

Nintenverse





Historia

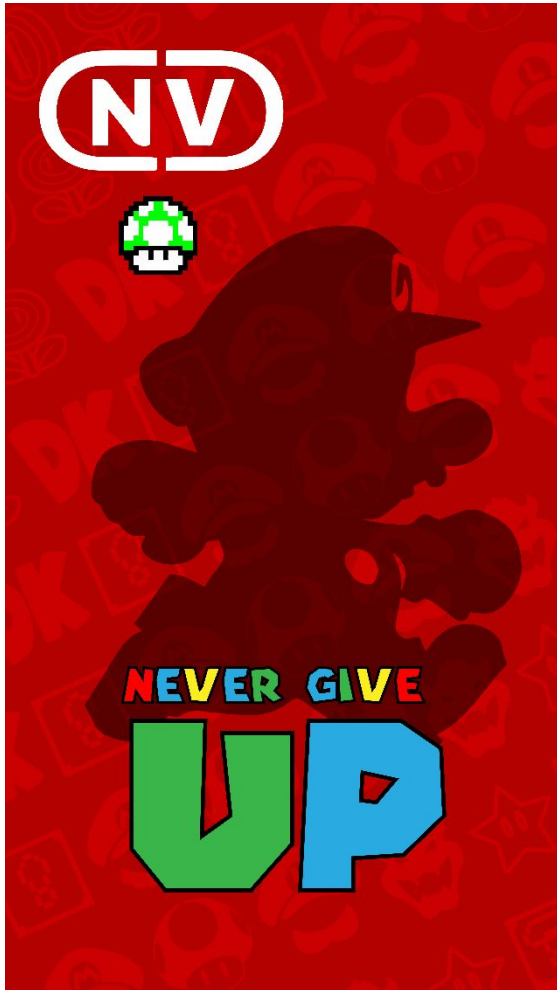


Nintenverse nace de la ilusión de cuatro jóvenes emprendedores por comenzar su propia aventura en el mundo de los medios de comunicación especializados. En este caso, enfocándose en todo lo relacionado con los videojuegos producidos por la empresa nipona, Nintendo. El impulso, por crear tal proyecto, se origina en el deseo de ofrecer un medio de prensa que actúe como **alternativa** a lo encontrado hasta el momento en internet.

El proyecto empieza a desarrollarse con el nombre de **Nintenverse** en noviembre del 2016 con el diseño de su logo y creación de perfiles en distintas **RRSS**. Además, con la llegada de los primeros colaboradores al equipo de trabajo, el proyecto empieza a tomar forma.



Historia



Meses más tarde, el equipo va en aumento y se empieza a plasmar las primeras ideas, bocetos y versiones de la web, dando lugar a su lanzamiento oficial el 27 de marzo de 2017.

Desde esta fecha hasta la actualidad, el proyecto ha sufrido modificaciones, no solo a nivel organizacional, también en cuanto objetivos, público, directrices, colaboradores, etc...

El nombre de **Nintaverse** proviene de las palabras *Universe* y *Nintendo* con la intención de *desmarcarse* de los nombres tradicionales ya existentes en el mercado.





Pero... ¿Qué es Nintenverse?

Nintenverse es un medio de **prensa digital** dedicado en **exclusiva** a las novedades que rodea a la compañía de videojuegos *Nintendo*. Nintenverse se encarga de contar con las **últimas noticias**, **análisis** de los juegos lanzados en las plataformas de la empresa nipona y **artículos originales**. Sin olvidar su presencia en **Youtube** y en **RRSS**, lugar en los que se muestra el contenido de la web y se desarrollan otros nuevos y únicos para los mismo.

Teniendo como **misión** convertir a Nintenverse en el medio de referencia del periodismo digital de los videojuegos del futuro, mediante la creación de contenido variado y de calidad para así satisfacer y cumplir con lo exigido por nuestros lectores.





Pero... ¿Qué es Nintenverse?

Objetivos para poder lograr nuestras metas:

1. Crear una comunidad participativa que **interactúe** (comentando, compartiendo, etc.) con el contenido generado en RRSS o en la web de **Nintenverse**.
2. Informar de manera **constante** y **actualizada** del mundo de *Nintendo* (Videojuegos, eSports, Noticias, Consolas, entre otros) respetando un profundo y detallado **filtro de calidad**, garantizando la **autenticidad** e **imparcialidad** en todo momento.
3. Fomentar el interés por las nuevas tecnologías, el arte y la escritura mediante el programa **Nintenverse X Educación**.





Pero... ¿Qué es Nintenverse?

Siempre siguiendo y fomentando los **Valores** que estructuran Nintenverse:

Responsabilidad

Nintenverse siempre estará comprometido a ser responsable con la **información que difunde**, siendo siempre **profesional** ante el medio.

