JUAN JOSÉ
PÉREZ MONTOYA

PORTAFOLIO 2026

Casi todo lo que genero termina en la basura.

¿Y por qué eso es lo mejor que hago?

LINKEDIN | BEHANCE | WEB



SOBRE MÍ

La parte que no se ve.

El criterio detrás de cada diseño.



Soy Juan José, diseñador gráfico.
Me interesa observar, explorar y *decidir qué merece quedarse*. Descartar lo que no aporta me permite desarrollar mejor lo que sí funciona.
Integro *herramientas digitales e IA* para explorar alternativas y agilizar etapas del proceso, mientras defino la dirección visual y reviso el resultado.
También me interesa *comunicar el diseño:* explicar una idea, argumentar las decisiones y escuchar otras perspectivas para fortalecer el proyecto.
La *naturaleza* es mi principal referencia. En la luz, los contrastes y las transiciones del paisaje encuentro inspiración para mi trabajo.

HERRAMIENTAS

Photoshop / Illustrator / ChatGPT / Gemini / Claude

JUAN JOSÉ
PÉREZ MONTOYA

ÍNDICE

El Recorrido.

Una selección de proyectos, decisiones y formas de mirar.

01 *Diseño e IA*

02 *Branding*

03 *Inspiración*

04 *Contacto*



01

Diseño e IA

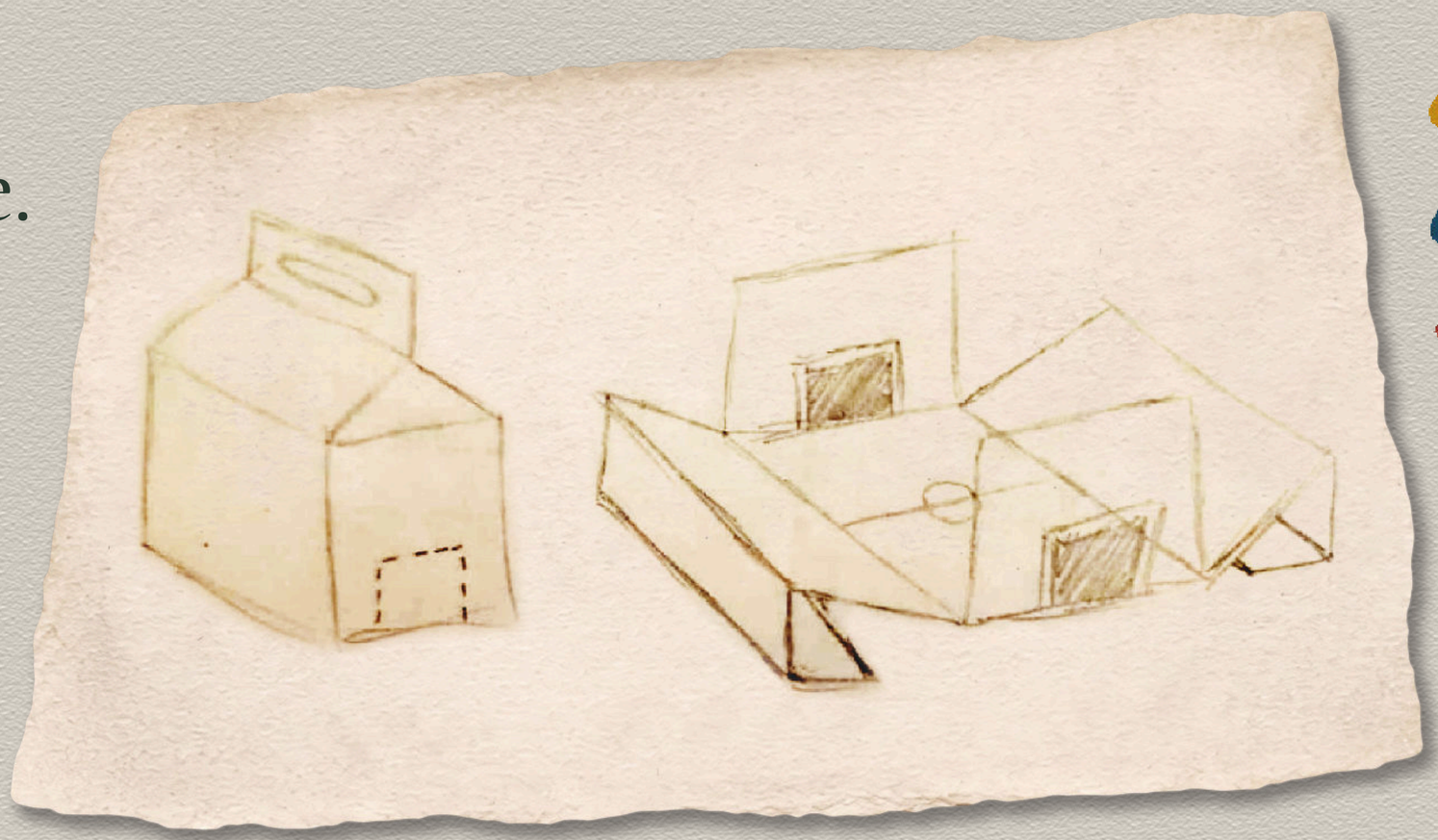
Explorar con IA.
Dar forma con criterio.

