

EQUIPO 5

ARATZ VILLAR, EDUARDO ARBIOL, MARCOS GARCIA, MIGUEL ZAMBON

PRESENTACIÓN DE

**KUMO**

# 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**

“RECICLA, JUEGA, VUELA”

KUMO

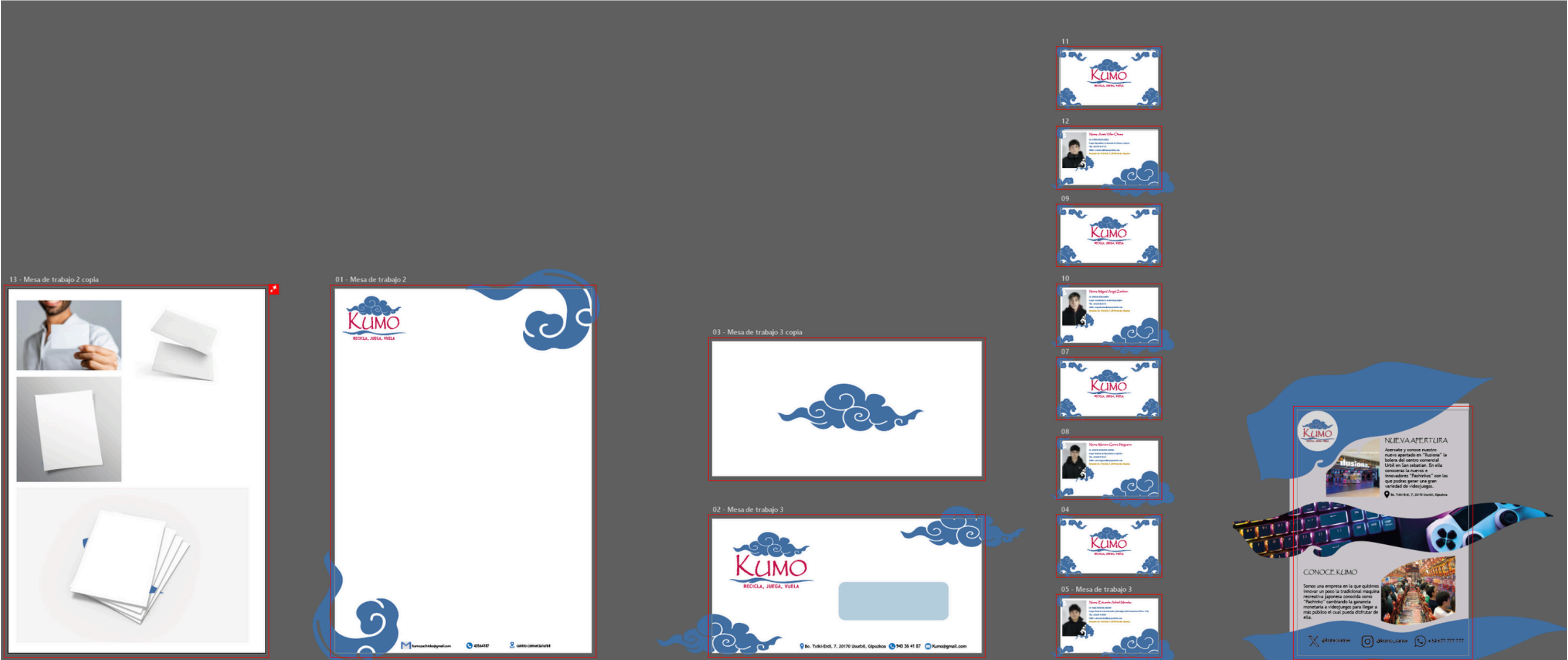
KUMO



RECICLA, JUEGA, VUELA



“RECICLA, JUEGA, VUELA”