Respeto

Todo miembro que conforma el equipo de **Nintenverse** tiene como **prioridad** respetar siempre al receptor y a otros integrantes del equipo, ante cualquier situación y medio.





Pero... ¿Qué es Nintenverse?

Enfocado principalmente a usuarios hispano parlantes, interesados en las novedades del mundo de los videojuegos, tecnología y arte digital, principalmente enfocado a Nintendo.



¿Cómo se estructura Nintenverse?



Áreas





¿Cómo se estructura Nintenverse?

Director



El director es el puesto más **elevado** dentro de la jerarquía de **Nintenverse**.

Este **gestiona puestos, presupuesto, relaciones y contratos con otras empresas**, entre otras cosas.

Secretarios



Los secretarios son el segundo puesto de mayor jerarquía dentro de **Nintenverse** y si bien no tiene tanta responsabilidad dentro del proyecto, son el **enlace directo del Director** y los **puestos de menor jerarquía**.





¿Cómo se estructura Nintenverse?

Editores

Encargados de **revisar** todo el contenido generado por **Nintenverse** antes de que estos salgan a las RRSS y la Web.

Además, de ser necesario, **eliminan** y **modifican** contenido que no haya sido realizado respetando las directrices de Nintenverse.

Responsables de Áreas

Encargados de **coordinar** cada área que pertenece a **Nintenverse**, tanto a sus integrantes como el contenido a generar.





¿Cómo se estructura Nintenverse?



Un miembro **externo** al equipo de **Nintenverse**, responsable del diseño y correcto funcionamiento de la **página Web**.



El equipo de **Ilustración** y **Merchandising**, se encarga de **generar ilustraciones** que son usados con distintos fines: compartidas en RRSS, usadas en producción audiovisual, **generar nuevos diseños y mercancía** para la **tienda en línea** de **Nintenverse**, etc.





¿Cómo se estructura Nintenverse?



El **equipo de YouTube** se encarga de **programar** y **crear** contenido audiovisual para dicha **plataforma**.



El equipo de **Redacción, Noticias** y **Artículos, genera** todo el contenido publicado en la web.





¿Cómo se estructura Nintenverse?

eSport



Equipo de eSport



El equipo de **eSport** representa a **Nintenverse** en distintos **torneos** y **eventos** que **Nintendo** realiza de sus juegos.

Marketing



Producción Visual

Diseñadores Gráficos



El equipo de **Marketing** tiene como misión principal **planificar** y **difundir** **Nintenverse** a través de las distintas **RRSS**.





¿Cómo se estructura Nintenverse?

Colaboradores 

Los **Colaboradores** son un grupo de personas que realizan tareas en múltiples áreas sin tener una tarea específica asignada.





La cara de Nintenverse

Para el logo de Nintenverse se utilizaron principalmente dos tonos:

- Blanco
- Pantone 486 C (rojo)

Esto permitirá que el usuario reconozca más fácil a Nintenverse y se facilite su producción gráfica para sus integrantes.





La cara de Nintenverse

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz Áá Éé Íí Óó
Úú Üü
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 #
% + ÷ × () / & \$ € @ []
, ; : — \ ' " " " ¿ ? ¡

La tipografía que se **sugiere** ocupar como acompañamiento del logo es **Century Gothic** en su modo regular para cuerpo de texto que no rebase los 14 pts. o en negritas para títulos y encabezados, en su **defecto** se debe de utilizar una tipografía preferente de **palo seco**, poniendo a **Arial** o **Calibri** como las referencias más obvias.





El isologo de Nintenverse

Un isologo está compuesto por tipografía y elementos gráficos, que no se pueden utilizar por separado o perderían todo sentido.

El isologo de Nintenverse cuenta con el logo principal y su versión negativa, la cual invierte los colores y amplía las posibilidades de aplicarlo en diferentes materiales gráficos.

