

Talent Arena

Brandbook

**TALENT
ARENA**

MANUAL DE MARCA

Una marca es la suma de todas sus impresiones.

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.”

Versón horizontal

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



Digital: 55 px

Impresión: 20 mm



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).

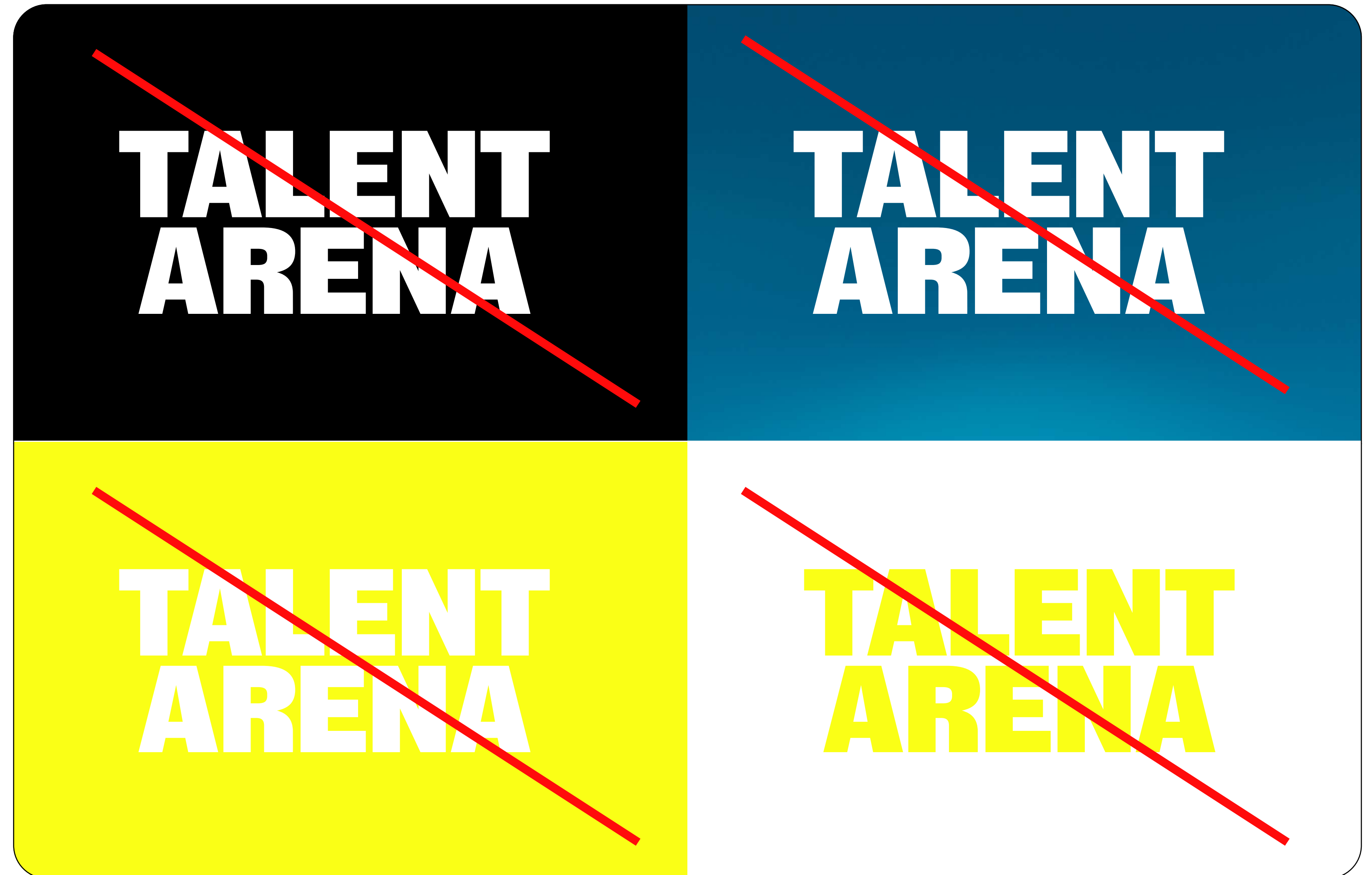
*Ver 02. Colores



LOGOTIPO: COLOR DONT'S

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

El logotipo irá acompañado siempre del claim institucional, a no ser que, por tratarse de una aplicación de tamaño reducido, este sea ilegible. Además el logotipo tiene un subclaim que se aplicará en la parte inferior del logotipo tal y como aquí se indica.

Por otra parte, el claim principal puede convivir con información adicional, como ubicaciones y fechas. En tal caso, se aplicarán en los extremos del logotipo y en tres líneas.

WHERE DIGITAL TALENT MEETS
**TALENT
ARENA**
FEED YOUR PRO

WHERE DIGITAL TALENT MEETS
**TALENT
ARENA**
MARCH> FIRA
03-05 MONTJUÏC
/2025/ /BCN

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

COLORES SECUNDARIOS

Los colores secundarios de la identidad visual de Talent Arena están compuestos por una paleta de cuatro colores complementarios, seleccionados para aportar versatilidad, energía y dinamismo a las aplicaciones gráficas, sin perder coherencia con los colores principales de la marca.



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

CRU CONDENSED BLACK

TÍTULOS SECUNDARIOS

Uppercase
Letter spacing 12%

FAVORIT MONO REGULAR

CUERPO DE TEXTO

(Web)

ABC Favorit en Regular para cuerpo de texto para web.

BOTONES

UPPERCASE

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

REPRESENTACIÓN DEL TARGET

El universo visual de Talent Arena incorpora una serie de personajes generados por Inteligencia Artificial como recurso gráfico principal para representar al público objetivo del evento.

Estos personajes están diseñados para facilitar la identificación emocional y asociación aspiracional con la marca, integrando rasgos y estilos que reflejan la diversidad, la innovación y el pensamiento disruptivo del ecosistema tech.

Imagen 2024



Imágenes 2025



IMÁGENES GENERADAS POR IA

Dentro del universo visual de Talent Arena, las imágenes se generan mediante procesos creativos basados en Inteligencia Artificial, consolidando una identidad visual innovadora, coherente con la naturaleza tecnológica del evento.

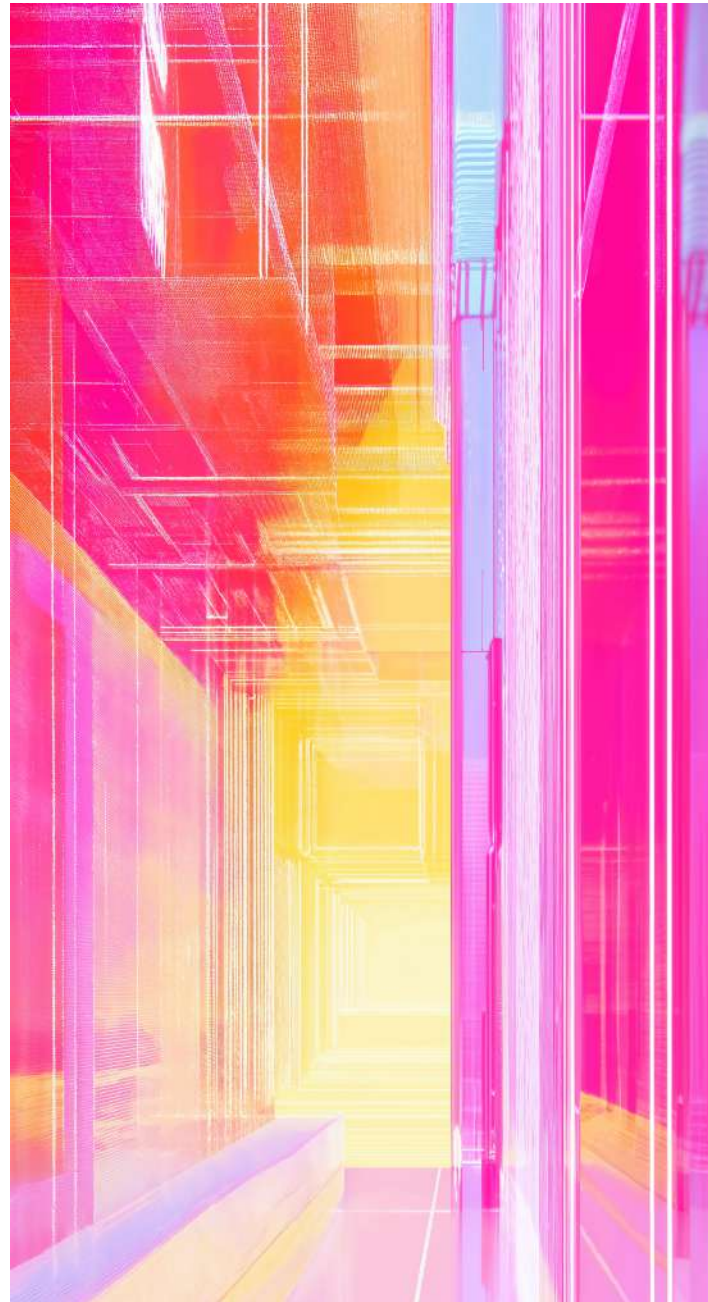
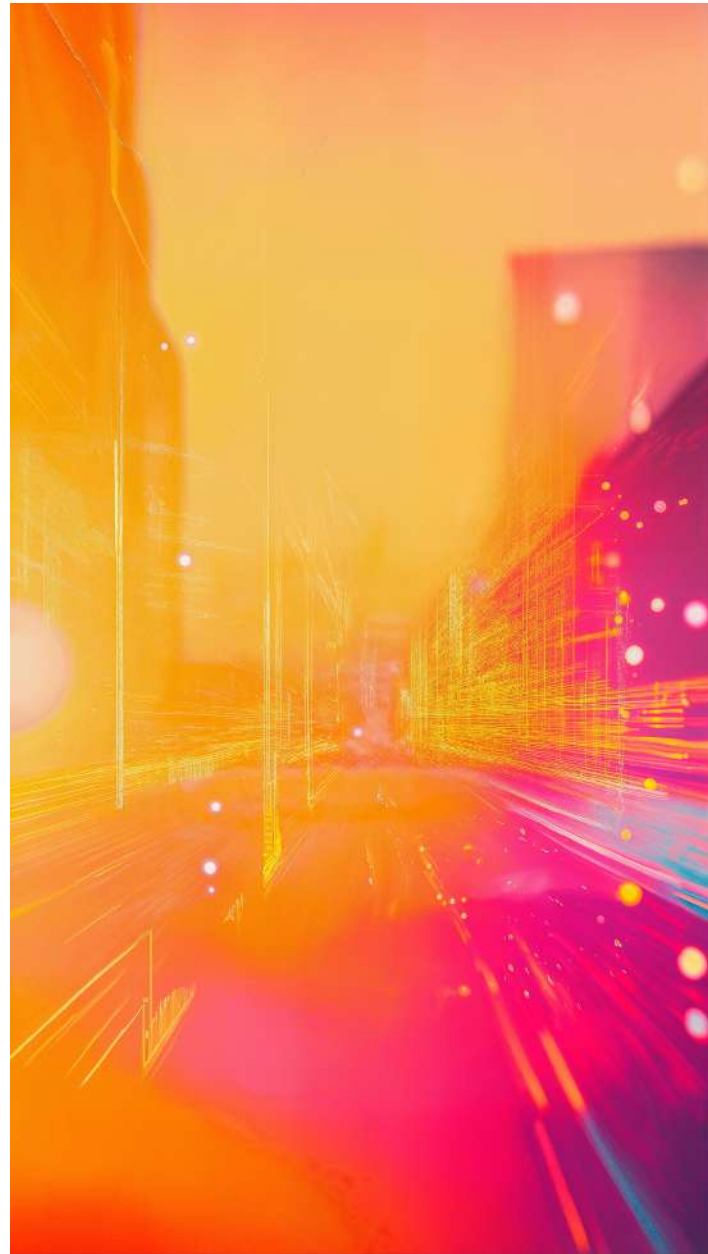
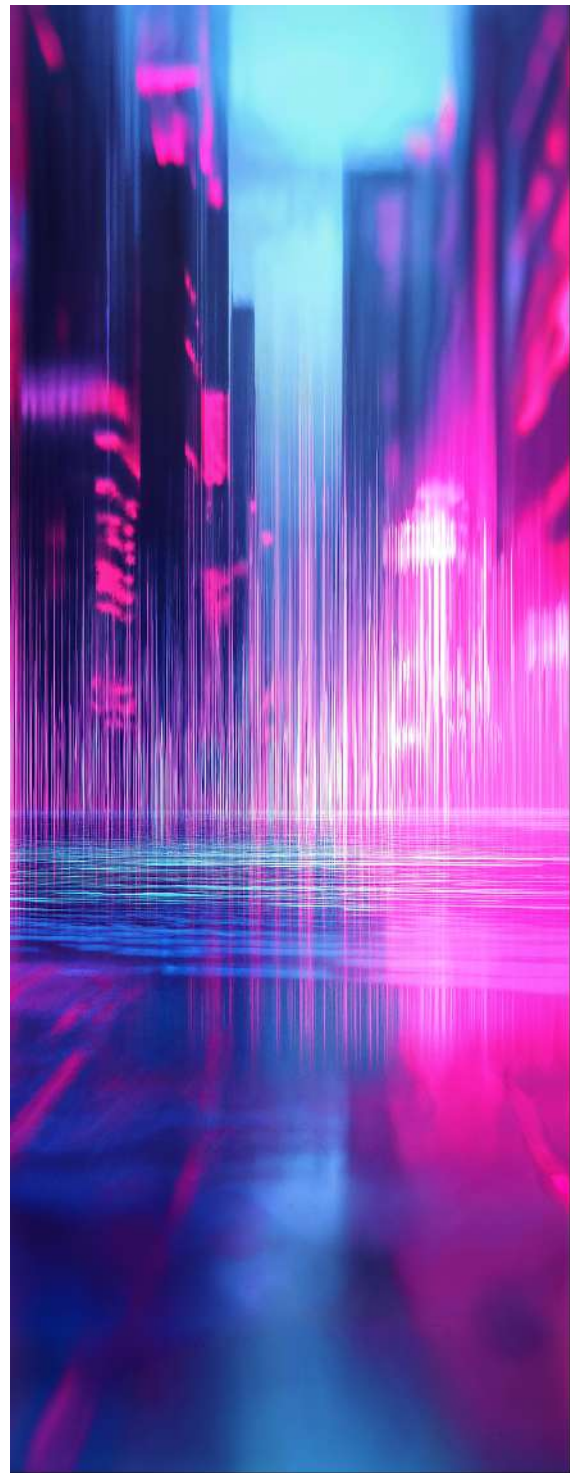
Se recurre a la paleta de colores secundarios asegurando una coherencia cromática en todo el ecosistema gráfico. Estos colores funcionan tanto como fondo visual como en elementos protagonistas dentro de las imágenes, aportando unidad y reconocimiento de marca.



