

**TALENT
ARENA**

MANUAL DE MARCA

VERSIÓN 01

ABRIL 2024

Una marca es la suma de todas sus impressiones.

Una marca es una promesa que transmite valor, crea identificación, tiene un alto valor de reconocimiento y crea un fuerte vínculo con los clientes, empleados y asociaciones. Como empresa, nuestros clientes y empleados son el núcleo de nuestra marca. Todo lo que hacemos y la forma en que nos comportamos afecta la imagen de nuestra empresa. Todas estas acciones determinan qué tipo de asociaciones hacen nuestros clientes y otras partes interesadas con Talent Arena.

Los principios de nuestra identidad se detallan en este Manual de Marca. Incluye elementos básicos como logotipo, colores, tipografía, imágenes, elementos gráficos clave e iconos; además de aplicaciones destacadas dentro de nuestra identidad visual. Para que nuestra marca sea exitosa, Talent Arena debe entenderse, identificarse y aplicarse de manera coherente. Estas pautas están diseñadas para garantizar que todos y todas comprendamos cada punto de Talent Arena de manera uniforme en cada área del mercado. Están pensadas para ayudar, guiar e inspirar a construir y desarrollar la marca Talent Arena de forma clara, consistente y exitosa.

01

LOGOTIPO

NUESTRO LOGOTIPO

El logotipo es nuestra representación visual de la marca. Esta es nuestra versión principal y la que debe usarse la mayor parte de las veces.

**TALENT
ARENA**

ÁREA DE SEGURIDAD

El área de seguridad se refiere al espacio mínimo que debe permanecer libre alrededor de la marca sin que ningún otro elemento rebase este límite para evitar la contaminación visual del logotipo. Este espacio será el mismo que hay entre la palabra “TALENT” y “ARENA”.

Aun así, se recomienda dejar más espacio que el área de seguridad, que variará según las aplicaciones.



OTRAS FORMAS DEL LOGOTIPO

Según la aplicación gráfica, en algunos casos será mejor usar la versión en horizontal, o las versiones bandera (tanto izquierda como derecha), según el formato y layout. Ver ejemplos en “Aplicaciones gráficas.”

Versión horizontal	TALENT ARENA	
Versiones bandera	TALENT ARENA	TALENT ARENA

TAMAÑO MÍNIMO

Se refiere al tamaño mínimo que podemos usar a la hora de aplicar nuestro logotipo en diferentes aplicaciones, ya sea digital o impresión.

Versión 2 líneas:

Impresión: 20 mm

Digital: 55 px

Versión 1 línea:

Impresión: 30 mm

Digital: 75 px

TALENT ARENA

Digital: 55 px

Impresión: 20 mm

TALENT ARENA

Digital: 75 px

Impresión: 30 mm

LOGOTIPO: BEST PRACTICES

En esta pequeña guía podrás ver ejemplos de qué no hacer con el logotipo.



No rotar el logotipo



No distorsionar el logotipo



No aplicar efectos



No cambiar la tipografía del logo

LOGOTIPO: COLOR

Por regla general siempre usamos la versión en negativo de la marca (arriba, en amarillo*), aunque también contamos con una versión en positivo (abajo, en negro).

*Ver 02. Colores

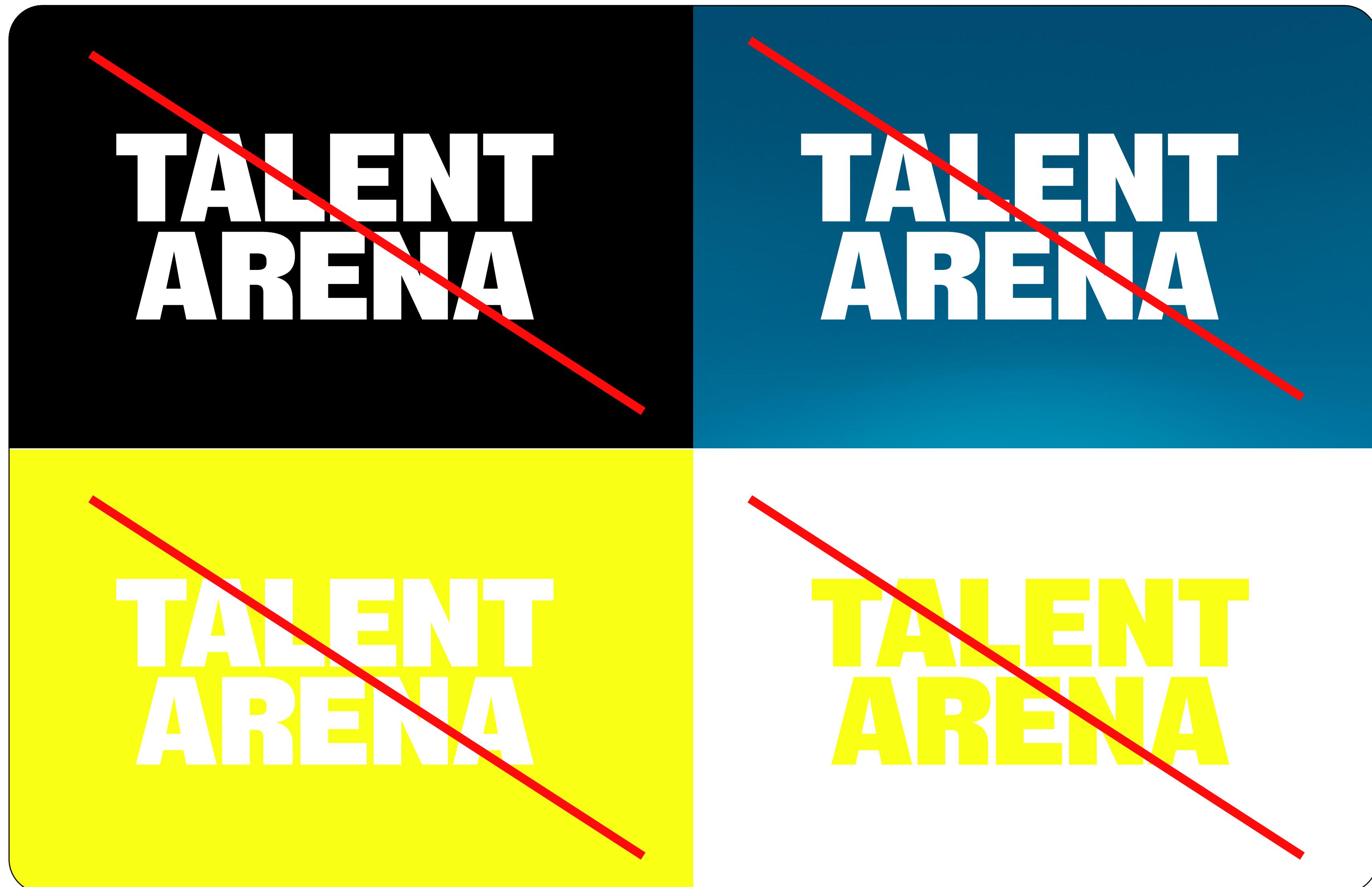


LOGOTIPO: COLOR DON'TS

Nunca usaremos la versión del logotipo en blanco sobre negro, ni en blanco sobre imagen.