Positivo



Negativo

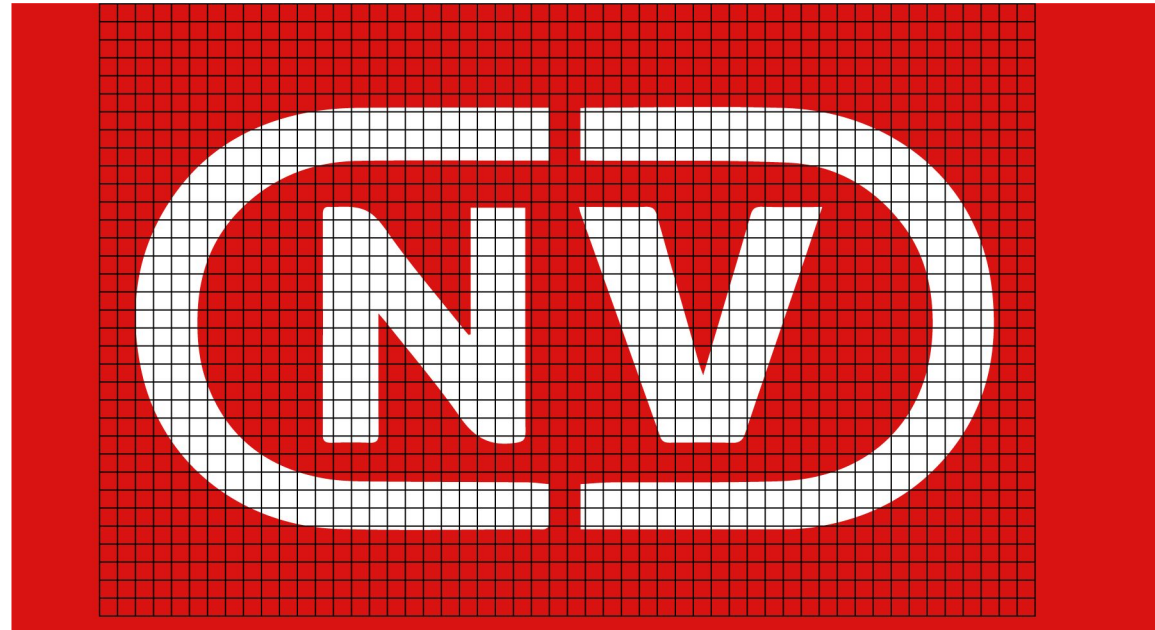




El isologo de Nintenverse

Estructura: Red

El logo se mete en una red para poder establecer, las medidas, proporciones y distancias exactas de los elementos gráficos. Gracias a esto, el logo siempre se reproducirá de manera correcta.

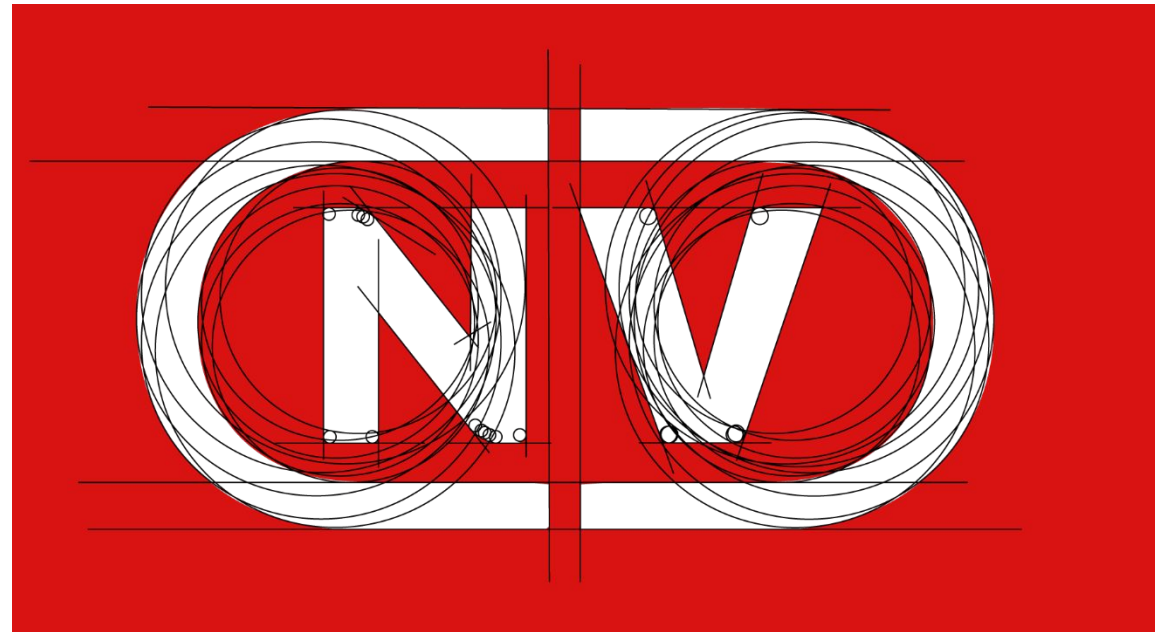




El isologo de Nintenverse

Estructura: Trazos Auxiliares

Los trazos auxiliares son todas las líneas y círculos que se emplean para poder lograr la estructura del isologo final.