UTILIZACIÓN DE TEXTURAS

Las texturas de Talent Arena se generan mediante Inteligencia Artificial y construyen un universo visual abstracto que complementa la identidad gráfica del evento. Estas composiciones se basan en la paleta de colores secundarios y combinan elementos como el efecto “agua mojada”, filtros líquidos y fondos urbanos sugeridos, que aportan profundidad y una atmósfera tecnológica y futurista sin mostrar referencias explícitas.

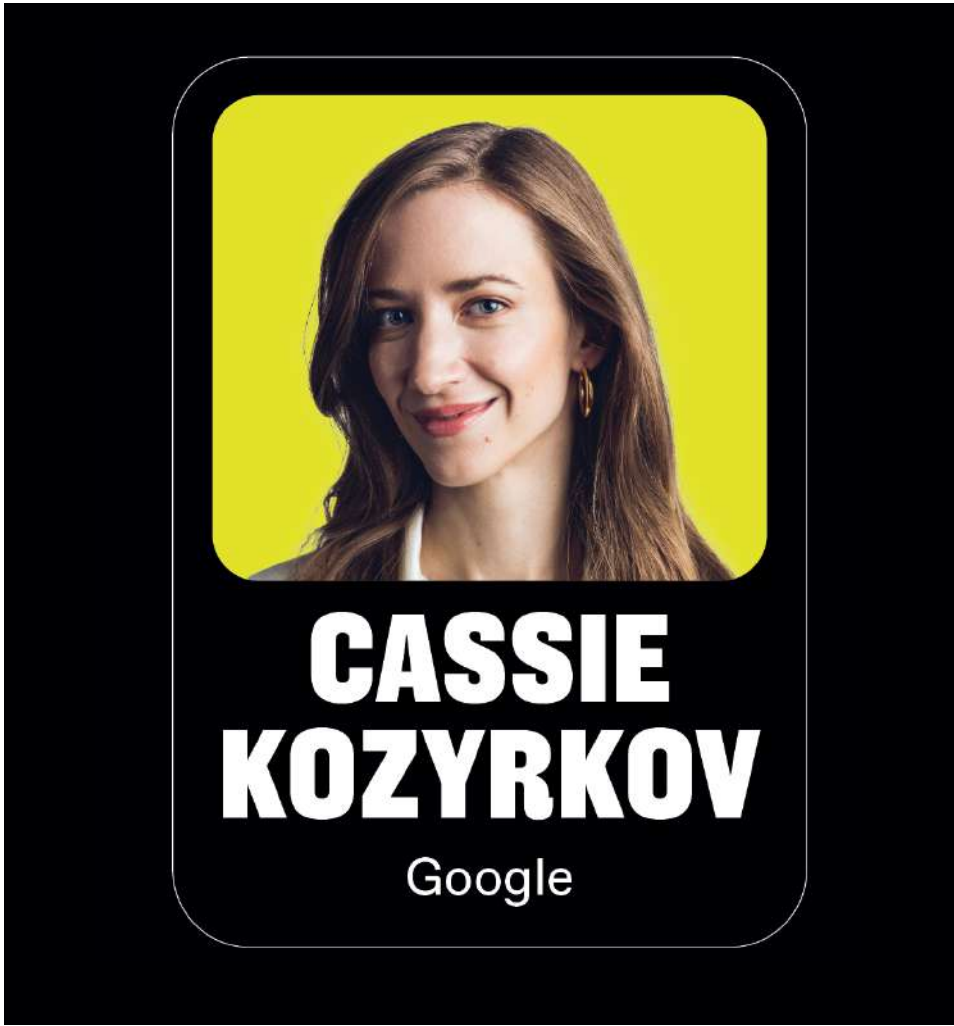
El estilo visual incluye formas geométricas integradas, gradientes de color y efectos de luz que refuerzan la sensación de tridimensionalidad y dinamismo



TRATAMIENTO DE PONENTES

Las fotografías referentes a ponentes del evento, deberán recortarse e incluirse sobre el fondo amarillo corporativo.

La aplicación de la imagen de los ponentes deberá seguir la plantilla que se plantea aquí. El nombre del ponente se tratará en CRU Condensed y el cargo en Favorit Mono.

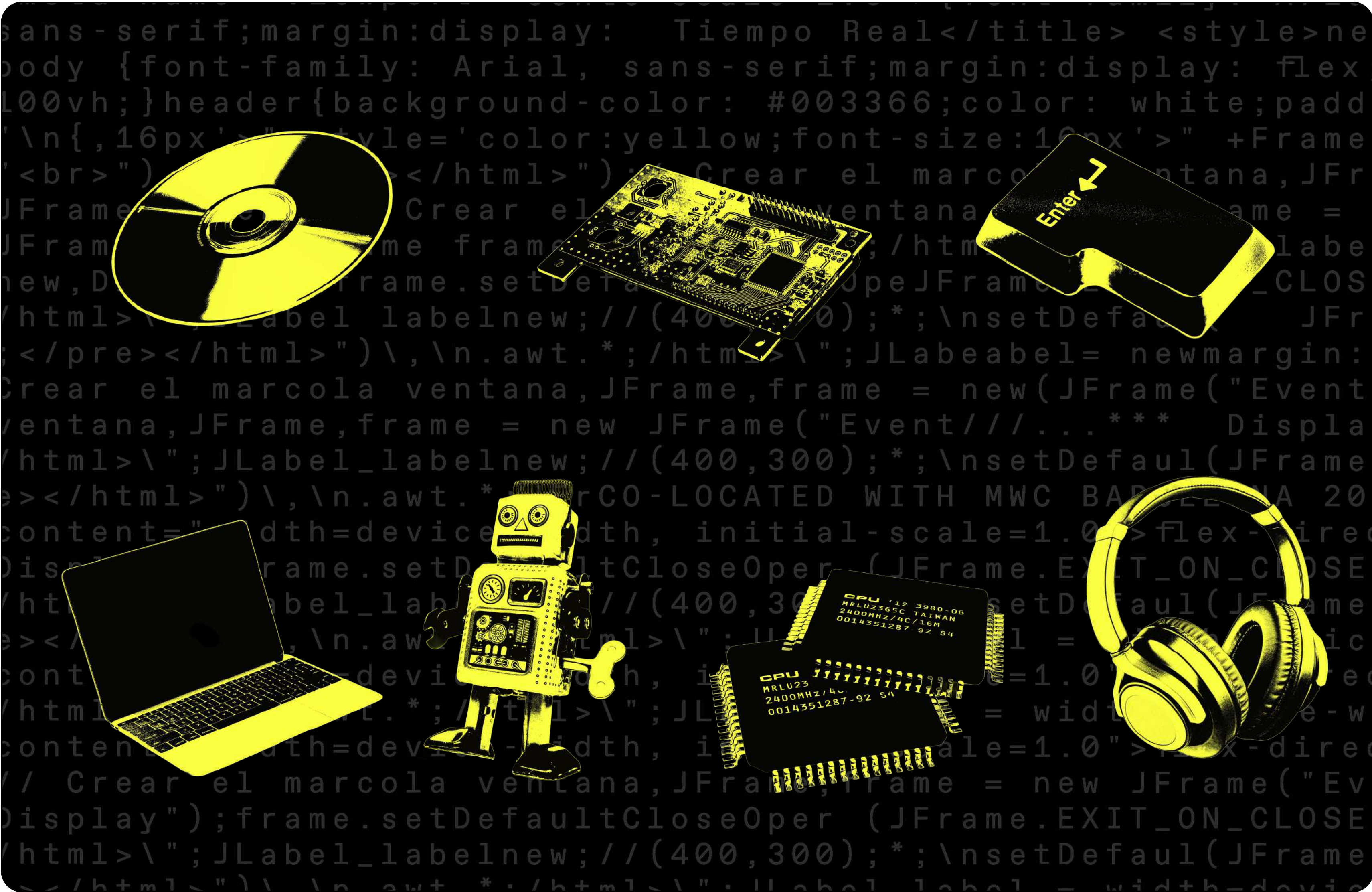


05 RECURSOS GRÁFICOS

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.

