



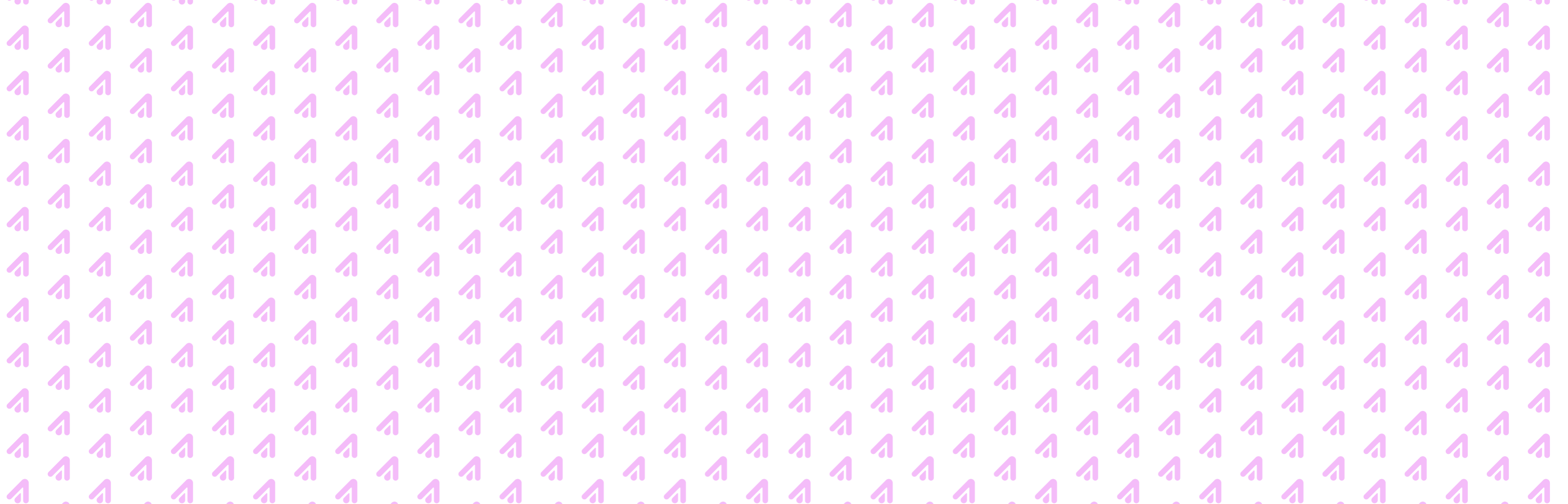
# Impulse

**Facultad de Creación y Hábitat**  
Departamento de Arte,  
Arquitectura y Diseño

**Proyecto Avanzado**  
Diseño de Comunicación Visual  
2025-1

**Énfasis**  
Diseño de Marca  
Diseño Editorial

**Director de proyecto**  
Carlos Dussan Gomez





## Tabla de Contenido

**07** pág  
Agradecimientos

**19-25** pág  
**Proceso Creativo**  
Identidad-Web-Estrategia Física y Digital

**09** pág  
Tema

**27** pág  
**Descripción Del Sistema**

**11** pág  
Situación Y Justificación

**29** pág  
Validación

**13** pág  
Objetivos

**31-41** pág  
**Resultado**  
Identidad-Web-Estrategia Física y Digital

**15** pág  
Experto Y Aliados

**43** pág  
**Referencias**

**17** pág  
Usuario



**Agradezco**  
profundamente a todas  
las personas que hicieron  
posible el desarrollo de  
este proyecto.

A mi **asesor y docentes**, por su guía, apoyo constante y retroalimentación valiosa a lo largo de este proceso, en especial por creer en la importancia de este proyecto y aportarme herramientas para estructurarlo con sentido.

A mis **compañeros y colegas** diseñadores, quienes con sus experiencias, opiniones y vivencias enriquecieron el camino de Impulse, demostrando que el diseño también se construye desde lo colectivo.

A mi **familia**, por su amor incondicional, motivación constante y por estar siempre presentes, incluso en los momentos más retadores.