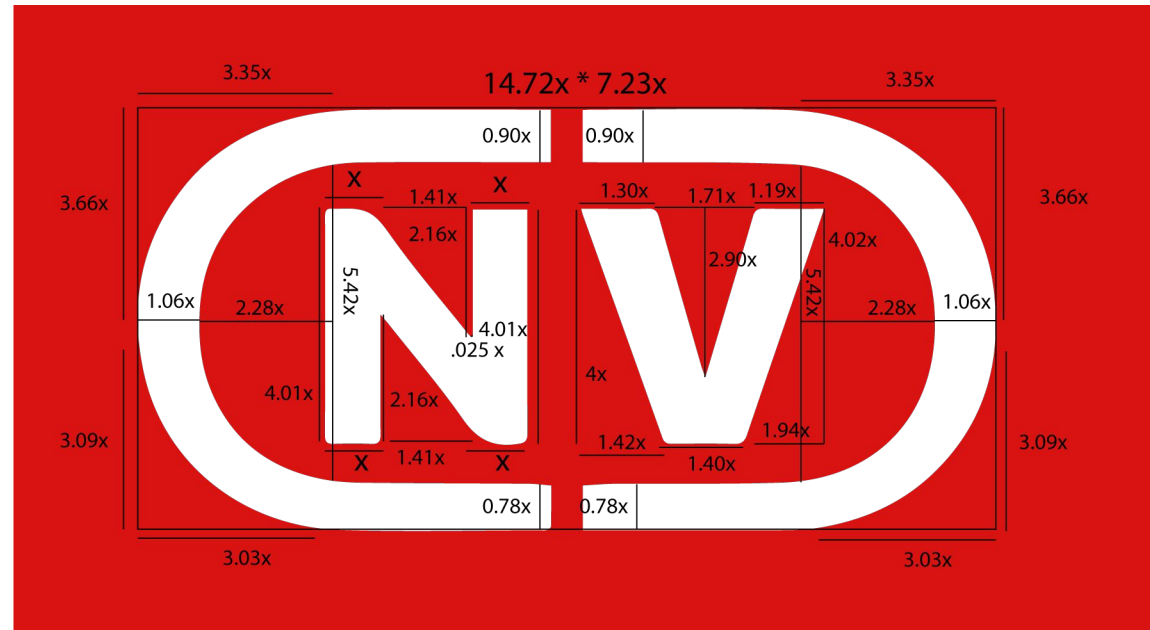




El isologo de Nintenverse

Estructura: Proporción en X

La proporción en X sirve para guardar la proporción en las diferentes reproducciones manuales que se hagan del logo.





El isologo de Nintenverse

Estructura: Envolverte Virtual

El envolvente virtual es el espacio que ocupa el logo, la mancha que genera.

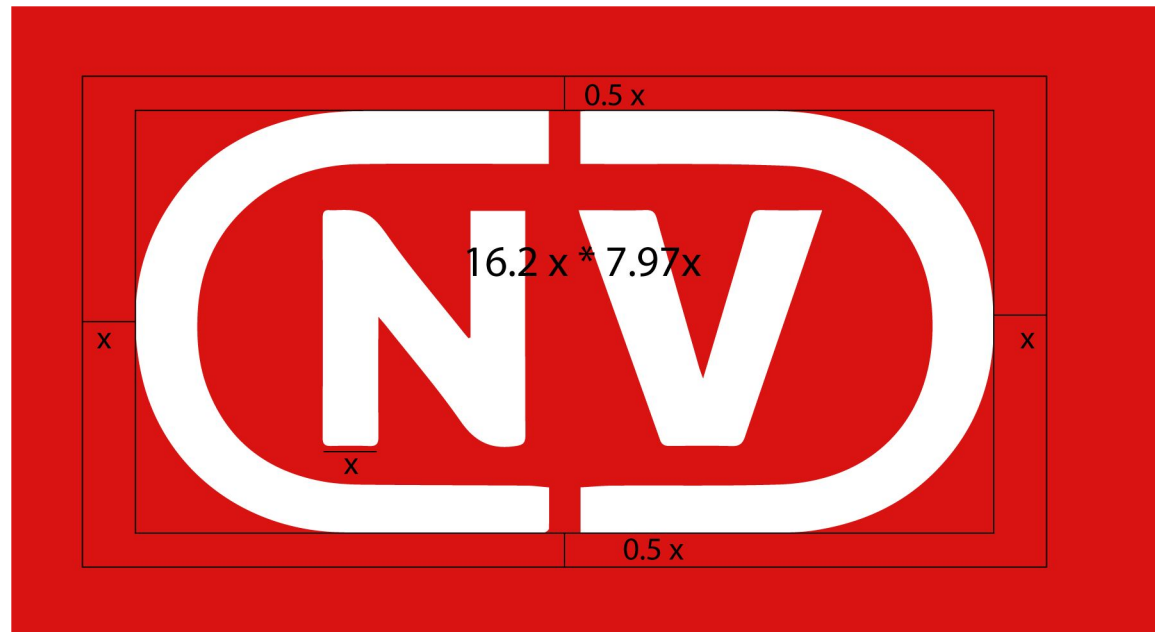




El isologo de Nintenverse

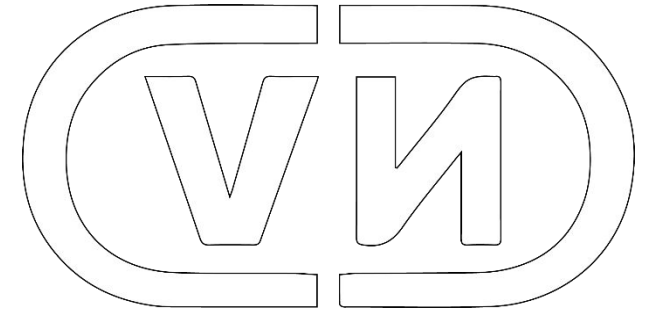
Estructura: Espacio Vital

El espacio vital es la separación que hay entre el isologo y los demás elementos de una composición. Se usa para proteger al logo de gráficos externos (imágenes, texto, etc.).