Damos preferencia al logotipo en amarillo.

No usar el logotipo en combinaciones de colores que dificulten la legibilidad y que tengan poco contraste.



USO DEL CLAIM

En la mayoría de casos, el logotipo irá acompañando del claim.

Se situará encima del logotipo siempre que sea posible, en una línea (v1).

Cuando va acompañado de otra información, irá situado a la izquierda del logotipo en cuatro líneas (v2)



LOGOTIPO & CLAIM: DON'TS

A continuación se describen diferentes situaciones que no deberían producirse, teniendo en cuenta también el claim, y disposición, además del color.



*No usar el claim en otro color que no sea blanco/negro

*No poner el claim alineado a la izquierda del logo
cuando aparece solo

*No dividir el claim y separarlo en dos partes

02 COLORES

COLORES PRINCIPALES

Los colores de marca son tres:
negro, blanco y amarillo.

100% BLACK

RGB 00 00 00
CMYK 100 100 100 100
PANTONE Black C
#000000

100% WHITE

RGB 255 255 255
CMYK 00 00 00 00
#FFFFFF

YELLOW

RGB 250 255 22
CMYK 12 0 94 0
PANTONE 803 C
#FAFF16

03

TIPOGRAFÍA

TIPOGRAFÍA

La tipografía principal de la marca es la “Cru”, en peso “Condensed Black”. Siempre la usaremos en mayúscula.

La tipografía secundaria es la “Favorit Mono” en peso “Regular”, siempre en mayúscula y con un kerning ampliado en el 12%.

TÍTULOS

Uppercase

TÍTULOS SECUNDARIOS

Uppercase

Letter spacing 12%

CUERPO DE TEXTO

(Web)

BOTONES

ABC Favorit en Regular para cuerpo de texto para web.

UPPERCASE

CRU CONDENSED BLACK

FAVORIT MONO REGULAR

TIPOGRAFÍA: USO

Aquí un ejemplo de uso de las tipografías. Este es un ejemplo de evento en la agenda.

Para títulos usaremos la “Cru”, para subtítulos y otros títulos secundarios usaremos la “Favorit Mono”. Para cuerpo de texto, “ABC Favorit”, y para botones/CTA “Favorit Mono.”

CRU

GET PROFESSIONAL WITH ARDUINO ON THE EDGE

FAVORIT
MONO

DAVID CUARTIELLES
CO-FOUNDER OF ARDUINO, @DCUARTIELLES

ABC FAVORIT

Explore the capabilities of Arduino Pro—from traditionally-coded boards to embedded machine learning systems in industrial settings. Dive into communication and connection to the cloud, experiment with boards and guided testing, and create your own mini-projects to apply what you've learned.

FAVORIT
MONO

REGISTER

04

FOTOGRAFÍA

PERSONAJES CARTEL

Los carteles están protagonizados por unos personajes creados por IA. Unos personajes con chaqueta amarilla en un sofá azul y una iluminación predominante azul.

Existen dos versiones de personajes.



SUPERPOSICIÓN PERSONAJES

En las piezas que usemos estas imágenes, ponemos el logotipo por detrás del personaje, para que haya un poco de solapamiento.



TRATAMIENTO DE IMÁGENES

Las fotografías de los ponentes se recortarán para quitarles el fondo, y se usarán encima de color amarillo para unificarlas.

A partir de éstas fotos, se crean unas tarjetas con efecto 3D para usar en distintas aplicaciones.

A éstas tarjetas se le aplica una sombra.



