



Sofia Zamora

Nicol Mendez

Paula Ríos



Marca madre Propuestas

FIANCHETTO

-BORN IN 2002-







Marca madre Elección final











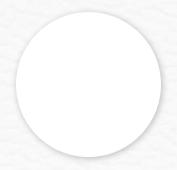




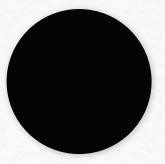
Logotipo Variaciones y paleta



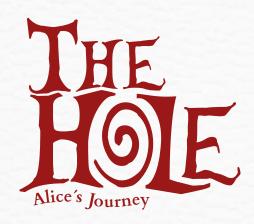
#9B1C1F R:155 G:28 B:31

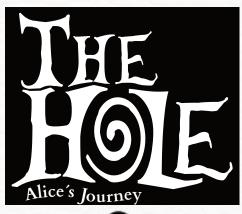


#FFFFF R:255 G:255 B:255

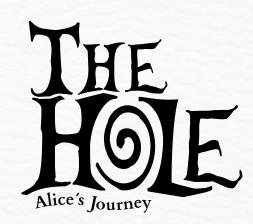


#070504 R:7 G:5 B:4









Misión

Reinventar la experiencia del ajedrez combinando innovación, arte y narrativa inspirándonos en Alicia en el País de las Maravillas

Visión

Convertirse en un referente en el mercado de ajedrez temático, con una comunidad global de entusiastas y colecciones inspiradas en cuentos clásicos.

"En 2030, seremos la marca líder en ajedrez temático, reconocida por nuestra creatividad y compromiso con la comunidad, inspirando a jugadores y coleccionistas a través de colecciones que celebran la magia de Alicia en el País de las Maravillas."



Publico objetivo

El segmento principal de "The Hole" está compuesto por adultos entre 30 y 50 años. Este público tiene una alta capacidad adquisitiva y busca productos que reflejen su estilo de vida sofisticado y su buen gusto.

Son personas que disfrutan de experiencias significativas y buscan objetos únicos que puedan formar parte de su colección personal o que sirvan como piezas de conversación.

Además, este público suele estar compuesto por coleccionistas, o entusiastas del diseño y el arte

Esto convierte a The Hole en una propuesta altamente atractiva y alineada con sus expectativas y estilo de vida.

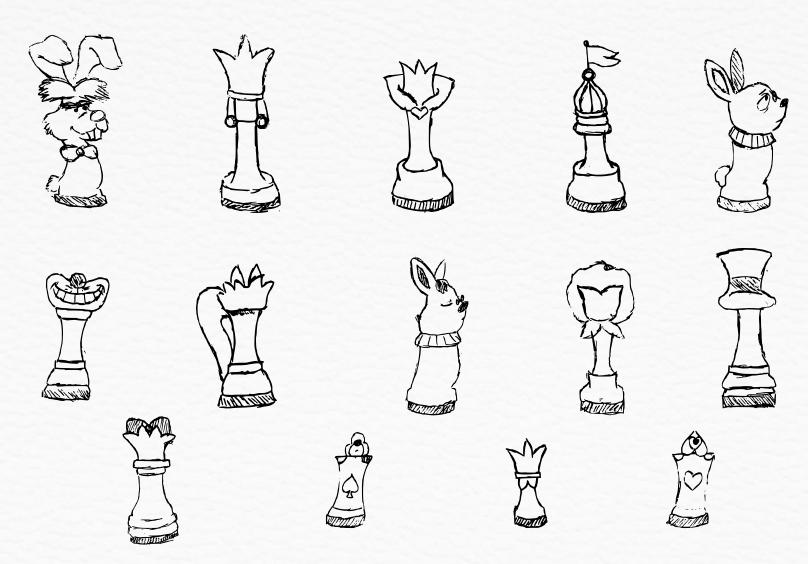


Posicionamiento

"The Hole transforma el ajedrez en arte, conectando historia, diseño y exclusividad para los coleccionistas más exigentes."



