el cómputo móvil permearán con vigor todas las áreas de la actividad humana de aquí en adelante, lo que se evidencia por el crecimiento de los llamados *unicornios*, compañías privadas de tecnología individualmente valuadas arriba de mil millones de dólares –505,000 millones en conjunto–, más de la mitad de las cuales han surgido de 2015 a la fecha (Venkatachalam, 2015).

En la actualidad, el empleo a distancia está en boga sobre todo en el sector de la denominada “pequeña oficina - oficina en casa” (*SOHO* por sus siglas en inglés), o con los emprendedores y creativos independientes, es decir, autoempleados (*freelance*, en inglés) como suelen ser muchos de los diseñadores.

Por ejemplo, www.wework.com es un *unicornio* de 10,000 millones de dólares, que globalmente ofrece oficinas compartidas donde aglutinar creativos y emprendedores, la comunidad de teletrabajadores por autonomía, con decenas de miles de miembros (Fortune, 2016).

Lo dicho se apuntala con los datos obtenidos por un estudio hecho en 2014 por CISCO en quince países –incluido México–, con casi 4,000 empleados de tiempo completo. Tal estudio encontró esto, en resumen:

El ambiente laboral es crecientemente móvil, flexible y remoto. La mayoría de los profesionales usan dos o tres dispositivos personales en su vida diaria, estiman que su principal accesorio electrónico en el año 2020 será un teléfono inteligente y dos tercios de ellos buscarán empleo a través de varios países. La mitad de ellos desea la libertad de laborar o jugar en cualquier momento y lugar sin restricciones mas se consideran disponibles 24x7 para trabajar, se perciben como multitarea, muy productivos o de alto rendimiento y ven esto como una ventaja competitiva para su organización (CISCO, 2014).

Asimismo, la consultora International Data Corporation estima que en el año 2020, tan sólo en Estados Unidos, más de 105 millones de trabajadores serán móviles –tres cuartas partes de la fuerza laboral– impulsados por la disponibilidad

y abaratamiento de tabletas, teléfonos inteligentes y otros dispositivos, lo cual se suma a la aceptación corporativa de la modalidad del ejercicio profesional a distancia (International Data Corporation, 2015).

Ya existen corporaciones en la Nube como www.upwork.com, con más de cuatro millones de clientes (Upwork, 2015), quienes contratan en el ciberespacio equipos de diseñadores o diversos teletrabajadores profesionales, desde Eslovenia hasta Pakistán, de México al Reino Unido, a quienes por medios electrónicos se les paga por hora o por proyecto; otro ejemplo es www.toptal.com, mientras que en español se hallan 99designs.com.mx que agrupa cerca de un millón de diseñadores (EFE, 2015), www.designcrowd.com.mx con medio millón de oferentes (Designcrowd, 2015) y www.freelancer.mx que ostenta casi 18 millones de miembros –entre clientes y diseñadores– a nivel mundial (Freelancer, 2015), finalmente, con un enfoque más generalista se encuentra dribbble.com, una comunidad que ofrece empleos y publica portafolios de diseñadores.

Las ramificaciones de este escenario dan pie a otra discusión que se aborda más adelante, al aquilatar sus ventajas y desventajas.

Ventajas del teletrabajo

Originalmente, el propósito del empleo remoto era la eliminación del traslado a la oficina, que beneficiaba al empleado al ahorrarle gastos, tiempo de espera y uso de transporte, logrando por lo tanto más rendimiento, menos fatiga y estrés.

Hoy, además, el horario es flexible y gestionado por el propio trabajador, permitiéndole dormir más, pasar más tiempo con su familia, cuidar a los abuelos o a los niños, transitar un embarazo, lactancia, discapacidad o ingreso hospitalario, fomentando así la motivación, energía y optimismo, al facilitar un equilibrio y desarrollo de los planos personal y profesional del empleado; en suma, aumentar su calidad de vida (OMS, 2011, pág. 23).

Se beneficia también la compañía, al ahorrar espacios físicos y costos de operación, reducir el ausentismo y los retardos, al mejorar la productividad y premiando la eficiencia sobre la presencia.

El teletrabajo no programado ya ha resultado clave en México, en la crisis del virus H1N1 en 2009, reconocida como la primera pandemia del siglo XXI (López-Cervantes, 2010), o en las fuertes nevadas en Estados Unidos en los

inicios de 2016, que han impedido el acceso de los trabajadores a sus centros de trabajo tradicionales (OPM, 2016).

