

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System



This material is strictly confidential and should not be shared nor distributed internally or externally except to those Hotusa Nodal System employees and/or consultants who need the material in order to perform their tasks on behalf of the company. Care must also be taken in handling the material to prevent unauthorized access. Any unauthorized distribution or careless handling will be subject to disciplinary action.

- I. Research
- II. Concept
- III. Identity Proposals
- IV. Last Proposal
- V. Product

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

I.

Research

TENDENCIAS DE TURISMO

Vuelta a la simplicidad

Liberarse de elementos que no sean imprescindibles, que permitan generar espacio para las nuevas necesidades del cliente en un binomio de evolución tecnología-diseño.

Big Data

Recolección y análisis de información relevante de los turistas, que permita anticipar su comportamiento y ofrecerles productos y servicios personalizados que encajen con sus gustos y necesidades.

Turismo de experiencias

El Turismo de experiencias en los hoteles es el nuevo lujo. Analiza Antonio Sánchez, socio de Quality36 “El concepto de lujo en los establecimientos hoteleros no tiene que ver con los precios sino con el esfuerzo por ofrecer algo diferente”

Nuevos espacios de socialización

Terrazas convertidas en lugares de moda, Halls que invitan al encuentro, etc. Debido a que algunos hoteles han tenido que reducir el espacio de sus habitaciones, los clientes buscan otros lugares donde relajarse y socializar, no sólo con huéspedes sino también con la población local.

Redes sociales + millenials

Ofrecer productos susceptibles de ser compartidos. Debemos destacar que el 20% del turismo global se compone por los millenials, viajeros experimentados en búsqueda de experiencias únicas, compañías que les den feedback y oportunidades para descubrir nuevos lugares.

TIPOLOGÍAS DE TURISTA

Turista 1º generación

Contrata sus vacaciones con una agencia de viajes tradicional.

Turista 2ª generación

Consulta las páginas web para surtirse de información sobre su viaje y que ocasionalmente contrata la habitación de hotel por esa vía.

Turista 3ª generación

Viajero experimentado en búsqueda de experiencias. Usuario conectado, usa el teléfono en casi todos los aspectos del viaje: consulta las redes sociales, reserva el hotel o el coche, comparte la experiencia, etc.

Paradigma



SOLOMO

Todo gira en torno a estos tres elementos en la comunicación, el marketing y la distribución del producto hotelero. Dar respuesta a ello de forma completa es sinónimo de una alta integración y adaptación a las nuevas tecnologías e Internet, al consumidor del presente-futuro.

Tanto cadenas como hoteles independientes, tienen claro que el futuro pasa por adaptarse a los cambios en los hábitos de consumo de información y de compra, tanto en el sector turístico como en general, y que para ello es necesaria una estrategia online activa, integral y conectada con el offline.

FUTURE HOTELS

Henn-na Hotel Japón

Las tecnologías del hotel incluyen:

- Guardarropas robótico: un brazo robótico recoge las pertenencias y las almacena en diferentes compartimentos con un código específico.
- Recepción : La recepción está atendida por amables robots que incluyen un dinosaurio para aquellos angloparlantes que se encarga del registro de entrada y salida.
- Botones robótico: Recogen las maletas y las colocan en tu habitación.
- Reconocimiento facial: En vez de llave, la habitación se abre mediante el reconocimiento facial.
- Churi-chan: es un asistente robótico que está sentado en la mesilla. Es un paersonaje

animado de color verde y rosa que ajusta la luz, la temperatura de la habitación, te despierta por las mañanas e incluso te da actualizaciones del tiempo. El hotel incorpora otros upgrades como la detección del calor corporal para ajustar la temperatura de la habitación y tablets para controlar la habitación y comunicarte con el servicio de habitaciones.



Barcelona.
ES. 2016

FUTURE HOTELS

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Orbital Room - Barcelò Sants Barcelona

El Hotel Barcelò Sants recrea la experiencia de un viaje interestelar inspirado en 2001 Odisea en el Espacio. Desde su puerta de entrada y su lobby de inspiración cosmológica, las Orbital Rooms, pasando por sus restaurantes Oxygen e Hydrogen y su bar Nyrogen. Las habitaciones Orbital Room disponen de un gran ventanal con impresionantes vistas sobre la ciudad y 2 "escotillas" que las convierten en originales estancias con un aire galáctico.

Barcelona.
ES. 2016

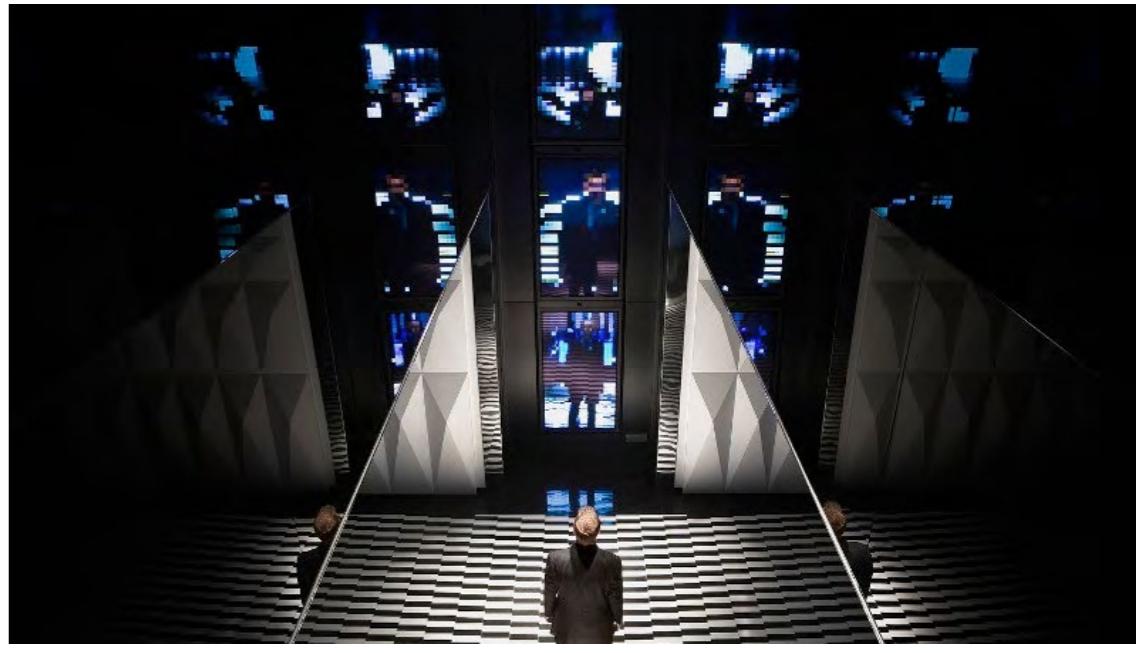
Product Brand Book
Hotusa Nodal System



FUTURE HOTELS

Blow up Hall 5050 Polonia

No hay mostrador de facturación, sólo una persona que confirma su reserva y te entrega la llave de la habitación, un iPhone 5. Se puede utilizar durante la estancia, viene con una tarjeta SIM de Polonia y se puede utilizar en todo la ciudad. El vestíbulo abre con una pieza de Rafael Lozano-Hemmer inspirada en la película de los 60 Blowup. No hay números de habitación, sólo pantallas de video fuera de cada habitación. Cada pantalla contiene una imagen granulada hasta que uno consigue encontrar la suya gracias a la app del móvil, y despliega un mensaje de bienvenida. Entonces es el momento de hacer clic en la aplicación de "abrir puerta" y entrar.



ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS

VR

La realidad virtual (RV) es un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Dicho entorno es contemplado por el usuario a través normalmente de un dispositivo conocido como gafas o casco de realidad virtual. Este puede ir acompañado de otros dispositivos, como guantes o trajes especiales, que permiten una mayor interacción con el entorno así como la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad.

AR

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, es decir, los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad mixta "Realidad Aumentada" en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a la real. La realidad aumentada es diferente de la Realidad virtual porque sobre la realidad material "del mundo físico" monta una realidad visual generada por la tecnología, en la que el usuario percibe una mezcla de las dos realidades, en cambio el la realidad virtual el usuario se aísla de la realidad material del mundo físico para "sumergirse" en un escenario o entorno totalmente virtual.

Mapping

El video mapping consiste en proyectar o desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales, normalmente inanimadas, para conseguir un efecto artístico y fuera de lo común basado en los movimientos que crea la animación sobre dicha superficie. El mapping más habitual es el que vemos sobre los edificios monumentales acompañados de sonidos para efectuar un mayor espectáculo. De esta forma se permite una interacción con el público y se crea una relación entre el arte, la tecnología y la sociedad. Estas son características primordiales en el arte contemporáneo⁰¹. Actualmente el Video Mapping no solo es una técnica de proyección, ya que puede ser utilizado por tecnologías como pantallas de leds y videomuros.

Touch Screens

Una pantalla táctil (en inglés, touch screen) es una pantalla que mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo, y a su vez muestra los resultados introducidos previamente; actuando como periférico de entrada y salida de datos, así como emulador de datos interinos erróneos al no tocarse efectivamente. Este contacto también se puede realizar por medio de un lápiz óptico u otras herramientas similares. Actualmente hay pantallas táctiles que pueden instalarse sobre una pantalla normal, de cualquier tipo o denominación (LCD, monitores y televisores CRT, plasma, etc.).

HCI

Todavía no hay una definición concreta para el conjunto de conceptos que forman el área de la interacción persona-computadora o interacción persona-ordenador (Human Computer Interaction).

En términos generales, es la disciplina

que estudia el intercambio de

información mediante software entre

las personas y las computadoras.

Esta disciplina se encarga del diseño,

evaluación e implementación de los

aparatos tecnológicos interactivos,

estudiando el mayor número de

casos que les pueda llegar a afectar.

El objetivo es que el intercambio

sea más eficiente: minimizar

errores, incrementar la satisfacción,

disminuir la frustración y, en definitiva,

hacer más productivas las tareas

que rodean a las personas y los

computadores.

EJEMPLOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS

[...] El diálogo, la permeabilidad y el flujo de ingenio aportan abono en nuestro campo creativo. Artesanos, ingenieros industriales, pintores, fotógrafos, realizadores, músicos, químicos, poetas, escritores, ilustradores, psicólogos, físicos, perfumistas, antropólogos sensoriales, artistas de todo tipo entran, cada vez más, con permeabilidad, en nuestro campo abonado. Aprovechamos las sinergias para crecer y engrosar nuestro discurso con embellecimiento, con la conducción de un mensaje fresco y bien aliñado. La cooperación será cada vez más necesaria. Hay que abrir nuevas fronteras de la ciencia, el arte y el pensamiento, y la cocina puede hacer de ello un uso enriquecedor.

La estética en la mesa, el sentido y la coherencia con una idea nos aporta puentes de diálogo y materialización de obra hecha para seducir. Nos podemos aprovechar de esta simbiosis y amarrar con objetos o platos concretos estas lluvias de ideas. Queremos demostrar con hechos las bondades del diálogo transdisciplinario. Deseamos ser facilitadores de la expansión de las ideas. [...]

Gastronomía Cena inmersiva El Somni de Can Roca



EJEMPLOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Educación **Tecnología interactiva** **Ninus**

Ninus es el recurso tecnológico ideal para el aprendizaje de los niños. Consta de contenidos interactivos específicamente diseñados para la educación infantil, que se trabajan en un entorno audiovisual y interactivo donde el mundo digital se mezcla con el mundo real. Ninus está organizado en cuentos interactivos y actividades interactivas que se proyectan sobre el suelo donde los niños se mueven y realizan gestos.



EJEMPLOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Salud Experiencia inmersiva Hospitales de 4D

Experiencias inmersivas para aplicaciones en hospitales de 4D
Desde las salas de evaluación a las personas que viven con demencia, los hospitales de niños o centros de atención sociales, las experiencias de inmersión mejoran la calidad de vida y ayudan a crear una sensación de bienestar y calma. Además, el sistema utiliza una serie de herramientas que ayuda a conectar y entender al paciente fortaleciendo la relación entre médico-paciente.