Y finalmente, a todas las personas que, directa o indirectamente, hicieron parte de esta historia.  
**Este proyecto es para ustedes.**



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

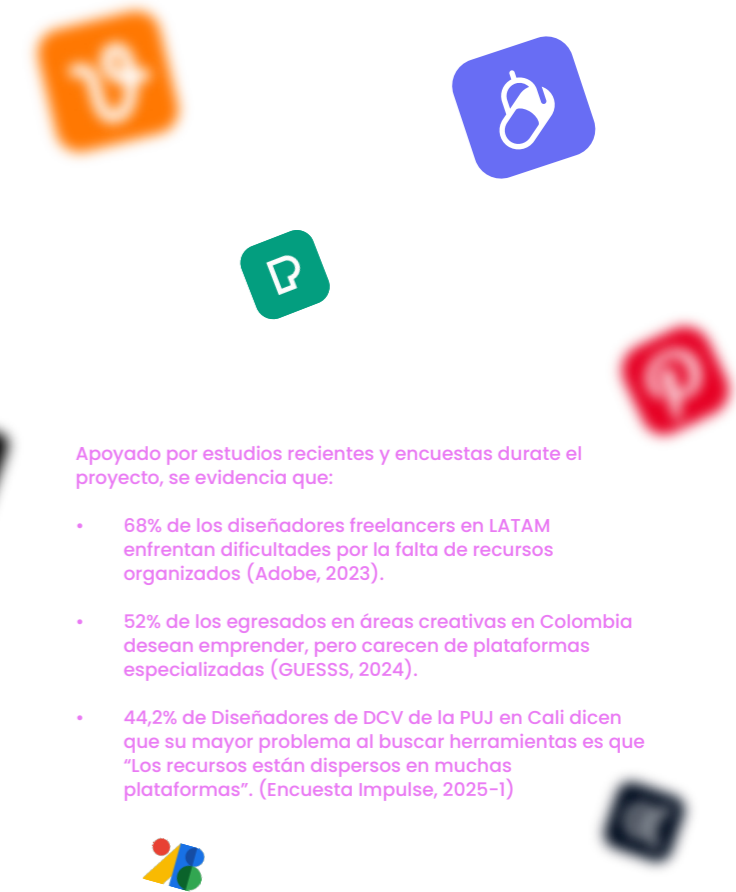


## Situación Abordada

- Actualmente, los diseñadores emergentes en Cali enfrentan una **fragmentación en el acceso a herramientas digitales**, lo que complica su transición al mundo profesional como freelancers o creadores de estudios.

## Justificación

- IMPULSE nace como respuesta a esa necesidad: una plataforma digital que **centraliza herramientas** esenciales para diseñadores, permitiéndoles ahorrar tiempo, optimizar sus procesos y tener un acceso más estructurado y curado a recursos de calidad.



Apoyado por estudios recientes y encuestas durante el proyecto, se evidencia que:

- 68% de los diseñadores freelancers en LATAM enfrentan dificultades por la falta de recursos organizados (Adobe, 2023).
- 52% de los egresados en áreas creativas en Colombia desean emprender, pero carecen de plataformas especializadas (GUESS, 2024).
- 44,2% de Diseñadores de DCV de la PUJ en Cali dicen que su mayor problema al buscar herramientas es que "Los recursos están dispersos en muchas plataformas". (Encuesta Impulse, 2025-1)



## Objetivo G

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

### Emprendimiento

"El 52% de egresados en áreas creativas desean emprender, pero carecen de recursos especializados."

## Objetivos E

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

### Centralización

"La dispersión de herramientas obliga a los diseñadores a invertir tiempo considerable en búsqueda, afectando su productividad." (Moreno, Johnson y Puyuelo, 2021)

### Productividad

"La sobrecarga de información y la falta de plataformas centralizadas dificultan la eficiencia de los creativos." (Armírola, García y Romero, 2020)



**Carrera de DCV  
(Aliado)**

Ayudar a difundir la plataforma.

**Diego Federico Narváz  
(Experto)**

Apoyo en la creación de la herramienta.

**Upa! Creative Studio  
(Aliado)**

Marca madre que va difundir y hospedar a Impulse.

**Adriana Gastaldi  
(Aliado)**

Brindar sus conocimientos de plataformas.

**Simón Londoño  
(Aliado)**

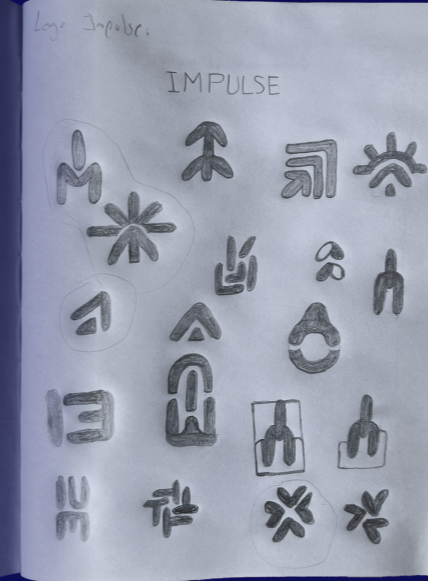
Compartir su experiencia en la creación y gestión de un estudio de diseño.