Por añadidura, la sociedad se beneficia con esta filosofía de trabajo en la protección del medio ambiente con menor contaminación, ruido y tráfico.

Desventajas y riesgos

Tanto aspirantes como veteranos del teletrabajo no escapan a encarar ambos lados de la moneda: en el caso de los diseñadores independientes, se convierten en sus propios jefes e inversionistas, poniendo en juego sus recursos para capitalizar su negocio; el diseñador asalariado, salvo que la empresa lo financie al menos parcialmente, a cambio de los beneficios que recibe es necesario que invierta en acondicionar un espacio apropiado y en adquirir un equipamiento adecuado, comprometiéndose a su buen uso, cuidado y mantenimiento.

Brota también el temor al riesgo de prestaciones disminuidas, erosión de los sueldos o pérdida de promociones escalafonarias u oportunidades de capacitación por parte de la empresa tradicional.

Además, existe la inseguridad de caer en aislamiento social por falta del contacto cara a cara, lo que podría devenir en trastornos de salud.

Sin embargo, quizá el mayor peligro –ya un hecho– reside en los estragos que causa el tsunami de competencia lanzado por las fuerzas del mercado, que ha formado una cultura de producción masiva donde cada vez hay muchos más diseñadores –y sus émulos– dispuestos a contender y trabajar por poco, con la esperanza de ganar una vez y resignados a perder la mayoría de las veces, creando una espiral descendente cuyo fondo es el precio cero.

Este abaratamiento y sobreoferta es evidente en sitios como es.fiverr.com o www.10alogo.com, donde se ofrecen logotipos y otros trabajos de diseño al instante y desde cinco y diez dólares, respectivamente, mas cuya calidad y profesionalismo queda en tela de juicio.

En mayor o menor grado estos dos sitios y otros más, sutilmente o con desfase, a través del teletrabajo en Internet promueven –ataviado de “concurso” o “prueba de calidad”–, el *trabajo especulativo*, o *spec work*, en inglés, definido como “cualquier tipo de trabajo creativo, ya sea parcial o terminado, presentado por los diseñadores a los clientes potenciales antes de que los diseñadores hayan asegurado la propiedad de su trabajo y un pago equitativo” (NOSPEC, 2005),

o bien “cualquier trabajo del que el cliente espera obtener ejemplos o producto terminado antes de aceptar pagar una cuota” (Urban dictionary, 2010). El alto número de diseñadores que accede a caer en este sistema poco ético y de dudosas recompensas pauperiza a todo el gremio.

Además, aunque hoy son sólo promesas, quizá dentro de poco el siguiente adversario de los diseñadores sea la inteligencia artificial, comenzando con sitios web que se diseñan automáticamente en plataformas como The Grid (2016).

El teletrabajo requiere conectividad

Especialmente en la era del video e imágenes en alta definición, el flujo principal del trabajo a distancia vive de la conectividad. El acceso a Internet de banda ancha une a todas las cadenas productivas para el tránsito y acceso a la información digital (OCDE, 2008).

Sin embargo, este país sigue rezagado; apenas 12.8 millones de suscriptores en penetración de banda ancha, comparados con los 100.2 millones de los EUA (OCDE, 2015). Esto a finales de 2014 cuando datos poblacionales del Banco Mundial contaban 125.3 millones de habitantes en México (Banco Mundial, 2015) es decir 10.7 suscriptores por centenar de moradores, en el lugar final (34) de esa lista donde Suiza está en 48.9, Estados Unidos 31.4 y el promedio de la OCDE en 28.2 (OCDE, 2015).

Este problema empieza a tener visos de solución con la Red Mayorista Compartida, proyecto de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes en combinación con el Instituto Federal de Telecomunicaciones para "acelerar la disponibilidad y el acceso a servicios de banda ancha en todo el país". En un concurso público internacional, cuyas bases preliminares han sido divulgadas a principios de 2016, se invita a participar a decenas de consorcios privados a que "participe[n] en el diseño, financiamiento, despliegue, operación y comercialización de sus servicios", y se espera comiencen a funcionar en 2018 (SCT, 2015).

Otros requisitos para el teletrabajo en diseño

En breve, no basta tener un área dedicada al trabajo de diseño, con mobiliario, equipo, software y servicios acordes a su giro, el diseñador gráfico debe contar cuando menos con otros elementos para acceder al trabajo remoto. A saber:

El diseñador a distancia debe poseer las competencias laborales de un empleado tradicional, incluyendo la capacidad de determinar las funciones que debe realizar, distribuir su jornada diaria, preparar horarios y reportes, controles, etcétera.