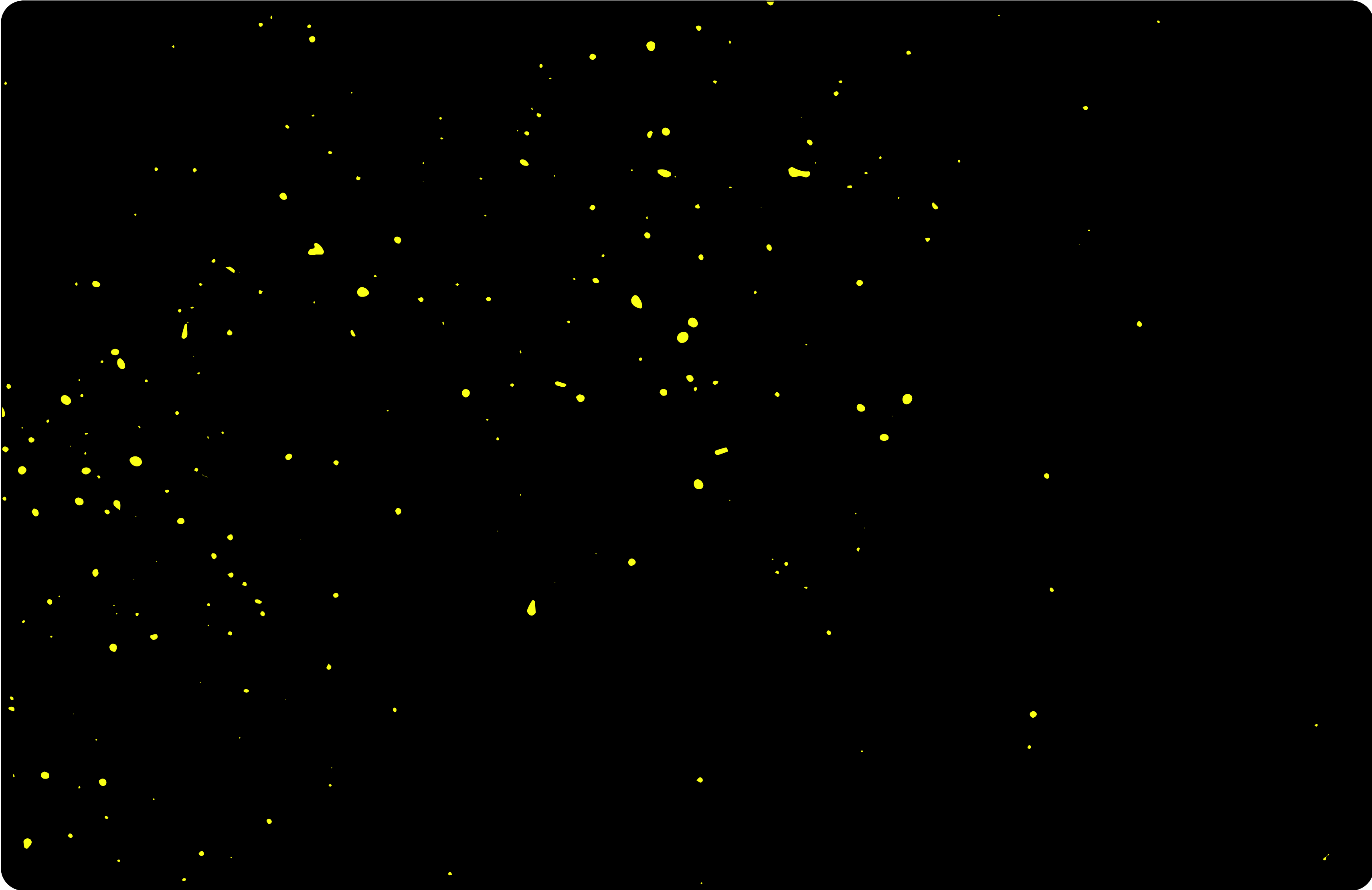
Para lograr este efecto, aplicamos a fotografías corrientes el efecto *Umbral* (en photoshop) y después un efecto *Duotono* con los colores negro y amarillo.



FONDO TEXTURA

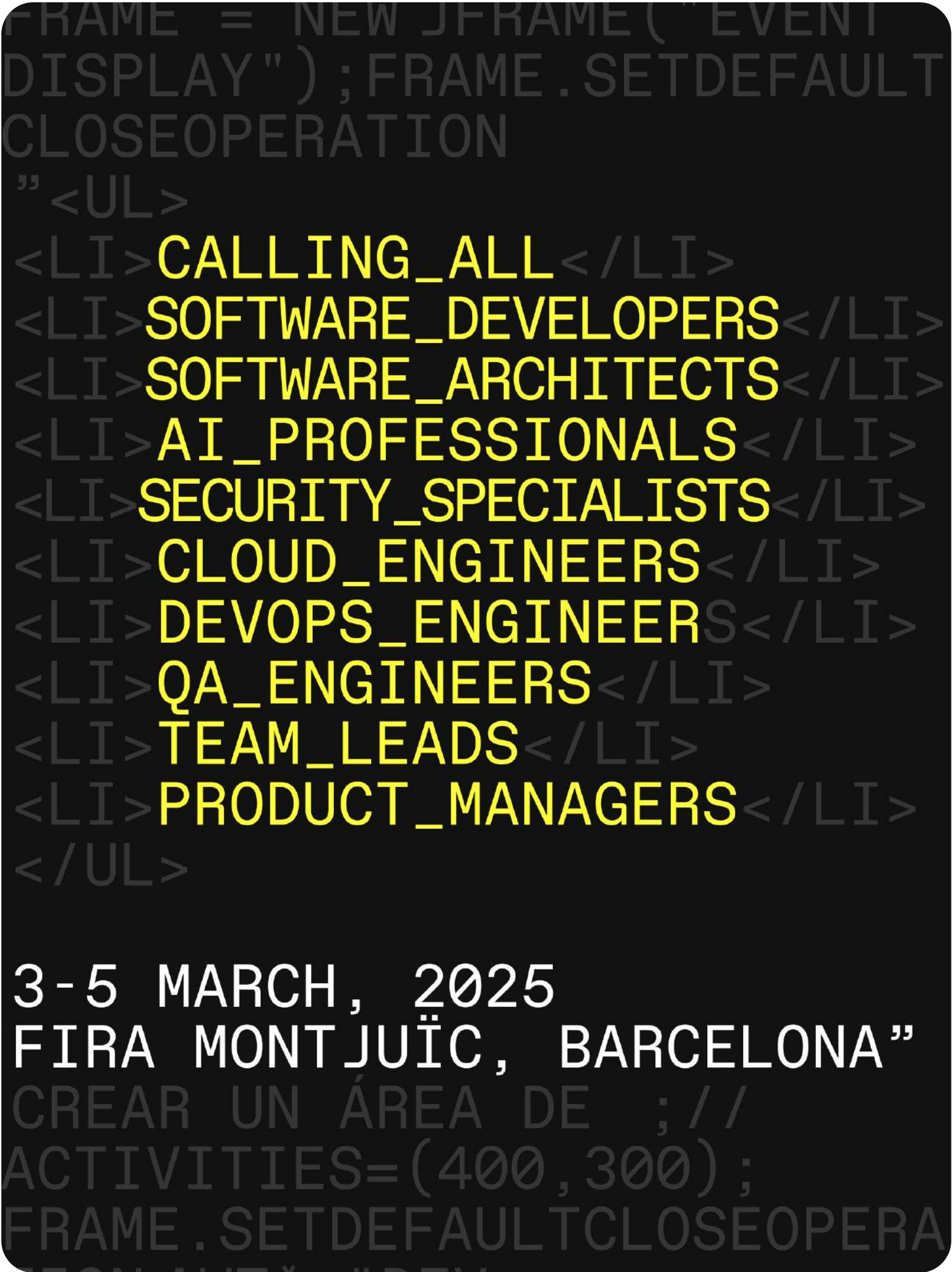
Para darle textura y profundidad a los fondos en aplicaciones audiovisuales se usará el siguiente fondo negro con detalles en amarillo que servirá de separación de contenido.

Por encima se podrán incorporar titulares en la tipografía adecuada para indicar mensajes clave.



FONDO TEXTURA

Por otra parte, también se incluye en el brandbook la utilización de un fondo negro con código de programación que podrá ser utilizado tanto en elementos audiovisuales, presentaciones o materiales de comunicación online y offline sobre la cuál se podrá incluir información destacada del evento.

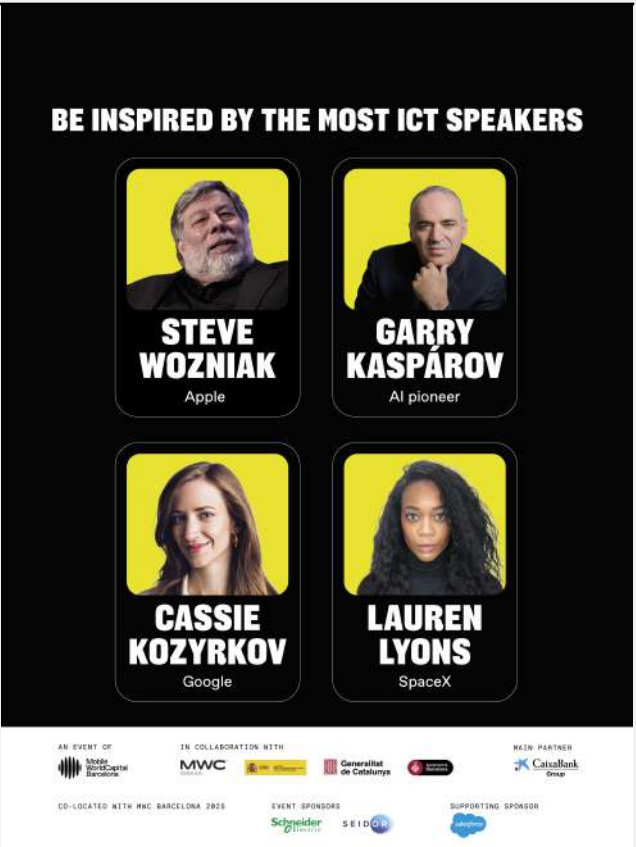


06 APLICACIONES GRÁFICAS

EXTERIOR

Las piezas exteriores, como banderolas, marquesinas o lonas, combinan elementos de la campaña gráfica con la identidad visual corporativa de Talent Arena, garantizando coherencia de marca en espacios públicos de alta visibilidad.

