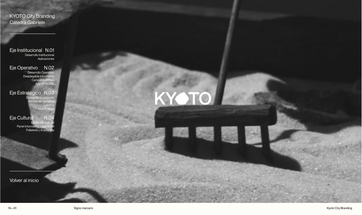


N. 01 Signo Logotipo Kyoto City Branding

Eje Institucional

Desarrollo de marca para la ciudad de Kyoto, Japón

N.01

CONCEPTO 概念

(Lenguaje)

Kyoto es considerada la capital cultural de Japón. Uno de los pilares de la residencialidad japonesa es la cultura del Zen y su relación con la naturaleza. Cada ciudadano, en cada que nuevo a la ciudad tiene un fuerte sentimiento de pertenencia y de lugar.

A lo largo de los años, los pilares con de Kyoto, a través de los jardines budistas, se han vuelto uno de los más estudiados y admirados en todo el mundo de la ciudad.

Conocer nuestro ahora es tener de dedicar cada una de significado dentro de las tres que se ubicaban en la ciudad, cada una de ellas representa un pilar de la cultura de Kyoto. Cada una de ellas representa un pilar de la cultura de Kyoto. Cada una de ellas representa un pilar de la cultura de Kyoto.

Eje Estratégico

(RE)Connect: Campaña de prevención del Burnout
Afiches de campaña + Landing

N.03

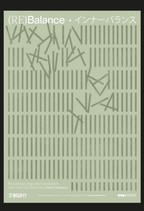
Concepto detras de la campaña

(1)

En las ciudades de Japón los índices de ansiedad y burnout son muy altos. Desde Kyoto, proponemos esta campaña para incentivar a la meditación diaria y combatir los principales síntomas del estrés. El eje principal de la campaña parte de la frase Take 10, y nos invita a *tomarnos diez minutos al día para conectar con esas cosas que nos dan ansiedad* y combatirlas con pequeñas acciones como tomar un café, hacer una caminata o leer un libro. En fin, la meditación puede tomar varias formas.

Sistema de afiches / COMPLEJIDAD: alta

Afiche N.1—(RE)Focus



Afiche N.2—(RE)Balance

Afiche N.3—(RE)Connect

(1)

Landing / COMPLEJIDAD: Media

Kit de accesorios para yoga

(2)

Merch / COMPLEJIDAD: baja

(3)

(4)

(5)

Apple Watch screens

Eje Cultural

Kyoto National Museum, Identidad del museo
Panel interactivo + Arquigrafía

N.04

Panel Interactivo + App

COMPLEJIDAD: Alta

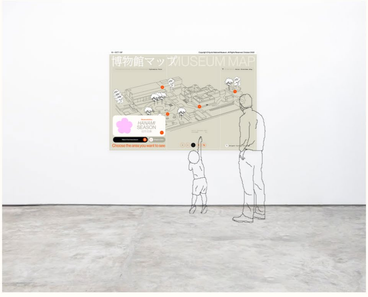
10 — OCT / 25°

Copyright © Kyoto National Museum, All Rights Reserved. October 2022

Clickeá en el video para reproducir

LINK AL PROTOTIPO

(1)



(2)

(3)

(4)

Escala + Stills del Panel

Combine it with the App

App con brújula personal, Audioguía y juegos.

La idea es que el panel interactivo funcione junto con una aplicación para teléfono. Cada vez que veas un código QR en el panel, escanéalo! Dentro de la App vas a poder encontrar información complementaria del panel.

(1)

LINK AL PROTOTIPO

Clickeá en el video para reproducir

(2)

LINK AL PROTOTIPO

(3)

(4)

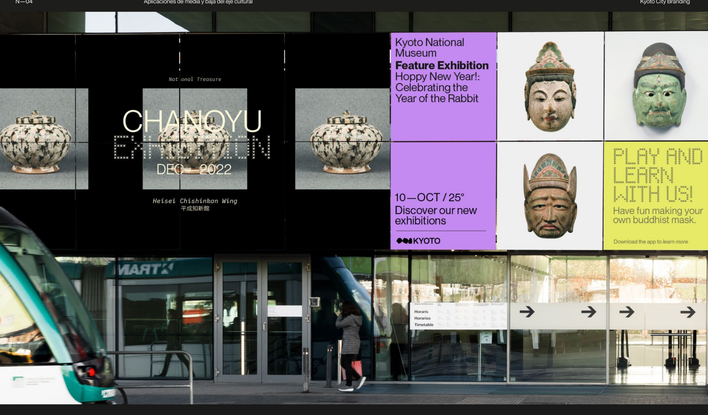
Clickeá en el video para reproducir

(5)

LINK AL PROTOTIPO

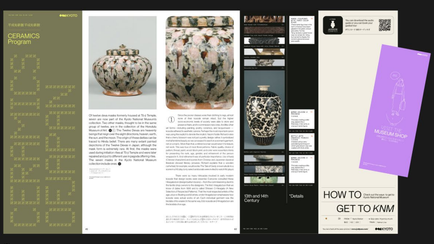
(6)

A lo largo del recorrido del panel, nos encontramos con pantallas muy densas de información, es por eso, que proponemos esta sección dentro de la app, *para que los niños puedan jugar y divertirse* mientras sus padres se informan o realizan un recorrido.



(2)

(1)



(3)

Desplegable de exposición

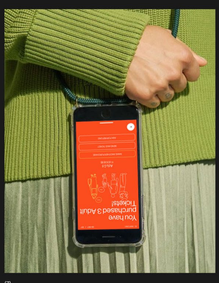
Libro archivo de exposiciones del museo

(4)

(5)

(6)

Arquigrafía del museo



(7)

(8)

Entradas del museo

KYOTO

Martina Santiago®
Cátedra Gabriele—2022