

# tf g

**memoria**

**bellas artes**

**CURSO 2022- 2023**



**MENCIÓN:** Artes visuales y diseño.

**TÍTULO:** Conceptualización y desarrollo de la marca para el streamer.

**ESTUDIANTE:** Gil, Izquierdo, María

**DIRECTOR/A:** Mantilla, Pousa, Adrián

## **PALABRAS CLAVE:**

Identidad corporativa, diseño, logotipo, branding.

## **RESUMEN:**

El proyecto que presento trata de la creación de la identidad corporativa y el diseño gráfico de la imagen de un streamer, Noni. El contenido de este streamer consiste en la retransmisión de videojuegos, sin embargo, en este último año ha ahondado en otras categorías y actualmente ofrece más variedad de contenido entre la que destacaría el ``just chatting`` también conocido como charlas con usuarios.

Para el diseño de su nueva imagen, he adecuado el empleo de los recursos gráficos y visuales que él ha solicitado llevándolos al diseño del logotipo, overlays, emoticonos, paneles y banners entre otros elementos.

Además, de crear la nueva imagen de la marca, este plan de diseño puede servir de guía para aquellas personas que quieren empezar en este tipo de plataformas focalizadas en un contenido en stream para tener conocimiento de que elementos de diseño requerirían en caso de buscar un acabado profesional.



## Indice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	4	-	4
2. Referentes	5	-	6
3. Justificación de la propuesta	7	-	7
4. Proceso de Producción	8	-	12
5. Resultados	13	-	20
6. Bibliografía	21	-	22

## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

### Conceptualización y desarrollo de la marca para el streamer Noni.

Los nuevos medios audiovisuales están cambiando su forma de comunicación. Las nuevas generaciones han migrado la manera en la que consumen contenidos audiovisuales hacia una tendencia de consumo directo y a la carta. Este proyecto pretende ahondar en las posibilidades técnicas y creativas del video por streaming.

El objetivo de este proyecto, es la de mejorar la presencia en redes mediante el rediseño y mejora de la identidad visual de marca. Habiendo realizado un estudio del perfil usado por el cliente hasta ahora y el análisis de las características y necesidades de comunicación que el cliente precisa, se elaborará su nueva marca personal.

Por otro lado, otro de los objetivos a cumplir es ayudar a mejorar la experiencia de transmisión para su audiencia. No solo el streamer tiene que estar cómodo con su nueva marca personal, hay que tener siempre presente a su público. Al fin y al cabo, sin su público un streamer no es nadie, por ello, estas plataformas además de identificarse como lugares de retransmisiones en directo son el lugar donde ocurre la interacción directa, entre el público y el creador de contenido. Por ello, los diseños tienen que ser pensados también para ellos.

Es por ello que en esta investigación se busca:

- Exponer los elementos de diseño requeridos para crear una buena imagen en este tipo de plataformas.
- Diseño de:
  - Logotipo personalizado
  - Banners para las diferentes redes sociales
  - Emoticonos personalizados
  - Overlays
  - Paneles de información

---

**Overlays-** Los overlays de Twitch son gráficos diseñados para darle un aspecto y estilo único a tu canal.

## 2. REFERENTES

Entre los referentes se destacan dos grupos, por un lado el conjunto de diseñadores que me han inspirado a la hora de escoger las características y el tratamiento de los acabados finales. Y por otro lado unos referentes visuales más específicos que me han servido a la hora de desarrollar la estructura del diseño del logotipo, y de construir las diferentes articulaciones del logotipo y otros elementos del diseño.