Piezas Bocetos





PiezasFinales





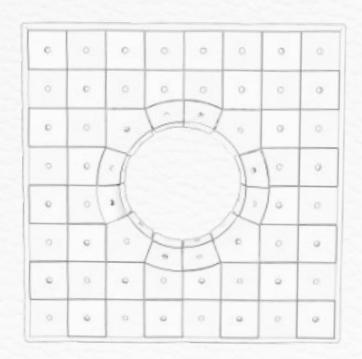
Piezas Resultado

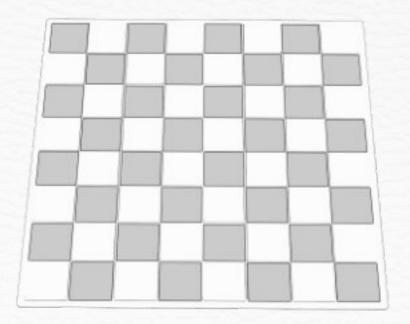




Tablero

Partes











Tablero Modelado







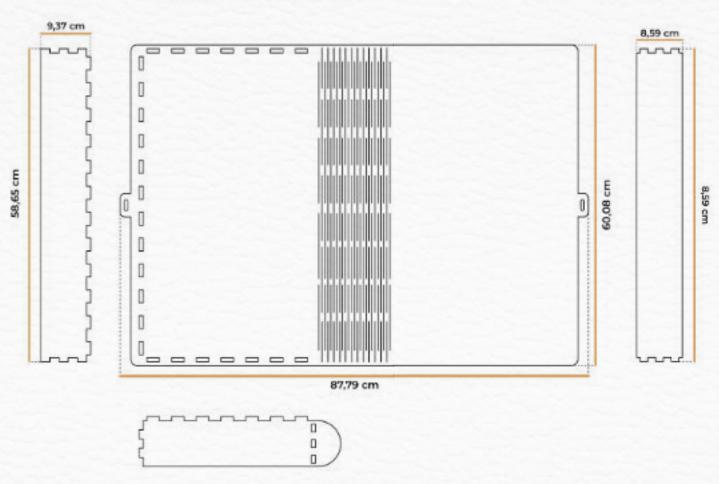
Packaging Plano





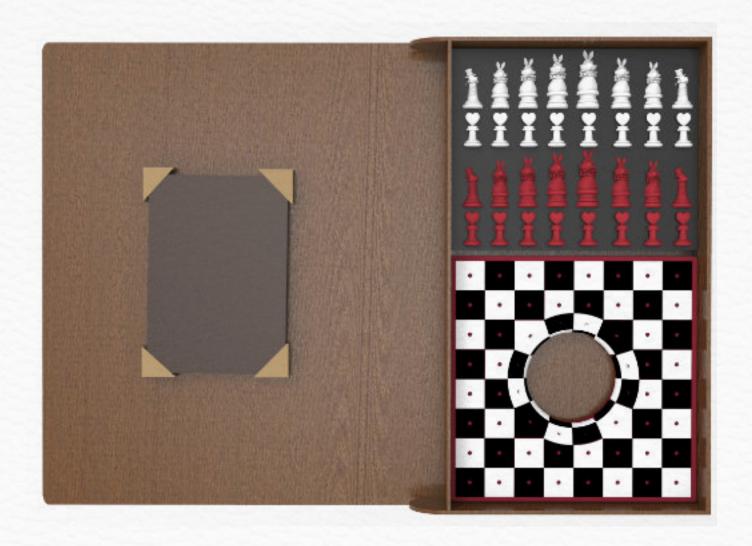
Packaging Medidas







Packaging Modelado





Ergonomia Secuencia de uso

- 1. Tomar el juego de la repisa.
- 2. Llevar el juego a la mesa.
- 3. Desatar el listón del empaque.
- 4. Abrir la caja
- 5. Preparar el tablero conjunto a las piezas.
- 6. Mover las piezas durante el juego.
- 7. Al terminar la partida, reorganizar y guardar el tablero y las piezas.
- 8. Cerrar el empaque
- 9. Volver a atar el listón.
- 10. Regresar el juego a la repisa.