Estar orientado a resultados y consecución de objetivos, tener disciplina para, con ética y formalidad, separar los gastos, tiempos y actividades personales de aquellas del empleo, registrándolas y salvaguardando la propiedad intelectual, seguridad y confidencialidad de la información de su cliente o empresa.

Debe adquirir y nutrir competencias digitales, basadas en los cuatro pilares de la educación (Delors, 1996), es decir que debe saber, saber hacer, saber ser y saber convivir en un entorno cibernetico, más allá del mero dominio de los programas y aplicaciones que requiere para su trabajo.

Una propuesta de impulso al teletrabajo del diseñador

“Dentro de cinco años [2020], más de un tercio (35%) de las habilidades que son consideradas importantes en la fuerza de trabajo habrán cambiado” (Gray, 2016). El cambio no espera y será rápido, el trabajo del futuro, desde la visión del Foro Económico Mundial, requerirá de una “serie de habilidades, encabezada por la capacidad de resolver problemas complejos, el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de relacionarse con otros con inteligencia emocional” (Gray, 2016).

De la mano del teletrabajo, los diseñadores pueden aplicar estas estrategias proactivamente para navegar las aguas turbulentas del futuro:

- Construir relaciones humanas en persona y luego realimentarlas por contactos a distancia, ejerciendo la empatía que las máquinas aún no poseen.
- Buscar trabajar en equipos interdisciplinarios, con las ciencias sociales, ingenierías, negocios...
- Compartir espacios de trabajo con herramientas digitales, con transparencia y equidad, documentando toda actividad y logro.
- Fomentar en sí mismos y en otros la incesante adquisición de nuevas competencias digitales.
- Elevar la calidad del trabajo con las herramientas digitales, sin rehuir los lenguajes de programación, las lenguas extranjeras y otras disciplinas.

- Participar en el avance tecnológico, apoyando el impulso de la banda ancha y el teletrabajo.
- Encontrar o construir nichos de oportunidad donde la automatización del diseño todavía no llega.
- Diversificar las áreas de influencia hacia mercados emergentes, locales o distantes.
- Hacer énfasis en la narrativa y la transmisión de historias, deseos, ideas y sentimientos, capacidad aún exclusiva de los seres humanos.
- Aprender y enseñar a hacer, y a amar hacer, lo que servirá en el futuro: leer, autoaprender, pensar, concentrarse, cuestionar (Claxton, 2015).

Conclusiones

Para la comunidad de diseño, el fenómeno del teletrabajo y sus consecuencias quizá son los dolores de parto de la cuarta revolución industrial creciendo exponencialmente y sin precedente, el fin de una era, el principio de una era, que demanda una reflexión seria ante una realidad que puede parecer distópica, apenas la punta del iceberg de lo que está por venir.

Lo que parece seguro es que "esto dará lugar a un mercado laboral cada vez más segregado en segmentos –bajas competencias/bajos salarios" y "altas competencias/altos salarios", que en consecuencia dará lugar a una elevación de las tensiones sociales" (Schwab, 2016). Todo se reduce a la intervención de los humanos y sus valores, a la búsqueda de un futuro que funcione para todos con empatía, creatividad y entusiasmo.

Referencias

- Banco Mundial. (5 de agosto de 2015). *Población total*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Banco Mundial: <http://datos.bancomundial.org/indicador/SP.POP.TOTL>
- Cámara de diputados. (12 de junio de 2015). *Ley Federal del Trabajo*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lft.htm>
- Cepal. (agosto de 2015). *Agenda digital para América Latina y el Caribe (eLAC2018)*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Quinta Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe: <http://conferenciaelac.cepal.org/es/documentos/agenda-digital-para-america-latina-y-el-caribe-elac2018>
- Cepal. (7 de agosto de 2015). *Países de la región acuerdan continuar fortaleciendo la cooperación regional en materia digital*. Recuperado el 28 de enero de 2015, de Quinta Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe: <http://conferenciaelac.cepal.org/es/noticias/paises-de-la-region-acuerdan-continuar-fortaleciendo-la-cooperacion-regional-en-materia>
- CISCO. (29 de julio de 2014). *Cisco Connected World Technology Report*. Recuperado el 26 de enero de 2016, de CISCO: <http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/enterprise/connected-world-technology-report/index.html>
- Claxton, G. (30 de septiembre de 2015). *5 attributes that are crucial for success in the 21st century*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de World Economic Forum: <http://www.weforum.org/agenda/2015/09/5-attributes-that-are-crucial-for-success-in-the-21st-century>
- Congreso de Colombia. (16 de julio de 2008). *Ley 1221 de 2008 Teletrabajo*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Ley 221: <http://www.desarrolloeconomico.gov.co/documentos/category/23-generacion-de-empleo?download=585:ley-1221-2008>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Los cuatro pilares de la educación*. Madrid, España: Santillana/UNESCO.
- Designcrowd. (15 de diciembre de 2015). *Mercado global de diseño #1 en el mundo*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Designcrowd: <http://www.designcrowd.com.mx>
- EFE. (15 de abril de 2015). *99designs cierra una ronda de financiación de 10 millones de dólares*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de EFE emprende: <http://www.efemprende.com/noticia/99designs-ronda-financiacion/>
- Forrester. (24 de abril de 2014). *The Public Cloud Market Is Now In Hypergrowth*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Forrester: <https://www.forrester.com/The+Public+Cloud+Market+Is+Now+In+Hypergrowth/fulltext/-/E-RES113365>
- Fortune. (21 de enero de 2016). *WeWork*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de The unicorn list: <http://fortune.com/unicorns/wework-13/>
- Freelancer. (noviembre de 2015). *Sobre nosotros*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Freelancer: <https://www.freelancer.mx/about>