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





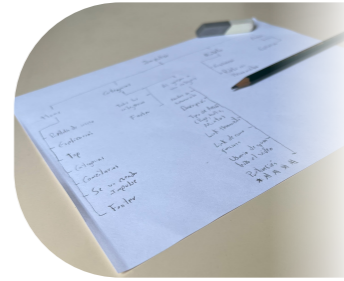
Se realizaron aproximadamente 20 bocetos teniendo en cuenta lo que se quería transmitir, un símbolo que dará alusión a que puedes encontrar todo en un solo lugar o de impulsar.

Luego, se escogieron los que más representarían esto, para digitalizar.



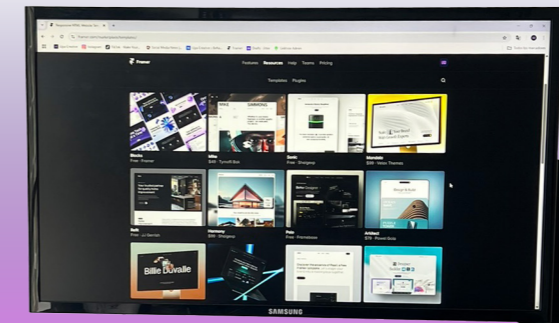


1. **Apuntes** de cuales van hacer algunas de las secciones principales y las herramientas que se van usar.



3. **Sitmap**, mapa conceptual de que irá en cada sección.

2. **Buscar referentes** para le web.



4. **Wireframers**, bocetos de la estructura de las secciones.





## Bocetos Digital

- Carruseles (Lanzamiento)



- Carruseles (Difusión)

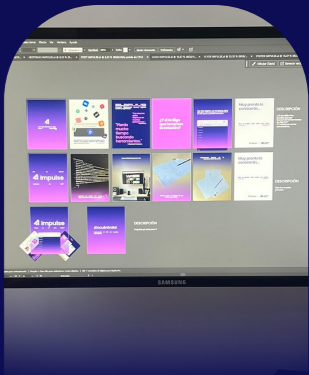
- Historias (Difusión y Lanzamiento)

## Digitalización Digital



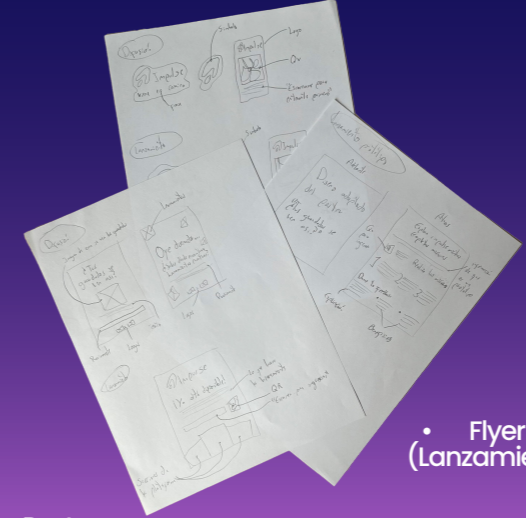
- Historias (Difusión y Lanzamiento)

- Carruseles (Difusión y Lanzamiento)



