

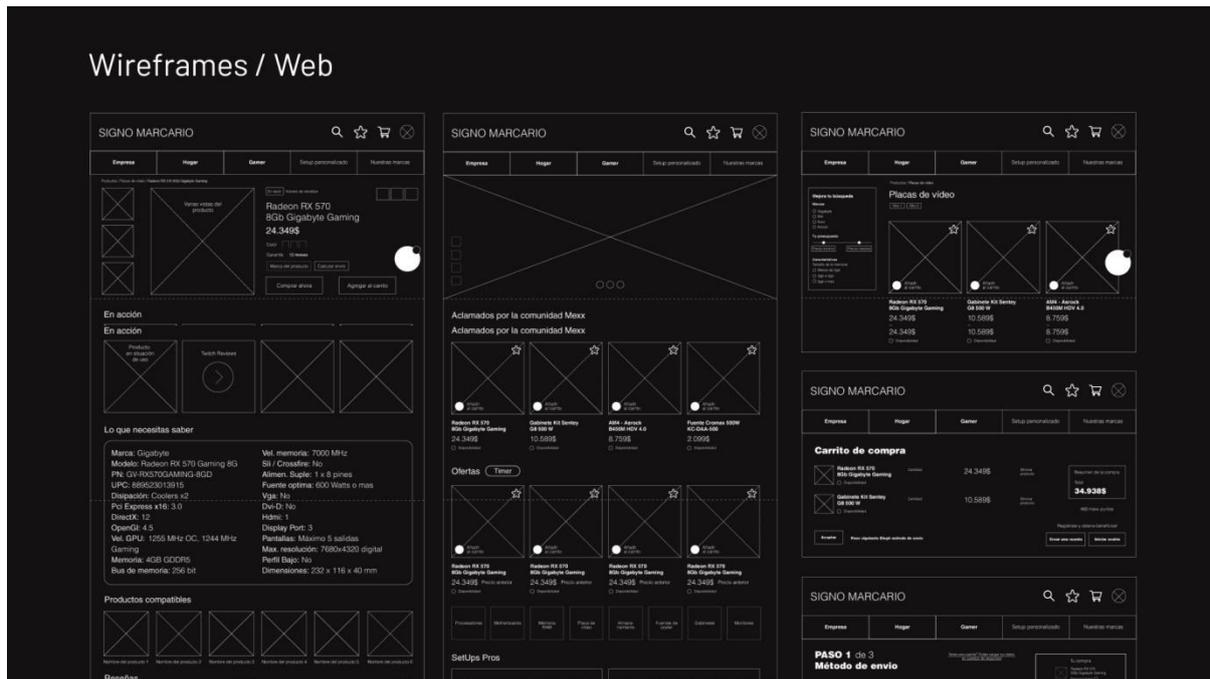
## LA OMNISCANALIDAD EN LA IDENTIDAD GRÁFICA. CASO MEXX COMPUTACIÓN

Sofía De Virgilio – Agustina Pasarin  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

### Resumen

Mexx computación es una empresa local que se especializa en la venta de hardware. El consiguiente trabajo parte del proceso de investigación de esta entidad y del fenómeno de las compras remotas de tecnología, la delimitación de los usuarios, el análisis del contexto circundante, la identificación de problemáticas en el área del diseño y el planteamiento de objetivos. Algunas de las problemáticas captadas fueron la poca información respecto a la experiencia de otros usuarios con el producto y su experiencia de compra, la complejidad del proceso de búsqueda y del proceso de recepción del producto como la dificultad a la hora de establecer un contacto cercano con la entidad para tener un asesoramiento más personalizado y recibir información más detallada del producto.

De esta forma se construyó una estrategia de intervención con el objetivo de promover una mayor fluidez en la relación comprador - entidad; generar una atención continua y homogénea durante todo el proceso, inclusive en postventa, garantizando una mejor experiencia en el proceso de envío y recepción; potenciar la credibilidad en la entidad durante todo el proceso de compra; y brindar una información más integra del producto, tanto visual como técnica. De la mano de cuatro ejes conceptuales (geek gamer, afinidad, lúdico y seguridad) y el slogan "Geek gamers al servicio" se elaboró una estrategia de comunicación que abarcó tanto canales físicos como virtuales, entendiendo el objetivo de los mismos, su vinculación y su rol en el proceso de compra: la página web, el local físico, twitch, discord, entre otros. En el caso de estos últimos dos canales sus objetivos están enfocados especialmente en la dialéctica de la comunidad geek gamer, acercándose al ámbito en el que desarrollan sus actividades de ocio, ofreciendo a los usuarios una manera más práctica y lúdica de echar un vistazo a los productos.



Esta propuesta conceptual se tradujo en distintos lineamientos sistémicos para la construcción de la identidad gráfica de Mexx. Se añadió a la paleta institucional un color complementario, un verde fluorescente, que permitiera reforzar la pertenencia al rubro de la tecnología como también de los videojuegos. Las formas diagonales, los degradados, el uso de las variables tipográficas como la itálica y la repetición de elementos gráficos me permitieron trabajar con el concepto de la velocidad, profundamente asociado a la evolución de la tecnología como también a la agilidad del proceso de compra. A la hora de pensar la traducción en materialidades y climas visuales para el espacio físico se utilizó materiales robustos como ladrillos, columnas de hormigón y hierro a la vista, combinado con luces de neón de colores vibrantes, retomando la estética cyberpunk de los videojuegos.



Palabras clave: identidad, diseño, entorno, omnicanalidad, tecnología

### Bibliografía

Cañas, M. A. y otros (2020a). Contenidos (Apunte de cátedra). Taller de Diseño en Comunicación Visual 4 A, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/93852>.

Cañas, M. A. y otros (2020b). Estrategia (Apunte de cátedra). Taller de Diseño en Comunicación Visual 4 A, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/93854>.

**MEXX**

TRAYECTO MEXX A LA COMUNICACIÓN VISUAL

**PÁGINA WEB**

**LOCAL FÍSICO**

**MEXX ENVÍOS**

**PACKAGING**

**TWITCH**

**EL STREAM ESTÁ POR COMENZAR**

**4A Trabajo Final Integrador**  
Taller de Diseño en Comunicación Visual 4A  
Año 2022

**Alumna**  
Sofía De Virgilio

**Docente**  
Agustina Pasarín