

EQUIPO 5

ARATZ VILLAR, EDUARDO ARBIOL, MARCOS GARCIA, MIGUEL ZAMBON

P R E S E N T A C I Ó N D E

K U M M O

# ÍNDICE

- Introducción
- Marca
- Aplicaciones básicas
- Página web
- Merchandising

## EQUIPO 5

En España, el sector del ocio y entretenimiento sigue creciendo, pero muchos locales tradicionales (billares, boleras, recreativos) han perdido atractivo frente a las opciones digitales. Existe una necesidad de espacios presenciales que ofrezcan experiencias nuevas, sociales y emocionantes, combinando tecnología, cultura y juego responsable.

Nuestra idea es introducir el Pachinko, un tipo de máquina de entretenimiento muy popular en Japón, adaptada al mercado español como una experiencia recreativa y cultural que mezcla diversión, estética oriental y premios simbólicos o canjeables, siempre cumpliendo la normativa local de juego.

# INTRODUCCIÓN

# MARCA

EQUIPO 5



En la marca elegimos que vaya con la nube ya que es algo muy representativo en la cultura japonesa y el nombre kumo es nube en japonés



**KUMO**

**KUMO**

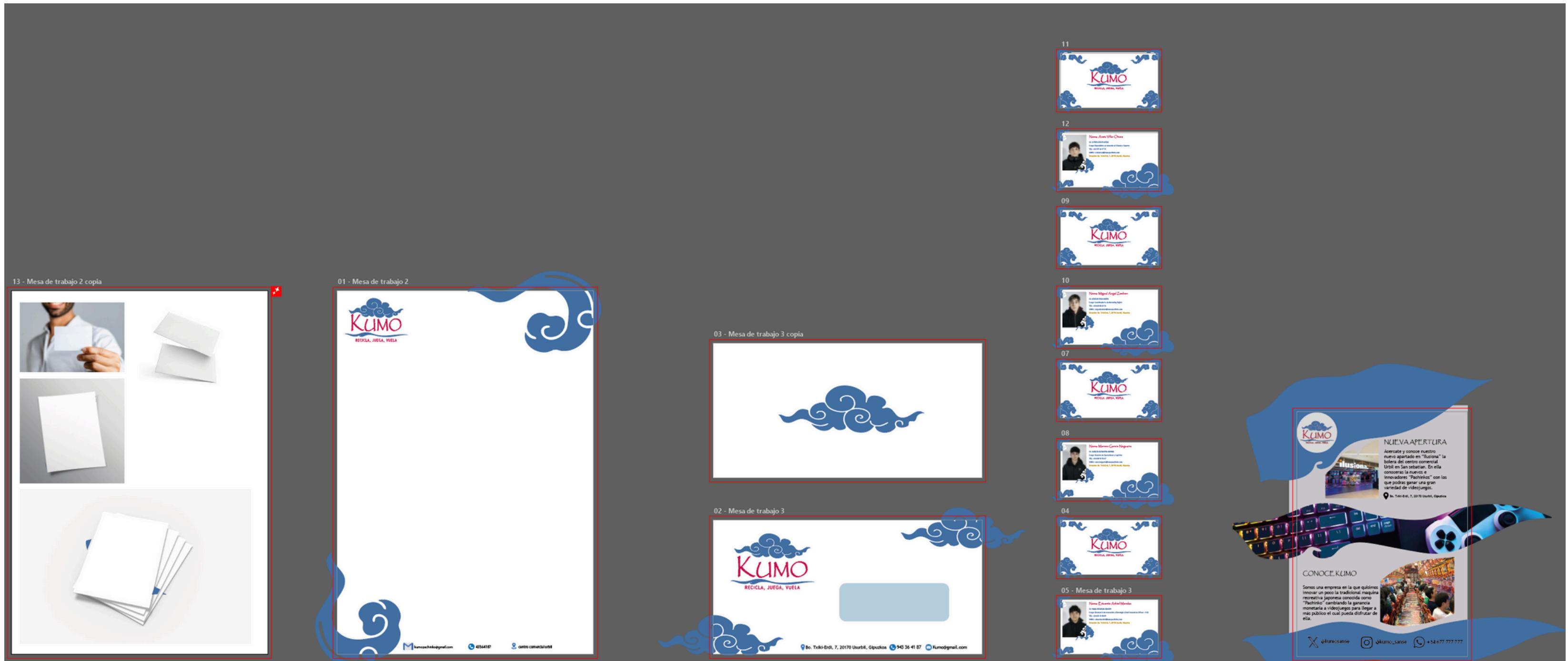
**KUMO**



"RECICLA, JUEGA, VUELA"