05

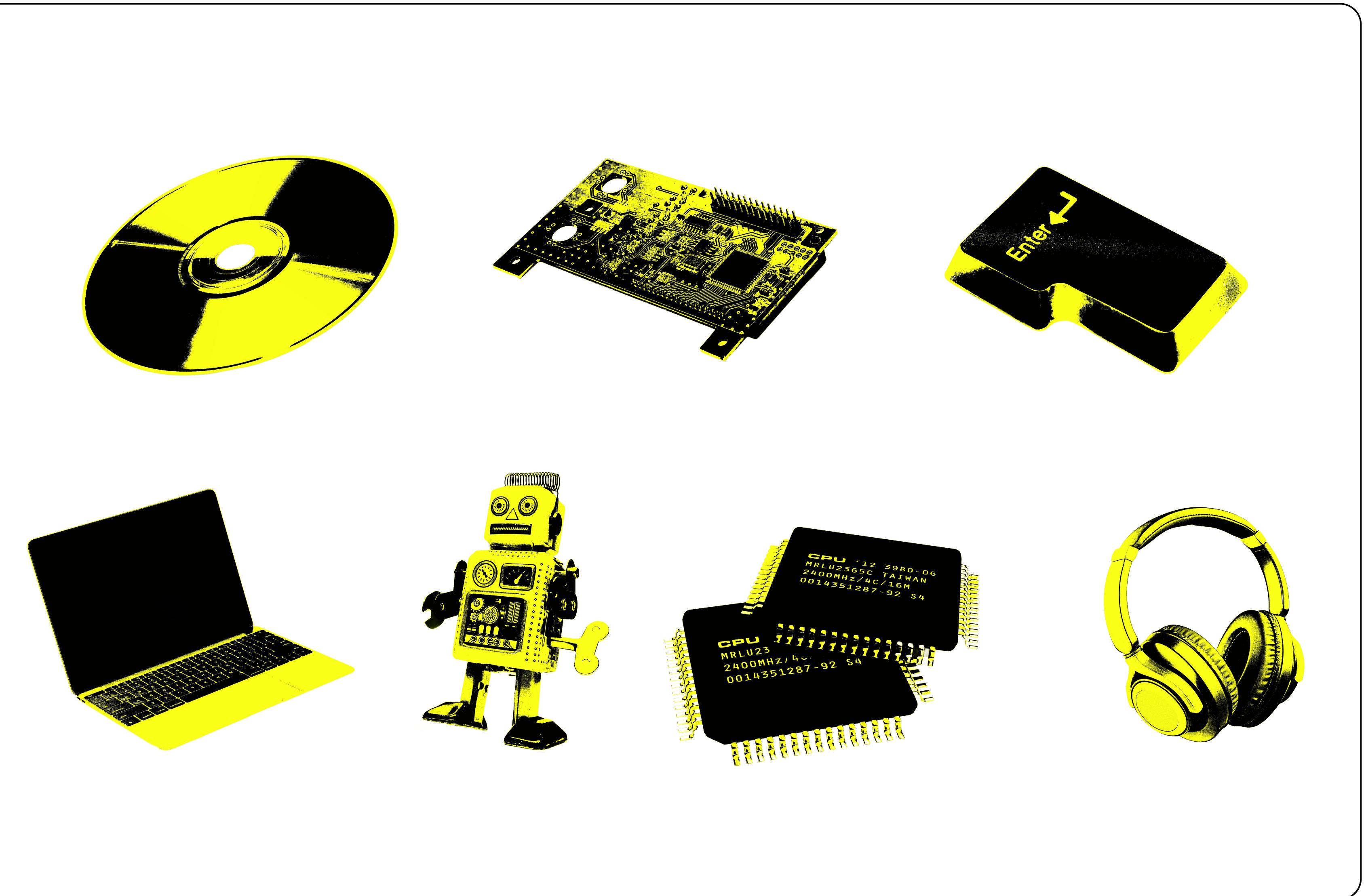
RECURSOS

GRÁFICOS

ILUSTRACIONES OBJETOS

También se utilizan otros elementos en las piezas gráficas de la marca, como estas ilustraciones de objetos relacionados con el mundo de la programación, que nos permiten acompañar y ilustrar los diferentes temas.

Para lograr este efecto, aplicamos a fotografías corrientes el efecto *Umbral* (en photoshop) y después un efecto *Duotono* con los colores negro y amarillo.



CASCOS PERSONAJES

Los cascos de los personajes generados por IA sirven también para acompañar algunas aplicaciones gráficas, como el ejemplo de los cuadros de diálogo usados en las cartelas del ring (Talent Arena 2024)

V1



V2

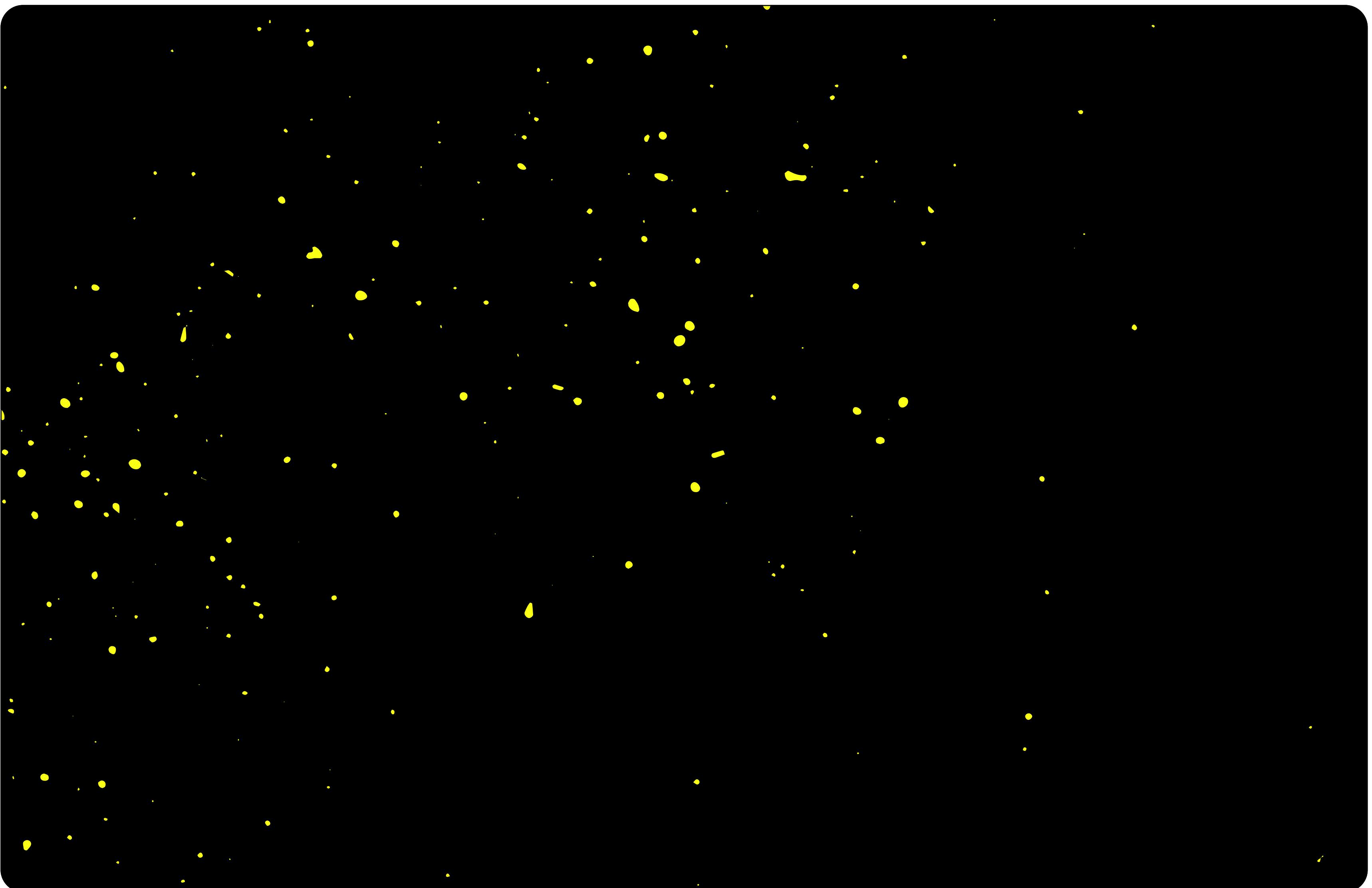


LET'S TRY HARDER QUESTIONS!

NOT BAD SO FAR...

FONDO TEXTURA

Para darle textura y profundidad a los fondos, en algunas piezas se usará este fondo negro con detalles en amarillo.



06

APLICACIONES

GRÁFICAS

EXTERIOR

Ejemplos de carteles en outdoor.



EXTERIOR

Ejemplos de banderas en outdoor
y opis.



