

Manual de Uso de Marca

Marca Full Color



Agencia Internacional de Comunicación

B/N

Escala de Grises



Agencia Internacional de Comunicación



Agencia Internacional de Comunicación

Cromática Maca Full Color

C 98 - M 95 - Y 14 - K 3

R 48 - G 53 - B 132

#303584

PANTONE 7687

C 73 - M 21 - Y 0 - K 0

R 31 - G 160 - B 218

#1FA0DA

PANTONE 2925C

C 0 - M 22 - Y 98 - K 0

R 255 - G 198 - B 19

#FFC613

PANTONE 7408C

C 57 - M 37 - Y 31 - K 2

R 118 - G 141 - B 154

#768D9A

PANTONE 7544C

Cromática Maca B/N

C 0 - M 0 - Y 0 - K 85

R 118 - G 141 - B 154

#768D9A

PANTONE 7544C

C 0 - M 0 - Y 0 - K 60

R 128 - G 130 - B 132

#808284

PANTONE COOL GRAY 9C

C 0 - M 0 - Y 0 - K 20

R 204 - G 206 - B 208

#CCCED0

PANTONE 7544C

C 16 - M 12 - Y 13 - K 0

R 211 - G 211 - B 211

#D3D3D3

PANTONE 428C

Estructura de la Marca



La marca se encuentra dentro del rectángulo aureo, es simétrica verticalmente y se compone de isologotipo y logotipo con tipografía Avenir Next Regular.

Tipografía

Avenir Next Regular

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn

ñopqrstuvwxyz

1234567890

Avenir Next Regular

Tipografía de palo seco, de trazo medio, fue producida como una alternativa real para el diseño de la fuente Futura.

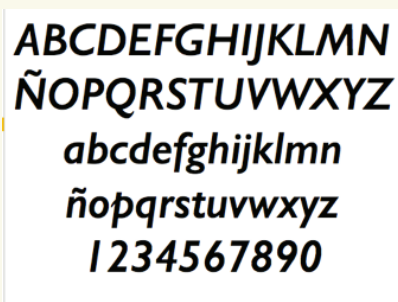
Con construcción recta aporta seriedad y modernidad, su construcción óptica que le da un aspecto más humano.

Gills Sans Oblique se utilizará para el texto para botones o títulos tanto en la aplicación digital como en las impresas. En el juego ubicamos una segunda tipografía para dar mayor soltura al texto explicativo.



Tekton Pro Bold

Tipográfica de palo seco, de trazo redondo, gracias a las formas de las letras sencillas y limpias funcionan con clara legibilidad. Se elige esta tipografía por su estructura amigable hacia el usuario final.



Gill Sans Oblique

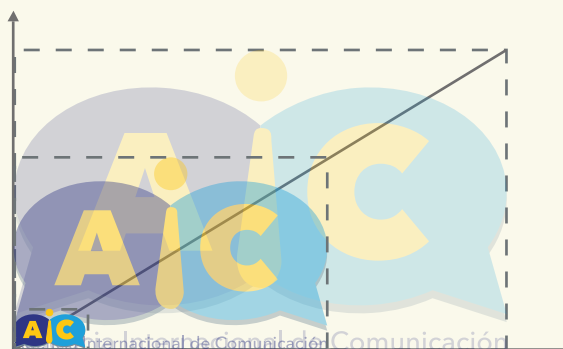
Tipografía de palo seco, con una estructura más formal y moderna; para dar una diferenciación y mejor lectura a botones y órdenes.

Restricciones

La escala mínima para la reproducción de la marca será aquella en la que el tamaño de la fuente de la palabra Agencia, sea legible. Es así que se recomienda que la tipografía no sea menor a 9 puntos, es decir, la medida total de la marca será 35,2 mm de alto por 57,3 mm de ancho.

Si existe un requerimiento de reproducción con una medida menor, la marca prescindirá de la tipografía y se manejará tan solo el isologotipo

No existen límites para las escalas máximas siempre y cuando se respeten las proporciones de reproducción de la marca.



Prohibiciones



No alterar los colores, ni su tipografía. El uso de degradados y bordes, quedan restringidos.

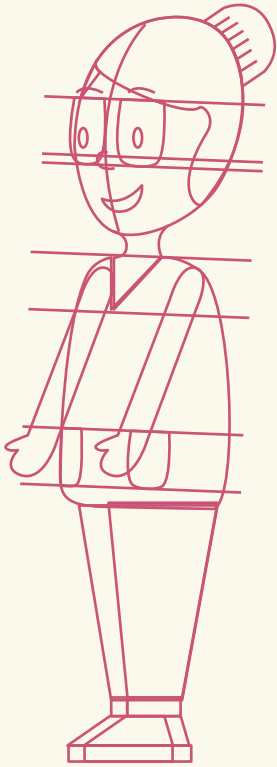


No alterar las proporción y orden de los elemento. Queda restringido el uso único del logotipo sin presencia del isologotipo.