Editorial

Registro fotográfico

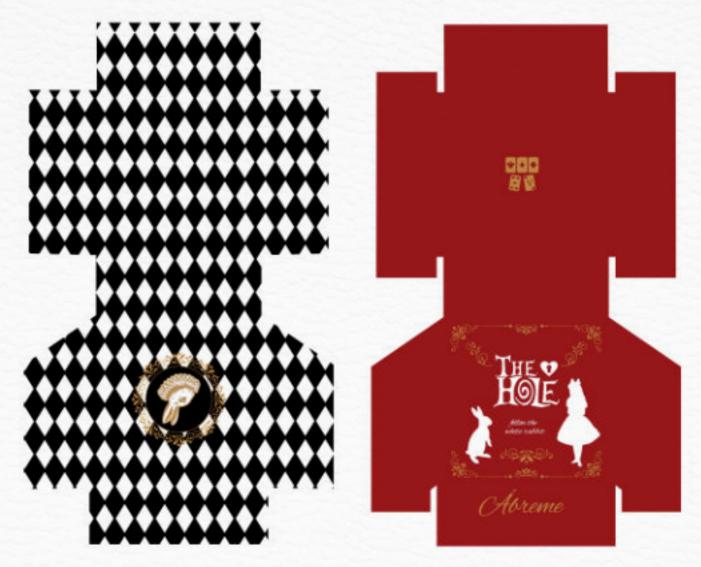








Objeto de colección Packaging





Objeto de colección Packaging



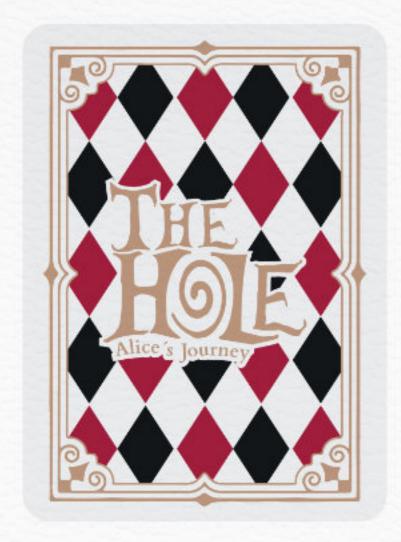






Objeto de colección

Carta de agradecimiento



¡Gracias por tu compra!

Este reloj es un objeto unico y lleno de historia, tiene una conexión con el mundo de Alicia en el país de las maravillas.

Segun cuenta la leyenda, el Conejo Blanco, siempre apresurado y preocupado por llegar tarde, dejó caer este reloj en su frenético correr hacia el país de las maravillas. Perdido en el tiempo y el espacio, el reloj nunca pudo encontrar el camino de vuelta a su dueño.

Sin embargo, al ser encontrado en este mundo, su destino se ha entrelazado con el tuyo. Al sostenerlo en tus manos, te adentras en un universo de fantasía, donde el tiempo y las reglas del juego se mezclan de formas inesperadas. Cada tic y tac del reloj te recuerda que, en el País de las Maravillas, lo imposible es posible, y lo extraordinario se encuentra justo frente a ti...