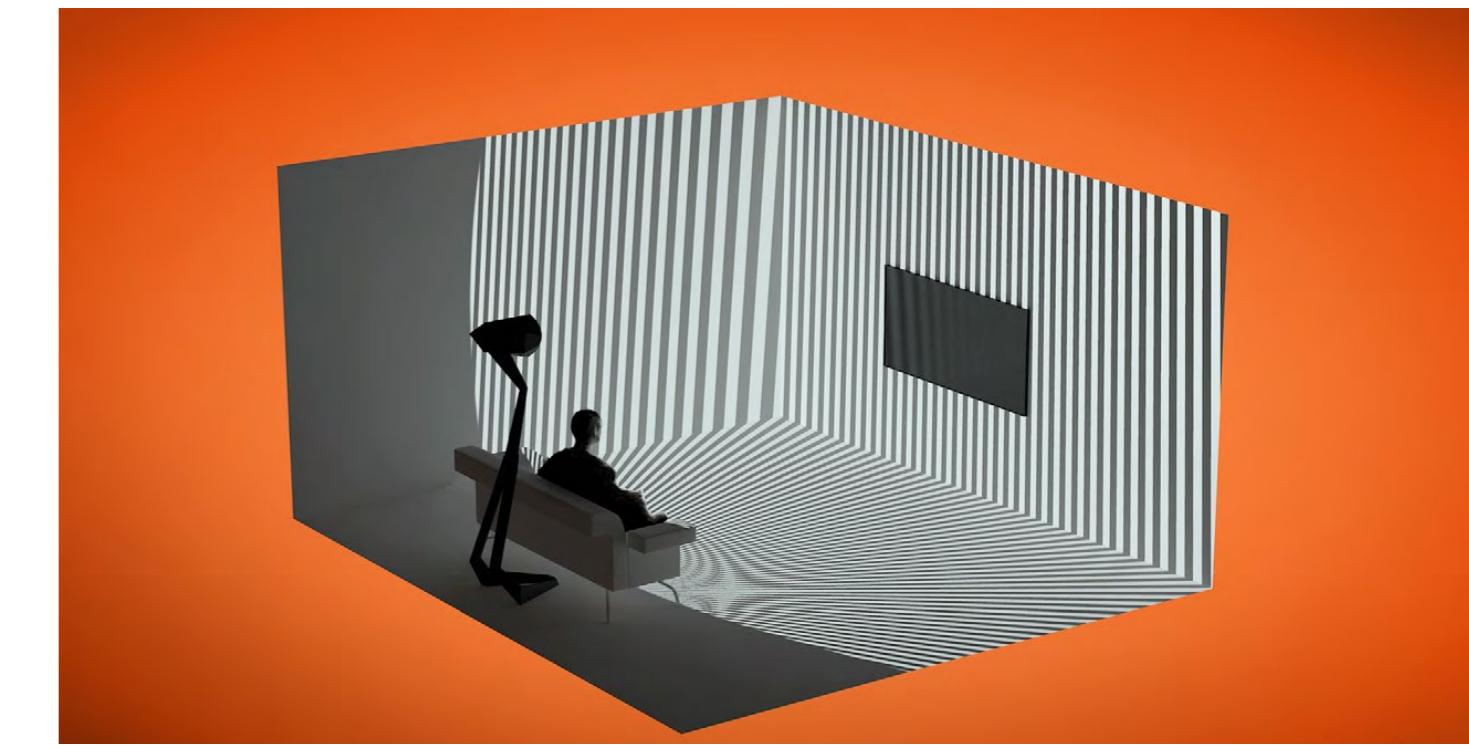


EJEMPLOS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Ocio Entorno tridimensional Immersis

Se trata de un sistema de proyección que promete realizar crear un entorno tridimensional junto con la acción que se muestra en la pantalla de TV.

A través de una cámara que se encuentra detrás nuestro proyecta la experiencia que cambia la habitación por el escenario del videojuego bien sea el campo de batalla o los alrededores de un juego de carreras de coches.



Barcelona.
ES. 2016

FUTURE HORECA

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Hoteles Restaurantes Cafeterías

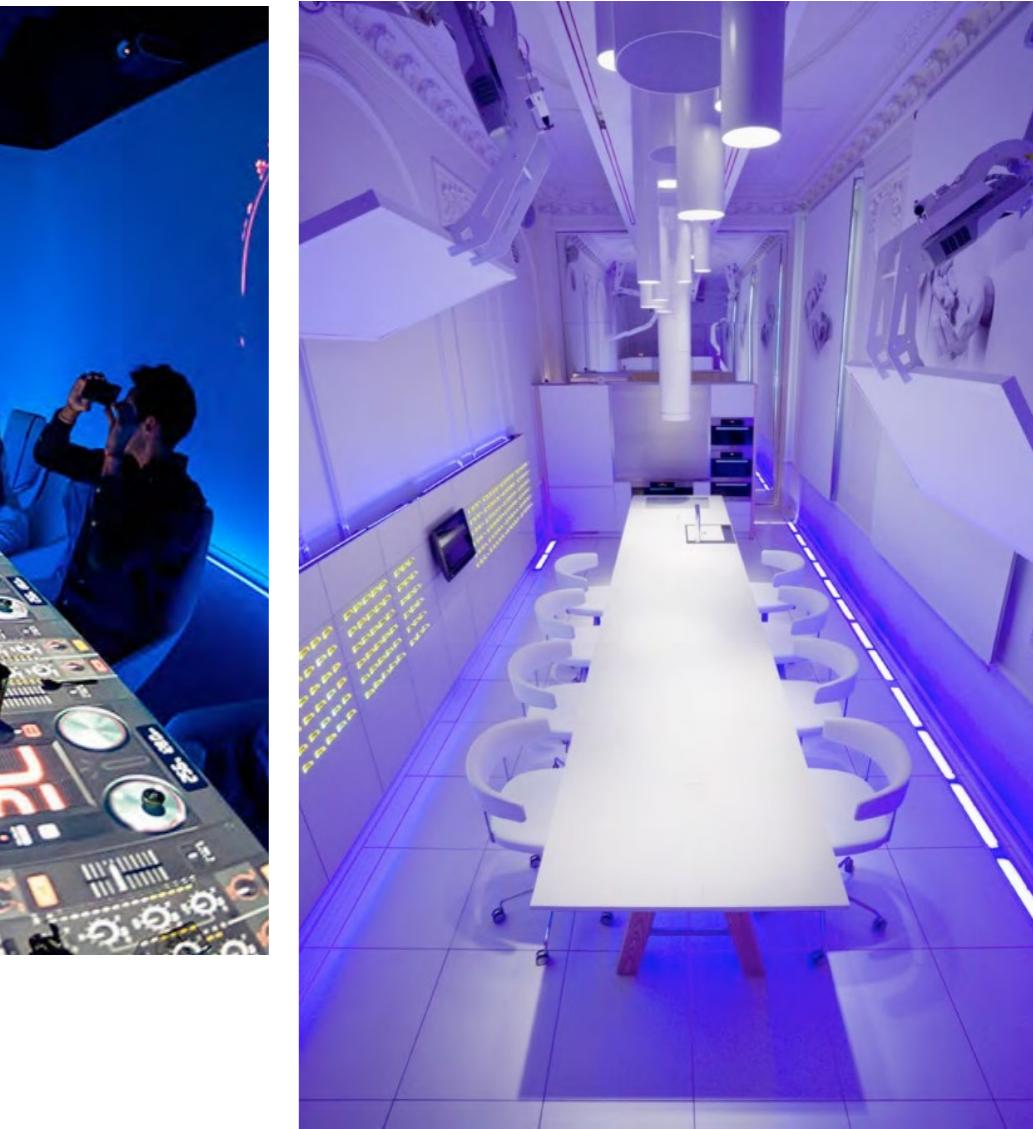
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Barcelona.
ES. 2016

Paco Roncero



Product Brand Book
Hotusa Nodal System



Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

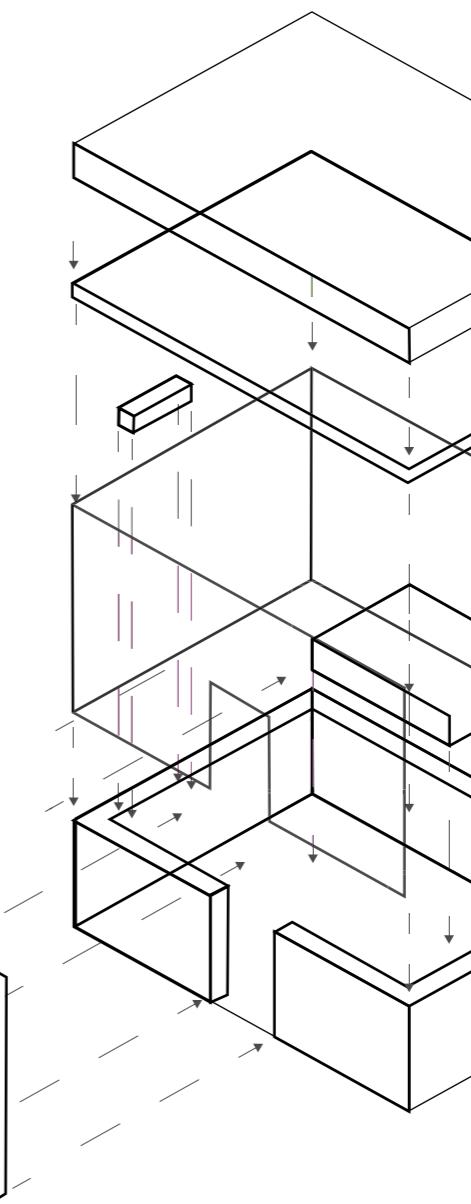
II.

Concept

HCI + Personalidad + Color

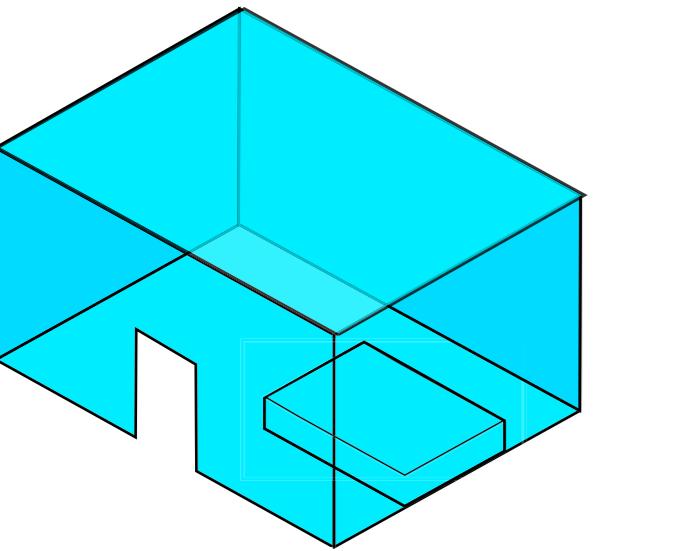
Intelligent Wall by HNS

This is a revolution in everyday hotel. Built on a brand new infrastructure, it enables people to enjoy the experience of see the world in his room. Besides a ton of other cool features, it is the intuitive fluid-based user experience that makes the app really stand out.

