

Bogotá, D.C. 23 / 05 / 2023

Señores

**Sistema Nacional de Bibliotecas**

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior Ciudad

Los suscritos:

Gabriela Bonilla Rodriguez C.C. No. 1'010.114.157

Gilbert Pimentel Artunduaga C.C. No. 1'117.549.421

En calidad de autor (es) del trabajo de grado Cracke presentado como requisito para optar el título de profesional en diseño gráfico, autorizo (autorizamos) al Sistema Nacional de Bibliotecas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, hacer uso académico-investigativo del presente trabajo de grado y su publicación en la web, teniendo en cuenta que en cualquier caso su finalidad será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, enseñanza e investigación.

Lo anterior teniendo en cuenta lo siguiente:

**AUTORIZO (AUTORIZAMOS)**

1. La conservación, preservación y almacenamiento de ejemplares de trabajos y/o proyectos de investigación
2. La consulta electrónica
3. La reproducción por cualquier formato.
4. La difusión pública por medio electrónico y/o físico, así como su visibilidad en internet.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia, utilice y use en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador de la obra objeto del presente documento.

Para constancia se firma el presente documento en Ibagué (Tolima), a los 24 días del mes de mayo de 2023.

ELABORÓ: Coordinadora de Biblioteca	REVISÓ: Director Nacional de Bibliotecas	APROBÓ: Vicerrector Académico y de Investigaciones
FECHA: 04-07-2018	FECHA: 25-07-2018	FECHA: 03-08-2018

Firma

**Nombre:** Gabriela Bonilla Rodriguez

**Cédula:** No. 1'010.114.157

Firma


**Nombre:** Gilber Fabian Pimentel Artunduaga

**Cédula:** No. 1'117.549.421

NOTA: El autor certifica que conoce las derivadas jurídicas que se generan en **aplicación de los principios del derecho de autor.**

CONTROL DE CAMBIOS		
FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO

ELABORÓ: Coordinadora de Biblioteca	REVISÓ: Director Nacional de Bibliotecas	APROBÓ: Vicerrector Académico y de Investigaciones
FECHA: 04-07-2018	FECHA: 25-07-2018	FECHA: 03-08-2018

	<b>FORMATO DESCRIPCIÓN TRABAJOS Y/O PROYECTOS DE INVESTIGACION</b>	CÓDIGO: IPA-FO28
		VERSIÓN: 00
		N° DE PÁGINAS: 3

TITULO COMPLETO			
Cracken			
SUBTITULO SI LO TIENE			
Tu estudio de diseño ideal.			
AUTOR / AUTORES			
Apellidos completos		Nombres Completos	
Bonilla Rodríguez		Gabriela	
Pimentel Artunduaga		Gilber Fabian	
DIRECTOR(ES) DEL TRABAJO O PROYECTO			
Apellidos completos		Nombres Completos	
ORTIZ GORDILLO		ANDRÉS FELIPE	
Haga clic aquí para escribir texto.		Haga clic aquí para escribir texto.	
Haga clic aquí para escribir texto.		Haga clic aquí para escribir texto.	
ESCUELA			
Bellas Artes			
PROGRAMA ACADÉMICO			
TIPO DE PROGRAMA			
<input type="radio"/> Técnico	<input type="radio"/> Tecnólogo	<input checked="" type="radio"/> Profesional	<input type="radio"/> Otro ¿Cuál?
Nombre del programa académico			
Diseño Gráfico			
Nombres y apellidos del director del programa académico			
Zayra Arias P. (líder ECBA)			
TRABAJO PARA OPTAR AL TITULO DE:			
DISEÑADOR GRÁFICO			
PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser laureadas o tener una mención)			
Haga clic aquí para escribir texto.			
CIUDAD	AÑO DE PRESENTACION		NUMERO DE PAGINAS
IBAGUÉ, TOLIMA	2023		11
TIPO DE ILUSTRACIONES			
<input type="checkbox"/> Dibujos	<input type="checkbox"/> Pinturas	<input checked="" type="checkbox"/> Tablas, gráficos y diagramas	<input type="checkbox"/> Planos
		<input type="checkbox"/> Mapas	<input checked="" type="checkbox"/> Fotografía
<input type="checkbox"/> Partituras			
SOFTWARE REQUERIDO O ESPECIALIZADO PARA LA LECTURA DEL DOCUMENTO			