Este tipo de soportes debe incorporar siempre un faldón inferior destinado a la inclusión de los logotipos de los impulsores del evento, manteniendo su correcta jerarquía y legibilidad. El diseño debe priorizar el impacto visual, el reconocimiento de marca y la claridad del mensaje en entornos urbanos o de gran tránsito.



MERCHANDISING

El desarrollo de piezas de merchandising deberá basarse exclusivamente en los elementos de la identidad visual definidos en este brandbook, incluyendo ilustraciones de objetos, paleta cromática y recursos gráficos secundarios.

No se utilizarán imágenes de campaña en este tipo de soportes, garantizando así una estética más versátil, limpia y coherente con el uso cotidiano de estos productos



ROPA STAFF

La indumentaria del staff utilizará exclusivamente recursos de la identidad visual de Talent Arena, priorizando un diseño limpio, reconocible y alineado con la estética del evento.

Además, se permite el uso de recursos inspirados en lenguajes de programación, como la inclusión de etiquetas tipo código, reforzando así la vinculación del evento con el entorno digital y tecnológico.



POSTS GENÉRICOS

Los posts que engloban contenidos informativos como anuncios de ponentes o sponsors deben construirse a partir de los recursos gráficos definidos en la identidad visual de Talent Arena.

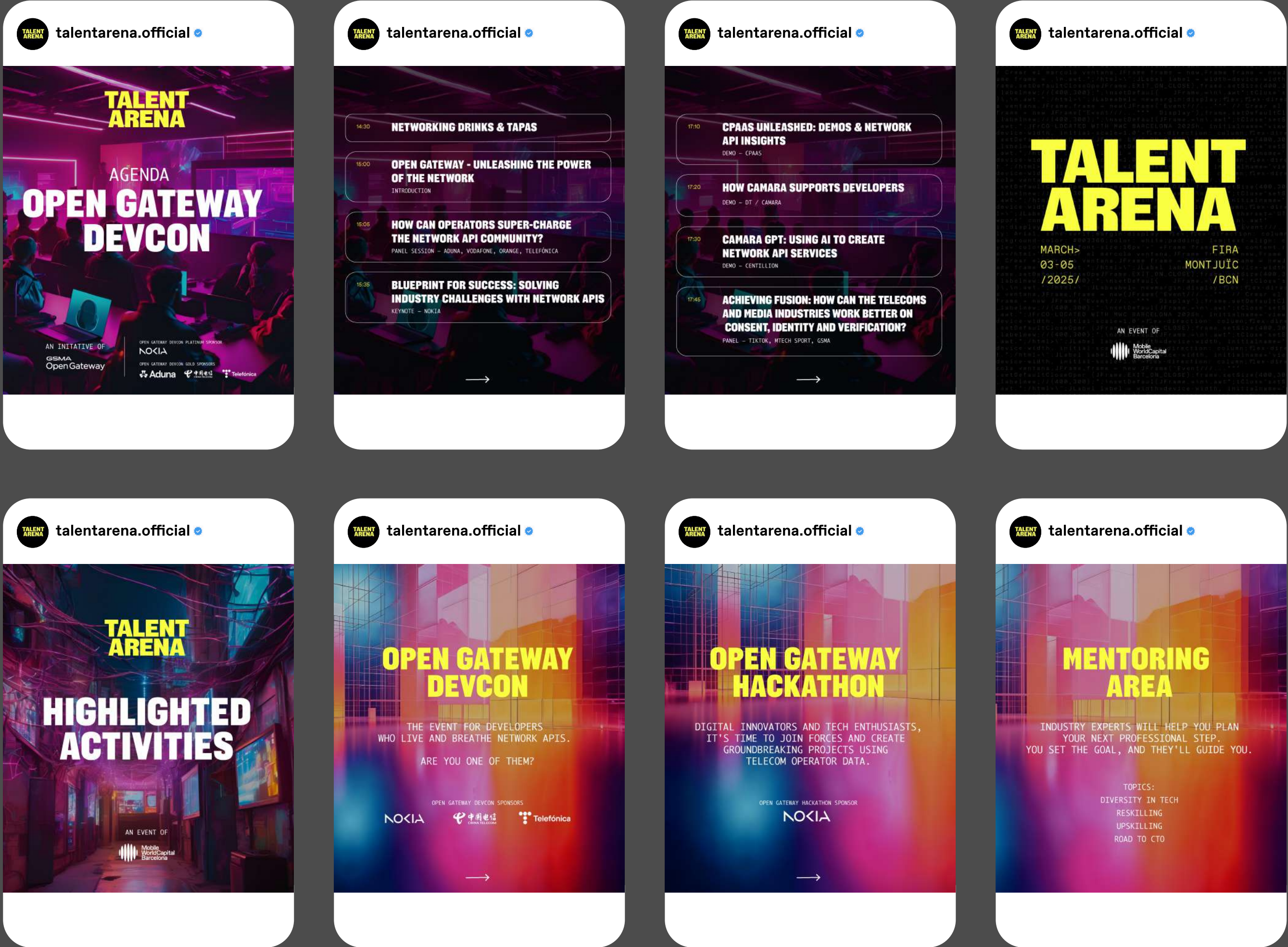
Se recomienda incluir siempre el logotipo del evento de forma visible para reforzar la presencia de marca, así como mantener una coherencia en el uso de tipografías, colores y composiciones.



POSTS DE ACTIVIDADES

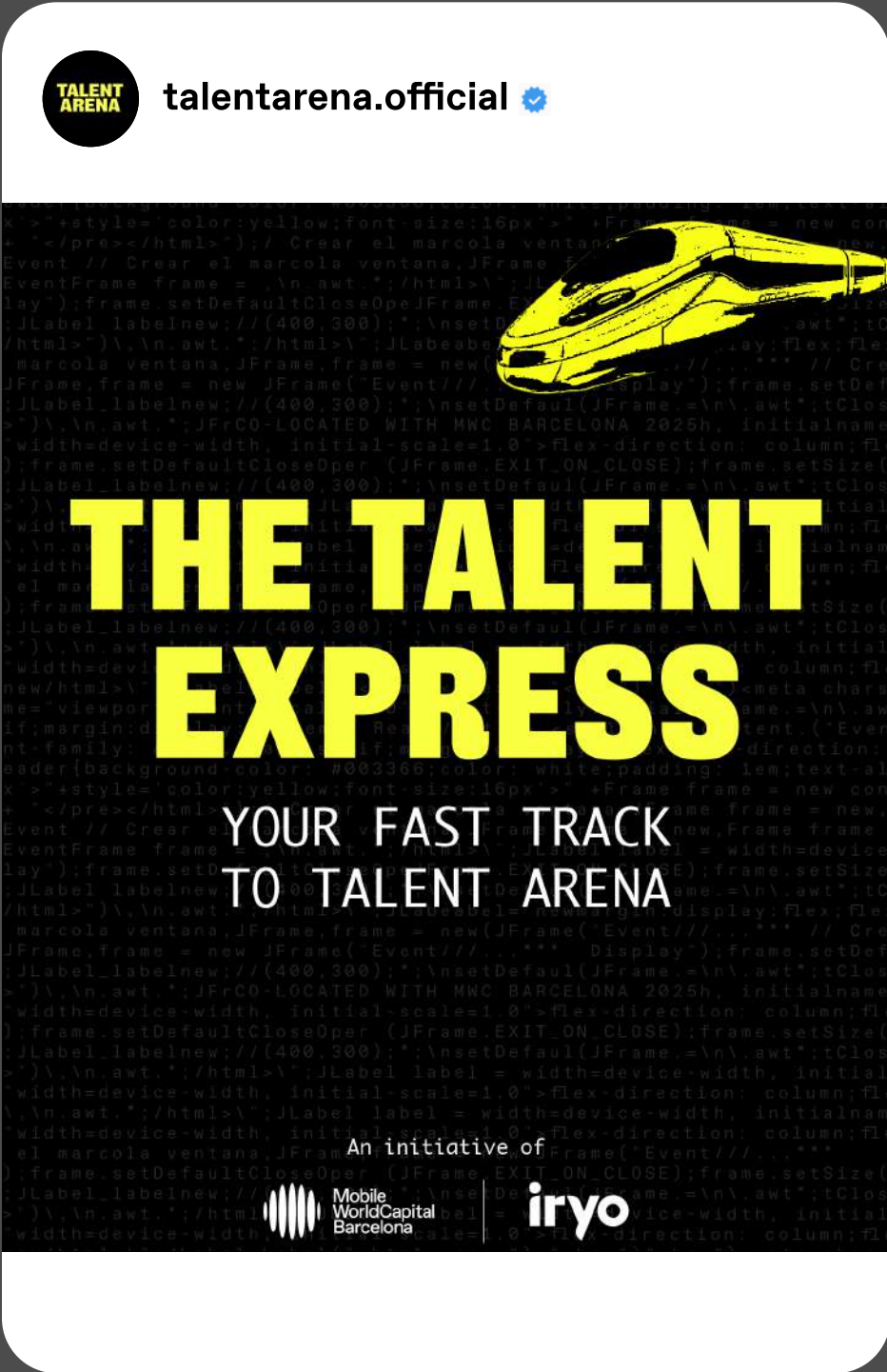
Los posts asociados a promocionar información relativa a los ejes de actividades del evento así como a la agenda de contenidos deberán incluir a nivel visual referencias fotográficas o texturas gráficas realizadas mediante inteligencia artificial.

Se recurrirán a los colores complementarios y a las tipografías definidas en el brandbook, cuidando la legibilidad del contenido.