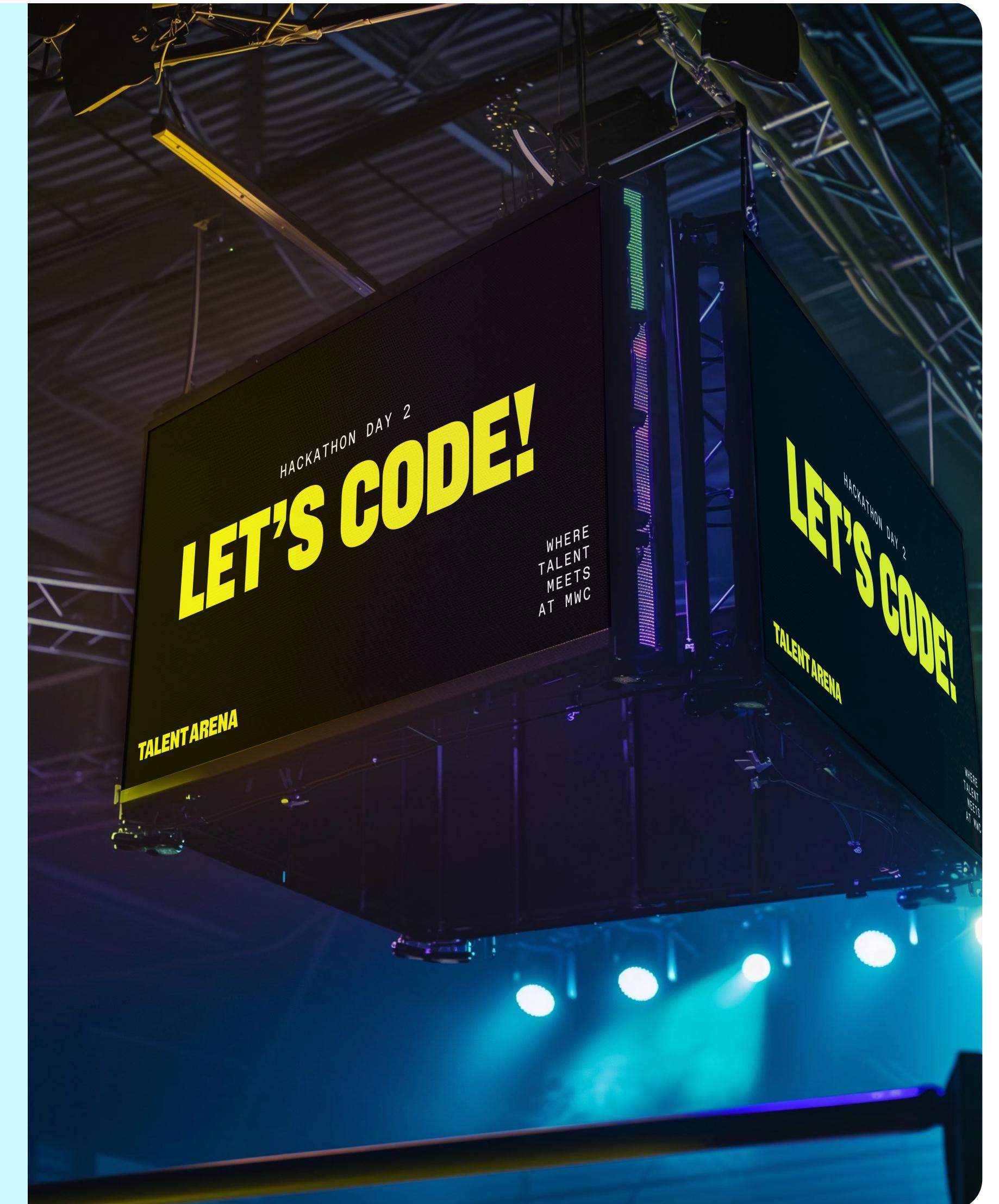
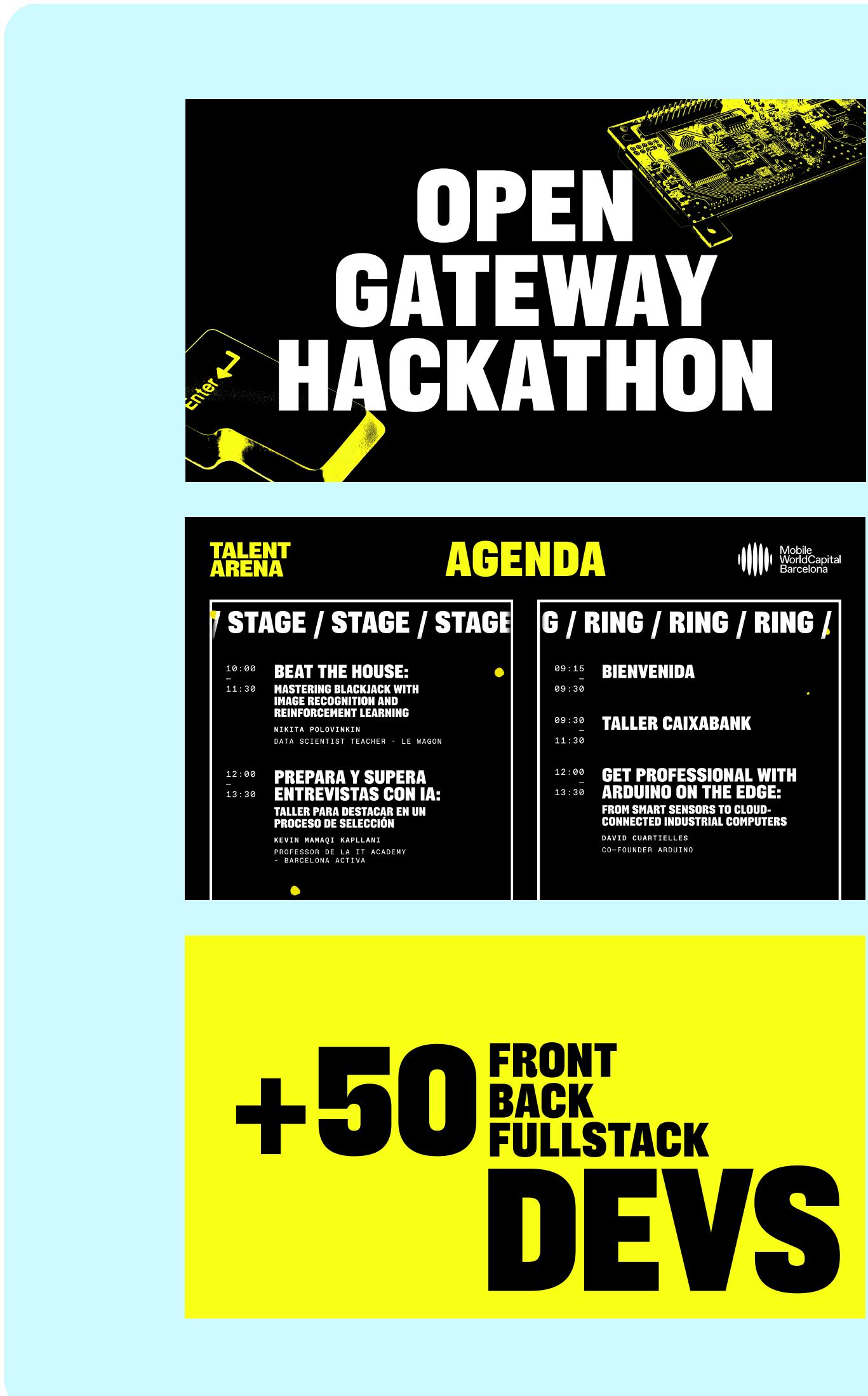
MERCH

Ejemplos de merchandising
como gorra y camisetas.



