
The title is surrounded by several small, semi-transparent geometric shapes, primarily triangles and quadrilaterals, in shades of orange, olive green, and beige, scattered around the central text.

LITTLE FLAMES

Informe

Producción de Merchandising



Índice



03

Introducción



04

Cajitas Joyeros



05

Tazas Cerámicas



06

Encendedores Negros



07

Velas



08

Posavasos de Madera



09

Conclusión



Introducción

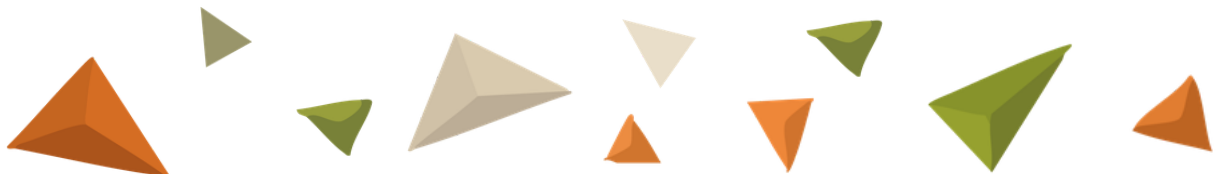


El presente documento presenta la propuesta oficial de merchandising que hemos diseñado para el proyecto *Little Flames*. El merchandising es mucho más que crear productos; es la herramienta que nos permite llevar la identidad y la atmósfera del videojuego al mundo real, transformando conceptos de la pantalla en objetos físicos que las personas pueden usar en su día a día. Su verdadero propósito es servir como un canal de conexión tangible con el público, ayudando a que el proyecto sea más visible, recordado y querido por la audiencia. Por esta razón, en este informe verán las distintas propuestas de merchandising que hemos organizado como equipo, donde cada artículo se presenta junto con su respectivo justificativo para demostrar cómo se conecta directamente con la historia y la estética del juego.



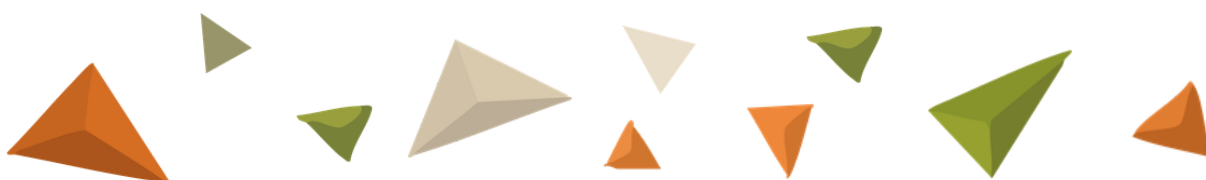
Cajitas Joyeros

Se diseñaron cajas joyero de madera noble barnizada, decoradas exteriormente con un estampado perimetral del personaje r interior en un contraste negro absoluto. Este artículo posee una profunda carga narrativa: busca materializar los cofres secretos donde las brujas resguardaban el carbón mágico utilizado para dar vida a sus muñecos macabros. De este modo, la madera exterior conecta con la anatomía artesanal de las criaturas del juego, mientras que el fondo negro representa el origen de su energía vital y evoca el halo de misterio que envuelve a sus creadoras.



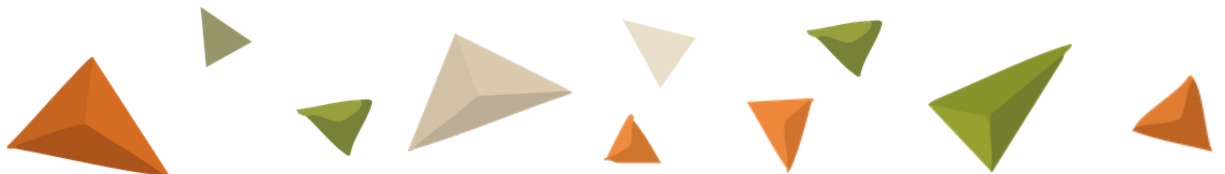
Tazas Cerámicas

Se seleccionaron tazas cerámicas con exterior blanco, interior rojo y asa negra, estampadas con el logotipo del videojuego y de árboles. La elección de este diseño responde a una doble analogía visual y conceptual: por un lado, su estructura evoca la forma de los calderones utilizados en el fuego y por otro lado, la paleta cromática juega un rol narrativo directo, donde el vibrante rojo interior simboliza el fuego y el asa negra representa el carbón residual del bosque quemado, integrando la dualidad del juego en un objeto cotidiano.