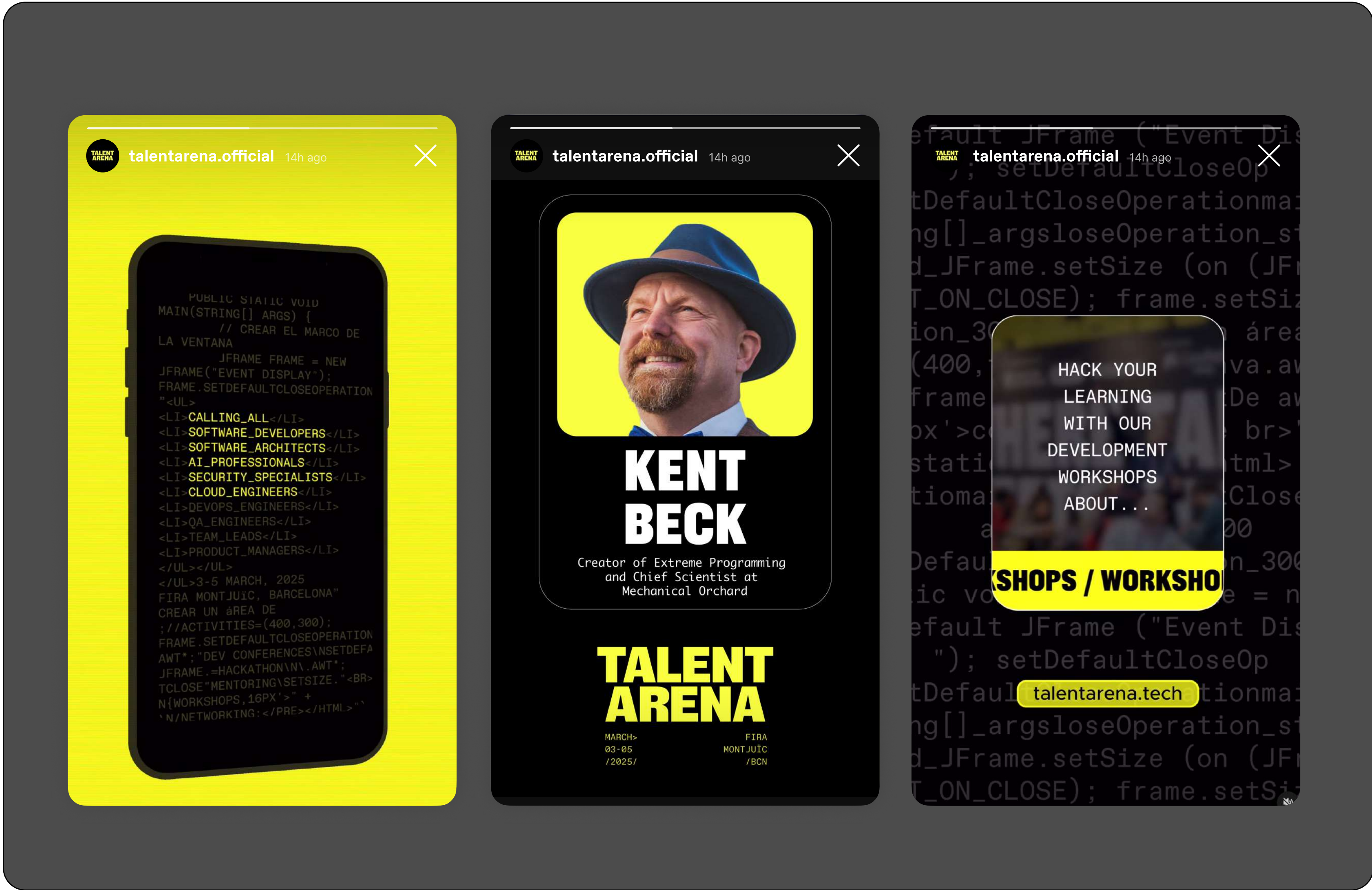


POSTS COLABORACIONES

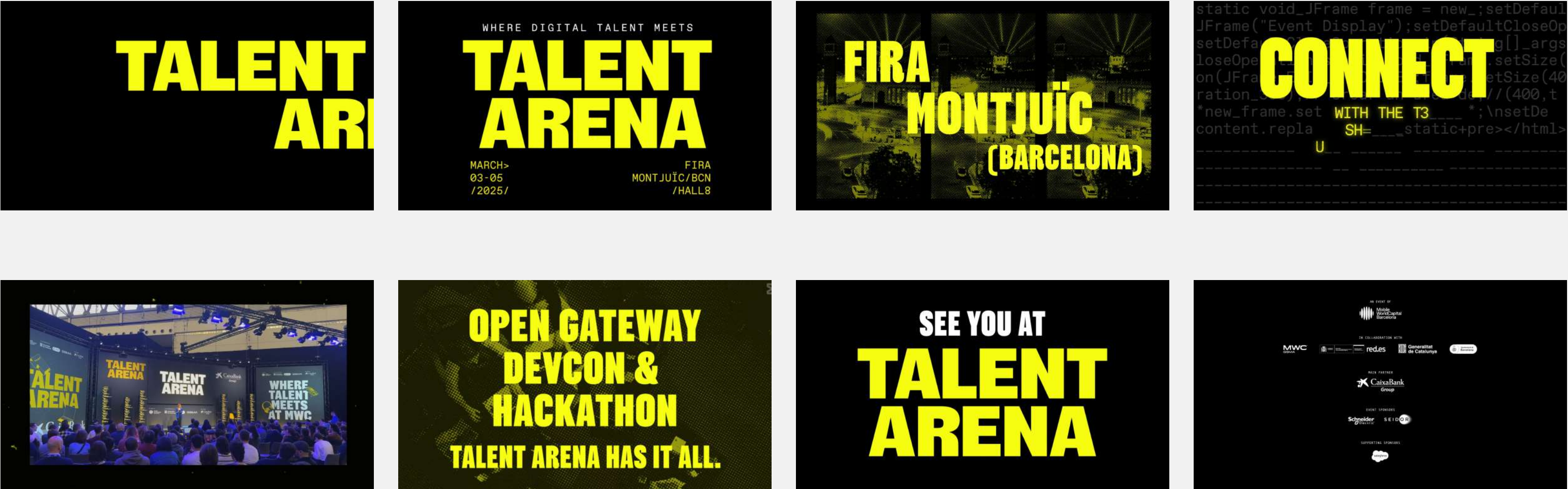
Los posts asociados a visibilizar acciones que se realizan en el marco de Talent Arena con otras entidades deberán seguir las líneas gráficas de la identidad visual del evento.



STORIES
(ORGÁNICOS)



VIDEOS
(STORYBOARD)

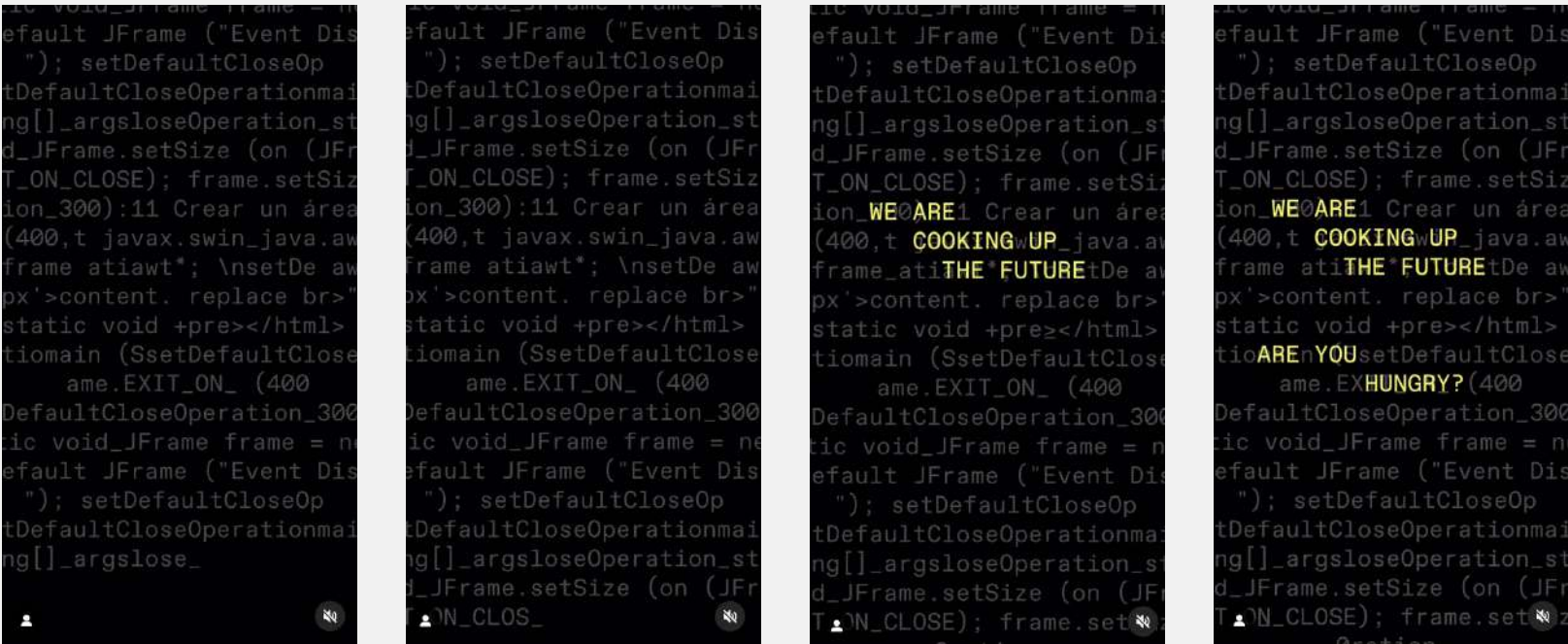


EFFECTOS VIDEOS

En la producción de videos para redes sociales se podrán incorporar recursos gráficos como la utilización de elementos de código, entramados, animaciones del logo u efectos en el texto como los que se incluyen en la imagen.

Todos los videos deberán cerrar con una pantalla de logos de impulsores y sponsors principales siguiendo la jerarquía y relevancia definida para ello.

Animación código



Animación logo
y texto con efecto glich



Entramado amarillo
con imagen



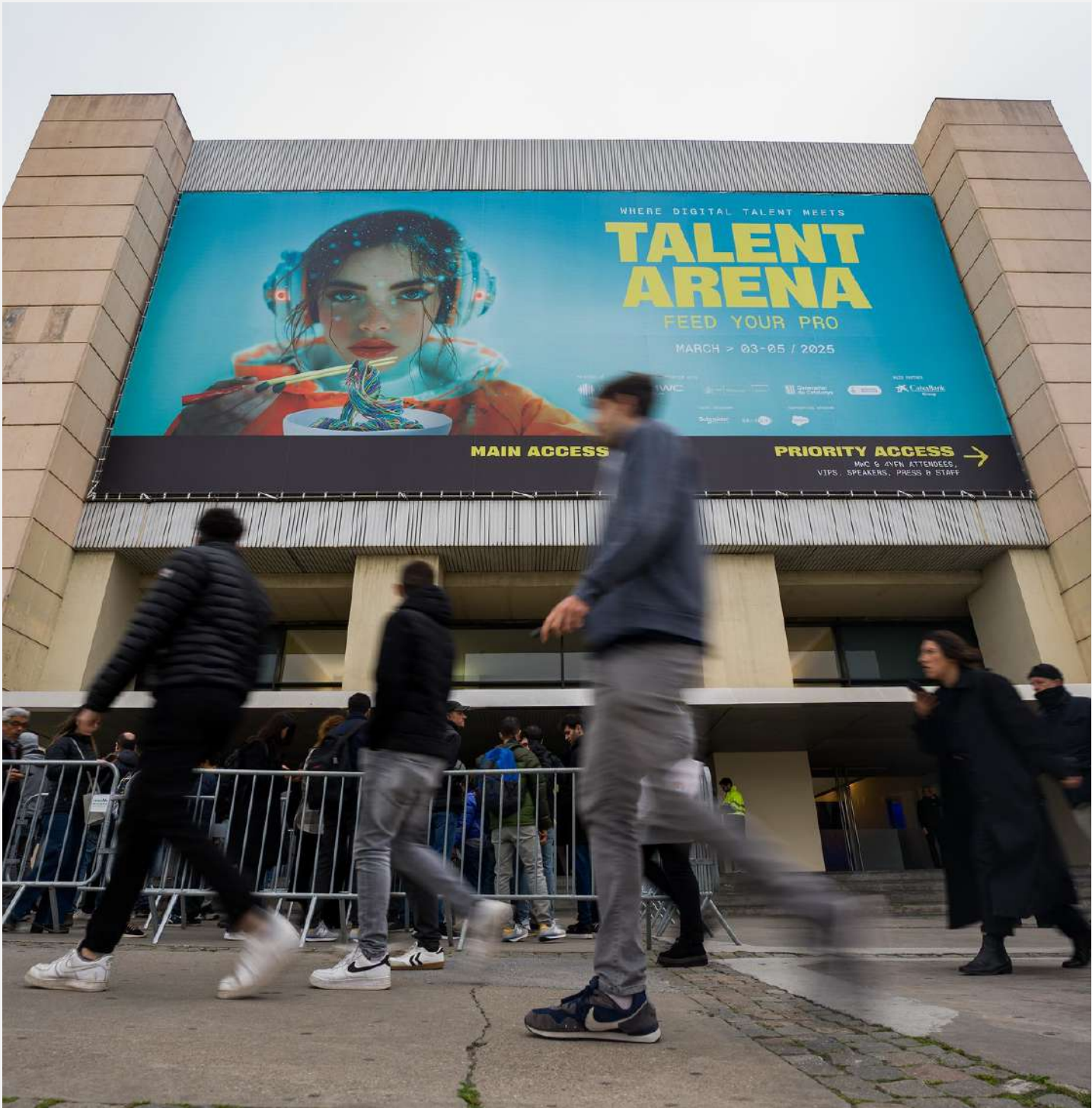
Cierre con
Sponsors



07 ONSITE

EXTERIOR

Las piezas exteriores destinadas a la promoción del evento, como lonas, vallas o marquesinas, entre otros, deberán utilizar la imagen de campaña como recurso principal.