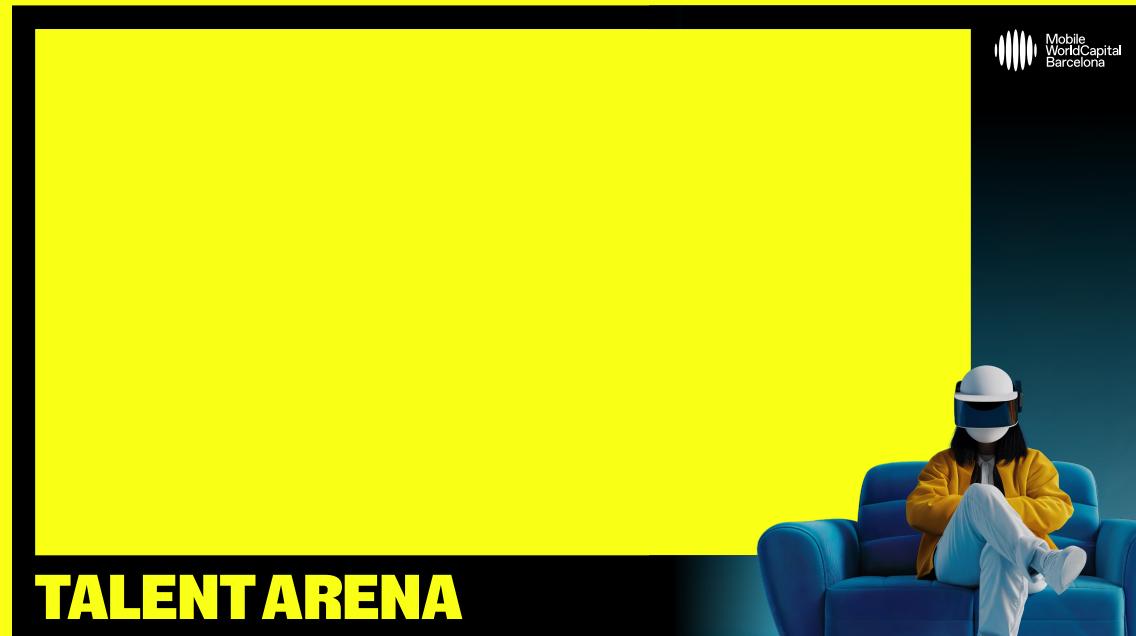
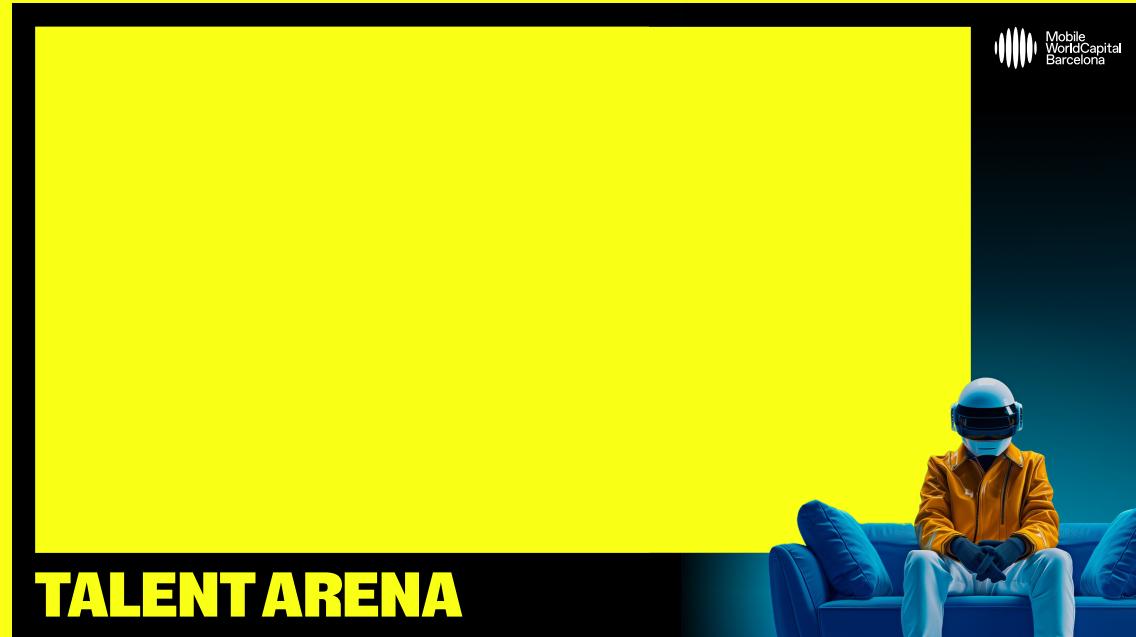
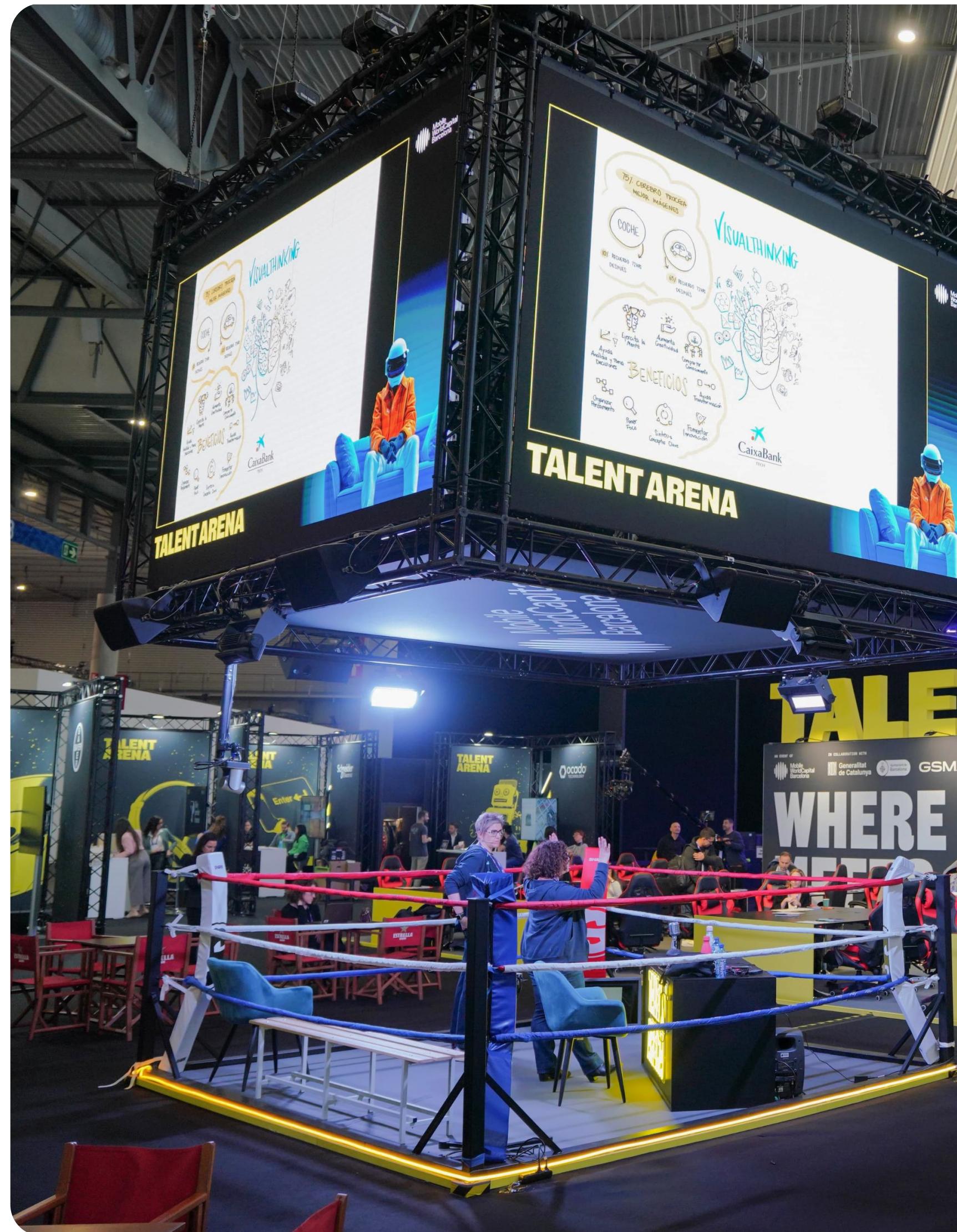
CARTELAS RING