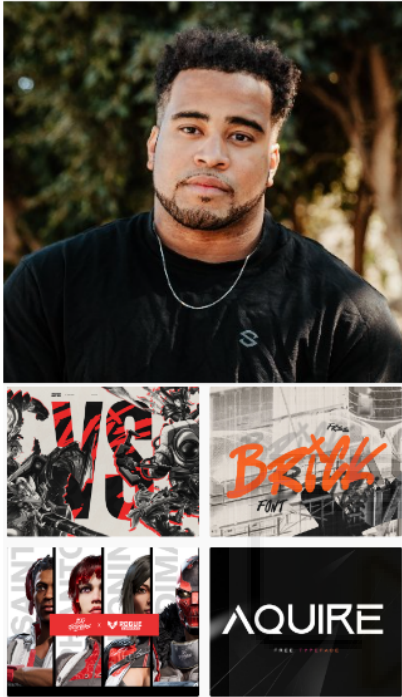


fig. 1

### Diseñadores referentes

Referentes visuales de la cultura artística y de la cultura popular que me han influido a la hora de crear este tipo de diseño. Durante este último curso he conocido y seguido a algunos creadores de contenido más enfocados al diseño gráfico y a día de hoy a quien tengo más presente es a Gregory Ortiz, más conocido en redes sociales como **SesoHQ**. No es un artista que se centra en una sola cosa, en general se adapta a los encargos que le hacen. Se encarga del diseño gráfico de campañas, diseño de logos, overlays, banners..., aunque sí es cierto que su estilo se caracteriza por: ser un estilo limpio, uso de vectores, colores llamativos, diseños modernos, y en ocasiones se aproxima a rozar la abstracción en sus diseños finales, sobre todo en los diseños de producto.

Su medio de expresión es el diseño gráfico. Como he mencionado antes, el artista se adapta al cliente, pero sin abandonar sus preferencias y su estilo. Actualmente, trabaja para **100 Thieves** una marca de estilo de vida con su correspondiente equipo de sport, por lo que su trabajo suele centrarse en proyectos con un estilo más ``maximalista´´, diseño opuesto al conocido minimalista, SesoHQ, en muchas de sus composiciones abraza este estilo ``maximalista´´ que ocupa el uso excesivo de elementos y llena el espacio de patrones y colores, sin embargo, gracias a sus conocimientos y prácticas del diseño este ``caos´´ de elementos lo lleva a una interesante armonía en sus composiciones.

Usa tipografías, (en ocasiones propias) de corte recto, y moderno, emplea además elementos de diseño 3d, caracterizados por su gran atractivo visual, que parecen incluso hipnotizar, esta sensación se ve acentuada con el uso de colores brillantes, formas geométricas y abstractas, esas formas en ocasiones están degradadas, o están compuestas por transiciones de colores brillantes. Además, SesoHQ posee un gran manejo de diseños de hologramas y elementos brillantes, todos estos detalles los vinculó a ese estilo maximalista que antes mencionaba.



fig. 2

Dentro de los referentes también encuentro destacable el trabajo del diseñador **George H. Nowack**.

Más conocido en redes sociales como **nowackdesign**, se encarga de enseñar diseño más enfocado a la comunidad de jugadores. Además, forma parte de la plantilla de diseñadores gráficos en "The guard" equipo de esports con base en los Ángeles y también para **100Thieves**, es decir, compañero de SesoHQ. Ambos comparten medio de expresión y su estilo viene marcado por el estilo mencionado con anterioridad, el "estilo maximalista".

### Gran referente visual

Paper Crowns es una agencia creativa internacional, y muchos de los acabados de sus proyectos son los que me han servido de inspiración para crear este diseño. Al ser una agencia que ha tratado con proyectos sobre el diseño en: videojuegos, algunas ligas, grandes plataformas de transmisión y algún que otro creador de contenido, buscan en todo momento crear diseños modernos que funcionan en todo tipo de medio digital.



fig. 3

Al fin y al cabo, es una empresa plagada de diseñadores que cuentan con el conocimiento de "conexión con la comunidad", llegando así a crear identidades que unen e identifican tanto al creador de contenido como a la gente que le sigue. Entre sus trabajos destacaría el lanzamiento de diseño para Dignitas, organización de deportes electrónicos con sede en los Estados Unidos. Han competido en varios juegos populares como League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Rocket League y muchos otros.

El logotipo de Dignitas ha evolucionado a lo largo de los años; De inicio a fin en este [documento](#) se recoge desde el comienzo de su diseño hasta su acabado, e irónicamente no me quede con la imagen final, si no que me quede con la estética que trabajó en el grupo de los primeros conceptos. Muchos detalles de este diseño fueron conceptos que sabía que iba a trasladar a esta identidad corporativa. Entre estos detalles destacaría, el enfoque en formas limpias y claras, evitando elementos superfluos. Facilitando así el reconocimiento y la legibilidad en diferentes tamaños y medios.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A la hora de desarrollar este TFG la principal motivación por enfocarme en el desarrollo de una identidad corporativa, surgió en tercero de carrera, donde se nos planteó la opción de cursar la mención de artes visuales y diseño, por la cual, pude desarrollar mis conocimientos creativos adquiridos durante la carrera aplicándolos en el mundo del diseño.

El diseño es una herramienta de comunicación eficaz por la que estoy interesada en especializarme en un futuro. A través de elementos visuales, los diseños pueden influir en cómo se percibe un mensaje, producto o marca. Ser capaz de comunicar las ideas y los sentimientos del cliente, es uno de los aspectos más interesantes de este campo, y si el trabajo está a la altura, podría tener un impacto significativo en su audiencia.