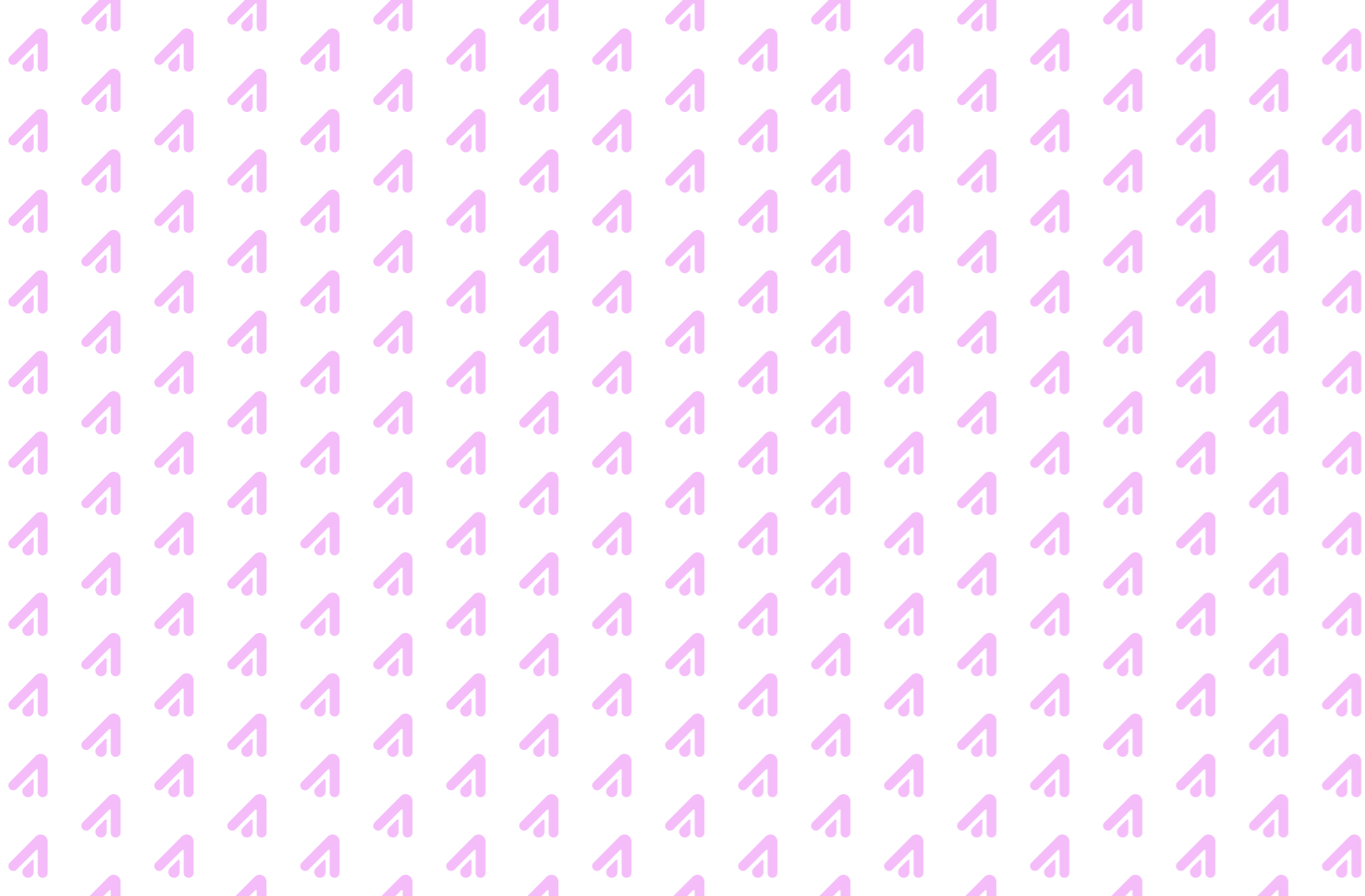


## Bocetos Física

- Stikers (Difusión y Lanzamiento)
  - Posters (Difusión y Lanzamiento)
  - Flyer (Lanzamiento)
- 

## Digitalización Física

- Pósters (Difusión y Lanzamiento)
  - Flyer (Lanzamiento)
  - Stikers (Difusión y Lanzamiento)
- 



## Diseño de la Identidad Visual

Inspirada en la marca madre  
UPA! Creative Studio

- Tipografía, color y formas coherentes con el universo gráfico del estudio.
- Creación del logotipo y sistema visual.

## Estrategia de Difusión

Modalidad híbrida: física + digital

- Física: Stickers, pósters, flyers con QR.
- Digital: Historias y post en el Instagram de @upa.creative
- Enfoque en crear expectativa y conexión con el público objetivo.

1

## Desarrollo de la Herramienta Web

Plataforma digital interactiva

- Categorías como inspiración, IA, color, tipografía, mockups, etc.
- Accesos rápidos, navegación intuitiva y diseño responsivo.
- Secciones interactivas: Ruleta, Tops, Comentarios, Creador Impulse.

## Estrategia de Lanzamiento

Modalidad híbrida: física + digital

- Física: Stickers, pósters, flyers con QR.
- Digital: Historias y post en el Instagram de @upa.creative.