Ejemplos de carteles para la pantalla del ring en el evento.



MARCO PANTALLA

Ejemplos de marcos para las presentaciones de los ponentes en el evento.



BANNER

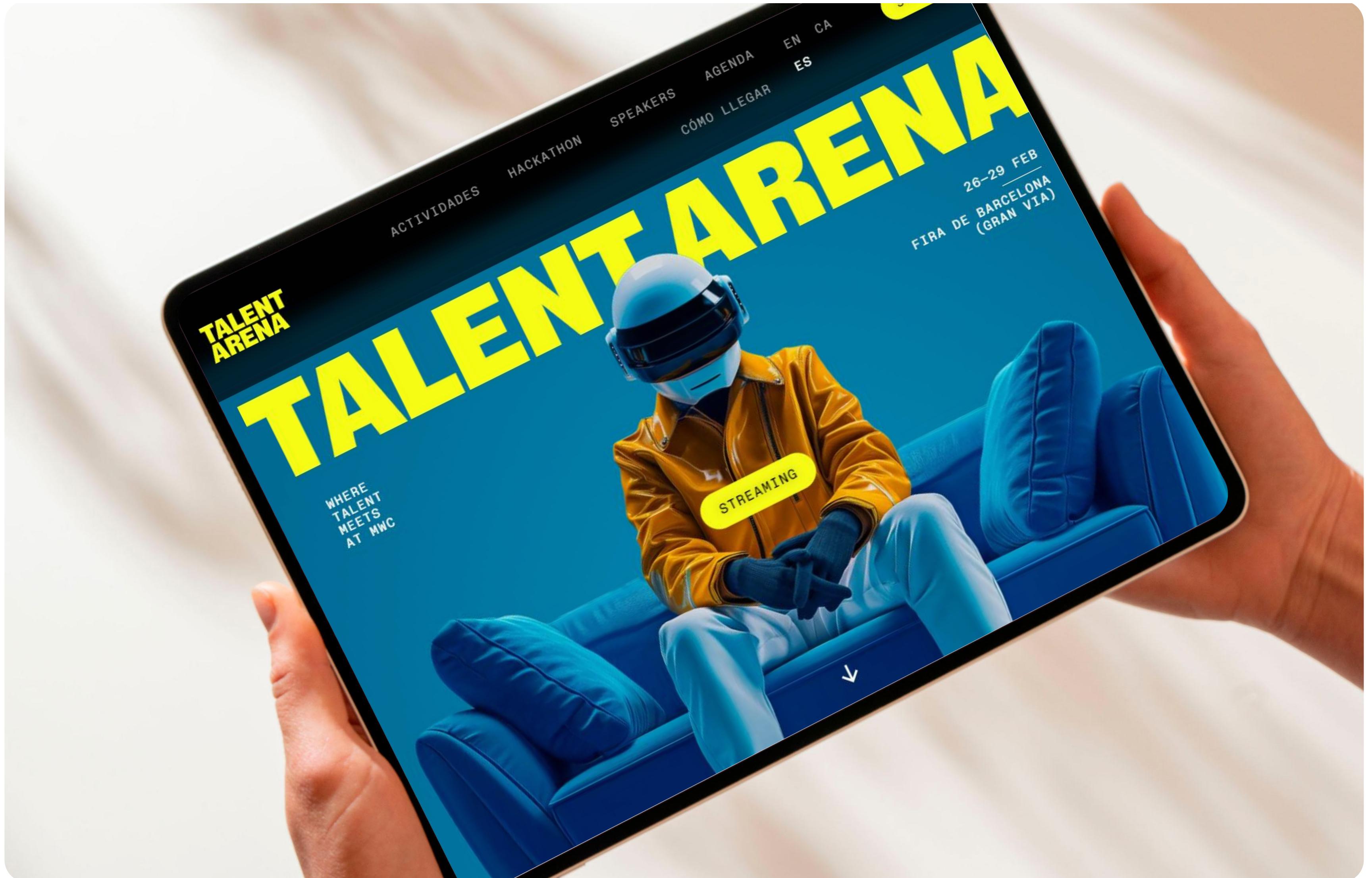
Ejemplo de banners del cartel genérico.