EMPAQUES / EDITORIAL / PUBLICIDAD

Un empaque dura lo que tarda en vaciarse.

¿Y si se quedara a jugar el partido?





INVESTIGAR

Exploré con *Perplexity* el contexto del mundial y la identidad de Aguila.

CONECTAR

Uní fútbol, marca y el momento de compartir un six-pack.

REINTERPRETAR

¿Y si la caja siguiera siendo útil al vaciarse?

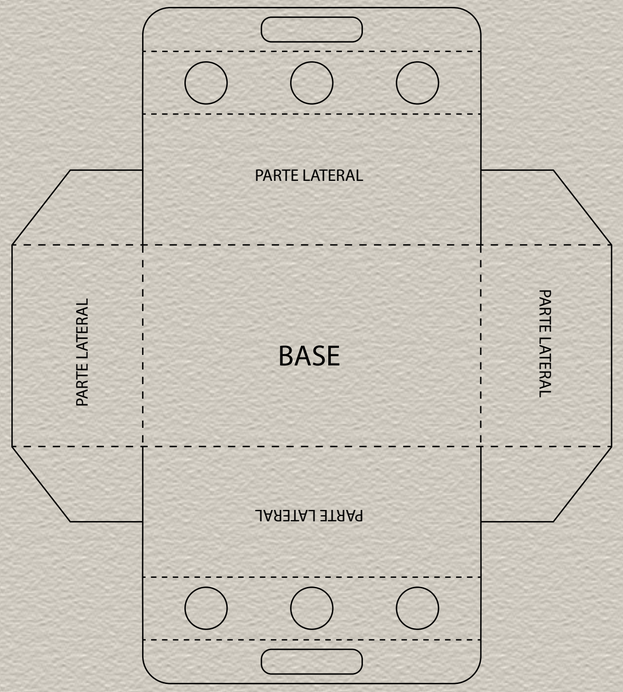
PROPONER

Transformar el empaque en parte del juego.

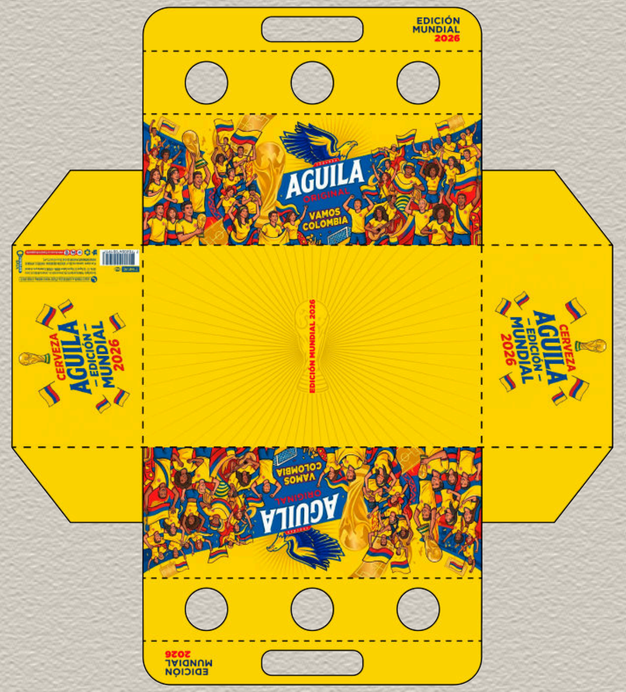
Aquí es donde entra la técnica.

