
The title "LITTLE FLAMES" is centered between two horizontal lines. The word "LITTLE" is in a green, blocky, low-poly font. The word "FLAMES" is in a brown, blocky, low-poly font, with a stylized flame icon integrated into the letter 'L'. The entire title is surrounded by several floating geometric shapes in orange, green, and beige, resembling leaves or paper scraps.

LITTLE FLAMES

Informe

Desarrollo visual e identidad del Little Flames



Índice



03

Introducción



04

Concepto General del Videojuego



05

Identidad Visual



06

Logo y Variantes



07

Paleta de Colores



08

Tipografía



09

Conclusión



Introducción



El presente documento tiene como finalidad definir la identidad visual de Little Frame, estableciendo los principales elementos gráficos y estéticos que conforman la propuesta visual del proyecto.

La dirección artística del videojuego se inspira en una estética low poly y minimalista, utilizando formas simples, colores naturales y una composición visual enfocada en mantener una experiencia atmosférica y coherente.



Concepto General del Videojuego



Little Frame es un videojuego de aventura y exploración con una propuesta artística inspirada en estilos low poly y composiciones visuales minimalistas.

El proyecto busca construir una experiencia atmosférica mediante escenarios naturales, iluminación cálida y elementos visuales simples que permitan transmitir una identidad gráfica clara y reconocible.

Su dirección visual combina formas geométricas, colores naturales y detalles estilizados para desarrollar un entorno visual inmersivo y coherente.



Identidad Visual



La identidad visual del proyecto se construye a partir de una estética artesanal y fantástica, utilizando elementos inspirados en naturaleza, madera y luz cálida como parte fundamental de su composición gráfica.

A pesar de presentar una ambientación atmosférica y misteriosa, el proyecto mantiene una dirección visual equilibrada, evitando tonalidades excesivamente oscuras y priorizando escenarios con contraste, color y sensación de profundidad visual.

La propuesta gráfica busca transmitir una experiencia visual envolvente mediante una combinación de colores naturales, iluminación cálida y formas simples inspiradas en la estética low poly.



Logo y Variantes

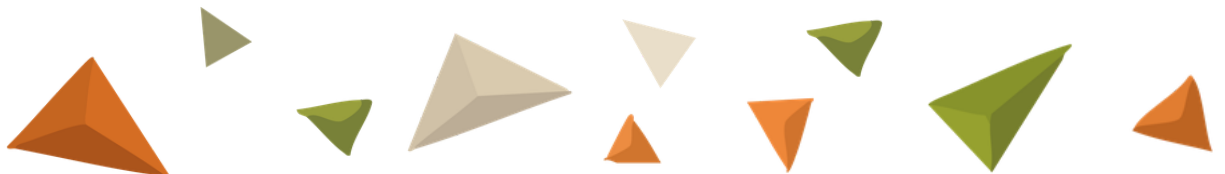
LOGOTIPO



El logotipo de Little Frame fue diseñado para reflejar la identidad visual del videojuego mediante una estética low poly y artesanal. Los tonos verdes y cafés representan los entornos naturales y boscosos del proyecto, mientras que la llama incorporada en la letra "A" refuerza uno de los elementos más importantes de su narrativa e identidad.

VARIANTES

IDENTIDAD VISUAL



Paleta de Colores

La paleta de colores del proyecto está inspirada en elementos naturales y cálidos, combinando tonos verdes, cafés y colores asociados a la llama principal del videojuego.

Los verdes representan la vegetación y los entornos naturales, utilizando tonalidades suaves y oscuras para mantener una estética atmosférica y equilibrada. Los tonos cafés están inspirados en la madera y materiales artesanales, aportando calidez y coherencia visual dentro de la dirección artística.

Por otro lado, los colores rojizos, naranjos y amarillos funcionan como puntos de contraste e iluminación, reforzando visualmente la importancia de la llama como uno de los elementos principales de la identidad del proyecto.

Verde oscuro	#283527 RGB 40, 53, 39 CMYK 25, 0, 26, 79
	#496144 RGB 73, 97, 68 CMYK 25, 0, 30, 62
	#749269 RGB 116, 146, 105 CMYK 21, 0, 28, 43
Marrón oscuro	#36251a RGB 54, 37, 26 CMYK 0, 31, 52, 79
	#4a3224 RGB 74, 50, 36 CMYK 0, 32, 51, 71
	#634330 RGB 99, 67, 48 CMYK 0, 32, 52, 61
Tonos Fuego	#e94f32 RGB 233, 79, 50 CMYK 0, 66, 79, 9
	Rojo RGB 244, 150, 46 CMYK 0, 39, 81, 4
	#f4962e Naranja RGB 252, 192, 45 CMYK 0, 24, 82, 1
	#fcc02d Amarillo



Tipografía

TIPOGRAFÍA LOGOTIPO

La tipografía del logotipo fue modificada visualmente para adaptarse a la estética low poly del videojuego, reforzando el estilo artesanal y geométrico de la identidad visual.

CAFILOSER
REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,+~"#\$%&'()*=¿?|

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

Se utiliza en títulos y encabezados principales debido a su apariencia moderna, limpia y estilizada, permitiendo mantener una composición visual clara y coherente.

SPACE GROTESK
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,+~"#\$%&'()*=¿?|

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Se utiliza en cuerpos de texto y contenido complementario, priorizando la legibilidad y la claridad visual en documentos y aplicaciones digitales.

CHAKRA PETCH
Regular

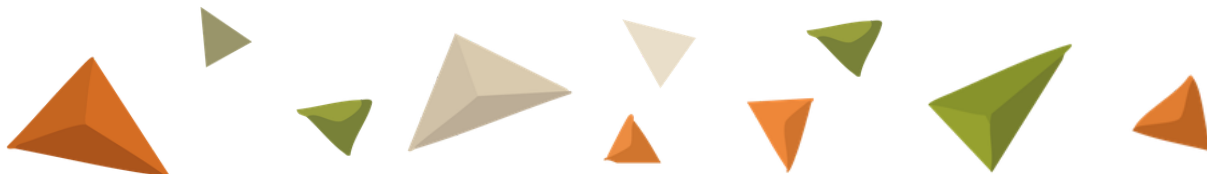
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,+~"#\$%&'()*=¿?|

TIPOGRAFÍA DE ACENTO

Se utiliza en botones y elementos destacados de la interfaz, reforzando la jerarquía visual y facilitando la identificación de información importante.

RED HAT MONO
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,+~"#\$%&'()*=¿?|



Conclusión



La identidad visual de Little Frame permite establecer una base gráfica clara y reconocible para el desarrollo del proyecto, manteniendo coherencia entre sus elementos visuales y dirección artística.

La construcción del logotipo, la paleta de colores y la tipografía contribuyen a desarrollar una propuesta visual sólida, adaptable a futuras aplicaciones y documentos del videojuego.