En este ejemplo vemos cómo funciona el claim y los logotipos de patrocinios.



WEB

Ejemplo de la página de inicio de la web.



MAILING

Ejemplo de mailing.

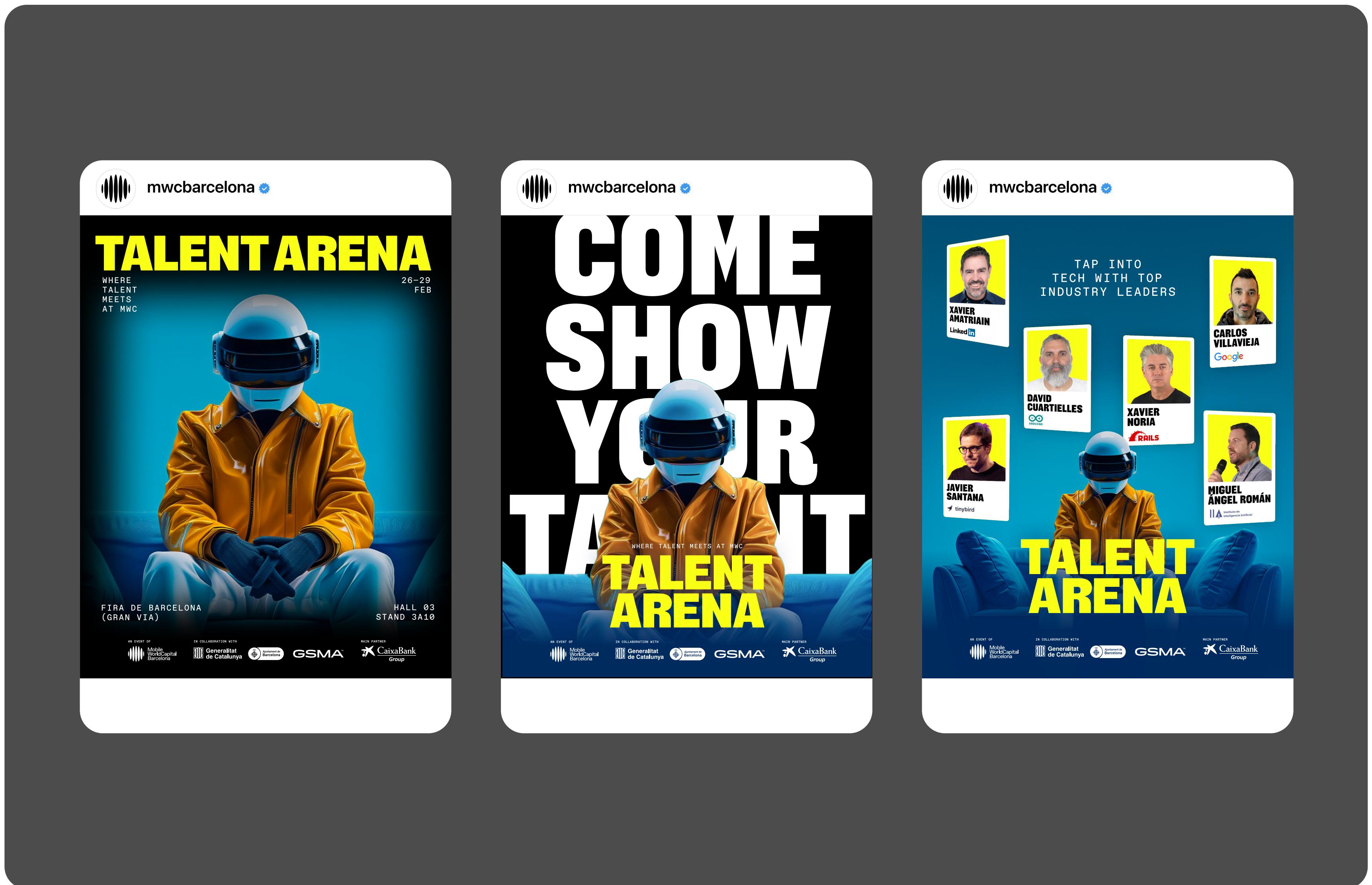


POSTS (PAID)

Ejemplos de posts para social media, en este caso posts paid.

En estos ejemplos vemos diferentes layouts:

- izq.: marco borroso de la imagen
- medio: texto por detrás del personaje
- der.: tarjetas de ponentes en 3d