Usé IA para visualizar alternativas. Elegí una dirección para desarrollar el troquel y la composición final en *Illustrator*, con ajustes gráficos en *Photoshop*.

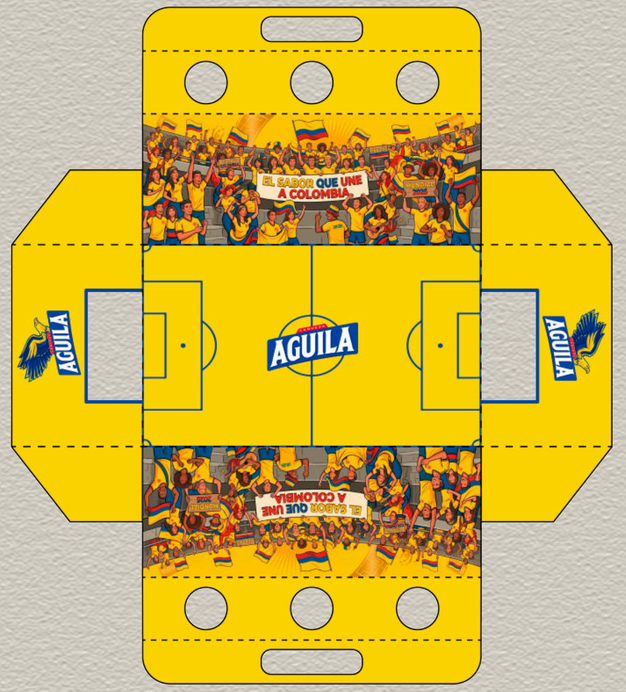
01 / ESTRUCTURA



02 / EXTERIOR



03 / INTERIOR



La caja se queda a jugar.

Un six-pack que transforma el momento de compartir en parte del partido.



Investigación / Perplexity.
Troquel y Desarrollo Técnico / Illustrator.
Aplicación Gráfica / Photoshop.
Ilustraciones y Mockups / IA Generativa.

Diseñar también es adaptarse.

Una misma mirada, distintos formatos.

Empaques, diseño editorial y publicidad guiados por criterio e investigación, con IA para ampliar ideas y agilizar procesos.



Revista C dice Q.

Revista titulada “C dice Q” de misterio y folclor.

COLABORATIVO
ACADÉMICO



Empaque 5 pa las 12.

Empaque para vinilo inspirado en la identidad musical del álbum.

COLABORATIVO
ACADÉMICO



Fanzine el Último Baile.

Un fanzine sobre el legado y la despedida de grandes figuras.

INDIVIDUAL
ACADÉMICO



Publicidad Gamestop.

Piezas publicitarias para la promoción de FC 24.

INDIVIDUAL
REAL



02

Branding

Del concepto a una identidad con sentido.

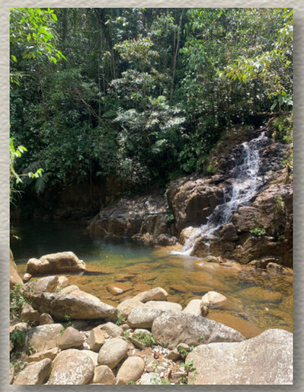
BRANDING / RE-BRANDING / MERCHANDISING

Antes del logo está la idea.

Una marca no se dibuja hasta entender qué tiene que decir.