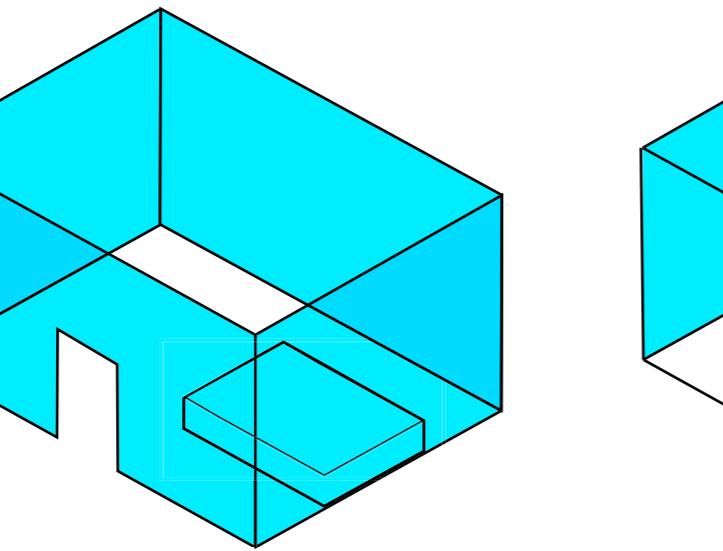


Habitacion

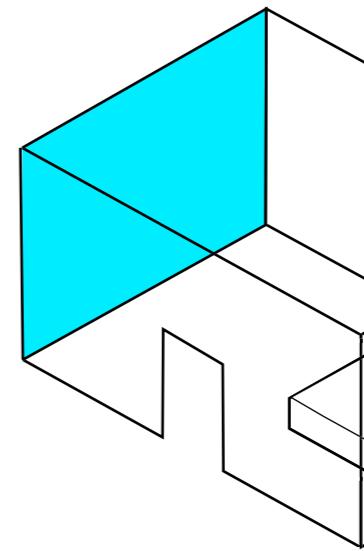
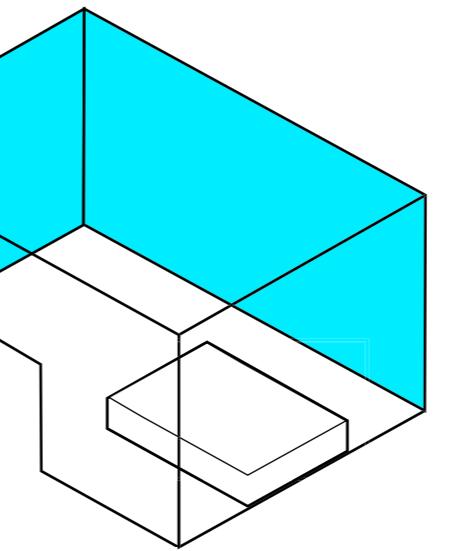
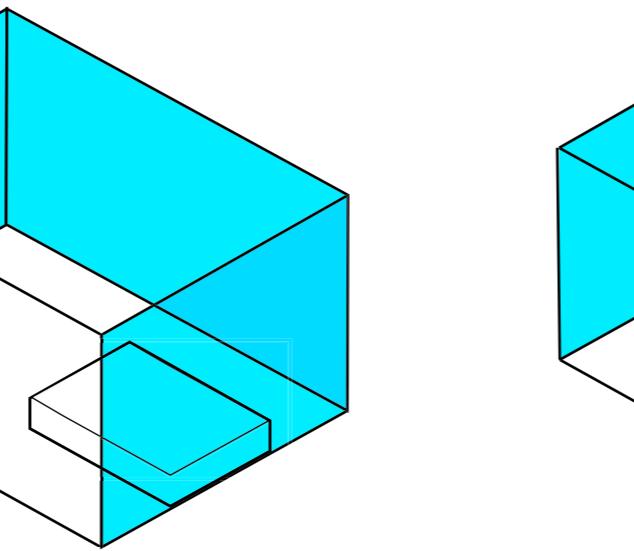
Barcelona.
ES. 2016



Product Brand Book
Hotusa Nodal System



Barcelona.
ES. 2016

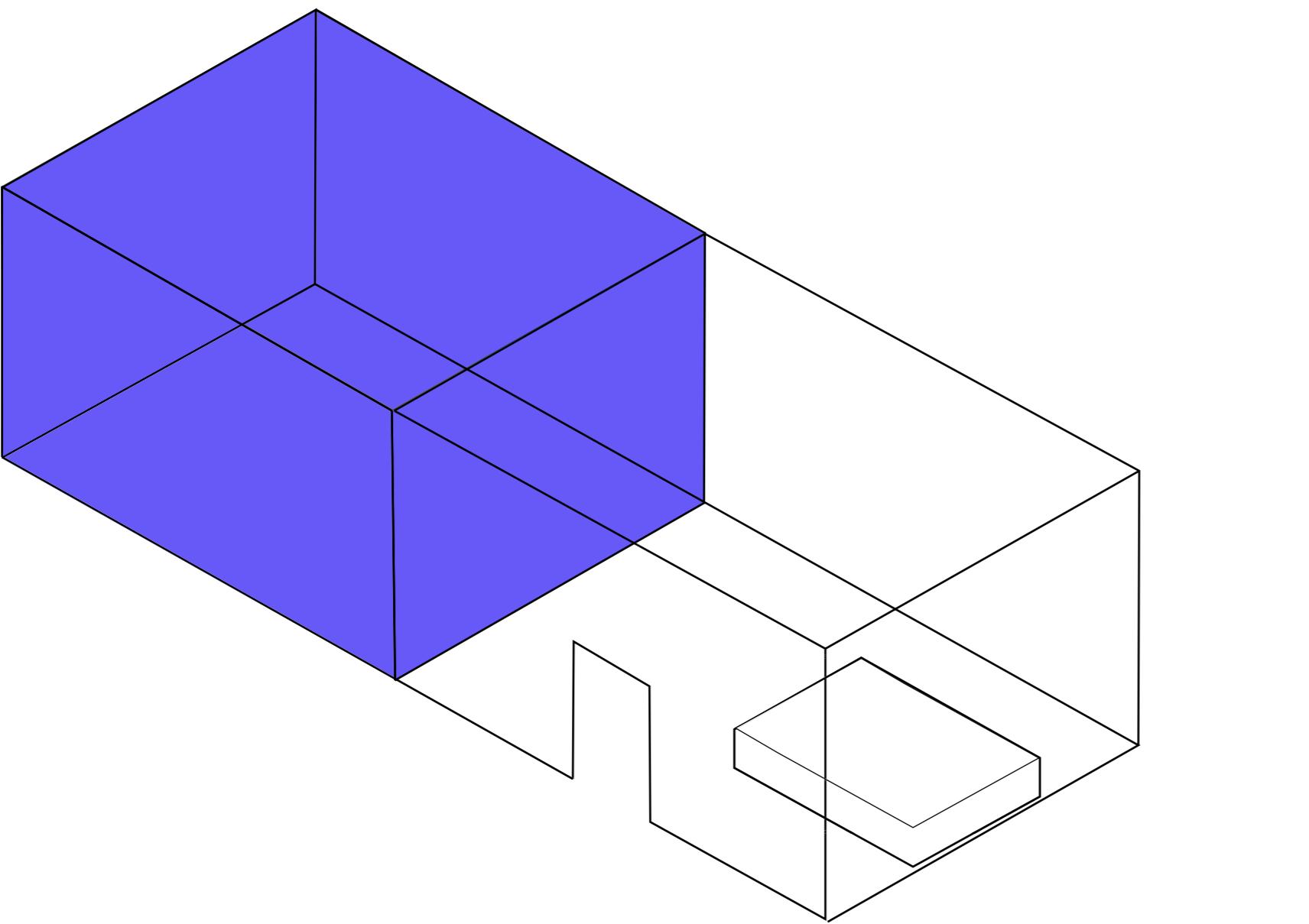


Product Brand Book
Hotusa Nodal System

**Uso de
proyección
en las
paredes de
la habitación**

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System



Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

**Sumergete en
una infinidad de
m² digitales en tu
habitación**

**UNA VENTANA
A TU IMAGINACIÓN**

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

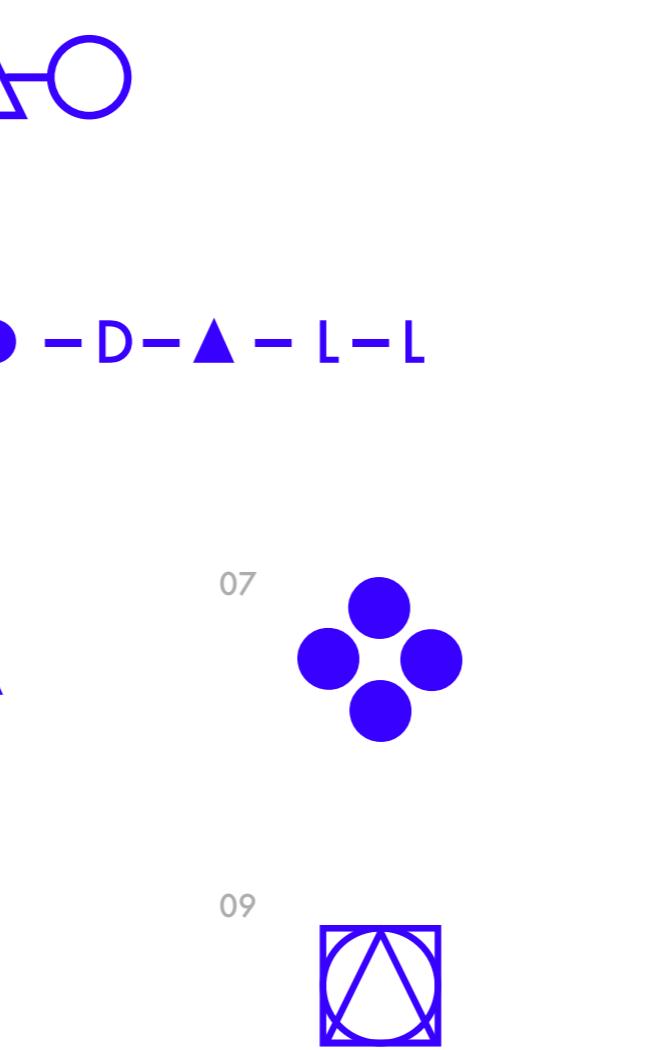
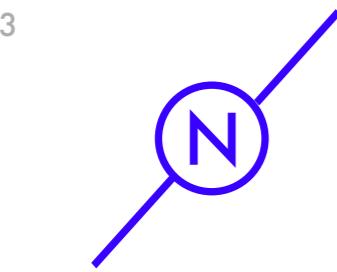
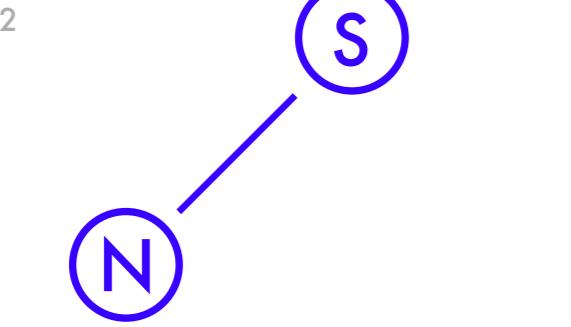
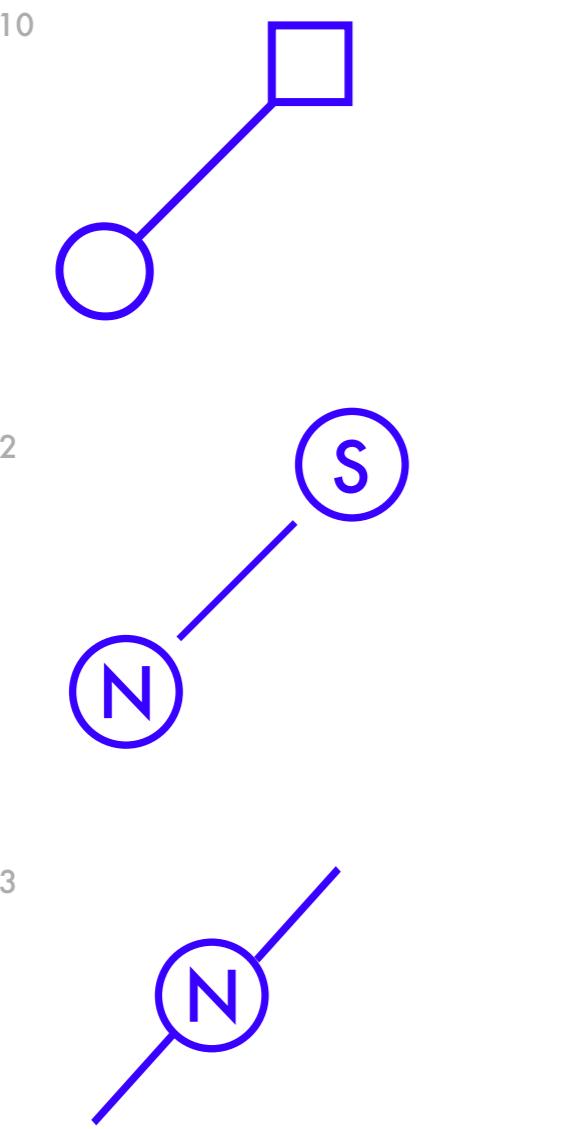
Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

III.