EXTERIOR

En el caso de elementos exteriores con función informativa o de orientación, como tótems o banderolas direccionales, se deberá aplicar el sistema de identidad visual del evento.



ONSITE PHOTOCALL

El photocall podrá diseñarse utilizando texturas generadas por IA y colores complementarios definidos en la identidad visual del evento, siempre garantizando la legibilidad de todos los elementos incluidos.

Deberá incorporar obligatoriamente los elementos básicos de la identidad del evento: logotipo de Talent Arena, tagline o claim de campaña y los logos de los sponsors. Estos deberán aplicarse siguiendo su correspondiente categoría (partner, patrocinador, colaborador, etc.) y respetando la arquitectura de logos establecida, así como las proporciones y jerarquías definidas.

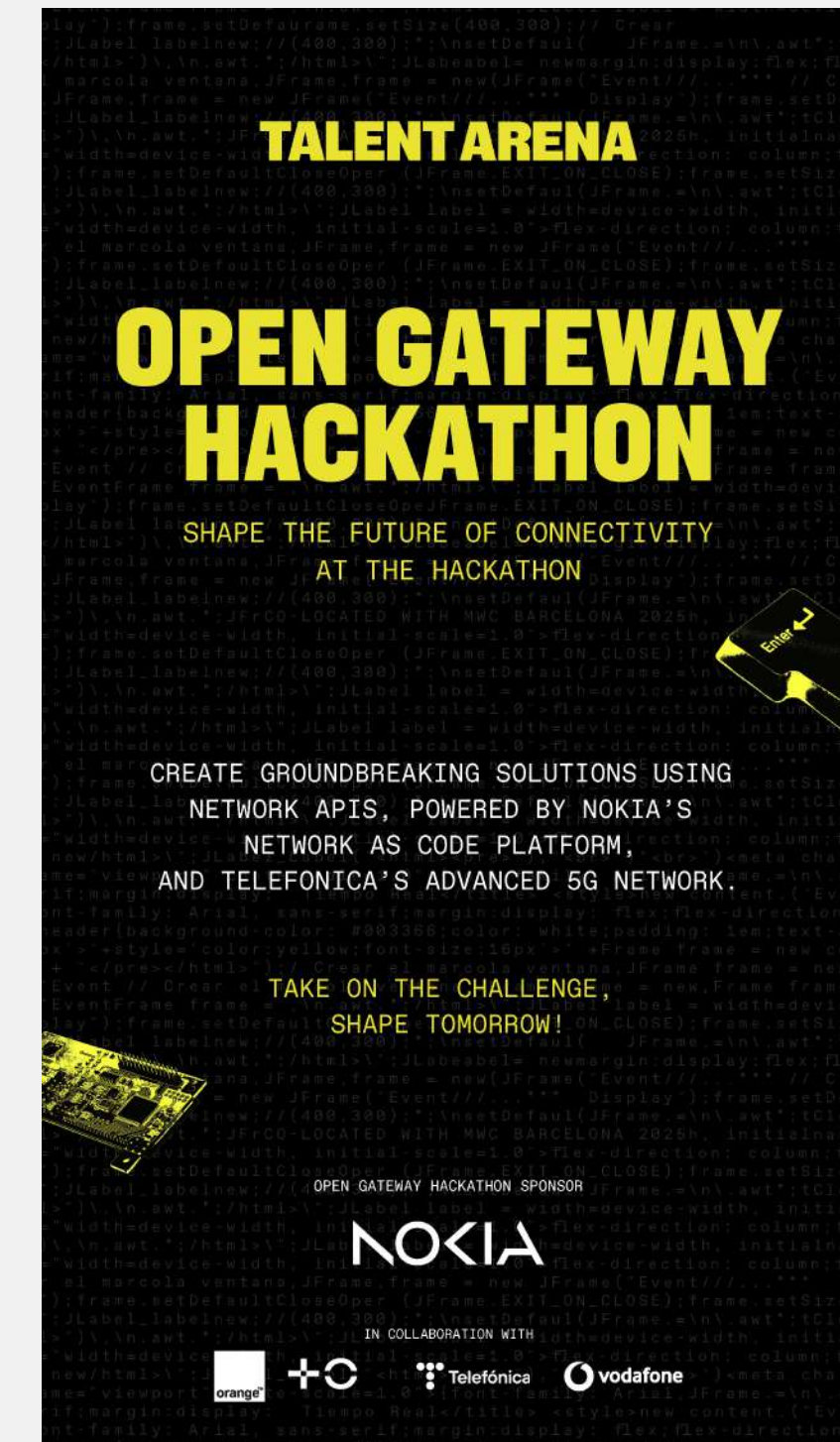
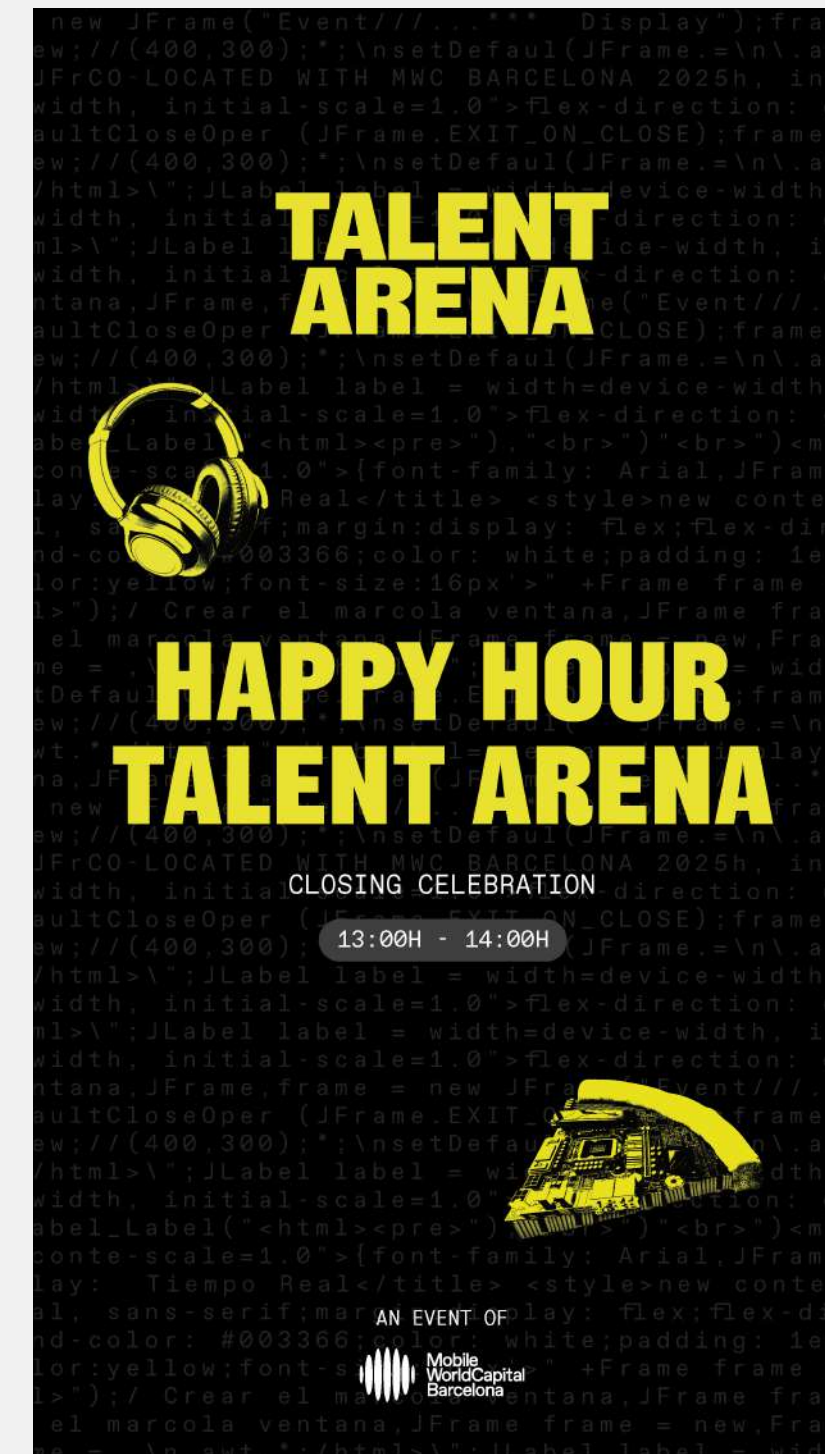
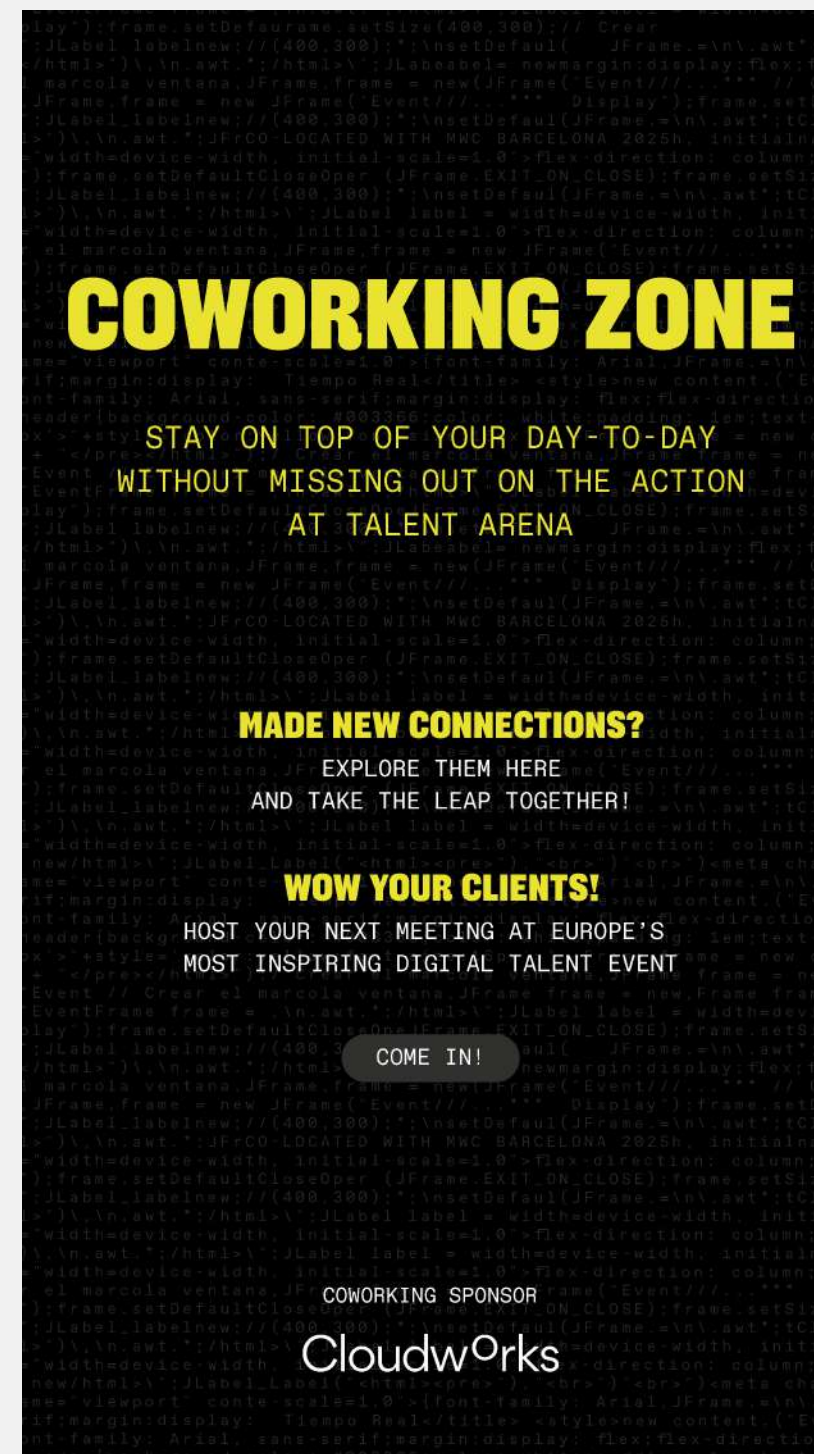