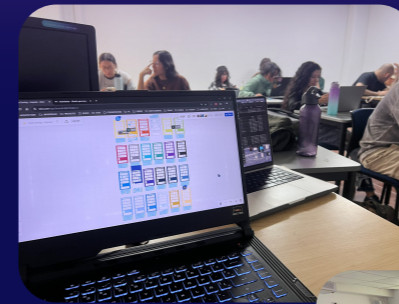
2

4



## Validación categorías

### Card Sorting



**“No sabía que existían tantas herramientas de inspiración”**  
Estudiante de diseño  
Freelance



**“Esta herramienta de tipografía me serviría mucho para un proyecto que estoy haciendo”**  
Estudiante de diseño  
Freelance

## Validación sistema

### Pruebas de usabilidad con experto y usuarios



**“La plataforma es muy dinámica y atractiva, posee varias secciones interesantes”**  
Experto  
Diego Federico Narvárez



**“Definitivamente si encuentro todo en un solo lugar, me encanta la sección de la ruleta y que la plataforma de visibilidad a otros creativos”**  
Estudiante de diseño  
Freelance



Se decidió seguir con la misma identidad de “Upa! Creative Studio” ya que es la marca madre y es el medio por el cual va a tener visibilidad y va a hospedar a impulse en sus redes digitales.

#### Selección de logo

La propuesta seleccionada sintetiza un cohete despegando, representando el impulso creativo. Su forma simple y mínima facilita la recordación. Además, fue validada mediante una encuesta en el Instagram de UPA! con participación del público objetivo.

#### Naming

IMPULSE se eligió como un nombre en inglés para mantener coherencia con la marca madre (UPA! Creative Studio) y proyectar una visión internacional. No hace alusión directa al diseño, sino al concepto de impulsar la productividad y el crecimiento creativo, permitiendo su expansión a otras disciplinas como IMPULSE Design, IMPULSE Architecture o IMPULSE Psychology.

## Versiones de logo



## Versiones de color



• Referencia a estratosfera

## TIPOGRAFÍA

Familia Poppins  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890?#\$\$%&./@\*