ELABORÓ: Coordinadora de Biblioteca	REVISÓ: Director Nacional de Bibliotecas	APROBÓ: Vicerrector Académico y de Investigaciones
FECHA: 04-07-2018	FECHA: 25-07-2018	FECHA: 03-08-2018

	<b>FORMATO DESCRIPCIÓN TRABAJOS Y/O PROYECTOS DE INVESTIGACION</b>	CÓDIGO: IPA-FO28
		VERSIÓN: 00
		Nº DE PÁGINAS: 3

Nota: En caso que el software no se encuentre licenciado por la Institución a través de la biblioteca (previa consulta al estudiante), el texto de la tesis o trabajo de grado quedará solamente en formato PDF.)

Formato word y pdf.

#### TIPO DE ILUSTRACIONES

TIPO	DURACIÓN (Minutos)	CANTIDAD	FORMATO Y / O MEDIO
<input type="checkbox"/> Audio	Clic para escribir	Clic para escribir	Clic para escribir
<input type="checkbox"/> Video	Clic para escribir	Clic para escribir	Clic para escribir
<input checked="" type="checkbox"/> Multimedia	Clic para escribir	4	Imágenes y tortas gráficas
<input type="checkbox"/> Otro ¿Cuál?	Clic para escribir	Clic para escribir	Clic para escribir

#### DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE

Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con el Sistema Nacional de Bibliotecas en el correo biblioteca@cun.edu.co, donde se les orientará)

Puntualidad, compromiso, diseño, precio, identidad corporativa y empresa.

#### RESUMEN DEL CONTENIDO

Normalmente, cuando las personas acceden a los servicios de diseño en materia de marketing y publicidad comercial, suelen surgir cuestiones relacionadas con la comunicación entre el cliente y el diseñador o la firma de diseño. Es en respuesta a todos los problemas mencionados anteriormente que la compañía "Cracken" surgió para resolver los problemas mencionados anteriormente, brindar una excelente calidad de servicio al cliente y garantizar que se satisfagan las necesidades de los clientes. Asimismo, también pretende aportar valor dando la opción a los clientes de imprimir tanto en papel de origen reciclable como en papel normal, intentando aportar una pequeña semilla al cuidado del medio ambiente. En este documento se describe la idea de negocio, el desarrollo del comercial, el guion de ventas, la estrategia de fidelización, el escenario estratégico según la metodología del océano azul, los canales de distribución, etc., que le dan validez al capital de riesgo, personas que quieran cambiar su imagen corporativa o emprendedores que busquen una imagen corporativa. Tener su producto a tiempo, a un precio justo y con una gran calidad, personas emprendedoras y empresarios.