INTEGRACIÓN DE SPONSORS

El logotipo de los sponsors se integrarán en aquellos elementos de señalética que sean necesarios en cada zona según su actividad en el evento. Se deberá incluir la nomenclatura de la categoría completa del sponsor para visibilizar su rol y, en caso de que no haya un sponsor asociado a esa zona, se visibilizará la marca Mobile World Capital Barcelona mediante la nomenclatura "AN EVENT OF".



PANTALLAS EVENTO



PANTALLAS
AGENDA
EVENTO

VISIONARY STAGE

3 MARCH > 9:30H / 14:30H

09:30H

SPANISH

HACKING YOUR BRAIN: TRANSFORMING FEAR INTO POWER

NATE GENTILE - DIGITAL TECH COMMUNICATOR & BUSINESS OWNER

10:00H

SPANISH

HOW TO MAKE REAL ROBOTS WALK WITH REINFORCEMENT LEARNING

HILARDO TOME - CTO AT KEYBOTEC

10:30H

ENGLISH

THE BENEFITS OF TRUNK BASED DEVELOPMENT (A REAL WORLD EXPERIENCE)

FRANCESCA PALM - FRONT-END DEVELOPER AT PORSOHE DIGITAL
DENISSE SANCHEZ - SOFTWARE ENGINEER AT PORSOHE DIGITAL

11:00H

SPANISH

AUTOMATE YOUR DAY, HACK YOUR LIFE

EDGAR PONG - DIGITAL TECH COMMUNICATOR & ENTREPRENEUR

11:30H

ENGLISH

AI IN BUSINESS: FROM CONCEPT TO IMPLEMENTATION

LAURA GIL - CHIEF DATA ANALYTICS OFFICER AT GDM

12:00H

ENGLISH

BEYOND THE HYPE: A DEVELOPER'S GUIDE TO RELIABLE AND SECURE GENAI

PAU RUE - ALDREA AI

12:30H

SPANISH

EVERYTHING IS QUANTUM

JOSÉ LUIS CHESPIR - PHYSICIST, SCIENCE COMMUNICATOR AND CREATOR OF THE PODCAST "QUANTUM FRACTURE"

13:00H

SPANISH

HACKERS WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

CHENAI ALONSO - CHIEF DIGITAL OFFICER AT TELEFONICA

13:30H

SPANISH

FROM BAIT TO BYTE: AI-POWERED PHISHING DETECTION

ALEX JENNINGS DE ALBER - HEAD OF CYBER INTELLIGENCE & SECURITY OPERATIONS CENTER AT BUNDELMINGER ENGELHEIM

14:00H

ENGLISH

TECHNOLOGY TRANSFORMATION WITH AI AND CYBER

DIMIT DOR - CYBERSECURITY EXPERT AND CTO AT CHECK POINT SOFTWARE TECHNOLOGIES

HOTSPOT TALKS

TALKS

4 MARCH

09:30H

ENGLISH

FROM CLASSROOM TO BOARDROOM: SUCCESS STORIES OF EAE ALUMNI

EAE

10:30H

ENGLISH

WHY DIGITAL SKILLS ARE THE KEY TO ACCELERATING EUROPE'S ENERGY TRANSITION

SCHNEIDER ELECTRIC

11:30H

ENGLISH

SANOFI & MCLAREN - HOW FI MINDSET IS BOOSTING PHARMACEUTICAL SUPPLY CHAIN OPERATIONS

SANOFI

12:30H

SPANISH

ATTRACTING AND RETAINING TALENT: AI IN SCIENCE

RED.ES

13:30H

ENGLISH

GAME CHANGERS: TALENT, AI, DATA AND NO LIMITS!

CIOMET

15:30H

SPANISH

THE NEW ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A DISRUPTIVE ELEMENT

ESIC

16:30H

CATALAN

THE WEB DEVELOPER PROFILE SEEN FROM A PROFESSIONAL RESKILLING PERSPECTIVE

IT ACADEMY - BARCELONA ACTIVA

17:30H

ENGLISH

TECH FOR SPACE: A REALITY OR SCIENCE FICTION?

IEEC

MENTORING

4 MARCH

TOPICS

DIVERSITY IN TECH

ROAD TO CTO

RESKILLING

UPSKILLING

10.00H > 13.30H

IT ACADEMY

EAE Business School Barcelona

nuclio digital school

IRON HACK

codebar barcelona

Google Developer Group Spain

SOC / Servei d'Assessoria de Catalunya

CSMA Advance

15.00H > 18.30H

IT ACADEMY

EAE Business School Barcelona

nuclio digital school

codebar barcelona

Google Developer Group Spain

SOC / Servei d'Assessoria de Catalunya

CSMA Advance

Est Digital

Co-funded by the European Union

WELCOME BARCELONA

4 MARCH

10:00H

CATALAN

WELCOME AJUNTAMENT

AJUNTAMENT DE BARCELONA

10:30H

CATALAN

THE KNOW_HOW OF TRAINING AND VOCATIONAL EDUCATION

CONSEJO DE L'EDUCACIO (GENERALITAT DE CATALUNYA)

11:30H

CATALAN

DO YOU NEED TO FILL YOUR VACANCIES? CATALUNYA INCOMING PROJECT, TALENT RETURN AND ATTRACTION TO EUROPE

UPC / SERVEI DE ORIENTACIO DE BARCELONA / EURES

12:30H

CATALAN

CONNECT WITH COMPANIES THAT INVEST IN DIGITAL TALENT OVER 45

BARCELONA ACTIVA

15:30H

CATALAN

BCN DIGITAL ECOSYSTEM

ESIC

16:30H

SPANISH

AI AS A TOOL TO STREAMLINE FUND MANAGEMENT. SUCCESS STORY: KIT CONSULTING BY RED.ES

RED.ES

5 MARCH

09:30H

ENGLISH

DATOS-CAT: FROM CLINICAL DATA TO INTEROPERABLE AND USABLE KNOWLEDGE

INSTITUT D'ENGINYERIA DE CATALUNYA (IBEC)

