

## PROYECTO DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA REPOSICIONAR LA TIENDA DE INFORMÁTICA FUSIÓN STORE

María Belén Balverdi - Sebastián Vanini  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

### Resumen

Para este proyecto se realizó una investigación referida a la compra remota de artículos informáticos y un relevamiento de la identidad visual de la tienda de informática "Fusión Store", detectando problemas de comunicación en la misma, entre ellos la falta de una identidad visual propia.

El objetivo de este proyecto es ampliar el alcance de la entidad, unificar y reforzar su identidad a través de un discurso que apele a las emociones de los usuarios, apuntando a un público que actualmente representa un sector que crece constantemente dentro del mercado de la informática pero que la antigua propuesta no tiene en cuenta: los gamers, jóvenes interesados en la cultura de los videojuegos, una comunidad que actualiza constantemente sus equipos informáticos, interesados en ellos y en su funcionamiento.

Para ello se propone un discurso visual que se inspira en la experiencia de juego de los usuarios, es decir, en la relación que estos mantienen con los productos que comercia la entidad.

En base al slogan original de la entidad "Viví tu juego" el diseño de la identidad visual se basa en dos aspectos altamente valorados por este público objetivo cuando se trata de videojuegos: la inmersión y la experiencia completa.

La selección de los recursos visuales busca replicar la experiencia inmersiva que logran algunos videojuegos, las decisiones estéticas toman como referencia a las habitaciones y setups gamers: el entorno habitual de estos usuarios y los productos que los mismos desean adquirir, respectivamente.

- Paleta de colores: Oscura, pero de alto contraste. Favoreciendo la legibilidad en el entorno digital y reduciendo la fatiga ocular.
- Iluminación baja y puntual: En entornos físicos. Replica la iluminación del entorno en el que se da la situación de uso de los productos.
- Uso de Texturas: De alfombra y pared pintada. Replica la materialidad del entorno en el que se da la situación de uso de los productos.
- Lenguaje: Amistoso, humorístico y/o irónico para estrechar la relación con el usuario. Técnico al momento de hablar sobre artículos comercializados.

Por otro lado, se propone una experiencia completa a través del uso de múltiples canales de difusión donde se compartirán diferentes contenidos relacionados a la cultura gamer y a los productos que pueden adquirirse con la entidad, con el fin de reforzar el vínculo entre la entidad y el usuario.

## Palabras clave: identidad, discurso, entorno, inmersión, gamers

Para este proyecto se realizó una investigación referida a la compra remota de artículos tecnológicos, así como un relevamiento de la tienda de informática "Fusión Store", detectando problemas de comunicación en la misma, entre ellos la **falta de una identidad visual propia**.

El objetivo es ampliar el alcance de la entidad, **unificar y reforzar su identidad a través de un discurso que apele a las emociones de los usuarios**, apuntando a un público que actualmente representa un sector importante dentro del mercado de la informática: los gamers.

### IDENTIDAD

La selección de los recursos visuales tiene como objetivo replicar la experiencia inmersiva que proponen actualmente los videojuegos, tomando como referencia los "setups gamers" y el hardware en ellos que cuenta con iluminación RGB.

- En la paleta cromática prima la oscuridad, los colores saturados y por ende los altos contrastes.
- Texturas similares a alfombras y de paredes pintadas.

### CONTENIDO

Se hará uso de múltiples canales de difusión compartiendo contenido relacionado a la cultura gamer y a los productos que comercia la entidad, invitando al usuario a interactuar con la entidad e informarse sobre artículos de informática.

- Interacción con usuarios
- Promociones Lanzamientos
- Reseñas Unboxings

### Página Web

### Gráfica en redes

### Packaging

### Local al público

ILUMINACIÓN BAJA Y FRÍA    EXHIBIDORES ISLA Y REPISAS    ÁREAS PARA TESTEO

Es una **habitación de testeo temática** que cambia mes a mes, adoptando la estética de un juego en particular.



**Trabajo Final Integrador**  
Taller de Diseño en Comunicación Visual FA  
Año 2020

**Alumna**  
Balverdi M. Belén

**Docente**  
Sebastián Vanini