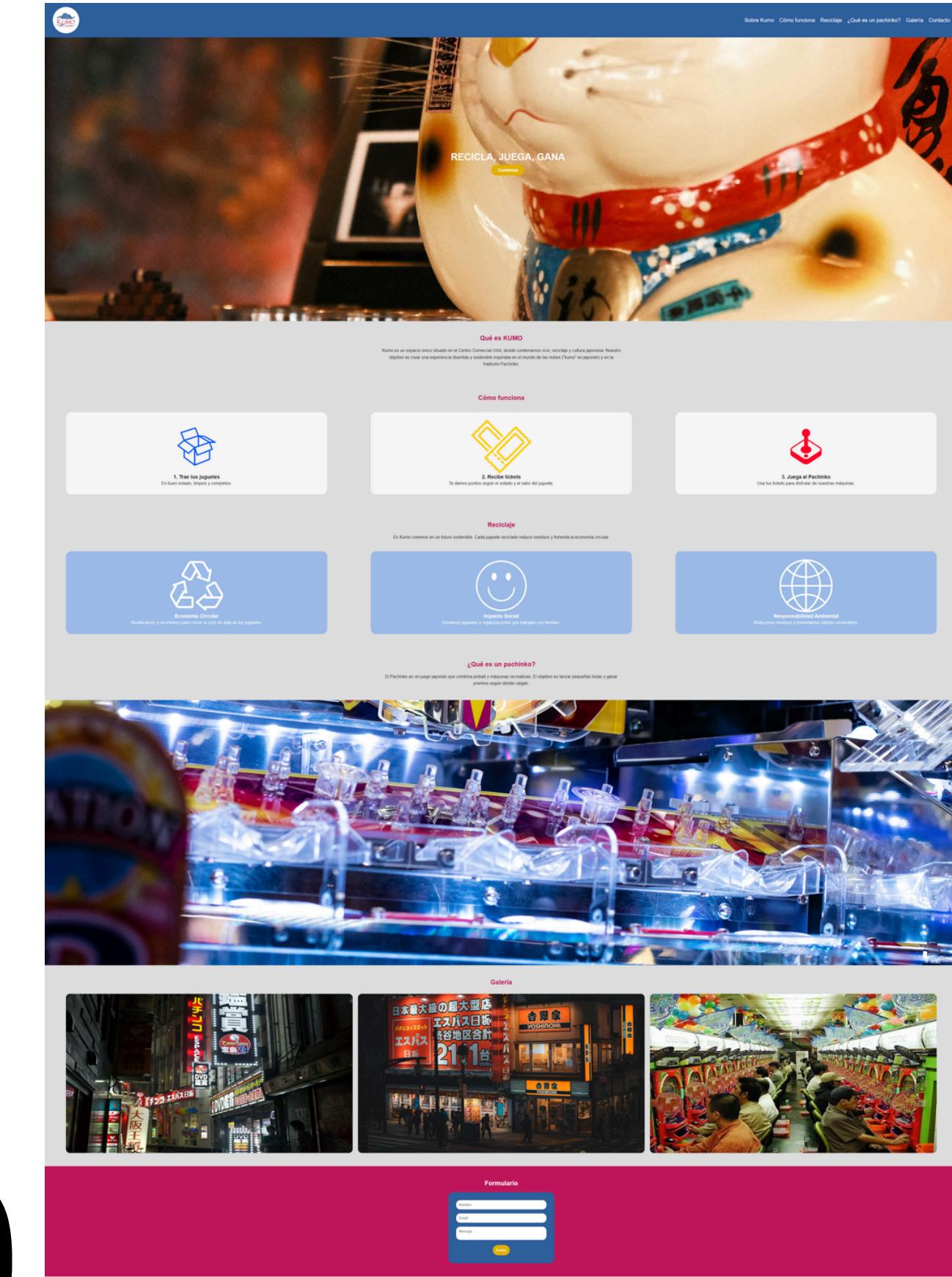
"RECICLA, JUEGA, VUELA"



# PÁGINA WEB

## EQUIPO 5

Para nuestra página web utilizamos los mismos colores que hemos utilizado para la marca y para las aplicaciones básicas. Colores que recuerdan sobre todo a las maquinas recreativas y los pachinkos, tales como [el azul](#), [el rojo](#)...



## EQUIPO 5

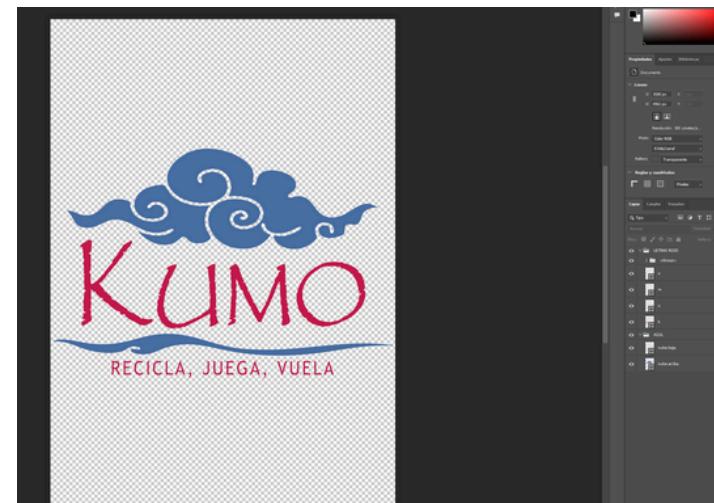
### PREPARACION TAZA



### PREPARACION TARJETA



### PREPARACION CAMISETA



### PREPARACION CHAPA



### PREPARACION CARTEL



# MERCHANDISING



**GRACIAS**