Objeto de colección Reloj de bolsillo



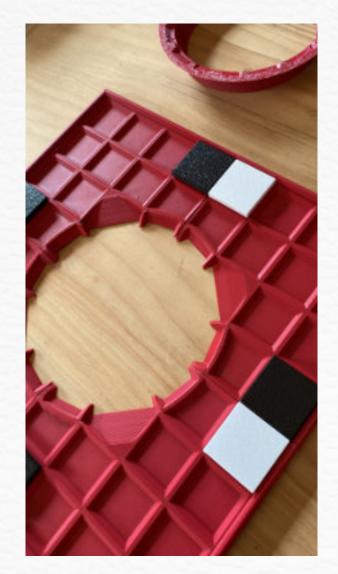






Proceso de creación

Registro fotográfico



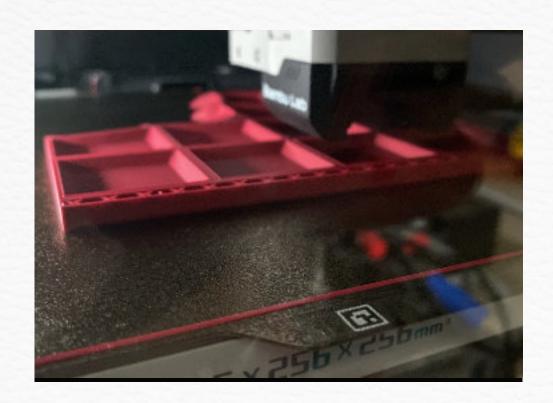






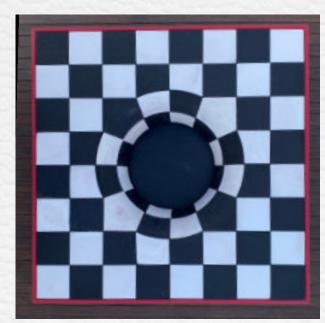
Proceso de creación

Registro fotográfico





ResultadoRegistro fotográfico



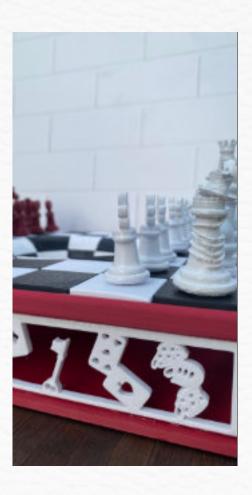




ResultadoRegistro fotográfico







ResultadoRegistro fotográfico

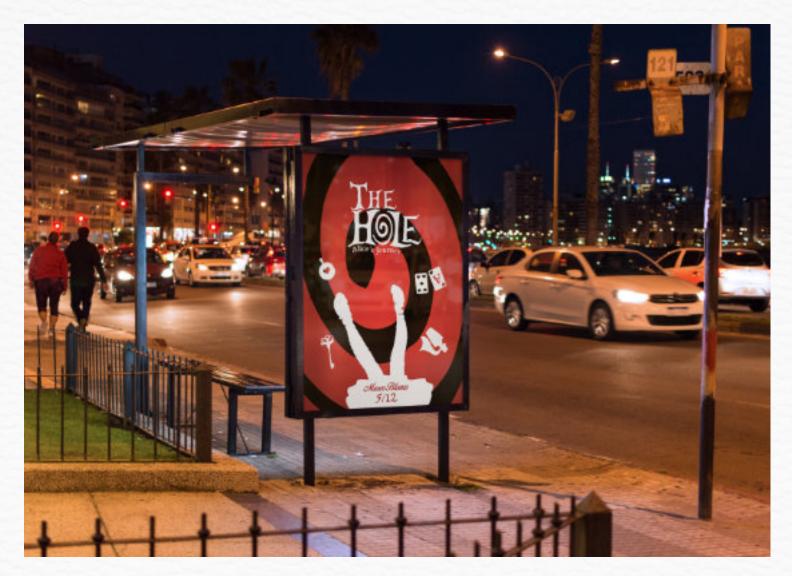






Publicidad

Afiches





Publicidad

Afiches





Publicidad

Afiches





Arquigrafias





Arquigrafias





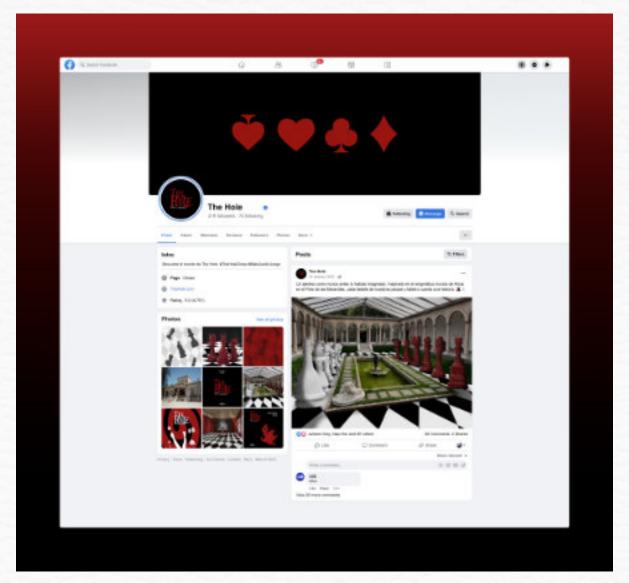
Pagina web





Redes sociales

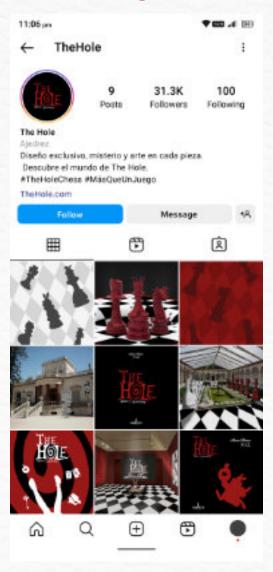
Facebook





Redes sociales

Instagram





Redes sociales

Instagram







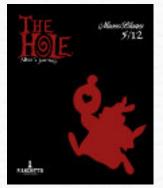






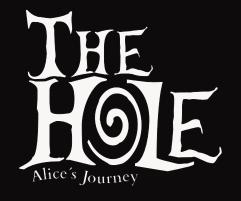














¡Muchas gracias!

Por su atención



Sofia Zamora

Nicol Mendez

Paula Ríos