En el mundo del streaming en Twitch, el diseño juega un papel importante para captar la atención de los espectadores y transmitir la personalidad y la marca del streamer. El diseño se refiere a la apariencia visual y la organización de elementos en la pantalla del streamer, incluyendo overlays, paneles, transiciones, gráficos y otros elementos visuales.

Es importante destacar que el diseño en Twitch es altamente personalizable y depende del estilo y la preferencia del streamer. Algunos streamers optan por diseños minimalistas y elegantes, mientras que otros prefieren diseños más llamativos y coloridos. Lo crucial es que el diseño refleje la identidad y el estilo del streamer y contribuya a crear una experiencia visual atractiva y coherente para los espectadores, y es aquí donde empezaría mi proyecto.

Para afrontar el proyecto de este diseño visual que se nos ha planteado, he creado un estudio de preproducción, para tener presente la retrospectiva del cliente. En términos de diseño, alrededor de su carrera, no ha contado realmente con nada parecido a una identidad visual, pero investigando sus trabajos, se ha podido extraer conceptos y estéticas que se iban repitiendo en torno a sus proyectos.

Sin embargo, para cualquier usuario con perfil parecido al suyo, es fundamental contar con una identidad acorde tanto con él, como con la imagen que pretende dar, y que, al fin y al cabo, le permitirá diferenciarse frente a otros usuarios en las diferentes plataformas. Además, mirando a futuro, podría ser clave contar con una identidad y un estilo, para un posible desarrollo de productos de merchandising.

En torno a la investigación, he podido observar el estado en el que se encuentran la identidad visual de otros creadores de contenido, eso me ha permitido compararlos e ir creando al final un moodboard que me ha servido de gran inspiración, y por otro lado, investigando los datos de los



usuarios que siguen al streamer, he podido crear un manual de identidad corporativa con el logotipo y las aplicaciones requeridas por el creador de contenido, con una estética que gustaba a la mayoría de su audiencia.



fig. 4

Identidades de streamers que crean contenido similar.

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

La creación de una identidad de marca consiste en una investigación y un análisis previo para comprender el público objetivo, las tendencias del mercado y los competidores.

Esta información ayuda a desarrollar una estrategia de marca y un posicionamiento que diferencie al cliente.

Una vez terminada la investigación, agrupe la información de la media de los usuarios que consumen el contenido del streamer, además de indagar sobre los acabados de la estética asiática que solicitó el cliente.

Con base a la información obtenida de la investigación, el siguiente paso fue desarrollar el concepto de identidad de marca. Esto incluye crear un logotipo, una tipografía, paletas de colores, imágenes y mensajes únicos que reflejen los valores y la personalidad de la marca.

Una vez el concepto del diseño estuvo desarrollado, exploré diferentes opciones de logo, creando bocetos, modelos y prototipos para visualizar la identidad de la marca en diferentes contextos.

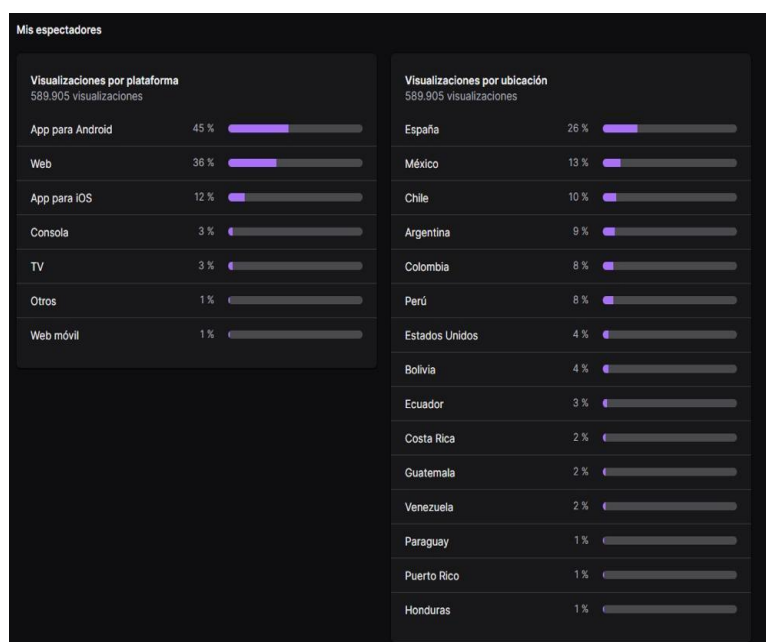


fig. 5

Datos de espectadores del streamer.



fig. 6

1º Boceto de logo .