Identity Proposals

NODALL

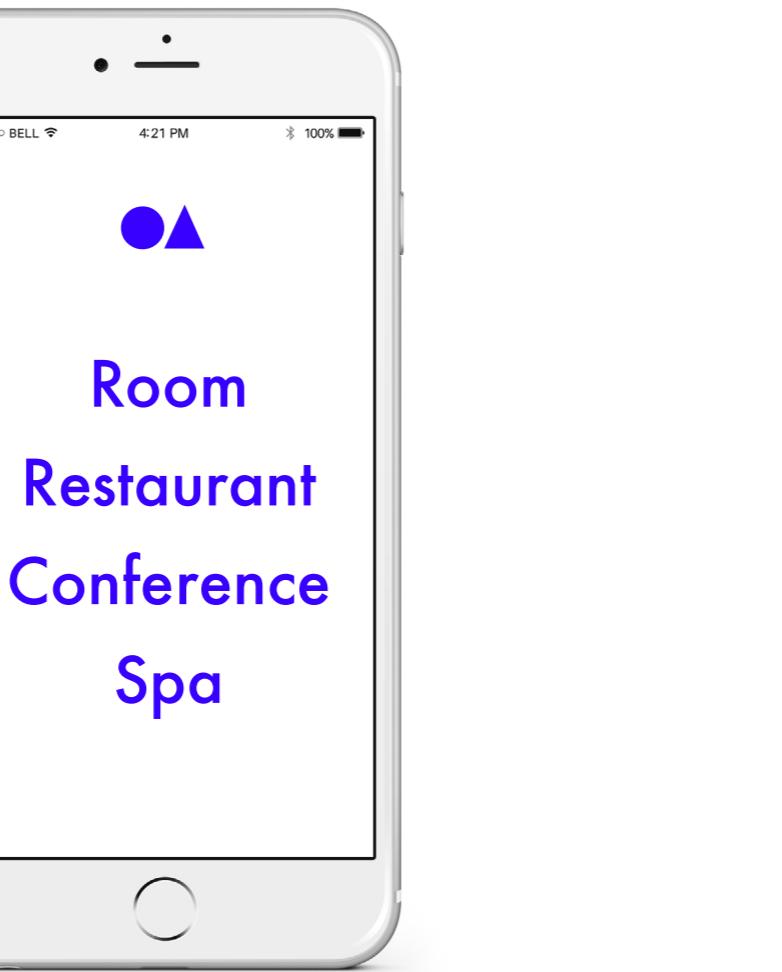
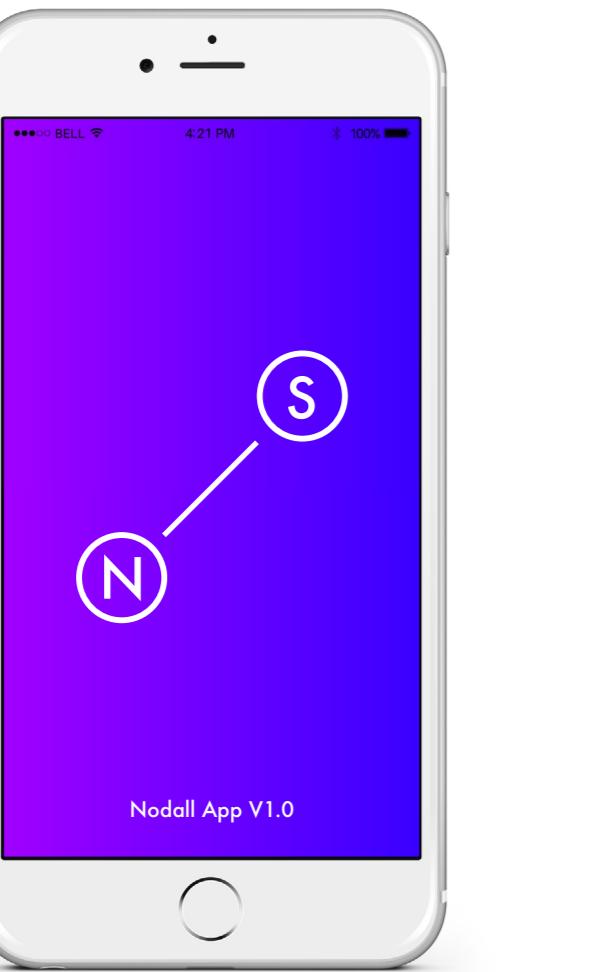


NODALL



Barcelona.
ES. 2016

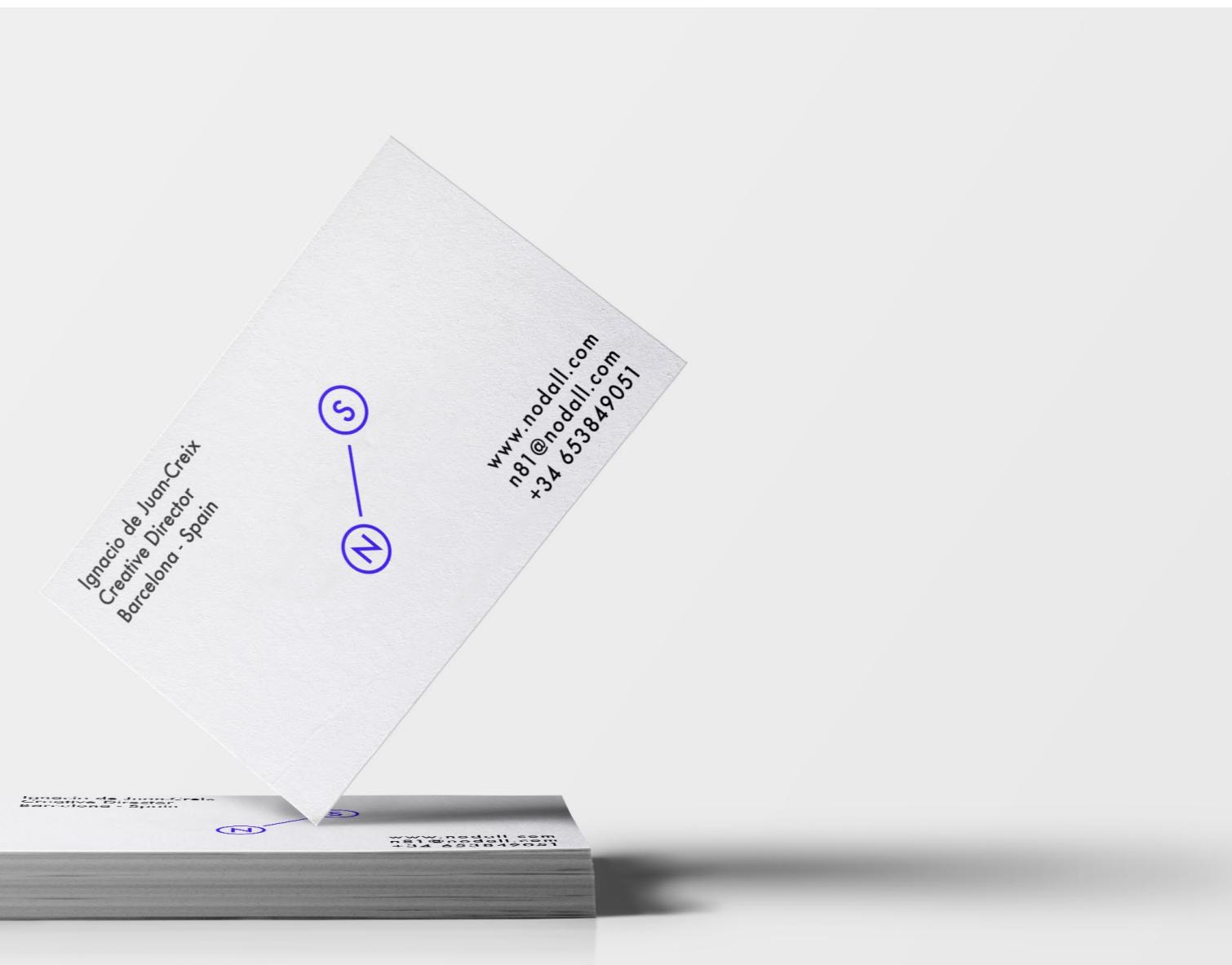
NODALL



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

NODALL

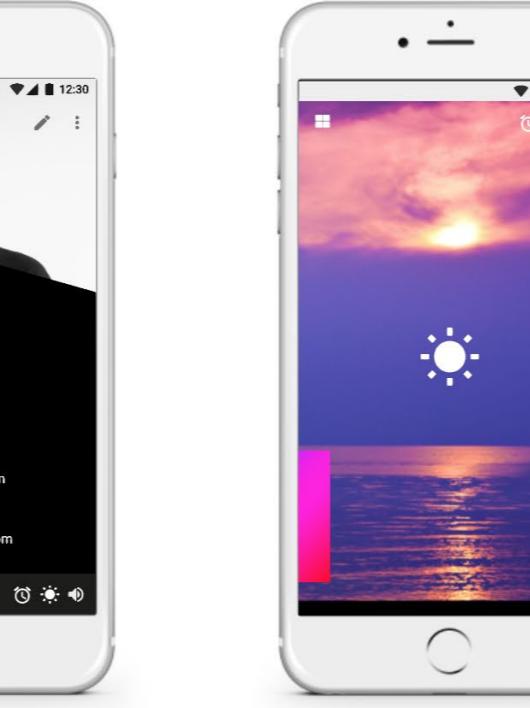
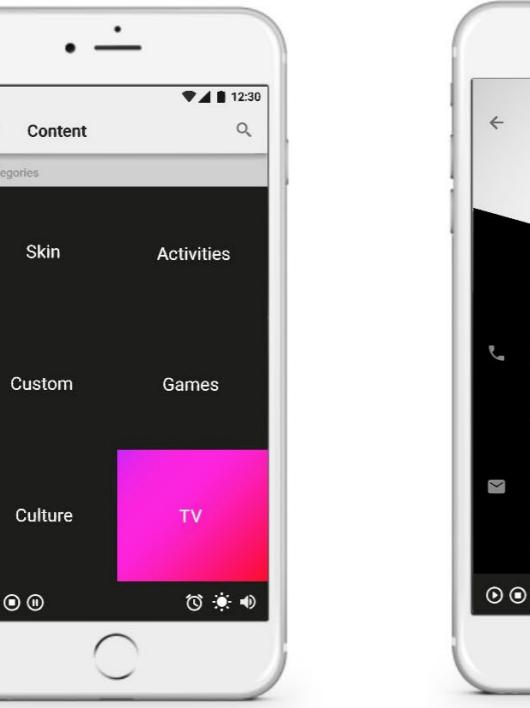


Product Brand Book

Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

NOD



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

NOD



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

MUR

Cat.

Mur

1

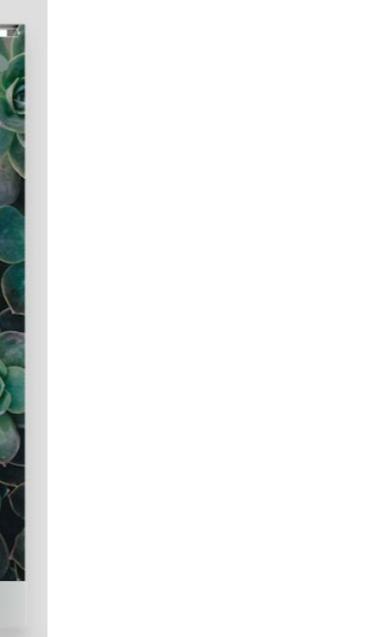
Definición

“Construcción de superficie continua, levantada perpendicular al suelo, con las dimensiones adecuadas para cerrar o dividir un espacio, sostener una techumbre o proteger una zona.”

sust.