- Gray, A. (19 de enero de 2016). *The 10 skills you need to thrive in the Fourth Industrial Revolution*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de World Economic Forum: <http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution>
- International Data Corporation. (23 de junio de 2015). *IDC Forecasts U.S. Mobile Worker Population to Surpass 105 Million by 2020*. Recuperado el 26 de enero de 2016, de IDC: <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS25705415>
- López-Cervantes, M. (1 de abril de 2010). *La influenza A/H1N1 2009. Una crónica de la primera pandemia del siglo XXI*. (UNAM, Ed.) Recuperado el 28 de enero de 2016, de Revista Digital Universitaria: www.revista.unam.mx/vol.11/num4/art37/art37.pdf
- Nilles, J. (11 de abril de 2013). *What's Telework?* Recuperado el 22 de enero de 2016, de JALA International: <http://www.jala.com/definitions.php>
- NOSPEC. (15 de julio de 2005). *What is spec work?* Obtenido de NOSPEC: <http://www.nospec.com/>
- OCDE. (mayo de 2008). *Broadband and the Economy*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de OECD Economy: <http://www.oecd.org/sti/ieconomy/40781696.pdf>
- OCDE. (23 de julio de 2015). *OECD Broadband Portal*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de OECD Broadband Portal: <http://www.oecd.org/sti/broadband/oecdbroadbandportal.htm#map>
- OMS. (2011). *Crear lugares de trabajo saludables y equitativos para hombres y mujeres*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Organización Mundial de la Salud.
- OPM. (30 de enero de 2016). *Snow & Dismissal Procedures*. Recuperado el 30 de enero de 2016, de US Office of personnel management: <https://www.opm.gov/policy-data-oversight/snow-dismissal-procedures/current-status/>
- Schwab, K. (16 de enero de 2016). *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de World Economic Forum: <http://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond>
- SCT. (14 de julio de 2015). *Red Mayorista Compartida*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Red Mayorista Compartida: <http://www.sct.gob.mx/red-compartida/index.html>
- Srinivasan, B. (22 de noviembre de 2013). *Software Is Reorganizing the World*. Recuperado el 22 de enero de 2016, de Wired: <http://www.wired.com/2013/11/software-is-reorganizing-the-world-and-cloud-formations-could-lead-to-physical-nations/>
- The Grid. (20 de enero de 2016). *The Grid*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de <https://thegrid.io/>
- Upwork. (5 de mayo de 2015). *Build your freelance business*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Upwork: <https://www.upwork.com/i/howitworks/freelancer/>
- Urban dictionary. (10 de septiembre de 2010). *spec work*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Urban dictionary: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=spec+work>
- US Federal Government. (29 de agosto de 2015). *Teleworking*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Telework.gov: <https://www.telework.gov/>
- Venkatachalam, S. (31 de diciembre de 2015). *Top tech trends that will echo into 2016*. (WEF, Ed.) Recuperado el 28 de enero de 2016, de World Economic Forum: <http://www.weforum.org/agenda/2015/12/top-tech-trends-that-will-echo-into-2016>

White, C. (8 de mayo de 2012). *Brands and national image*. Recuperado el 28 de enero de 2016, de Palgrave Macmillan: <http://www.palgrave-journals.com/pb/journal/v8/n2/abs/pb20126a.html>