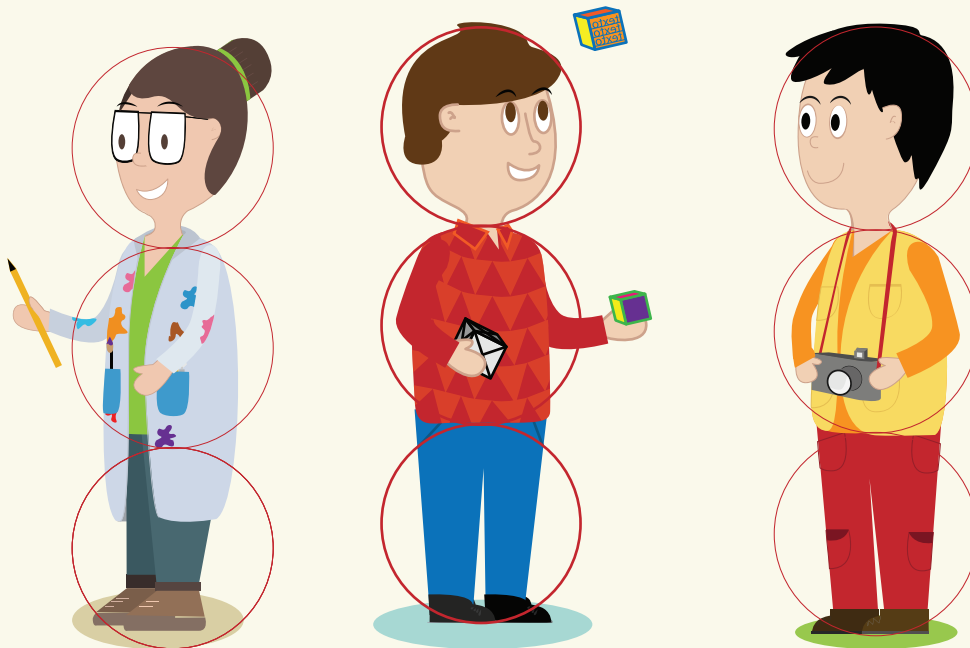
Si el color de fondo no contrasta con la Marca Institucional, se deberá utilizar la marca a un solo color dependiendo de la composición, o a su vez publicar un parche de color blanco.

Creación de personajes



La línea gráfica del proyecto se basa en el diseño con estructura basado en figuras geométricas, y con colores planos, conocido como "flat design"

Cada uno de los personajes deben estar basados en referentes reales, de esta manera se puede representar los elementos gráficos más característicos de cada uno.



La estructura gráfica de los personajes deben tener la proporción de 3 cabezas, esta proporción se lleva a cabo para tener mayor relación con la realidad.

Creación de escenarios



Existen 2 escenarios dentro del juego, la profundidad de campo de los escenarios y la perspectiva es frontal y con corta profundidad de campo.

IDENTIFICACIÓN DE PERSONAJE

El documento original, debe estar organizado, ayuda a este agente a elegir el tamaño, la malla y la letra que se utilizará para el documento original.

TAMAÑO | primero elige el tamaño que deseas

MALLA | escoge la organización de la información

LETRA | por último la letra con la que se leerá

Letra Letra Letra Letra

TERMINADO

Tiempo límite: 00:45

TEXTO EXPLICATIVO

ÁREA DE TRABAJO

BOTÓN FINAL DE FASE

LÍNEA DE FASES INTERNAS POR ZONA

Cromática para el juego

<i>ADMINISTRACIÓN</i> <i>ZONA NUMÉRICA</i>	<i>DISTRIBUIDOR</i> <i>CONTADOR</i> <i>PUBLICISTA</i>
<i>PERIODISMO</i> <i>ZONA DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>PERIODISTA</i> <i>EDITOR</i> <i>CORRECTOR DE ESTILO</i>
<i>DISEÑO EDITORIAL</i> <i>ZONA DE CREATIVIDAD</i>	<i>DIAGRAMADOR</i> <i>FOTOGRAFO</i> <i>ILUSTRADOR</i>

Cada subjuego de los personajes deben tener la cromática características de cada zona en la representación de sus elementos gráficos