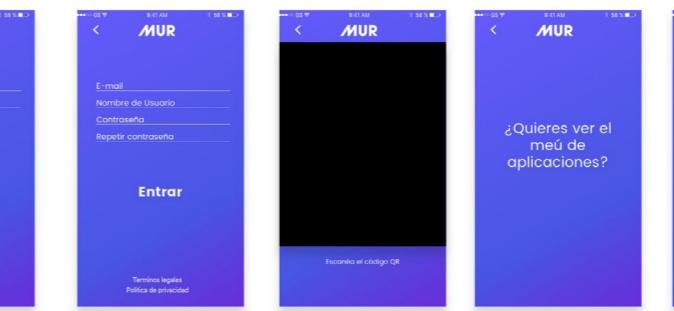
MURO
PARED
SEPARACIÓN
DIVISIÓN

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

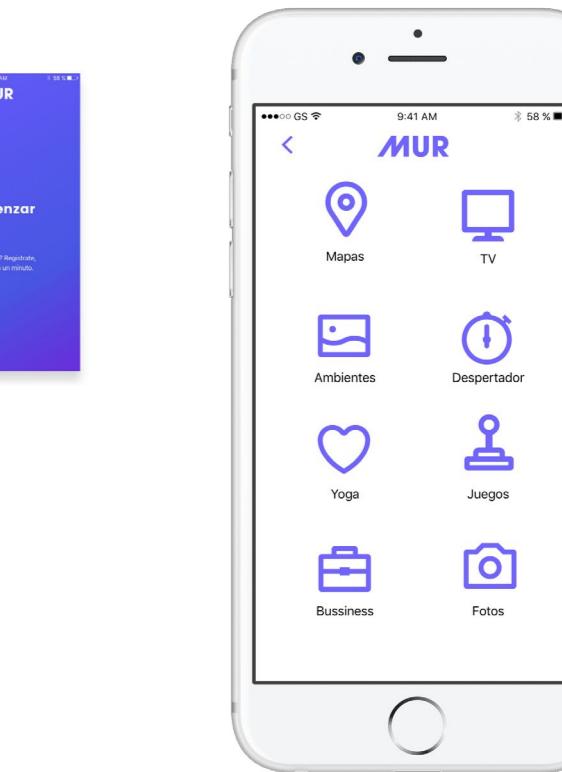


Barcelona.
ES. 2016

MUR



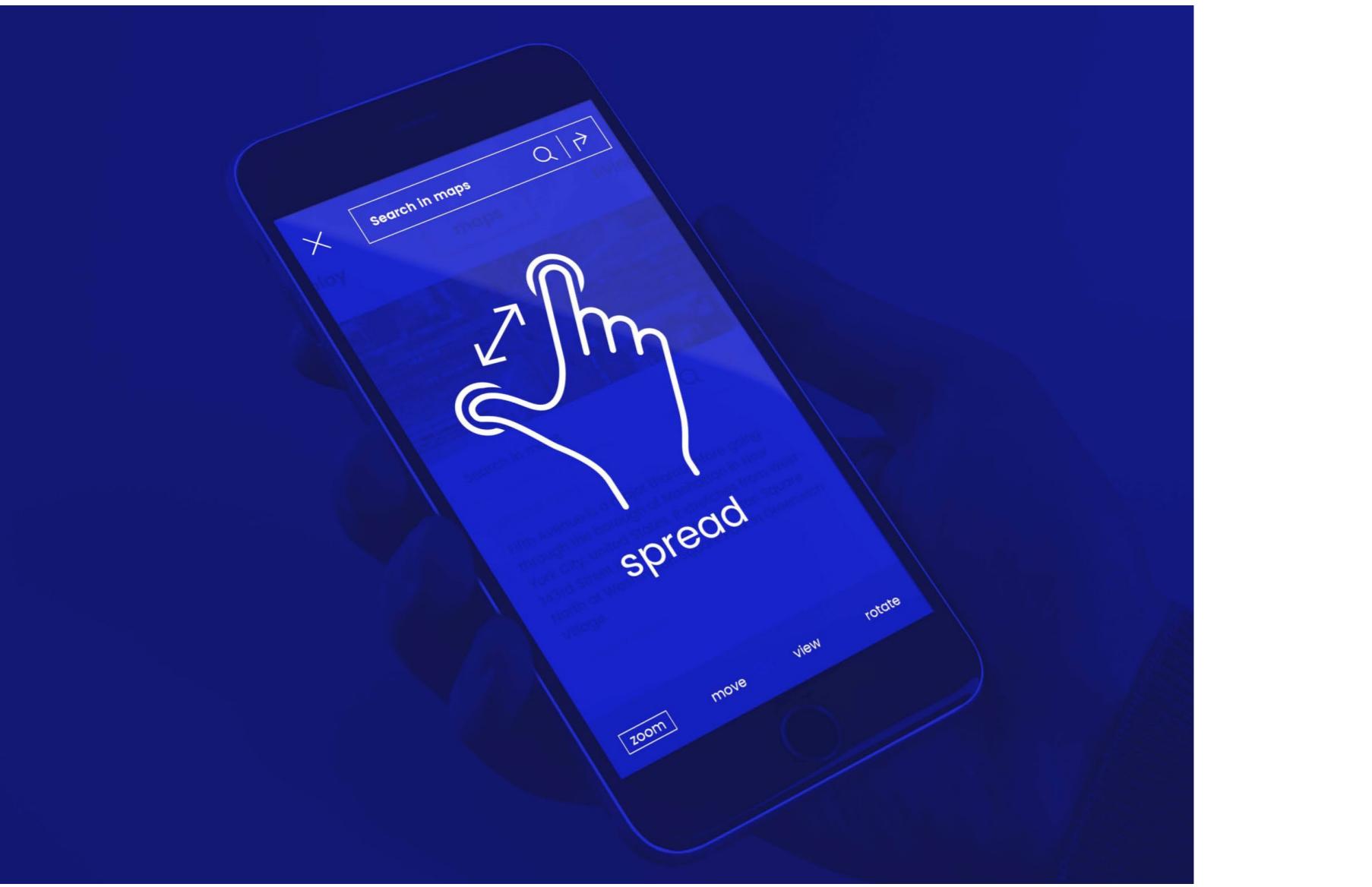
Product Brand Book
Hotusa Nodal System



Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

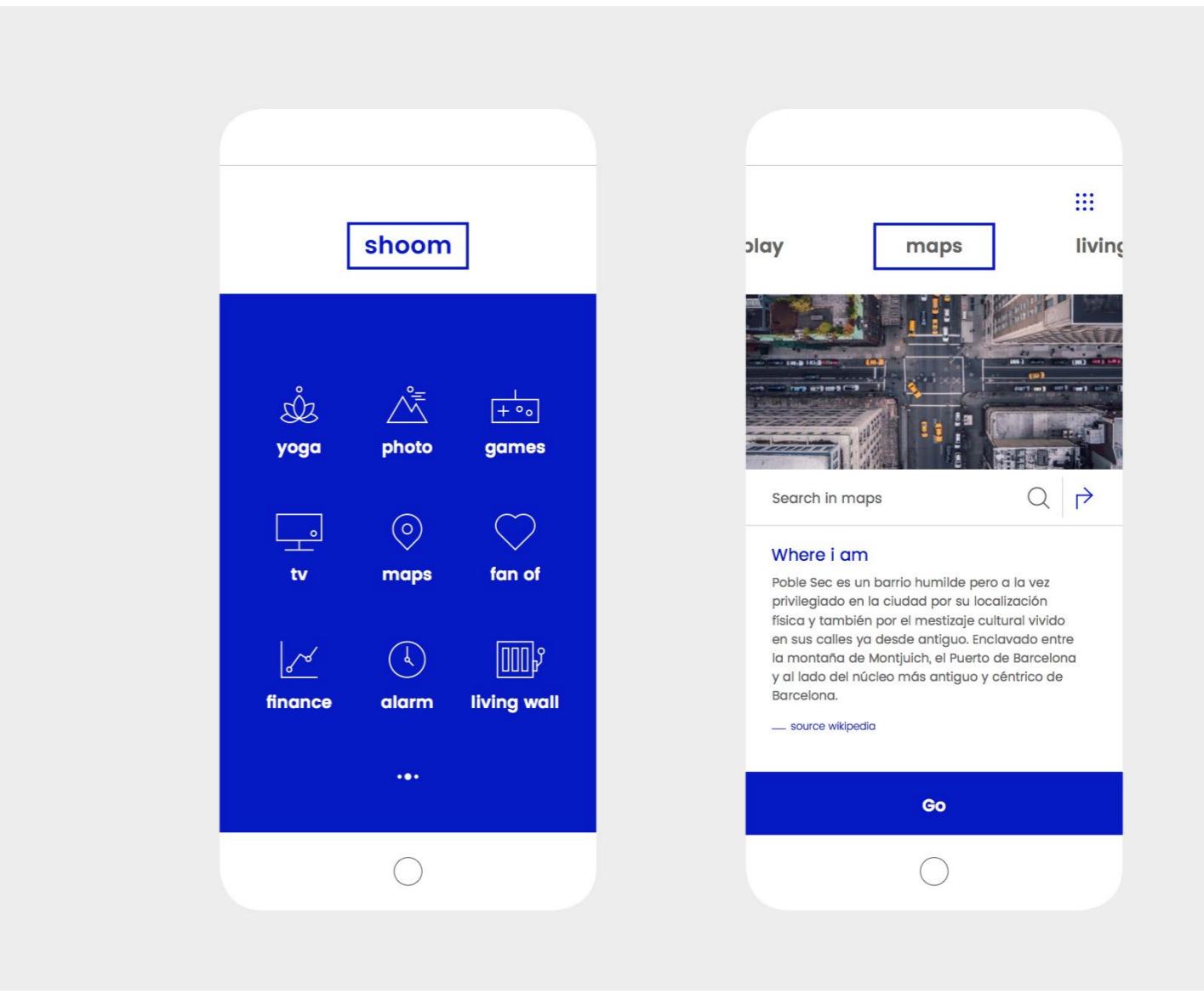
SHOOM



Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

SHOOM



Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

IV.

Last Proposal

Barcelona.
ES. 2016

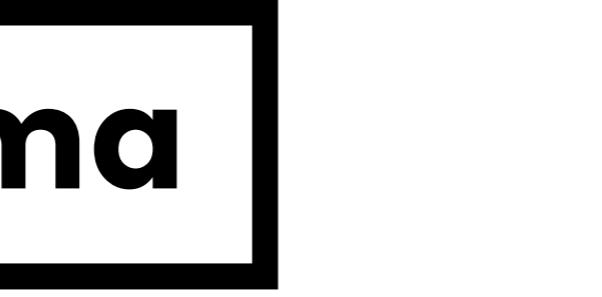
Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

LOGOTYPE

IMA



APP ICON



TYPOGRAPHY

Poppins Regular

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"·%&/()=,:;

Poppins Bold

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"·%&/()=,:;

COLORS



R102 G90 B250

R0 G0 B0

R242 G242 B242

CONCEPT

imagination
image
ima

CLAIMS

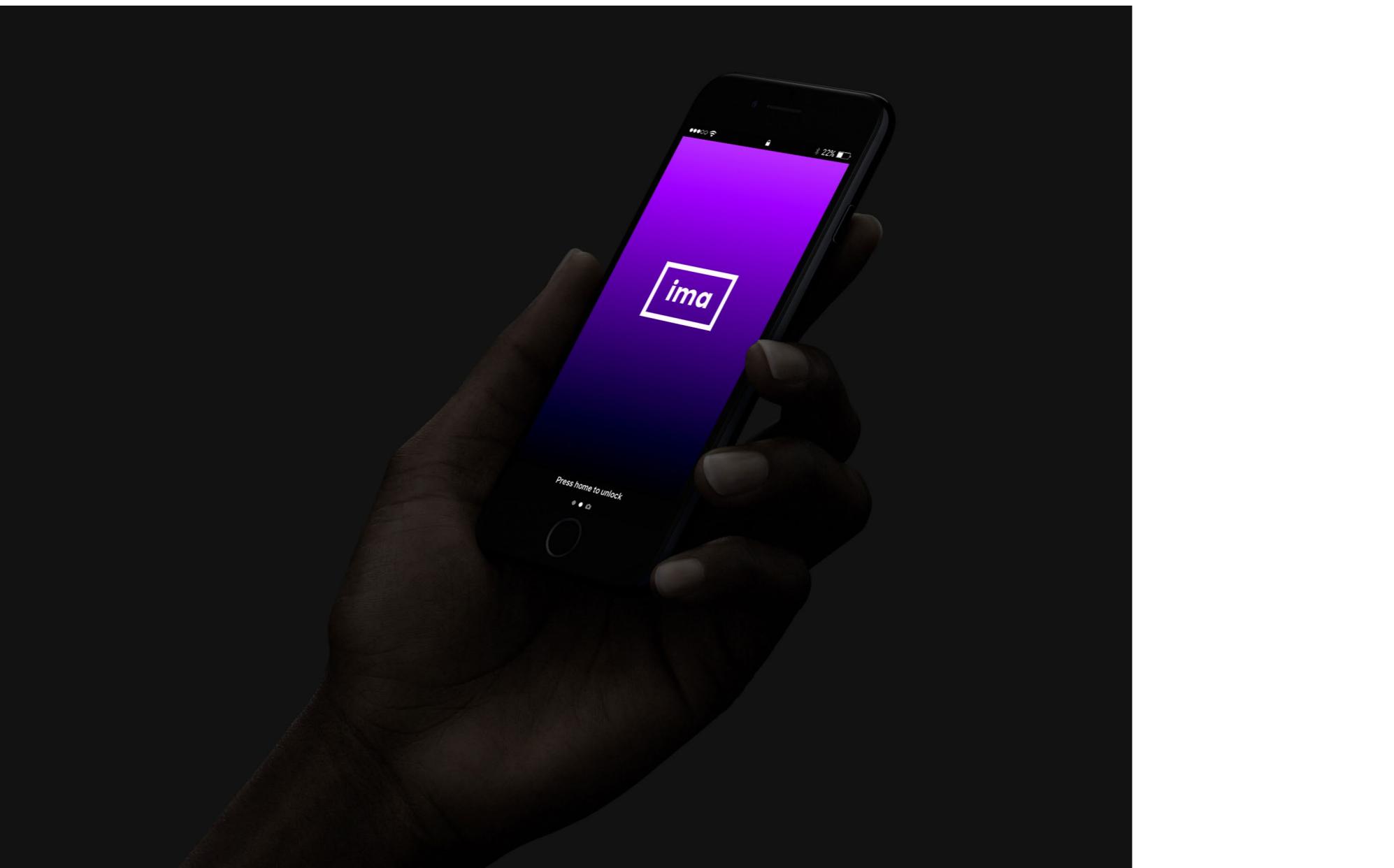
Digital soul
Digital Skin
Future visualization
Surface revolution
Interactive space
The space in your hand