CONTROL DE CAMBIOS		
FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO

## **CRACKEN. TU ESTUDIO DE DISEÑO IDEAL.**

### ***CRACKEN. YOUR IDEAL DESIGN STUDIO.***

**Gabriela Bonilla Rodríguez**

#### **Resumen**

Normalmente, cuando las personas acceden a los servicios de diseño en materia de marketing y publicidad comercial, suelen surgir cuestiones relacionadas con la comunicación entre el cliente y el diseñador o la firma de diseño. Es en respuesta a todos los problemas mencionados anteriormente que la compañía "Cracken" surgió para resolver los problemas mencionados anteriormente, brindar una excelente calidad de servicio al cliente y garantizar que se satisfagan las necesidades de los clientes. Asimismo, también pretende aportar valor dando la opción a los clientes de imprimir tanto en papel de origen reciclable como en papel normal, intentando aportar una pequeña semilla al cuidado del medio ambiente. En este documento se describe la idea de negocio, el desarrollo del comercial, el guion de ventas, la estrategia de fidelización, el escenario estratégico según la metodología del océano azul, los canales de distribución, etc., que le dan validez al capital de riesgo, personas que quieran cambiar su imagen corporativa o emprendedores que busquen una imagen corporativa. Tener su producto a tiempo, a un precio justo y con una gran calidad, personas emprendedoras y empresarios.

**Palabras clave:** Puntualidad, compromiso, diseño, precio, identidad corporativa y empresa.

## **Abstract**

Typically, when people access design services for marketing and commercial advertising, issues related to communication between the client and the designer or design firm often arise. It is in response to all the problems mentioned above that the "Cracken" company came into being to solve the problems mentioned above, provide an excellent quality of customer service and ensure that the needs of customers are met. Likewise, it also intends to add value by giving customers the option of printing both on paper of recyclable origin and on normal paper, trying to contribute a small seed to care for the environment. This document describes the business idea, the development of the commercial, the sales script, the loyalty strategy, the strategic scenario according to the blue ocean methodology, the distribution channels, etc., which validate the capital of risk, people who want to change their corporate image or entrepreneurs looking for a corporate image. Have your product on time, at a fair price and with great quality, entrepreneurial people and businessmen.

**Keywords:** Punctuality, commitment, design, price, identity and company

## **1. INTRODUCCIÓN**

Normalmente, cuando las personas acceden a servicios de diseño en cuestiones de publicidad para marketing y en general negocios, tienden a suceder inconvenientes relacionados con la

comunicación que se da entre el cliente y los diseñadores o la empresa de diseño. Precisamente por todo lo anterior, se presenta la empresa “Cracken” que busca darle solución a la anterior problemática, teniendo una calidad de servicio al cliente de forma excelente, garantizando la satisfacción de las necesidades de los clientes. De igual forma, se pretende tener un valor agregado, al darles la opción a los clientes de imprimir en papeles de origen reciclable y papeles normales, tratando de aportar una pequeña semilla al cuidado del medio ambiente.

Dentro de este documento se encuentra la descripción de la idea de negocio, la elaboración de una pieza publicitaria, el guion de venta, las estrategias de fidelización, el escenario estratégico de acuerdo a la metodología del océano azul, los canales de distribución, entre otros, que le dan validez al emprendimiento.

Durante el tiempo de pandemia se han ido estado cerrando en promedio más de 1.500 bibliotecas, 1.200 salas de cine, 700 museos, cerca de 300 teatros, 79 circos, 200 escuelas de música y danza y alrededor de 800 casas de cultura (Mincultura 2020), además de la gran afectación de las empresas de turismo, restaurantes, bares y la industria del entretenimiento en general.

En el año 2020, la Asamblea General de las Naciones Unidas declaró el 2021 como el año internacional de la Economía Creativa para el desarrollo sostenible. Un año dedicado a la cultura, la innovación y la creatividad con el propósito de contribuir a un mundo más inclusivo, equitativo y sostenible. El llamado de la ONU está encaminado a poner en el centro

de conversación el aporte económico, social y ambiental de las industrias creativas y culturales. Pero ¿cuál es la importancia de la Economía Naranja y cómo ésta puede aportar al crecimiento económico, la superación de pobreza y la generación de empleo. (UNESCO et al, 2021, p.02)

La base de la Economía Creativa está en el conocimiento y el talento, estas industrias incluyen publicidad, arquitectura, artes y oficios, diseño, moda, cine, video, fotografía, música, artes escénicas, publicación, investigación y desarrollo, software, video juegos, televisión, radio, turismo y educación cultural, entre otras.