2º Boceto de logotipo.

3º Boceto de logotipo.

Al finalizar con el punto de desarrollo del logotipo, con ayuda del profesorado, efectué un refinamiento del diseño, lo que ayudó a que la identidad visual se alinee con los objetivos de la marca y esta resonara con el público objetivo.

Una vez finalizada y aprobada la identidad de la marca. Comencé con el desarrollo del manual por el cual explico cómo se debe usar la identidad de la marca en varios puntos de contacto, como empaques, materiales de marketing y canales digitales, entre otros.

Al terminar el manual de identidad, el siguiente paso es lanzar la marca y distribuirla en todos los puntos de contacto relevantes. Esto incluye el desarrollo de los banners para las distintas redes sociales de mi cliente, campañas publicitarias que reflejen la identidad, entre otros proyectos.



fig. 7

Logotipo definitivo.

## 5.RESULTADOS

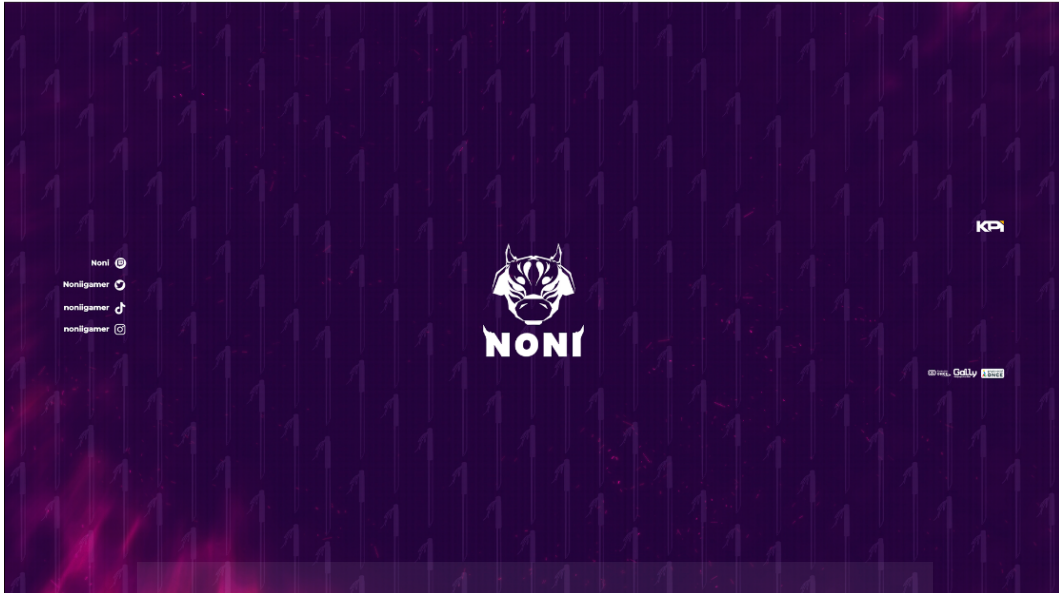
### 5.1 Logotipo personalizado



fig. 8

## 5.2 Banners para las diferentes redes sociales

### Banner Youtube



### Banner Twitter



### Banner Twitch

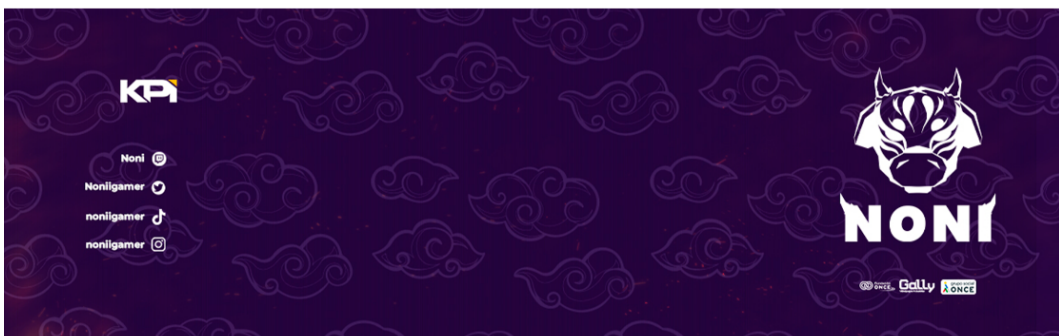


fig. 9





### 5.3 Overlay

Este overlay ha sido creado con el fin de usarlo a modo de transición de escena en Twitch; Estas superposiciones se utilizan para crear una experiencia más fluida y profesional para los espectadores al pasar de una escena a otra, como cambiar de la pantalla de presentación a la pantalla de reproducción, mostrar una pantalla de pausa o de espera, o moverse entre diferentes partes de una transmisión. .