Variantes del Logo

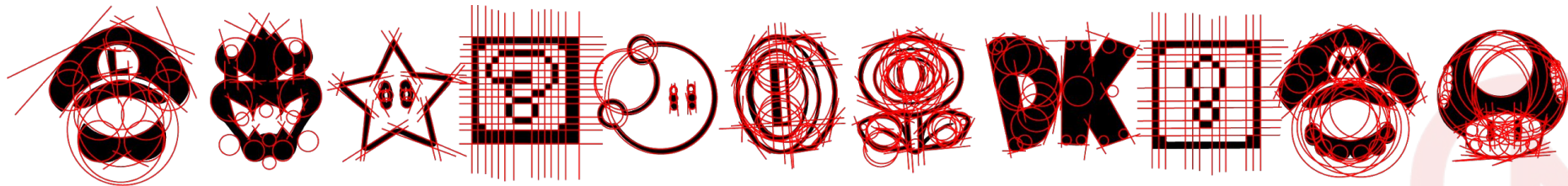
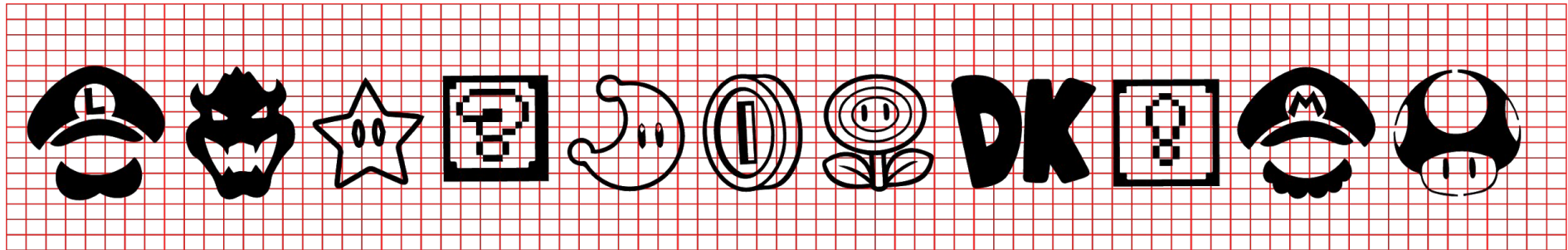
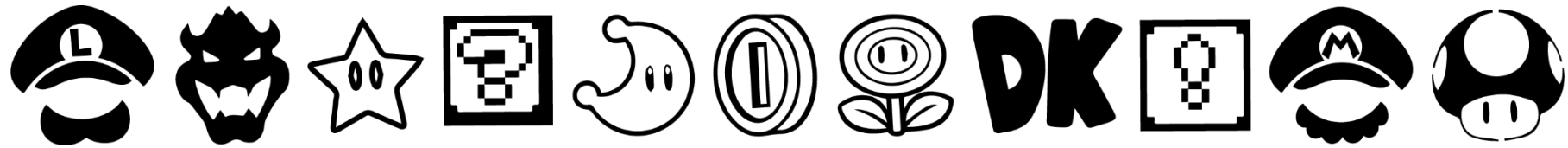


Estos conjuntos por ningún motivo deben de ser degradados, distorsionados, girados ni velados

Para mayor información: Consultar pag. 52 – 60 del Manual de Aplicación.