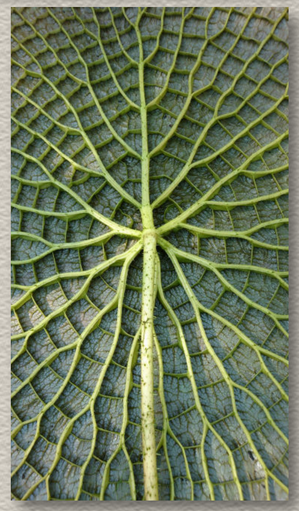
MOODBOARD









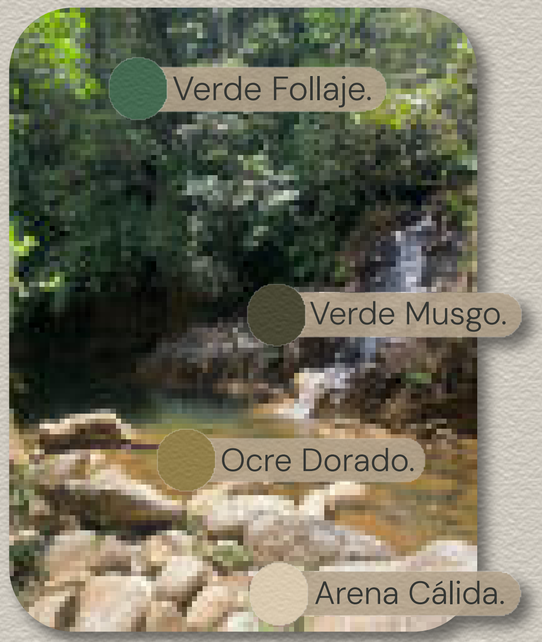






"TRIBU" es un estudio de diseño inspirado en la creación colectiva. La naturaleza guía sus formas y colores para construir una identidad cercana y conectada.

PALETA DE COLORES



De los primeros trazos a una identidad.

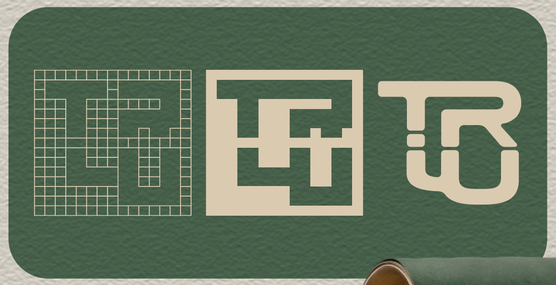
Así toma forma una tribu.

IDENTIDAD FINAL

BOCETOS



VECTORIZACIÓN





Cada marca, un universo.



"ZENITH" es una marca de ropa que inspira a superar límites. Su tipografía inclinada y fragmentada que transmite velocidad y movimiento.

PROYECTO INDIVIDUAL / CLIENTE FICTICIO



"NOEMA" explora lo que hay detrás de una idea. Las comillas lo enmarcan y se convierten en el recurso central de su identidad.

PROYECTO INDIVIDUAL / CLIENTE FICTICIO

El punto de partida, la raíz del concepto.

Cercana, Cálida, Familiar.

Doña Sabrosa toma la gallina criolla y la tradición culinaria del campo colombiano como punto de partida para una identidad que evoca el sabor casero y la reunión familiar.



MOODBOARD







Una nueva imagen, la misma esencia.











Mismo proceso, nuevas respuestas.



Se eliminaron las texturas del logotipo para facilitar su reproducción en distintos tamaños y sus versiones en positivo y negativo.

PROYECTO INDIVIDUAL
CLIENTE FICTICIO





Se simplificó la ilustración para mejorar su reconocimiento en tamaños pequeños conservando su calidez tradicional.

PROYECTO INDIVIDUAL
CLIENTE FICTICIO



Lo que sí se materializó.

Una marca, distintas formas de llevarla.

Aplicaciones gráficas de SoulForce en prendas, accesorios y stickers.





03 *Inspiración*

En lo natural encuentro otras formas de mirar.

OBSERVAR / DESCUBRIR / INTERPRETAR

La naturaleza propone. Yo interpreto.

El entorno como punto de partida.



DEL PAISAJE
A LA PALETA

Colores del paisaje, adaptados a la identidad del portafolio.

La luz como transición

Del día a la noche, el cielo me inspira con sus cambios graduales que pasan inadvertidos.



Una superficie que acompaña

Textura inspirada en la arenisca, suavizada para estar en el fondo y acompañar la lectura.



Las plantas también comunican.

Una especie para cada intención.



Ficus · *Introducción*

Sus ramas conectan la presentación y el recorrido.

PAG 1-3



Helecho · *Diseño e IA*

Sus brotes evocan ideas que se despliegan.

PAG 4-8



Roble · *Branding*

Una identidad que se ramifica en aplicaciones.

PAG 9-16



Olivo · *Inspiración*

Observar con atención y encontrar relaciones.

PAG 17-19



Hiedra · *Contacto*

Construir relaciones y seguir creciendo juntos.

PAG 20

CONTACTO

¿Qué podemos crear juntos?

Este portafolio muestra hasta dónde he llegado.

Me gustaría descubrir hasta dónde podemos llegar.

Hablemos...

+57 300-394-7479 | juanjoseperez.creativo@gmail.com

JUAN JOSÉ PÉREZ MONTOYA