Your universe

Next digital spaces
New wall experience
Screens in your hand

Barcelona.
ES. 2016

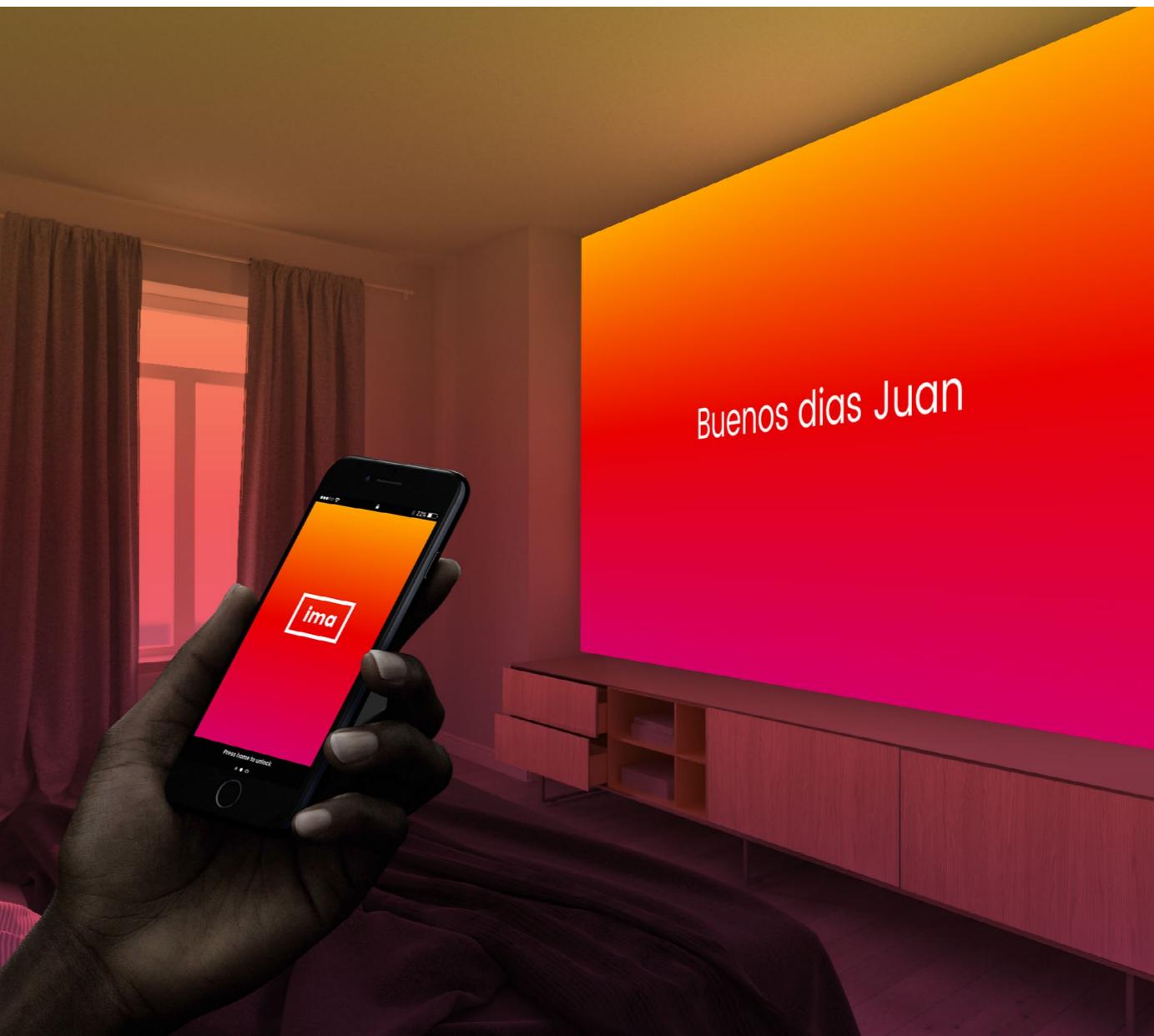
DEVICES



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

ROOMS

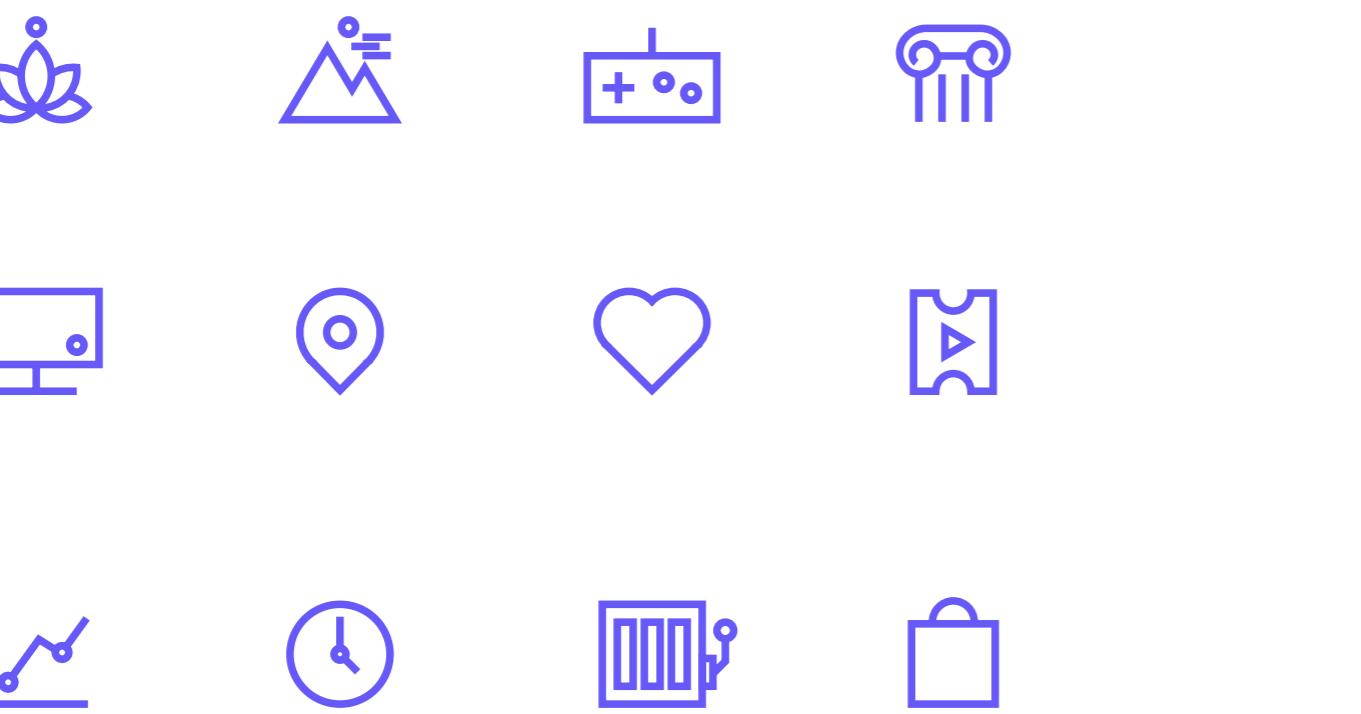


Product Brand Book

Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

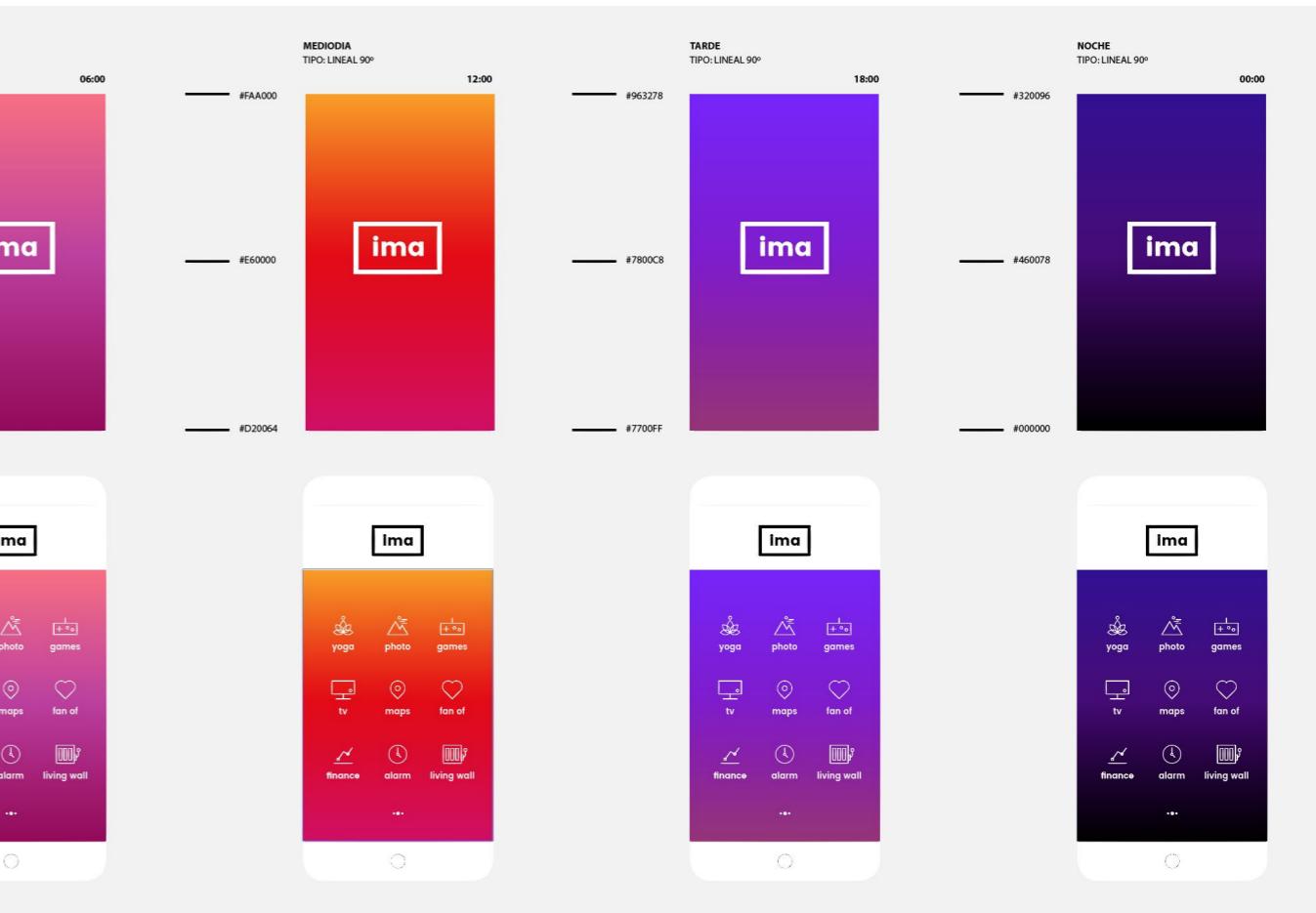
ICONS



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

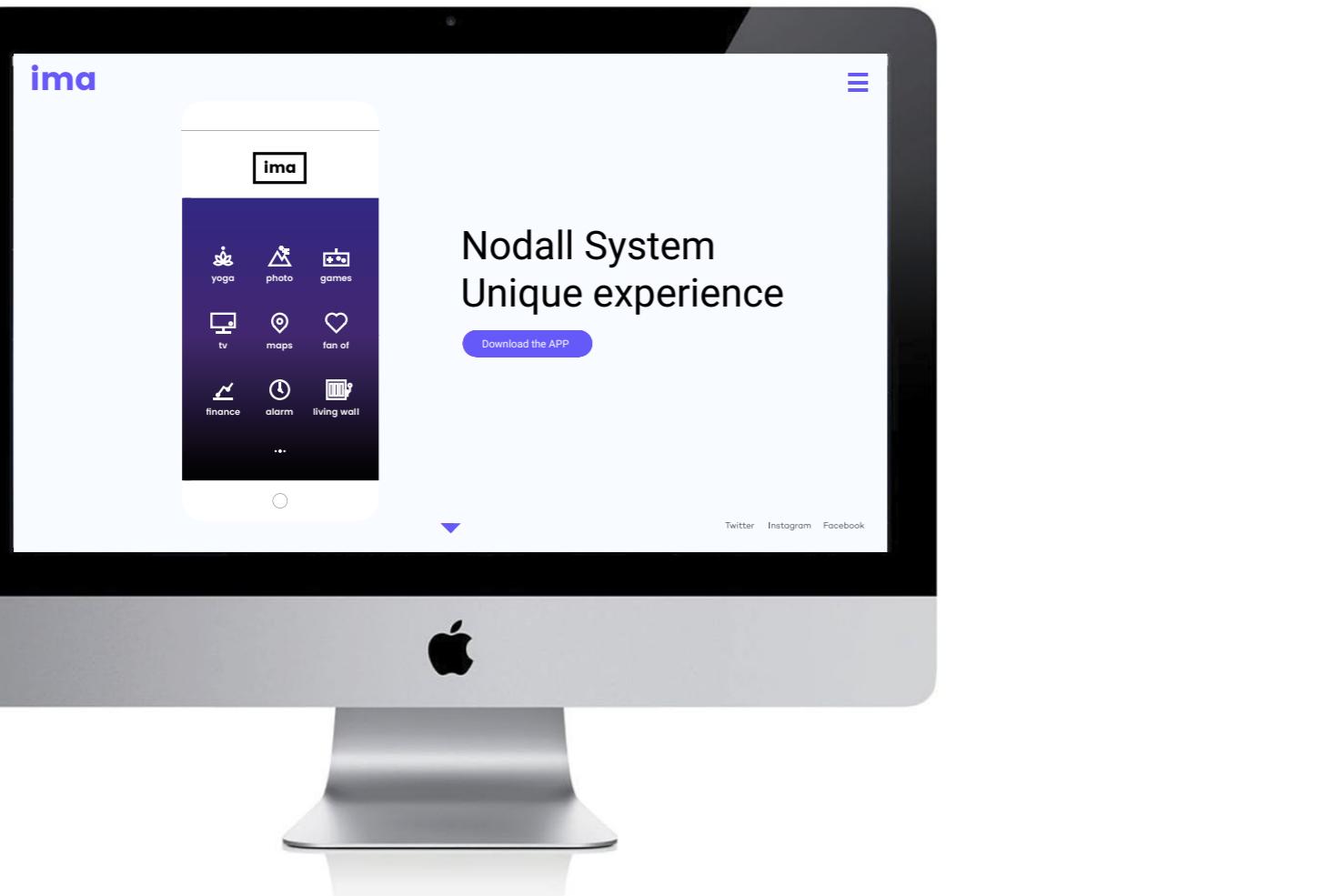
SCREEN



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

WEB