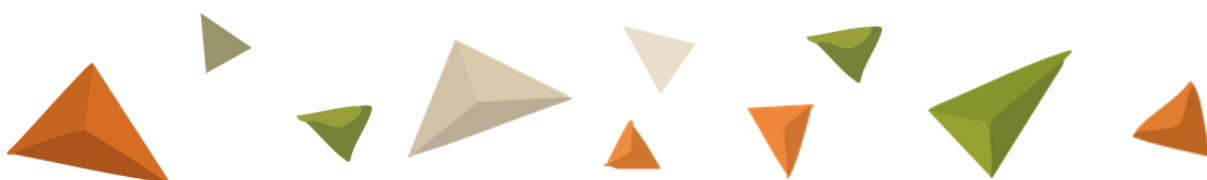
Encendedores Negros

Se seleccionaron encendedores con acabado en negro, decorados con el estampado del personaje y sutiles siluetas de fuego alrededor. La elección de este objeto tiene un carácter puramente simbólico: representa el acto mismo de encender la llama que otorga vida al protagonista de madera, permitiendo al usuario interactuar de forma literal con el concepto del juego al generar fuego en el mundo real.



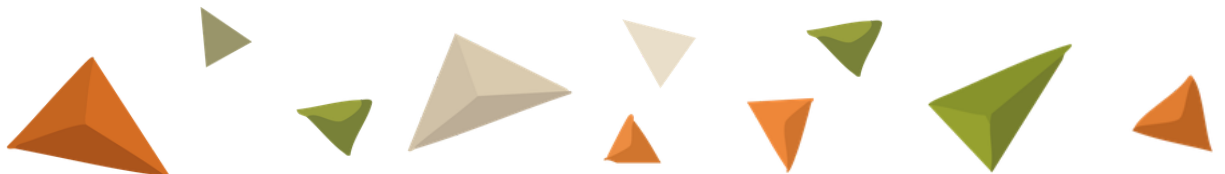
Velas Temáticas

Se decidió crear velas decorativas con el fin de materializar el elemento central del videojuego: el fuego que da vida al protagonista de madera. El diseño exterior, que envuelve la vela con estampados del personaje y los árboles del entorno, busca que al encender la llama se replique visualmente la esencia y la energía vital que mueve al protagonista dentro del místico bosque de *Little Flames*.



Posavasos de Madera

Se optó por la creación de posavasos de madera con el logo central, inspirados directamente en la temática forestal del videojuego. Dado que la trama transcurre en un antiguo bosque que sufrió un gran incendio, la madera grabada evoca la resiliencia de la naturaleza y conecta al jugador con el escenario principal desde su propio entorno.



Conclusión



A través de las propuestas presentadas en este informe, queda en evidencia que la línea de merchandising de *Little Flames* fue desarrollada bajo una estricta coherencia visual y narrativa. Como equipo, nos aseguramos de que cada artículo seleccionado no fuera un producto genérico, sino una pieza que expande la historia del bosque quemado y sus misterios.

La implementación de esta estrategia es fundamental para el éxito del proyecto, ya que no solo abre una vía comercial atractiva, sino que transforma objetos cotidianos en herramientas de inmersión para el público. Al conectar la materialidad de la madera, el fuego y el carbón con la experiencia del usuario, logramos que la identidad de *Little Flames* trascienda la pantalla, consolidando el título como una propuesta madura, sólida y con un alto potencial en el mercado.