Además de las funciones estéticas, las superposiciones de transición también pueden actuar como un indicador visual para los espectadores de que se está moviendo de una escena a otra, evitando confusiones o sorpresas inesperadas. Al configurar una transición suave y predecible, puede mejorar la experiencia de visualización general y mantener a su audiencia comprometida.

Sin embargo esta transición no podía desentonar del resto de los diseños, es por ello que he optado por mantener esa línea moderna, protagonizada por formas geométricas, como líneas rectas, ángulos agudos y círculos estilizados, formas, que al fin y al cabo, transmiten una sensación de movimiento y velocidad, sin embargo, al ser la transición una breve animación, en cuestión de segundos el vídeo tiene que dar la impresión de movimiento y acción mediante la inclusión de elementos gráficos, como líneas estilizadas y movimientos fluidos, que han creado una sensación de energía y vitalidad

[\\*Link a transición\\*](#)

### 5.4 Paneles de información

Los paneles de información en Twitch son secciones personalizadas que se muestran en tu perfil de Twitch, debajo de tu transmisión en vivo. Estos paneles tienen diferentes funciones y propósitos, y se utilizan para proporcionar información relevante sobre ti, tu canal, tus redes sociales y más.



fig. 11

## Bibliografía:

Behance. (s. f.-a). Behance.net. Recuperado 31 de mayo de 2023, de <https://www.behance.net/nowack>

Behance. (s. f.-b). Behance.net. Recuperado 31 de mayo de 2023, de [https://www.behance.net/gallery/114686649/Dignitas-Identity-Web-Motion?tracking\\_source=](https://www.behance.net/gallery/114686649/Dignitas-Identity-Web-Motion?tracking_source=)

de Investigación, T. (s. f.). *Planificación estratégica generadora*. Edu.ar. Recuperado 31 de mayo de 2023, de [https://bdigital.uncuyo.edu.ar/objetos\\_digitales/14298/cucchiari-fce1.pdf](https://bdigital.uncuyo.edu.ar/objetos_digitales/14298/cucchiari-fce1.pdf)

Díaz, C. «liber». (2022, noviembre 18). *Noni: la revelación de Twitch en 2022 que está viviendo un sueño*. Movistar eSports. [https://esports.as.com/entrevistas/Noni-revelacion-Twitch-viviendo-sueno\\_0\\_1630336955.html](https://esports.as.com/entrevistas/Noni-revelacion-Twitch-viviendo-sueno_0_1630336955.html)

Duque, A. (2022, junio 20). *Quién es Noni, el streamer estrella en Twitch desde que se convirtió en ganador de los Saw Minecraft Games*. Flooxer Now. [https://www.flooxernow.com/fan/quien-noni-streamer-estrella-twitch-que-gano-ganador-saw-minecraft-games\\_2022062062b0418158d72a000135f27f.html](https://www.flooxernow.com/fan/quien-noni-streamer-estrella-twitch-que-gano-ganador-saw-minecraft-games_2022062062b0418158d72a000135f27f.html)

González, M. Á. S., & Lobo, M. Á. G. (2005). *Identidad corporativa: Claves de la comunicación empresarial*. ESIC Editorial.

MediaV. (2019, mayo 30). *Packaging: Minimalism vs maximalism*. Media Village. <https://www.media-village.co.uk/blog/minimalism-vs-maximalism/>

Neal, M. (2016). *Paper Crowns*. Mirror Publishing.

Nowack Design [@nowackdesign]. (2022, julio 1). *\*NEW\* how to become a full time esports designer in 2022*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=e6FX4H51kQk>

Salvador Fajardo, K., Solano López, C., & Director, R. M. (2019). *Diseño de una revista sobre patrones para Diseño Gráfico a partir de insectos cuyo hábitat es el Bosque Protector la Prosperina*. <https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53675>

(S. f.-a). LinkedIn.com. Recuperado 31 de mayo de 2023, de <https://www.linkedin.com/in/gregory-ortiz-7b5499132/>

(S. f.-b). Recuperado 31 de mayo de 2023, de  
[http://file:///C:/Users/34616/Downloads/Dialnet-BrandingEIdentidadCorporativaEnElSectorFinanciero  
P-7439099.pdf](http://file:///C:/Users/34616/Downloads/Dialnet-BrandingEIdentidadCorporativaEnElSectorFinancieroP-7439099.pdf)