## **2. MARCO TEÓRICO o REFERENCIAL**

### MANUAL DE IMAGEN CORPORATIVA

- Es un documento que recopila las directrices a seguir para mantener un orden sobre la identidad visual de una empresa.
- Este libro se basa en los principales elementos gráficos y explica cómo debemos aplicarlos visualmente.
- Documento que ayuda a directrices tanto para offline como para online, ya que como ya sabes, todo está relacionado.

### IDENTIDAD CORPORATIVA



- Se refiere a los rasgos que caracterizan a una empresa de las demás.
- Es el AND de una empresa, emprendimiento o una marca a la cual se muestran sus valores, acciones e historia o a la imagen que la compañía tiene.
- El objetivo de realizar la identidad es distinguirse de los demás y que sea identificable en el mercado.

### ISOTIPO O SÍMBOLO



- Es una parte simbólica o icónica de la representación gráfica de una marca. Eso es pintar. Se refiere a cómo representamos las marcas a través de símbolos, íconos.
- Por medio de una imagen se puede representar una marca y esto se logra por medio de características específicas.
- Cuando se utiliza un isotipo representa la marca y no requiere de contenido adicional como un nombre o alguna tipografía, con el ícono sólo ya es suficiente.

No hay palabra coincidente, los isotipos te recuerdan la marca y eso hace que tú la identifiques con un vistazo, por eso se requieren buenos complementos para lograr un gran diseño.

### **3. METODOLOGÍA**

**INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA:** Este tipo de investigación es el que he venido desarrollando en el enfoque del proyecto ya que nosotros como estudio de diseño le informamos detalladamente a nuestros clientes como se va a llevar a cabo cada enfoque del proyecto, en qué se va a basar, por qué se hará de esa manera, la técnica que utilizaremos y las ventajas de realizarlas en el proyecto de esa manera; cabe resaltar que siempre se tiene en cuenta la opinión y los gustos que ellos quieren que se destaquen en el proyecto.

**ENFOQUE CUANTITATIVO:** A lo largo del desarrollo de este proyecto hemos venido involucrando distintas técnicas y con ello concluimos que actualmente los diseñadores gráficos tienen muy mala fama ya que no entregan los productos en las fechas estimadas, los valores son muy altos para la calidad, aparte hay mucha competencia con precios absurdamente bajos, pero como tienen tiempo en la zona no se puede hacer mucho con eso.

**ESTRATEGIA DE SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN:** A lo largo del desarrollo de este proyecto hemos venido involucrando distintas técnicas como la

entrevista, encuestas y sondeos de opiniones a la población Ibaguerena respecto a los estudios de diseño, diseñadores gráficos, tiempos en los que se hacen las entregas de los proyectos, precio/producto y la atención al cliente que se tiene antes, durante y cuando se entrega el producto

□ **POBLACIÓN OBJETIVO:** Nuestro nicho está entre los usuarios de 15 años a 40 años, estas personas son las que más hacen uso de las herramientas gráficas en la actualidad; muchos jóvenes no sólo en trabajos y tareas si no que les gusta todo el mundo gráfico, la animación y demás herramientas gráficas por otro lado, están las personas un poco mayores que requieren de herramientas gráficas más que todo por trabajo, exposición de sus emprendimientos u otras actividades con un enfoque más laboral.