10:30H

ENGLISH

DIGITAL SKILLS NETWORKING: KEY DIGITAL TECHNOLOGIES TO EMPOWER SMEs

REGIAIRANCE

11:30H

SPANISH

CHECKMATE: SCIENCE AND TECHNOLOGY IN THE BATTLE AGAINST MULTIPLE SCLEROSIS

SANOFI

12:30H

CATALAN

FOSTERING RESEARCH AND DIGITAL TALENT IN BARCELONA: THE CREAFEMA GRANTS

AJUNTAMENT DE BARCELONA

13:30H

SPANISH

SKILLS NAVIGATOR PRESENTATION

EAE BUSINESS SCHOOL, BARCELONA

15:30H

SPANISH

WHERE IS THE MISSING TALENT? FROM NEW GENERATIONS TO NEW CHALLENGES

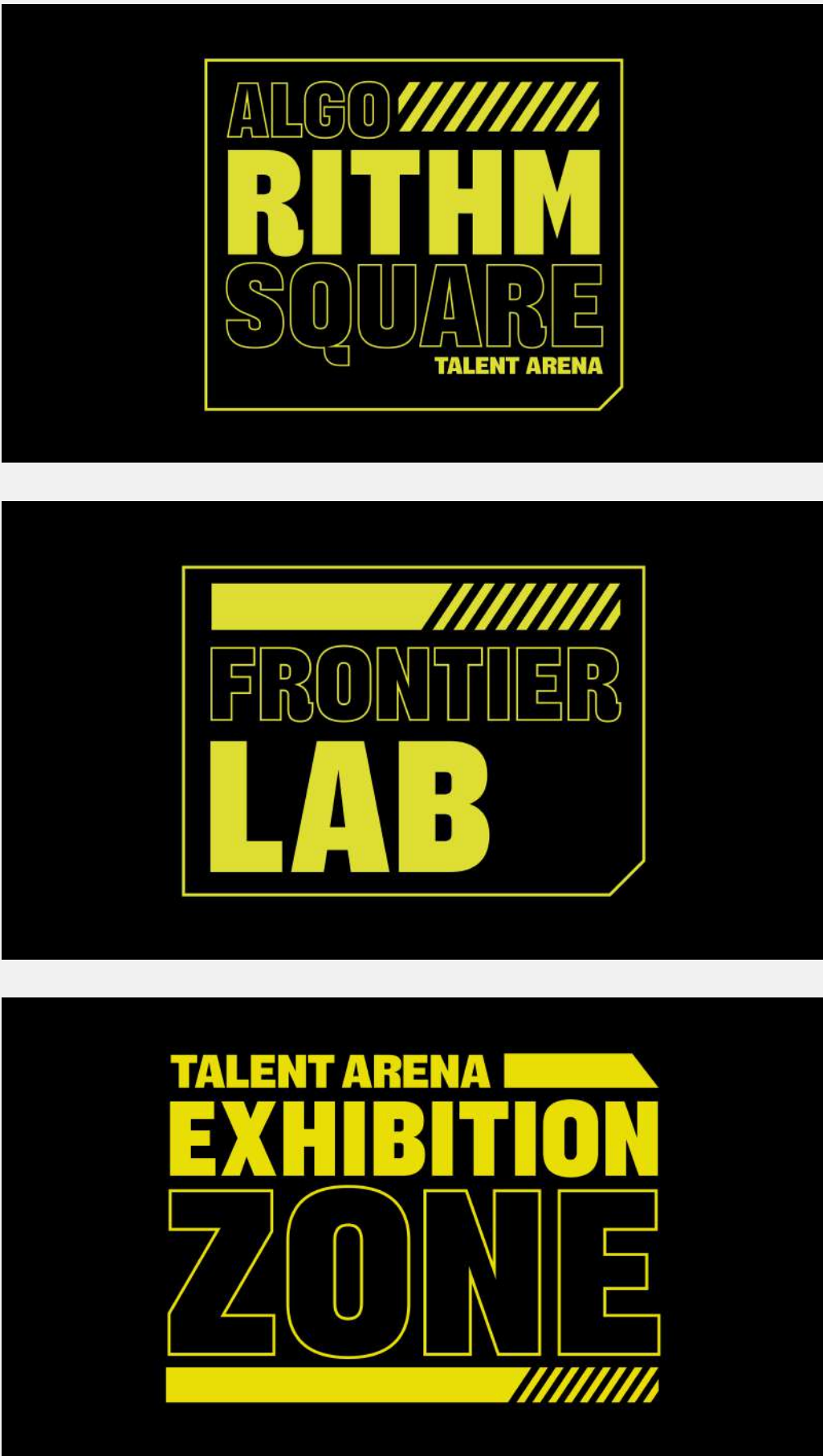
OUTVISE

PANTALLAS
EVENTO
ESCENARIOS



SEÑALÉTICA ZONAS

Todas las zonas del evento deberán estar debidamente identificadas mediante señalética vertical. Estas piezas gráficas deben seguir los principios de la identidad visual de Talent Arena, utilizando tipografías, colores principales y recursos gráficos propios del sistema visual.



SEÑALÉTICA ZONAS

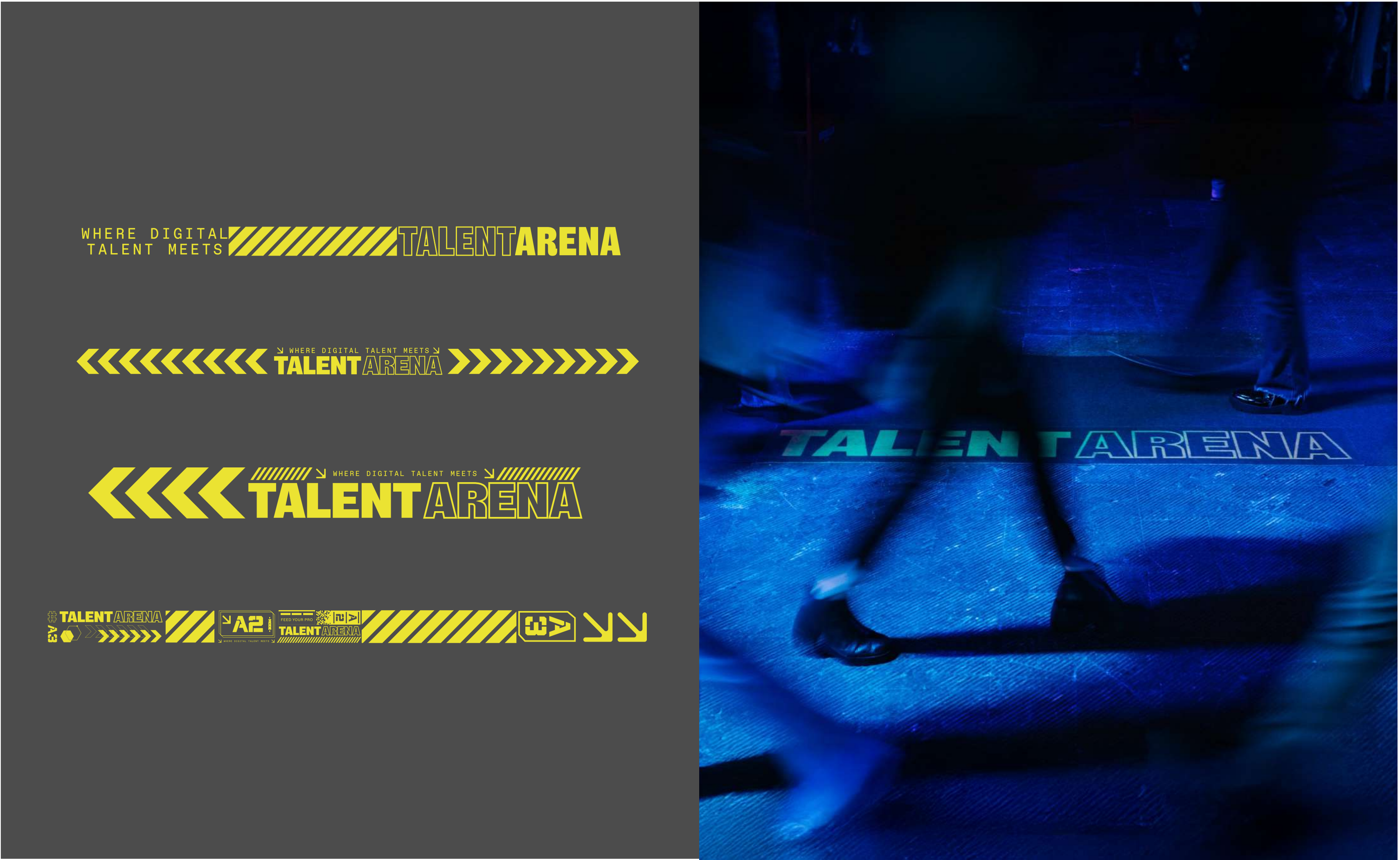
En áreas como los stages, zonas de talks, workshops o espacios temáticos, entre otros, se podrán utilizar fondos con mayor expresividad visual a través del uso de colores secundarios y texturas complementarias del universo gráfico.

Estas piezas permiten una mayor flexibilidad creativa, siempre respetando la coherencia con el sistema visual de la marca. Es imprescindible que cada elemento incluya claramente el nombre de la zona, el logotipo de Talent Arena y la visibilidad de marca del logo de Mobile World Capital Barcelona.

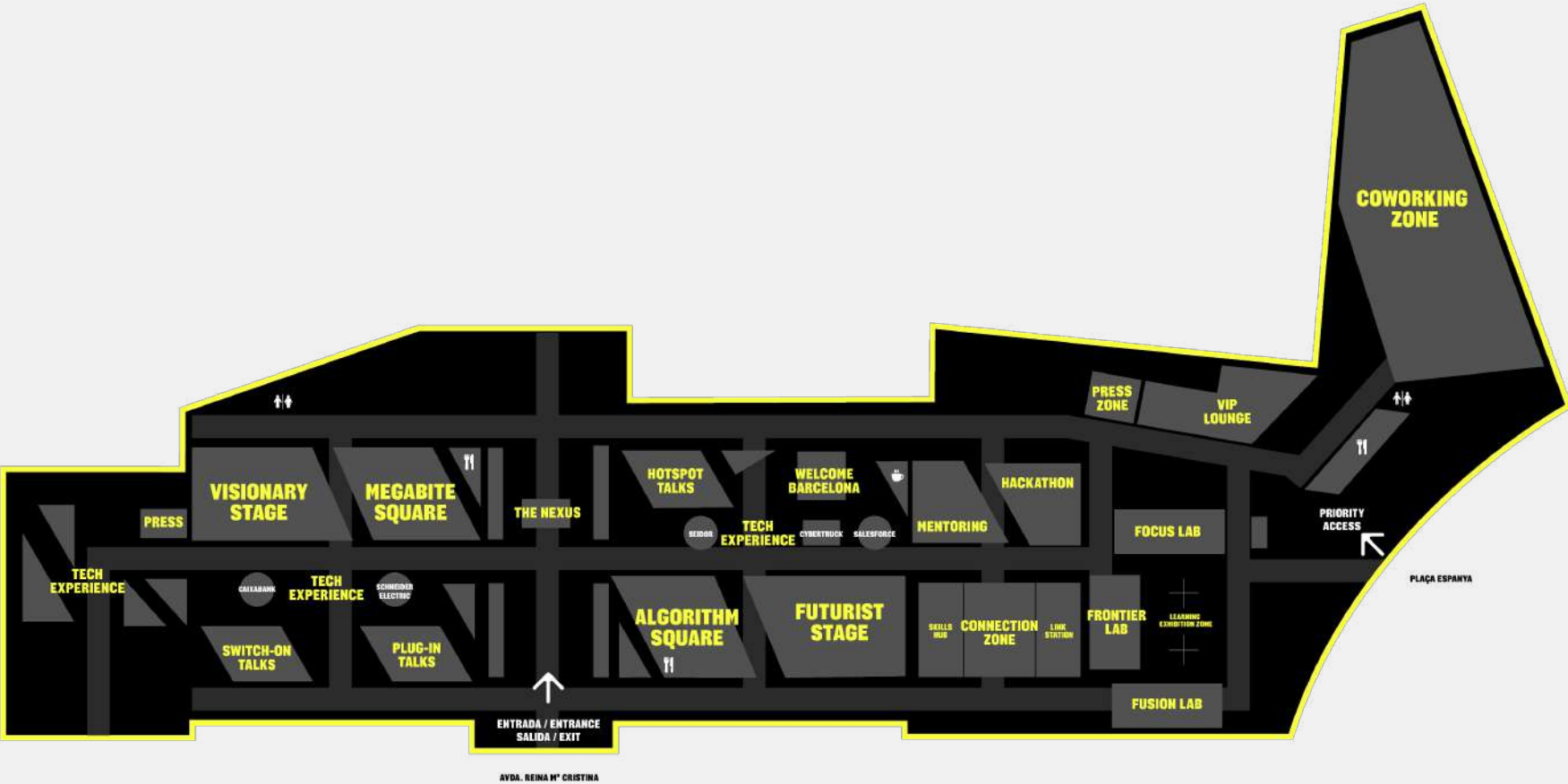


LIMITACIÓN DE ZONAS

Para delimitar las zonas dentro del recinto se recurrirá a diseños dónde se integre la identidad visual de la marca en color amarillo corporativo con la mención al nombre del evento y tagline en caso de ser necesario.



OTROS ELEMENTOS
DE SEÑALÉTICA



AMBIENTE
ONSITE



**TALENT
ARENA**

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