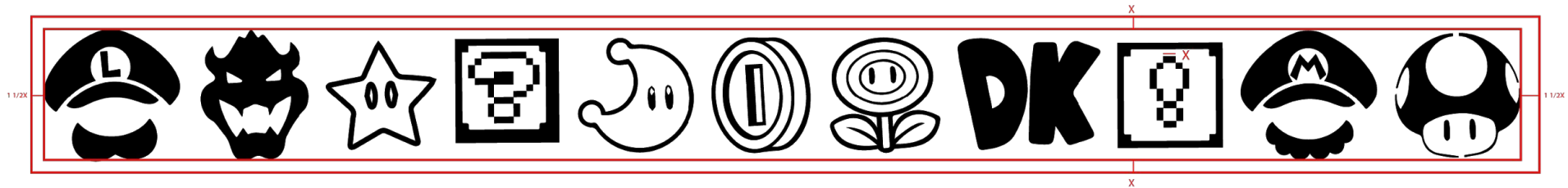
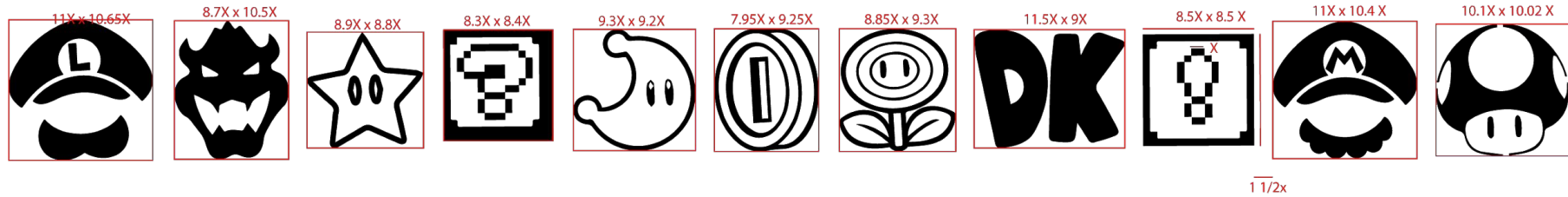