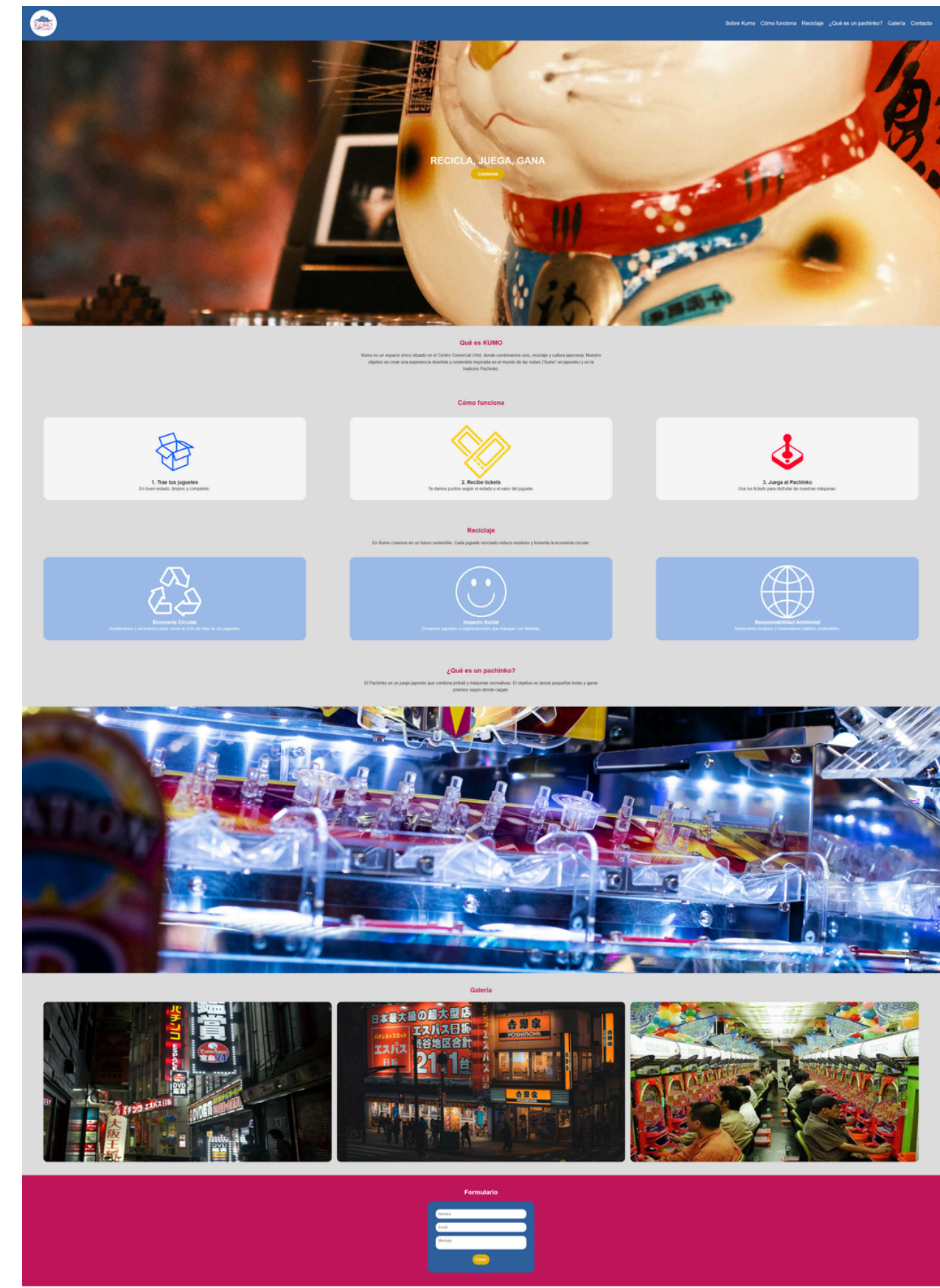
# APLICACIONES BÁSICAS



## 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**...

# PÁGINA WEB



## EQUIPO 5

### PREPARACION TAZA



### PREPARACION CAMISETA



### PREPARACION CARTEL



### PREPARACION TARJETA



### PREPARACION CHAPA



# MERCHANDISING



**GRACIAS**