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

GUIDE



Product Brand Book

Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

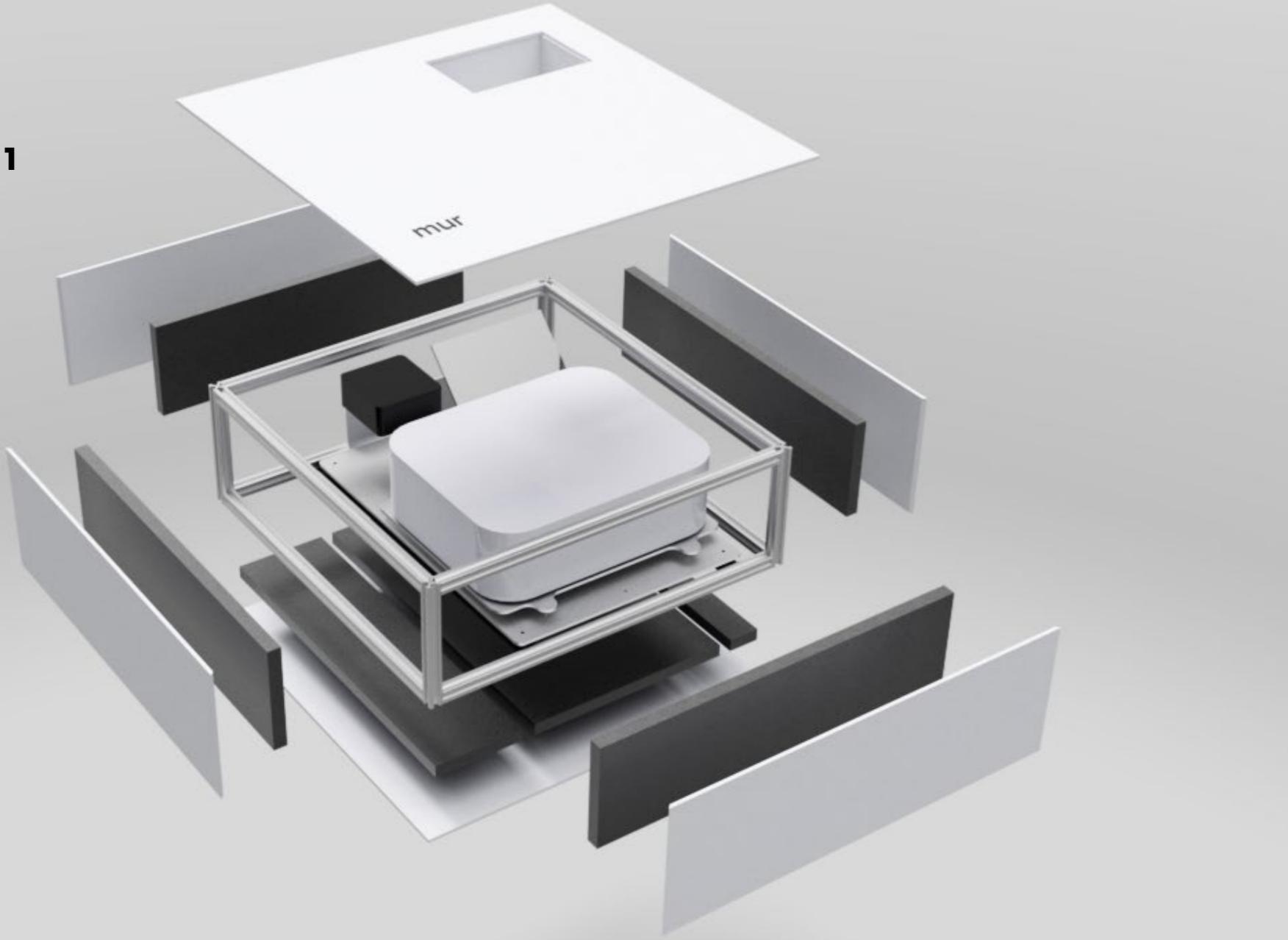
Product Brand Book
Hotusa Nodal System

IV.

Product

Barcelona.
ES. 2016

PROPOSAL 1



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

White



Wood



Black



Mirror



Bedroom



Bathroom



Kitchen



Hallway



Hallway



Hallway

Barcelona.
ES. 2016

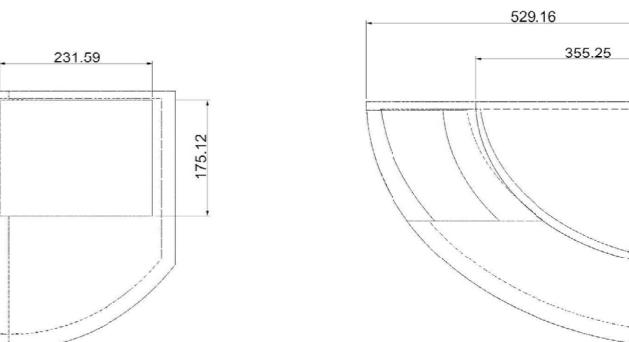
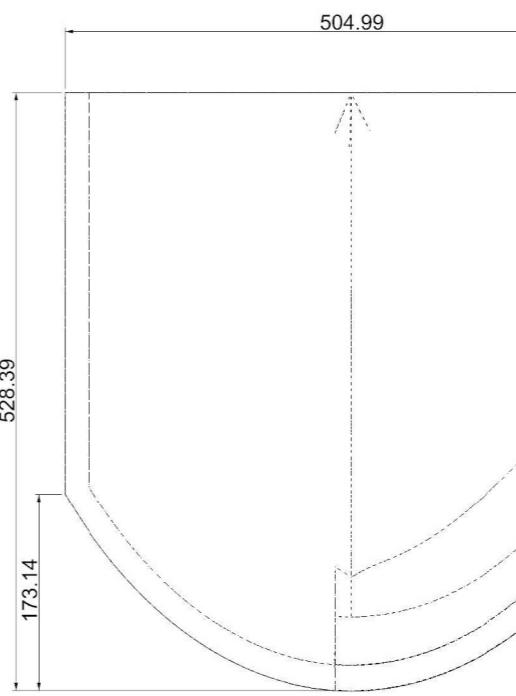
PROPOSAL 2