Constante Gráfica



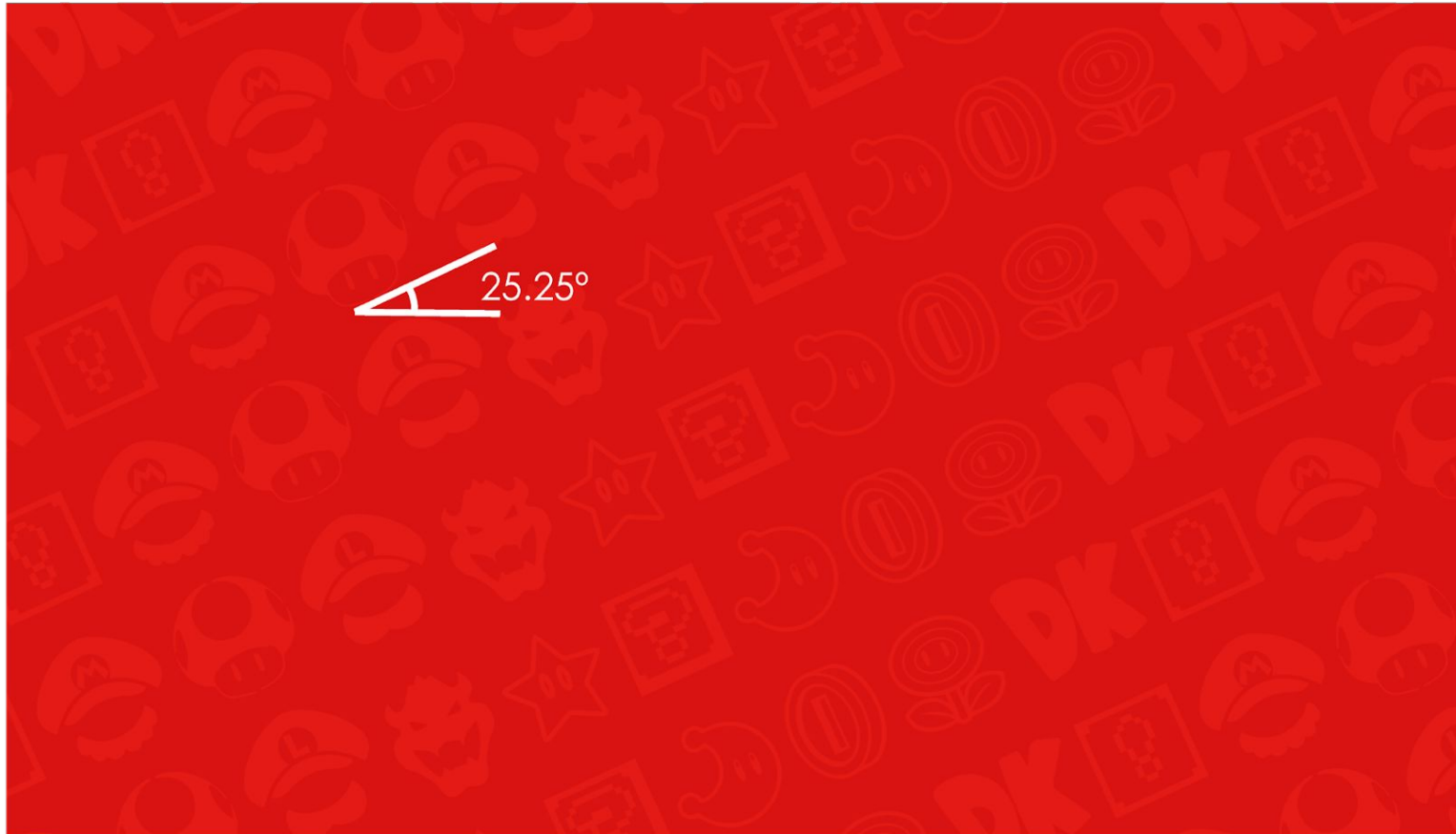


Constante Gráfica

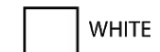




Constante Gráfica



PANTONE



WHITE



485 C



WHITE / 30% Overlap

CMYK



C= 0% Y= 0%
M=0% K= 0%



C= 13% Y= 88%
M=93% K= 02%



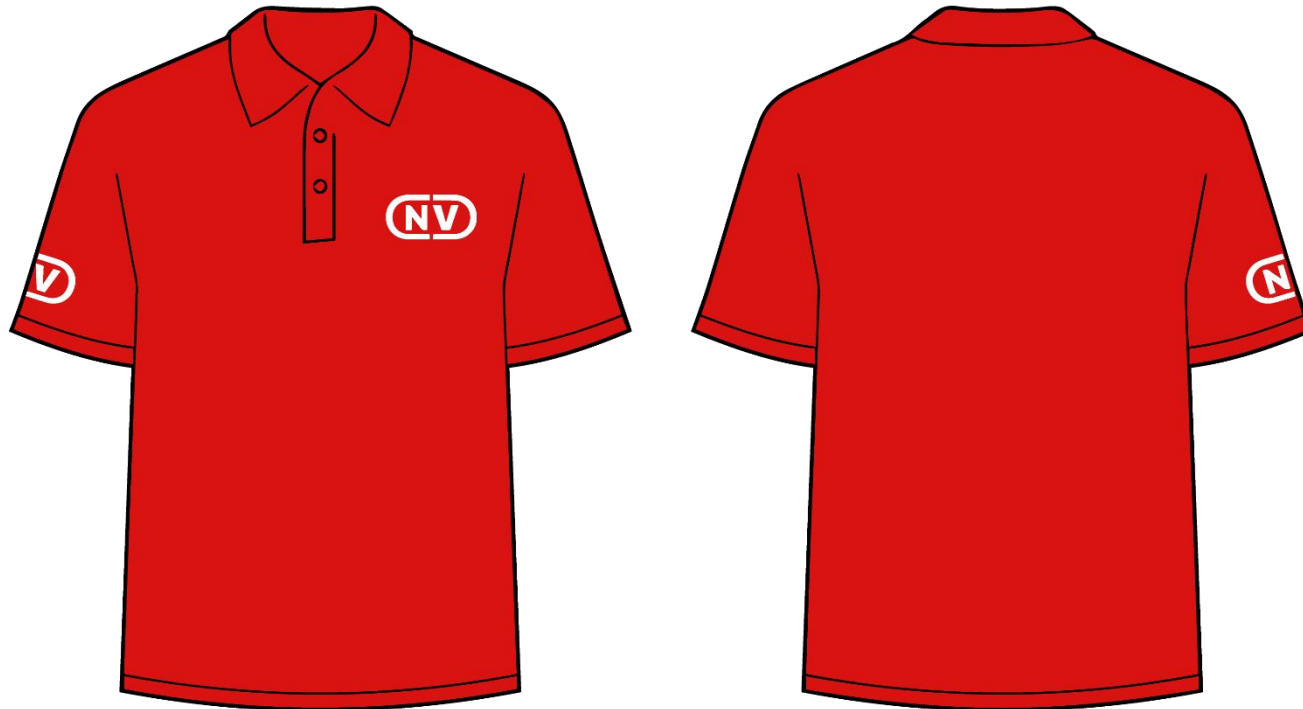
C= 0% Y= 0%
M=0% K= 0%
30% Overlap





Aplicaciones

Camisa tipo polo



PANTONE



WHITE



485 C





Aplicaciones

Camisa





Aplicaciones

Souvenir: Pluma





Aplicaciones

Souvenir: Taza





Aplicaciones

Stand





Aplicaciones

Stand





Aplicaciones

Wallpaper