- Sección **Creador**



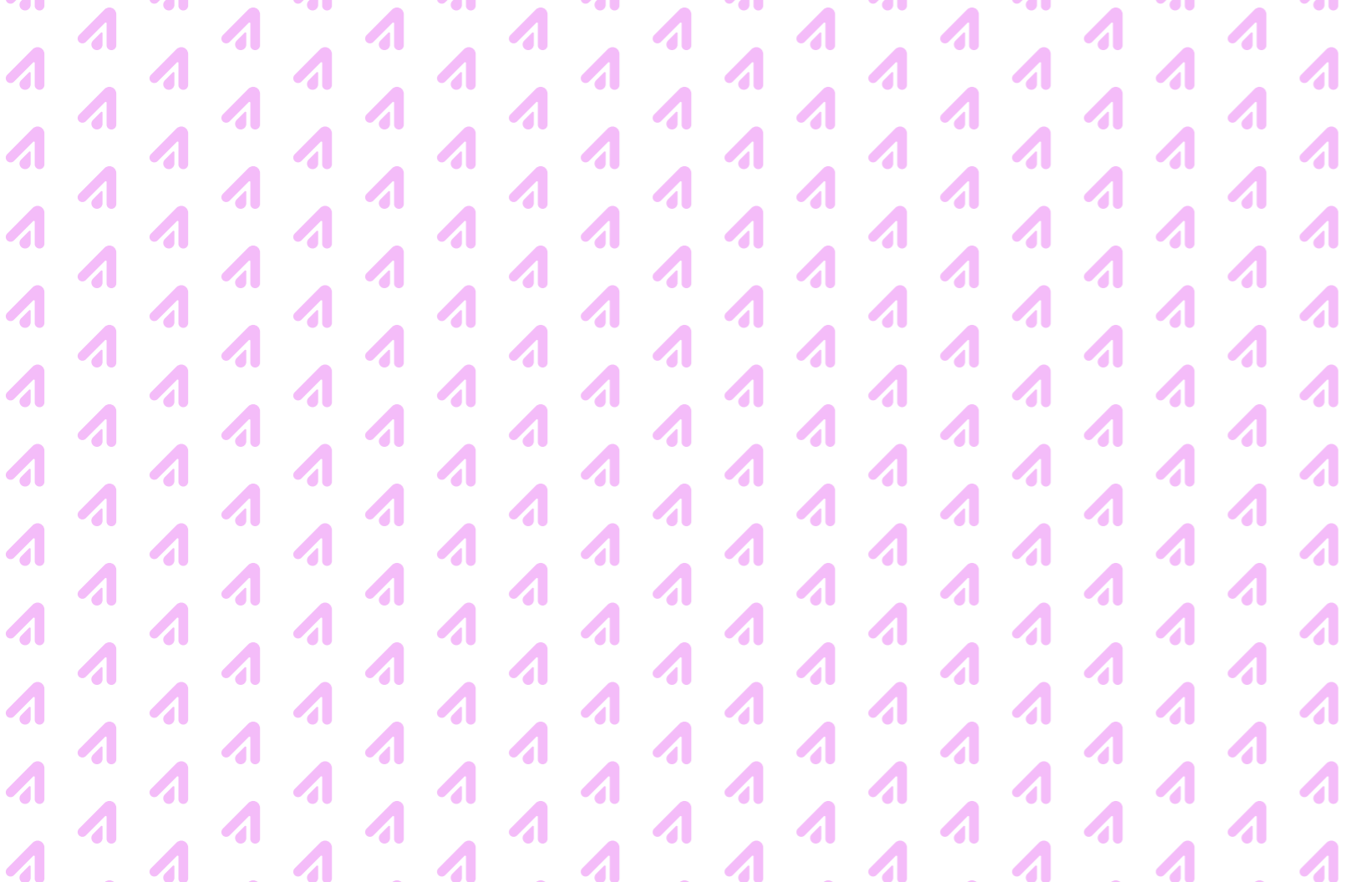
- Sección **Acerca**



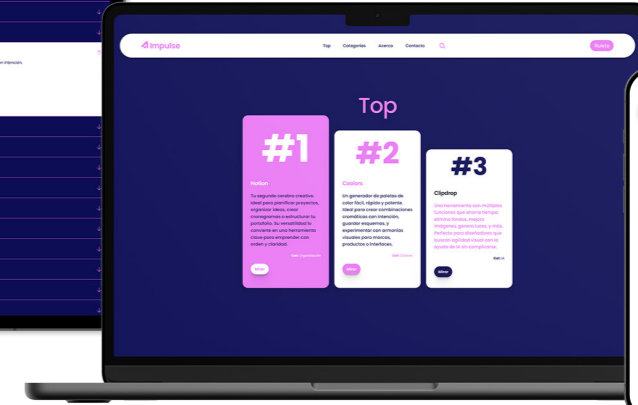
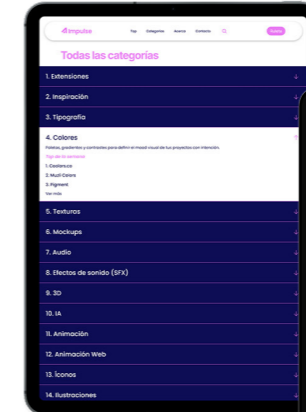
- Sección **Home**

"Mira Impulse"





• Sección **Categorías**



• Sección **Ruleta**



• Sección **Top**

“Mira Impulse”