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

PROPOSAL 3



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

PROPOSAL 4



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

PROPOSAL 4



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

PROPOSAL 4



Barcelona.
ES. 2016

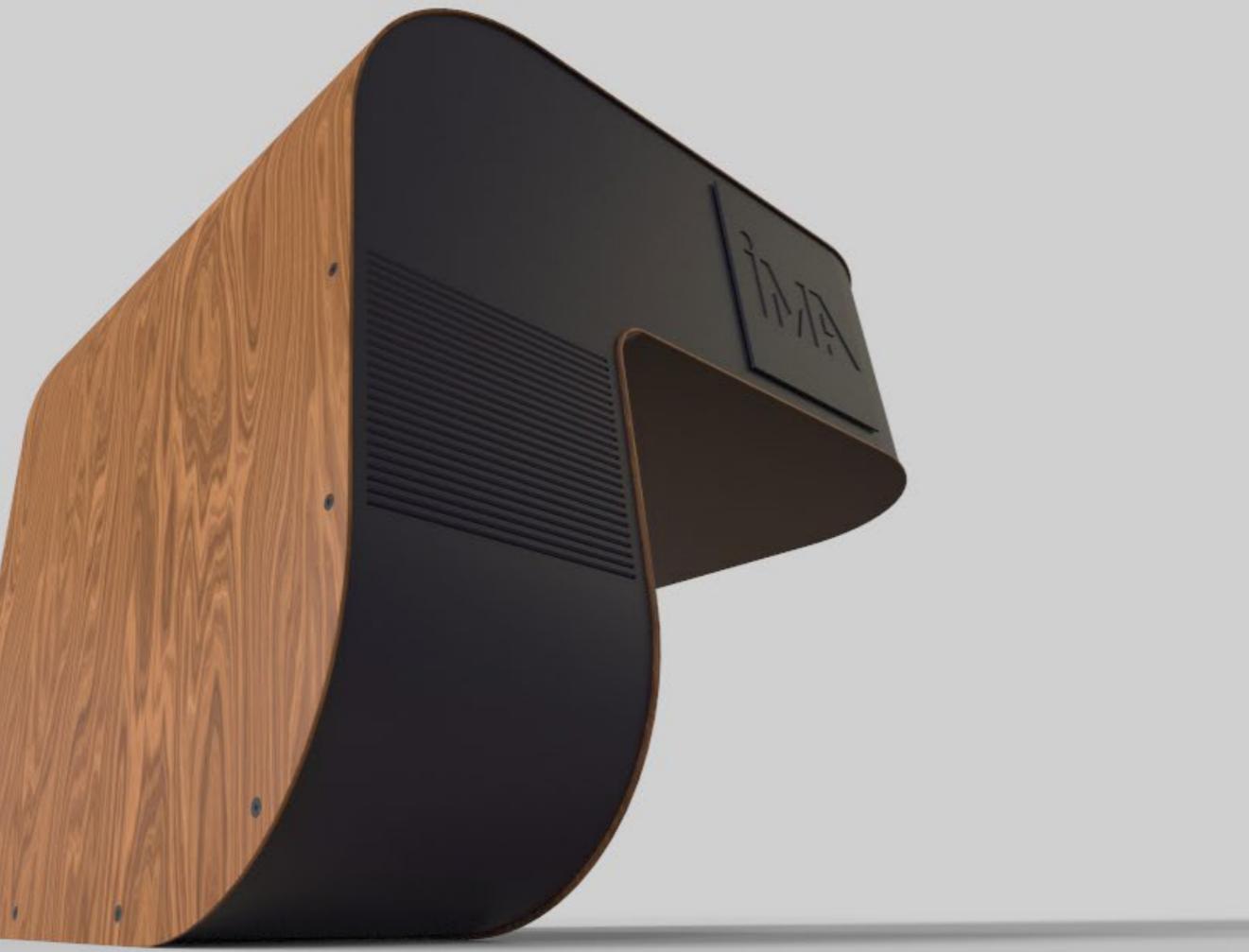
Product Brand Book
Hotusa Nodal System

PROPOSAL 4



Barcelona.
ES. 2016

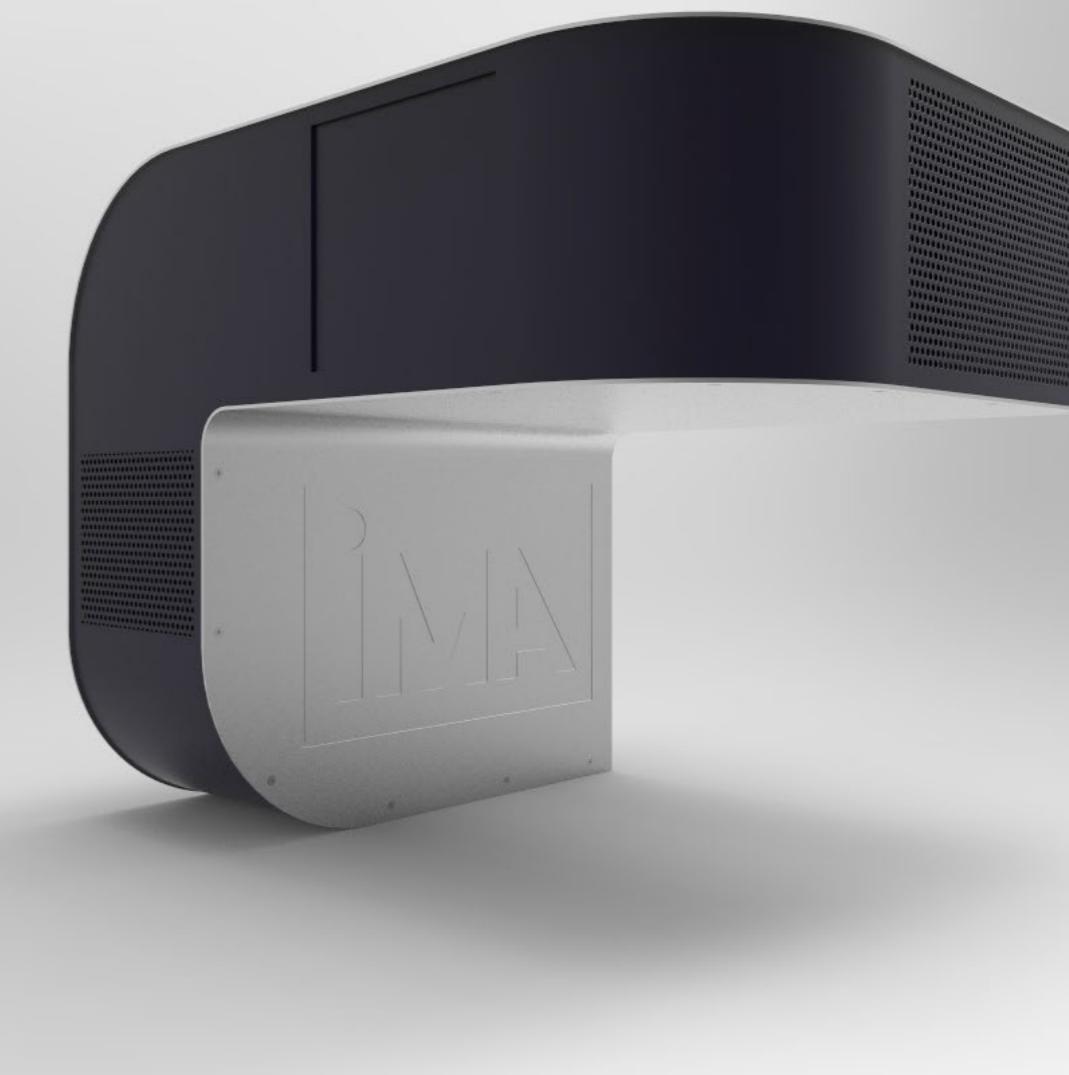
**LAST PROPOSAL
WOOD MATERIAL**



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

**LAST PROPOSAL
METAL MATERIAL**

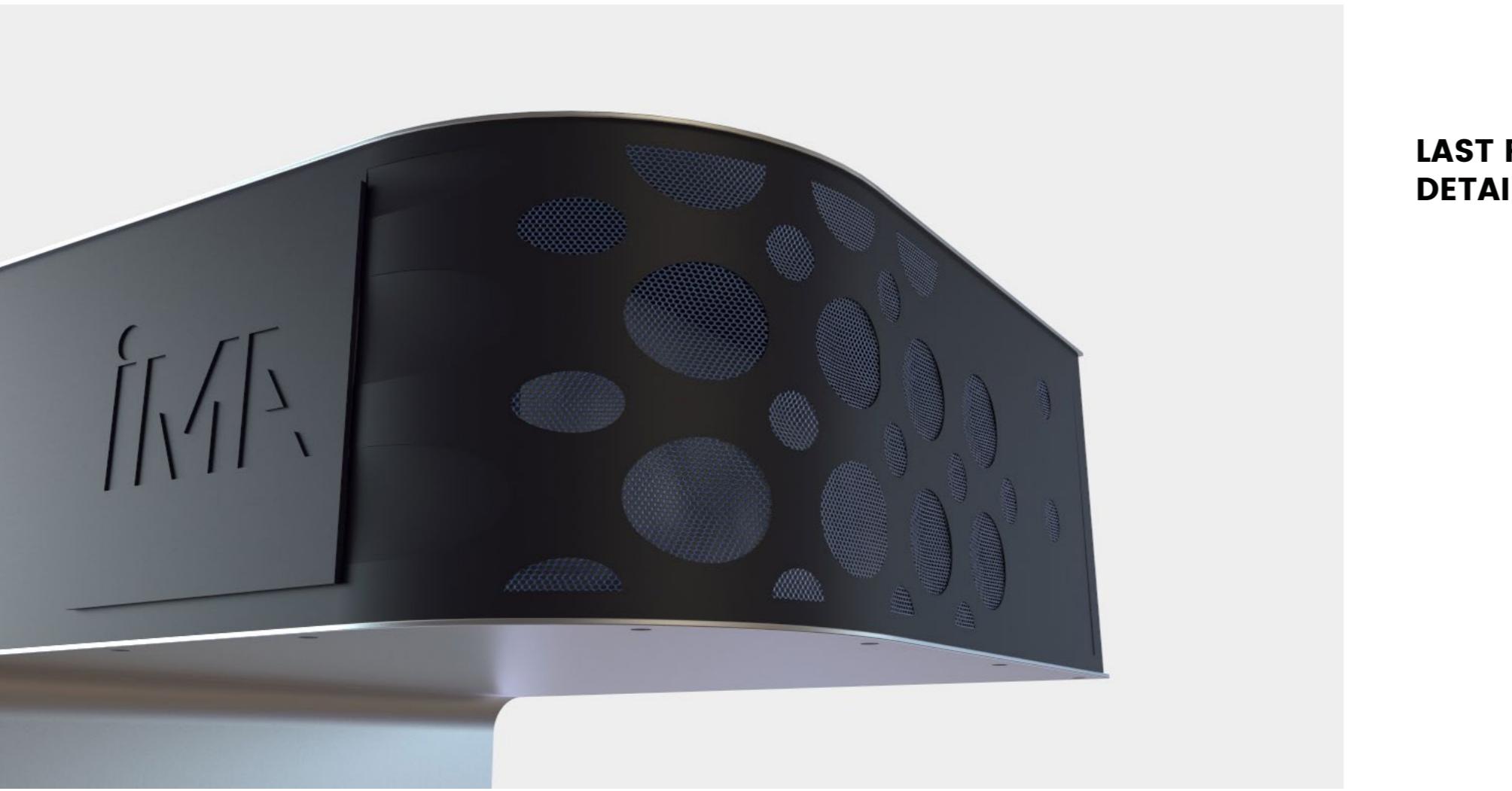


Product Brand Book

Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

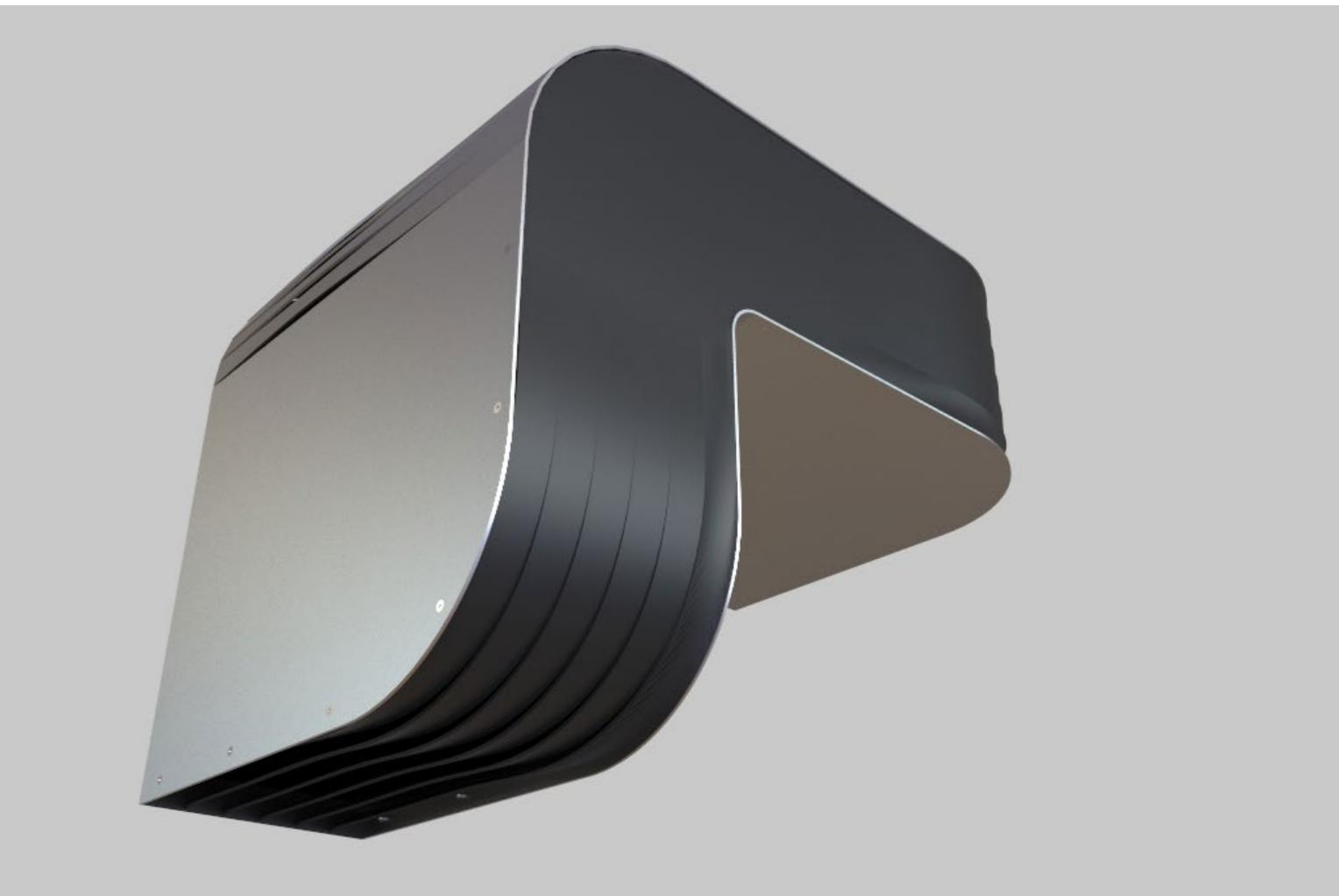
**LAST PROPOSAL
DETAILS**



Product Brand Book
Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

**LAST PROPOSAL
DETAILS**



Product Brand Book

Hotusa Nodal System

Barcelona.
ES. 2016

Product Brand Book
Hotusa Nodal System