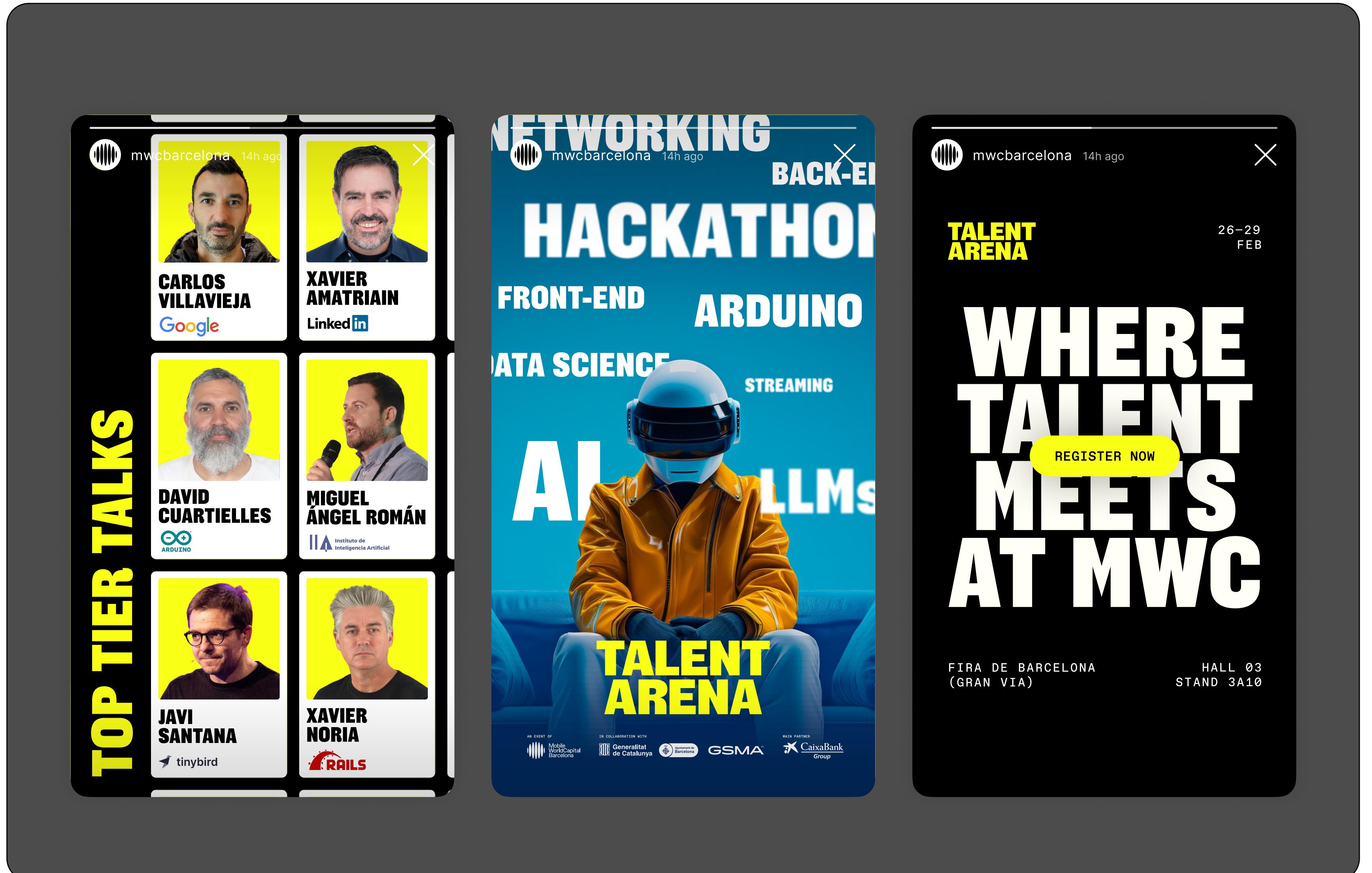


STORIES (PAID)

Ejemplos de stories para social media, en este caso paid.

En estos ejemplos vemos diferentes layouts:

- izq.: composición con las tarjetas de los ponentes
- medio: texto por detrás del personaje
- der.: claim en grande

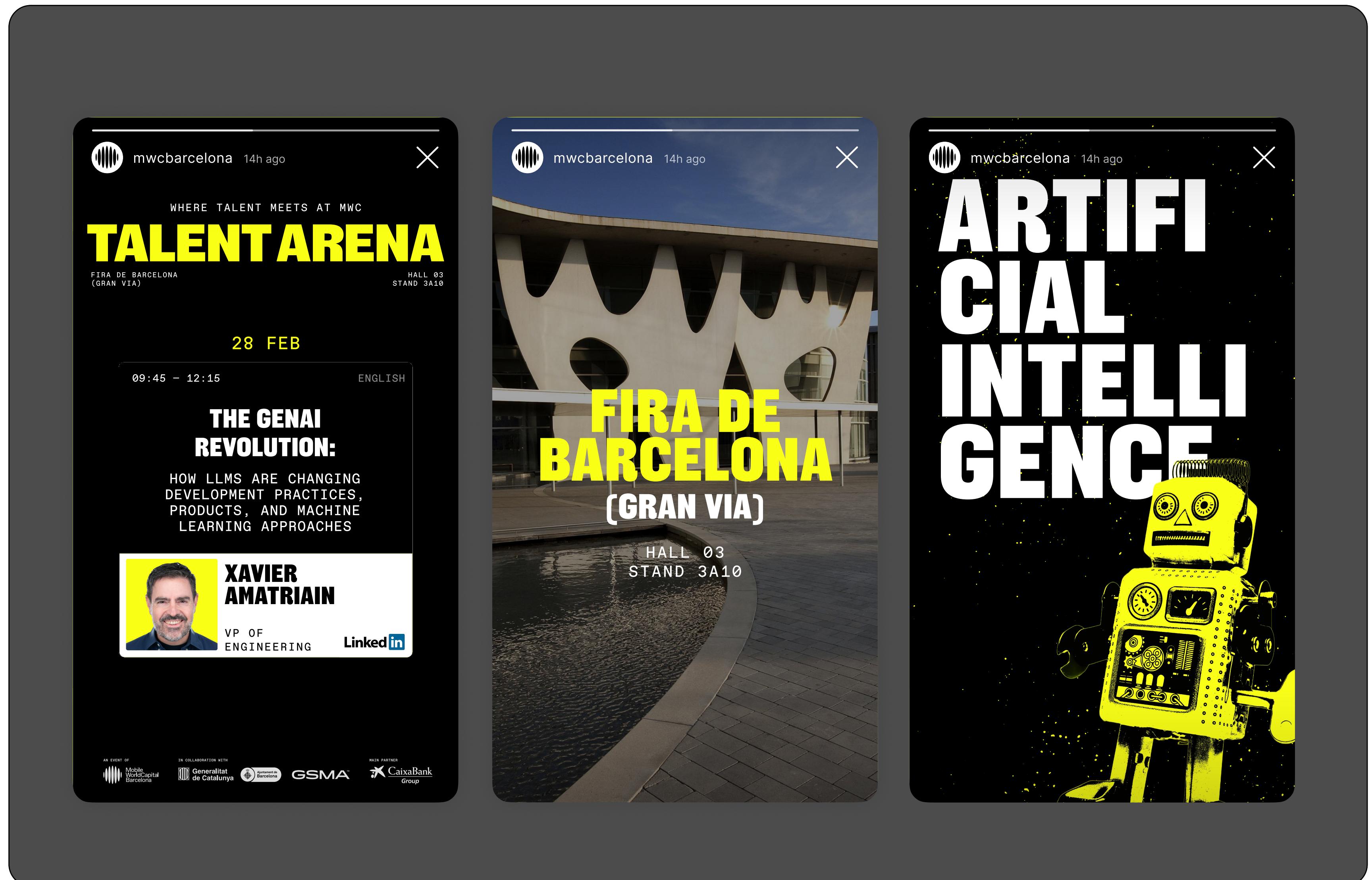


STORIES (ORGANIC)

Ejemplos de stories para social media, en este caso orgánicas.

Vemos diferentes ejemplos:

- izq.: story agenda
- medio: story ubicación
- der.: story tema/actividad



TALENT ARENA

SI TIENES ALGUNA PREGUNTA SOBRE
NUESTRA IDENTIDAD VISUAL O SU
APLICACIÓN, NO DUDES EN CONTACTARNOS:
ARUIZ@MOBILEWORLDCAPITAL.COM