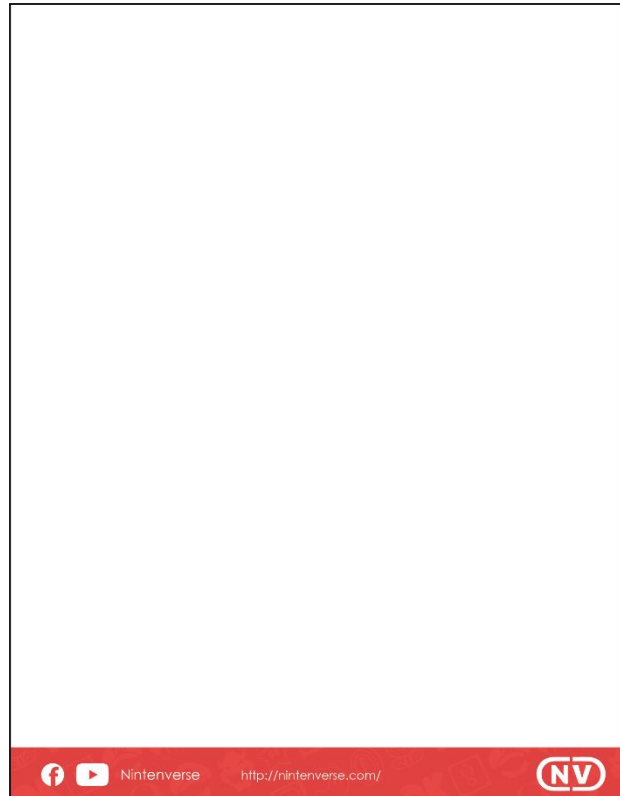




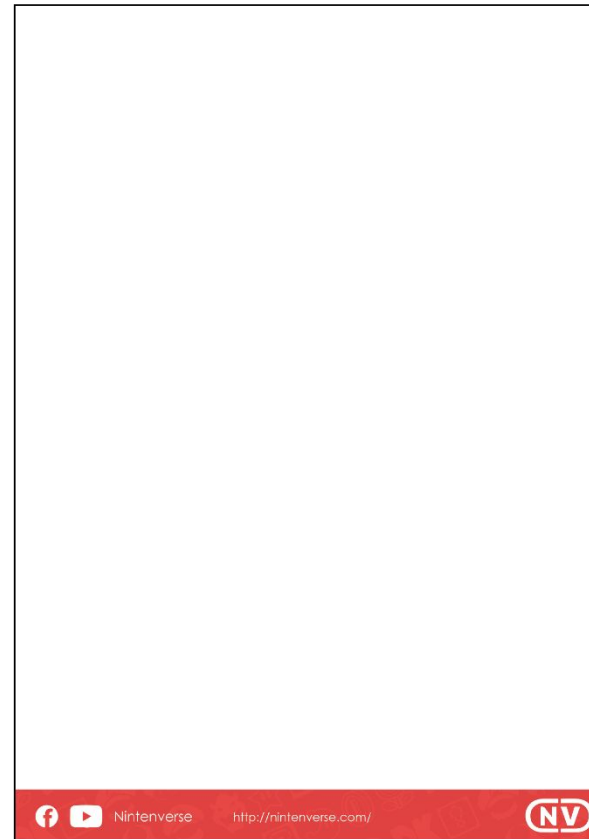
Aplicaciones

Hoja membretada

Diseño tamaño Carta
21.59 cm x 27.91



Diseño tamaño A4
21cm x 29.7cm





Aplicaciones

Icono



8 px. x 8 px





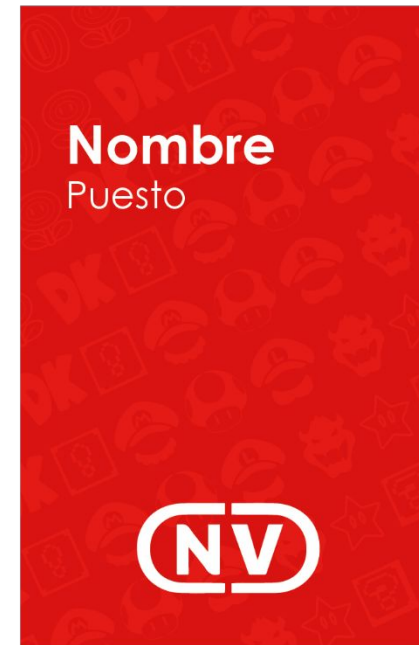
Aplicaciones

Tarjetas de presentación

Targeta de presentación 8.5 cm x 5.5 cm (Horizontal)



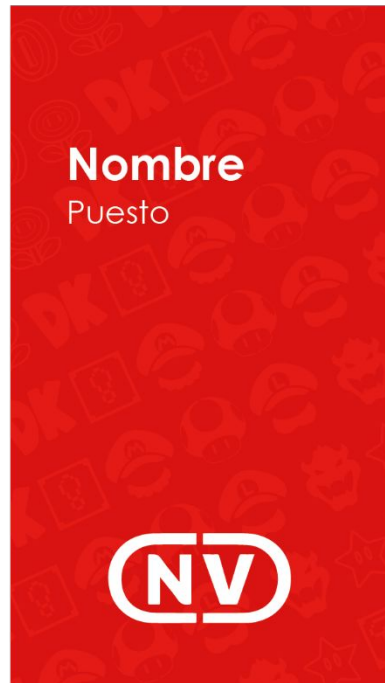
Targeta de presentación 5.5 cm x 8.5 cm (Verical)





Aplicaciones

Targeta de presentación 5 cm x 9 cm (Vertical)



Targeta de presentación 9 cm x 5 cm (Horizontal)



NV