• Stikers Difusión



• Póster Lanzamiento



• Flyer Prelanzamiento

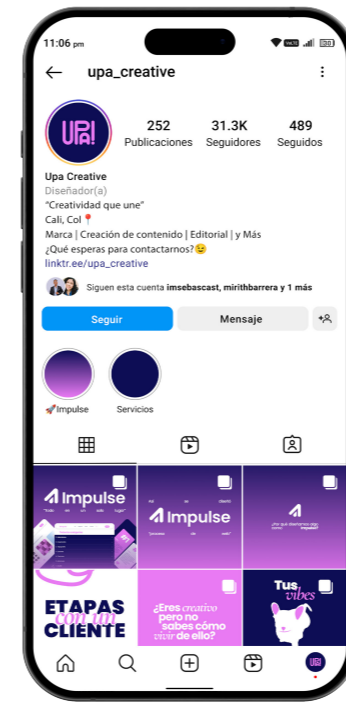
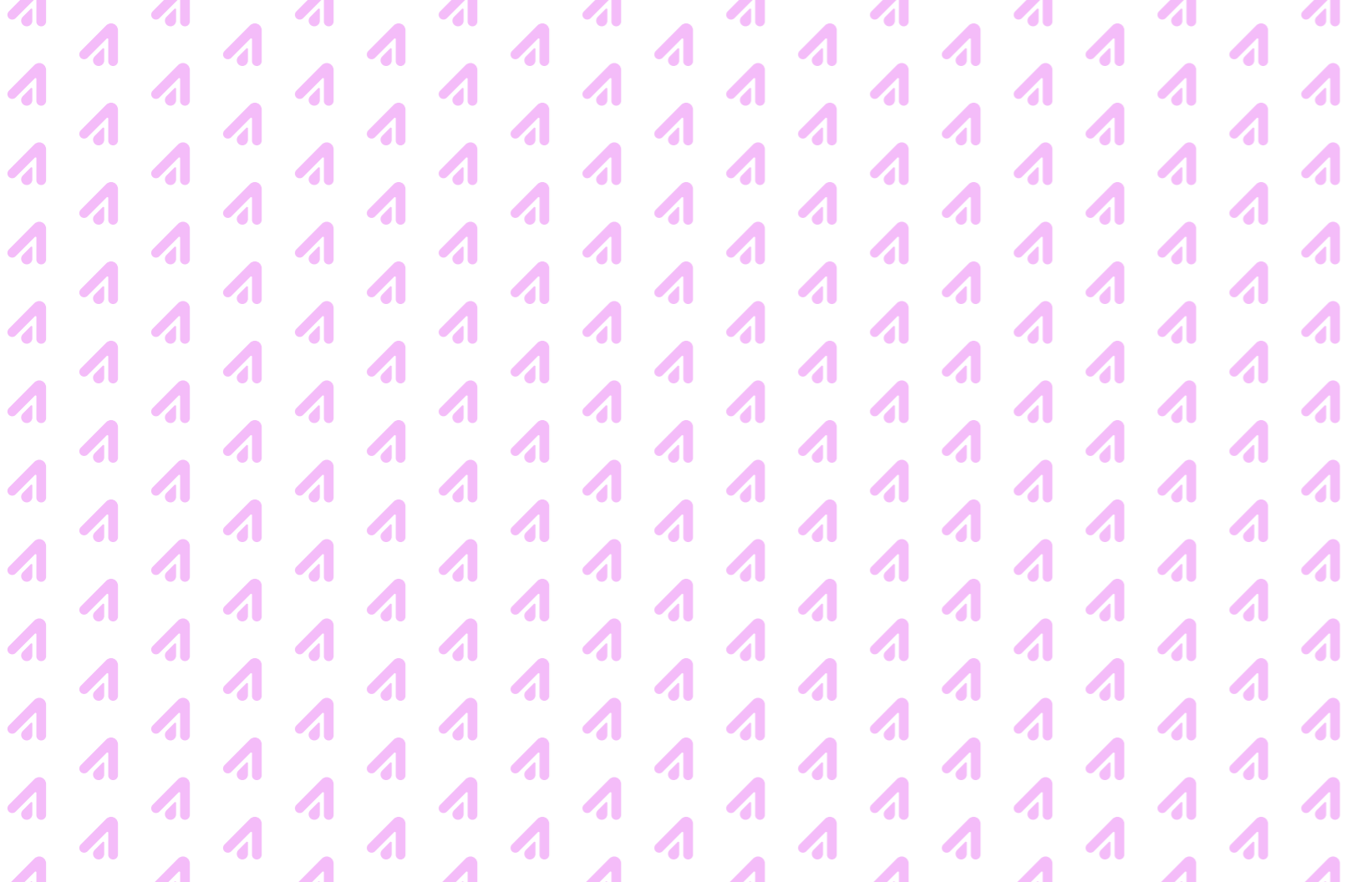


• Muestra mientras se lanzan las misiones

• Pósters Difusión



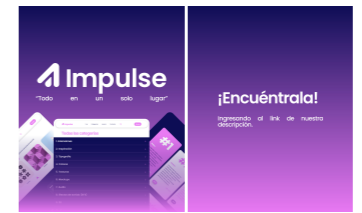
• Stikers Lanzamiento



• Carruseles Difusión



• Carrusel Lanzamiento



Muy pronto lo conocerás...

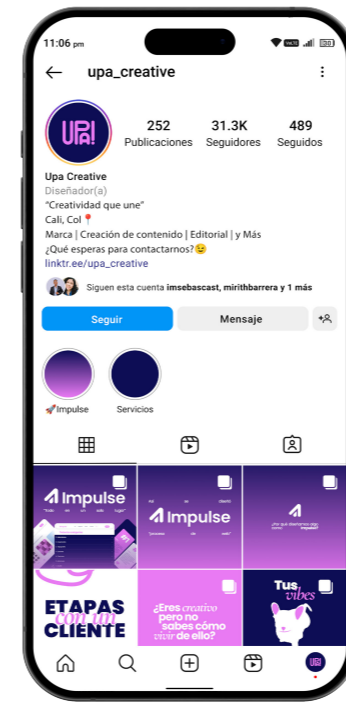
Pero si quieres verlo antes que nadie...



Muy pronto lo conocerás...

Pero si quieres verlo antes que nadie...

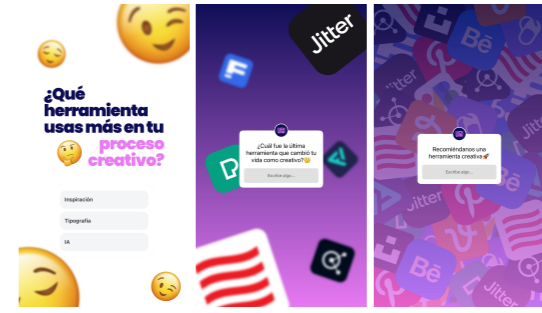




Historias Difusión



Historias Difusión



Historia Lanzamiento



## Referencias

- Adobe (2023). Freelance Creative Report. Adobe Creative Cloud. Recuperado de <https://www.adobe.com/creativecloud>
- Armírola, L. P., García, M. T., y Romero, G. C. (2020). La comunicación digital en las micro y pequeñas empresas. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (52), 149–169. <https://doi.org/10.15198/seeci.2020.52.149-169>
- Design Council (2022). The Value of Design. Recuperado de <https://www.designcouncil.org.uk/>
- Hanington, B. M., & Martin, B. (2019). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions* (2nd ed.). Rockport Publishers.
- Martins, I., Pérez, J. P., Gómez, J. M., & López Tatiana. (2024). InformeGUESSColombia2023–24. InformeGUESSColombia.
- Moreno, C., Johnson, V. y Puyuelo, M. (2021). Realidades de Emprendimiento en Pequeñas y Medianas Empresas en Chile: uso del diseño. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(95), 28–43. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29069613026>
- Nini, P. J. (2007). Sharpening one's axe: Making a case for a comprehensive approach to research in the graphic design process. En *MX Design Conference – Envisioning Design for the XXI Century*. The Ohio State University.



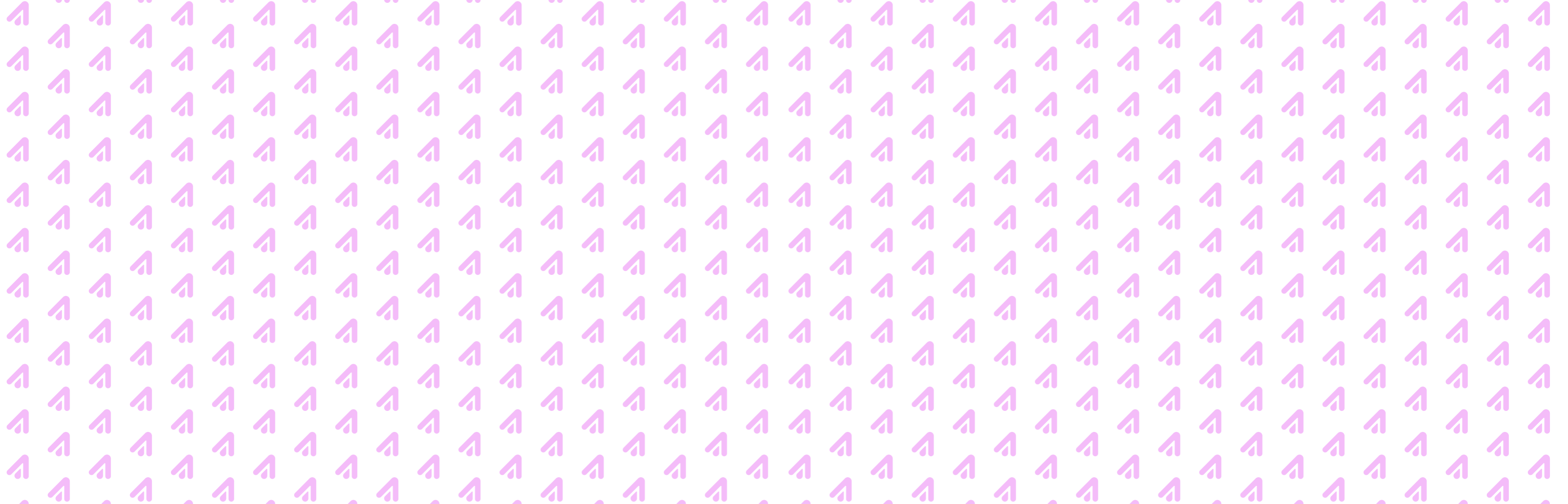
Es solo el comienzo de lo que los diseñadores pueden construir con las herramientas correctas.

## ¡Muchas gracias!

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

**Diovanny Duque Jiménez**

**Director:** Carlos Dussan Gomez



 Impulse x  URA! Creative  
Studio