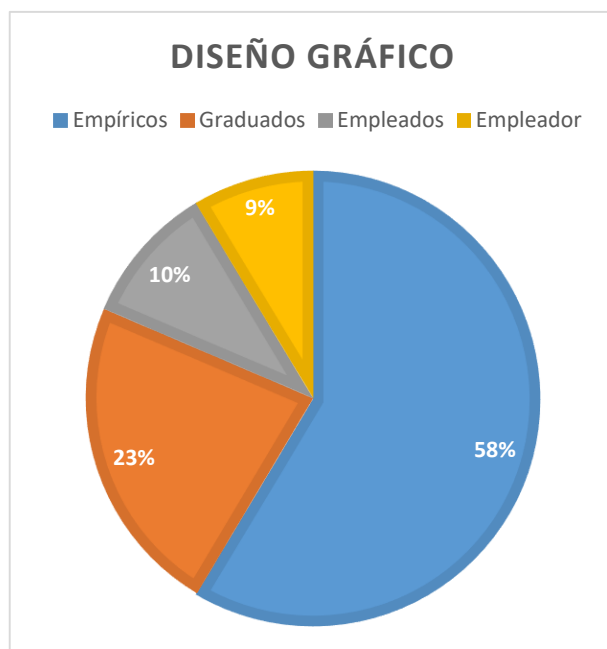
□ **UBICACIÓN ESPACIAL:** Ibagué Tolima.

#### **4. RESULTADOS**

Desarrollar el acompañamiento al usuario a la hora de dar solución personalizada y eficaz a los clientes que buscan una identidad corporativa apropiada para su empresa y/o emprendimiento, acompañado de la mejor calidad y al mejor precio sin dejar de lado los tiempos de las entregas en los tiempos requeridos por el usuario. Mostrar la estrategia comunicativa la cual permita el desarrollo del proyecto, realizar los productos con calidad y cumplimiento para generar confianza al usuario, desarrollar el acompañamiento continuo desde el principio hasta la entrega del producto.



Aquí podemos observar la respuesta de los usuarios los cuales fueron encuestados y nos informaron de algunas de las falencias que tienen los diseñadores al momento de realizar un proyecto.



Por medio de encuestas virtuales y presenciales pudimos dictaminar que en la ciudad de Ibagué es más alta la demanda de diseñadores gráficos empíricos que profesionales y los que han creado empresa no les dan la oportunidad a los recién graduados si no cuentan con 1 año

mínimo de experiencia, así que los recién graduados prefieren montar su propio estudio de diseño.

Normalmente, cuando las personas acceden a servicios de diseño en cuestiones de publicidad para marketing y en general negocios, tienden a suceder inconvenientes relacionados con la comunicación que se da entre el cliente y los diseñadores o la empresa de diseño. Precisamente por todo lo anterior, se presenta la empresa “Cracken” que busca darle solución a la anterior problemática, teniendo una calidad de servicio al cliente de forma excelente, garantizando la satisfacción de las necesidades de los clientes. De igual forma, se pretende tener un valor agregado, al darles la opción a los clientes de imprimir en papeles de origen reciclable y papeles normales, tratando de aportar una pequeña semilla al cuidado del medio ambiente.

La base de la Economía Creativa está en el conocimiento y el talento, estas industrias incluyen publicidad, arquitectura, artes y oficios, diseño, moda, cine, video, fotografía, música, artes escénicas, publicación, investigación y desarrollo, software, video juegos, televisión, radio, turismo y educación cultural, entre otras. En el año 2020, la Asamblea General de las Naciones Unidas declaró el 2021 como el año internacional de la Economía Creativa para el desarrollo sostenible. Un año dedicado a la cultura, la innovación y la creatividad con el propósito de contribuir a un mundo más inclusivo, equitativo y sostenible. El llamado de la ONU está encaminado a poner en el centro de conversación el aporte económico, social y ambiental de las industrias creativas y culturales.

La base de la Economía Creativa está en el conocimiento y el talento, estas industrias incluyen publicidad, arquitectura, artes y oficios, diseño, moda, cine, video, fotografía, música, artes escénicas, publicación, investigación y desarrollo, software, video juegos, televisión, radio, turismo y educación cultural, entre otra.

## **5. CONCLUSIONES**

Es posible conseguir un músculo financiero por medio de convocatorias gubernamentales o actividades intermunicipales, actividades empresariales ligadas con las universidades para así poder generar una gran visibilidad y reconocimiento a los nuevos emprendimientos.

Durante toda la investigación empresarial en este caso enfocado en la parte artística más específicamente en el diseño gráfico, el ir respondiendo las inquietudes e ir chuleando los aspectos negativos que se han venido encontrando a lo largo de dicha investigación se logró desarrollar el estudio de diseño Cracken "tú estudio de diseño ideal"; pudimos concluir que primero: para tener un emprendimiento no sólo se debe de tener el músculo financiero si no que hay que tener presente que el "saber" y el "hacer" ya que si los llevamos de la mano se puede llegar a lograr a la meta y sostenerse en la misma.

Rediseñando un método innovador para que los nuevos usuarios se sientan un poco más autónomos al momento de generar y proponer sus gustos e ideas por medio de la app en la cual ellos tendrán un acompañamiento en tiempo real para que el diseñador y el usuario tengan una comunicación activa durante la lluvia de ideas.

Dicho lo anterior, cabe resaltar que si se quiere mostrar un cambio a la reputación de los estudios de diseño hay que empezar a demostrar que con Cracken se hace todo de la mejor manera, entras a tiempo, facilidad y autonomía con los diseños y se manejan los mejores precios y productos del mercado hablando de una micro empresa virtual.

## **REFERENCIAS**

Blog BANCOLDEX (2020). Información en pro de la economía naranja.

Recuperado de: <https://www.bancoldex.com/es/blog/2021-economia-creativa>

Banco de información UNESCO. "Construir la paz en la mente de los hombres y de las mujeres"

ITM. Recuperado de: <https://es.unesco.org/commemorations/international-years/creativeeconomy2021>

Banco de imágenes FREEPNGLOGOS

Recuperado de: <https://www.freepnglogos.com/pics/png-apple-logo>

Banco de imágenes logotipo de las empresas

Recuperado de: <https://companieslogo.com/nike/logo/>

	<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN</b>	<b>CÓDIGO: IPA-FO21</b>
		<b>VERSIÓN: 00</b>
		<b>PÁGINA: 1 DE 2</b>

Nivel: Técnico \_\_\_ Tecnólogo \_\_\_ Profesional

Escuela: ECBA Programa: **DISEÑO GRÁFICO**

En la ciudad de: IBAGUÉ del día 26 del mes MAYO del año 2023 se llevó acabo la sustentación de la Opción de grado titulado como:

**CRACKEN. TU ESTUDIO DE DISEÑO IDEAL.**

Presidida por los jurados:

CARVAJAL ROJAS DIANA CATALINA Apellidos y nombre (Jurado 1)	C.C. No. 1.110.455.017
CUELLAR GARGÍA RAUL EDUARDO Apellidos y nombre (Jurado 2)	C.C. No. 1.110.497.244
ORTIZ GORDILLO ANDRÉS FELIPE Apellidos y nombre (Jurado 3)	C.C. No. 79.729.653

Los cuales, autorizados para el efecto por el reglamento de opciones de grado valoran el trabajo de grado de los estudiantes:

<b>Gabriela Bonilla Rodríguez</b>	<b>C.C. No. 1'010.114.157</b>
<b>Gilbert Pimentel Artunduaga</b>	<b>C.C. No. 1'117.549.421</b>

Una vez presentada la sustentación los jurados calificadores se reunieron para deliberar y adoptar la siguiente decisión:

Concepto: APROBADO

Nota en letras **TRES OCHO** Nota en números **3.8**

El contenido de esta acta se lee en presencia de los estudiantes y jurado calificador.

Firma jurado 1	Firma jurado 2	Firma jurado 3

ELABORÓ: líder de registro y control	REVISÓ: Coordinadora Académica de emprendimiento	APROBÓ: Vicerrector Académico
FECHA: 09-03-2016	FECHA: 09-03-2016	FECHA:09-02-2016





Firma director Escuela y/o quien haga sus veces

CONTROL DE CAMBIOS		
FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO