

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.

The image shows the main logo for Talent Arena. It consists of the words "TALENT" and "ARENA" stacked vertically in a bold, yellow, sans-serif font. The text is centered within a large black rounded rectangle that occupies the right two-thirds of the page.

**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

The image shows the two-line version of the TALENT ARENA logo. The words "TALENT" and "ARENA" are stacked vertically in a bold, sans-serif font. The entire logo is enclosed within a dashed rectangular border.

Digital: 55 px

Impresión: 20 mm

The image shows the one-line version of the TALENT ARENA logo. The words "TALENT ARENA" are written in a single line in a bold, sans-serif font. The entire logo is enclosed within a dashed rectangular border.

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

**TALENT  
ARENA**

**TALENT  
ARENA**

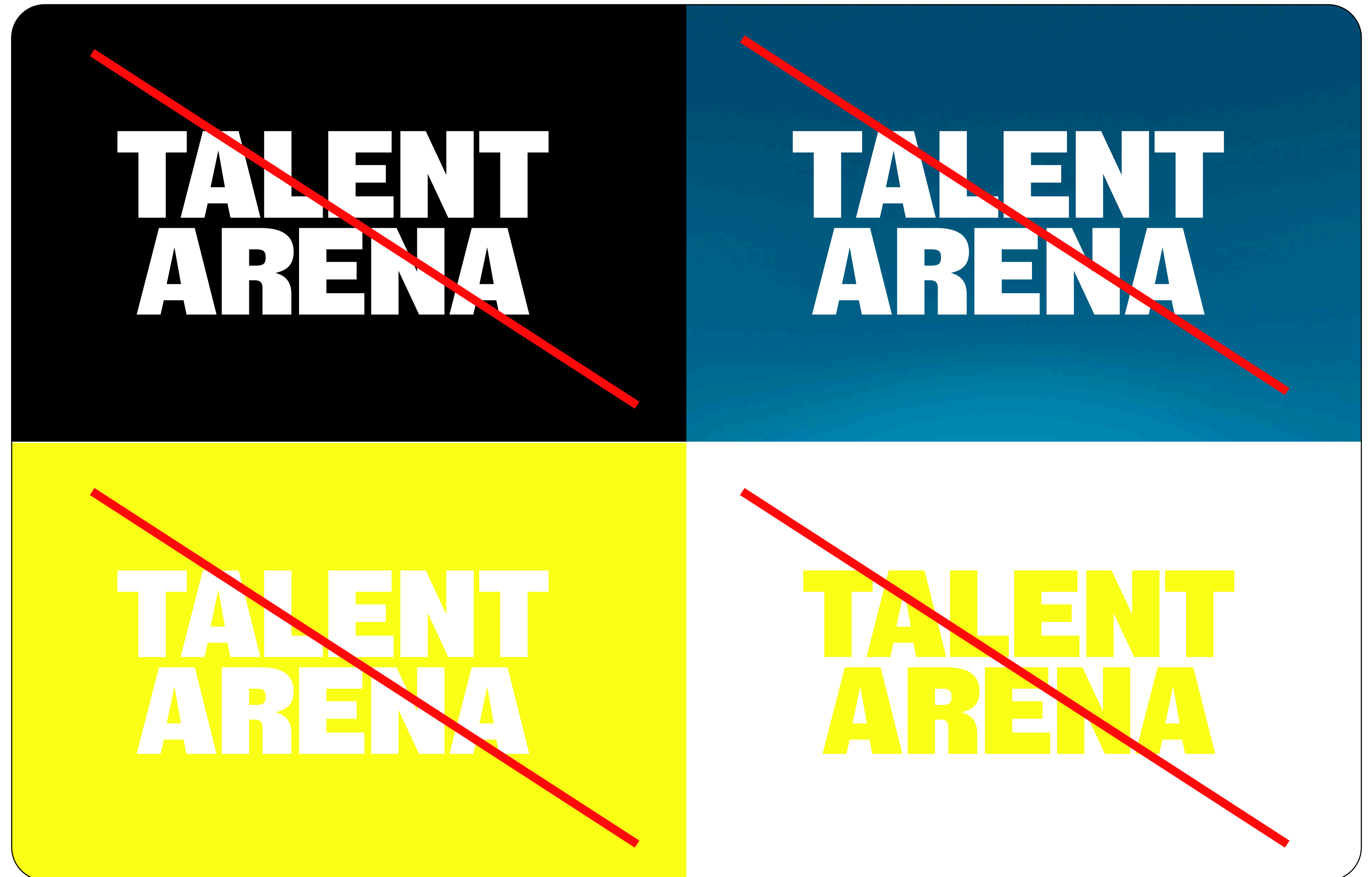
**TALENT  
ARENA**

**TALENT  
ARENA**

## **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

# 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.

RGB 252 26 148  
CMYK 0 89 0 0  
PANTONE 225 C  
#FC1A94

RGB 62 56 183  
CMYK 89 80 0 0  
PANTONE 267 C  
#3E38B7

RGB 69 191 228  
CMYK 65 0 8 0  
PANTONE 637 C  
v

RGB 253 151 35  
CMYK 0 49 88 0  
PANTONE 1375 C  
#FD9723

# 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

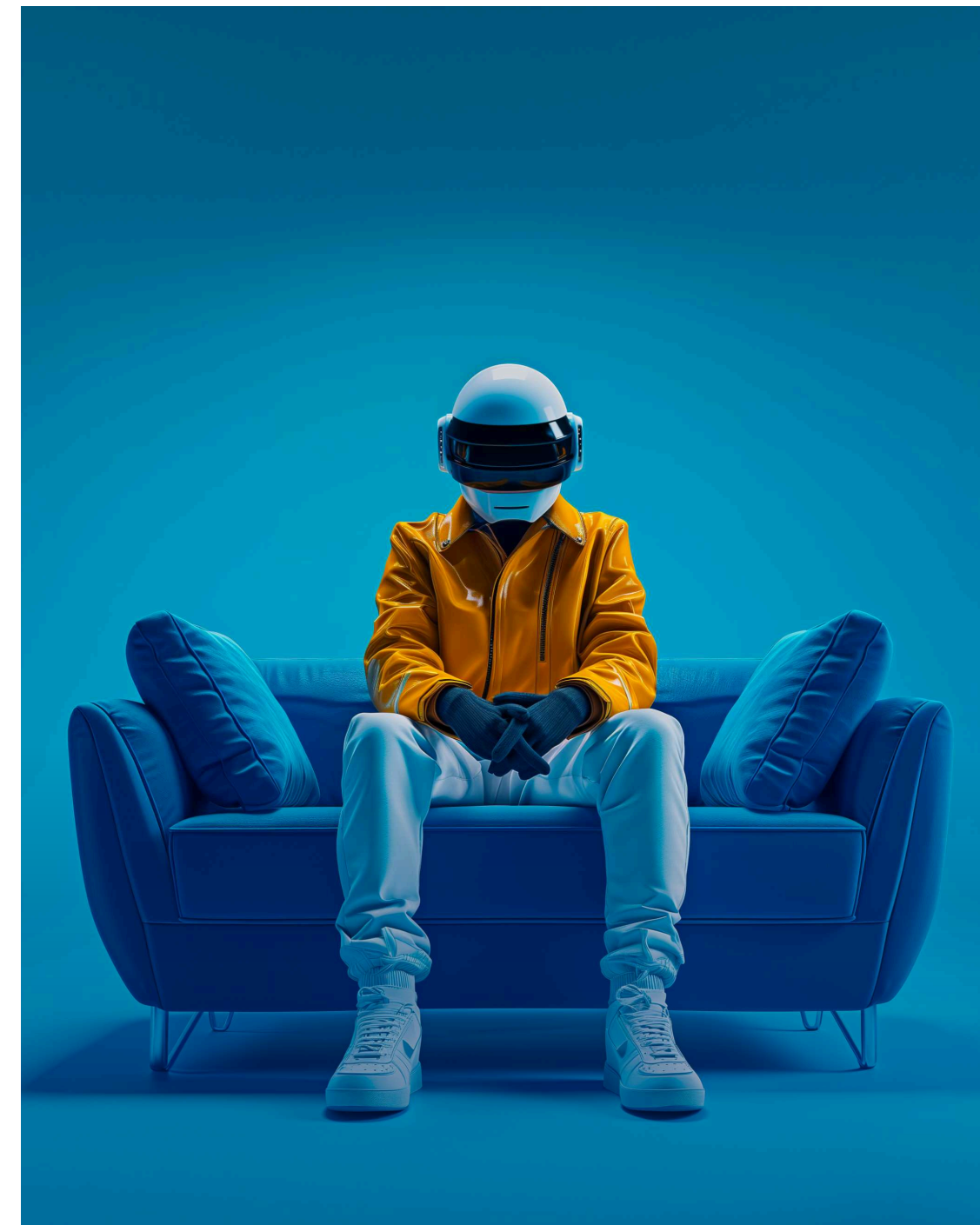
# 04 FOTOGRAFÍA

# 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



# REPRESENTACIÓN DEL TARGET

Enter the hive nace de una idea muy sencilla, la importancia de los individuos y el papel que desarrollan en el ecosistema. Se plantea una metáfora en la que se equipara a las abejas y al talento digital, entendiendo que sin unas y otros en sus respectivos ámbitos, el mundo colapsaría.

Además, también recoge un concepto muy potente estratégicamente hablando, la idea de comunidad. Talent Arena no es solo el mayor evento de Talento digital de Europa, es el lugar donde la comunidad se reúne para conocer las tendencias, intercambiar conocimiento y encontrar sinergias que crean nuevas oportunidades.

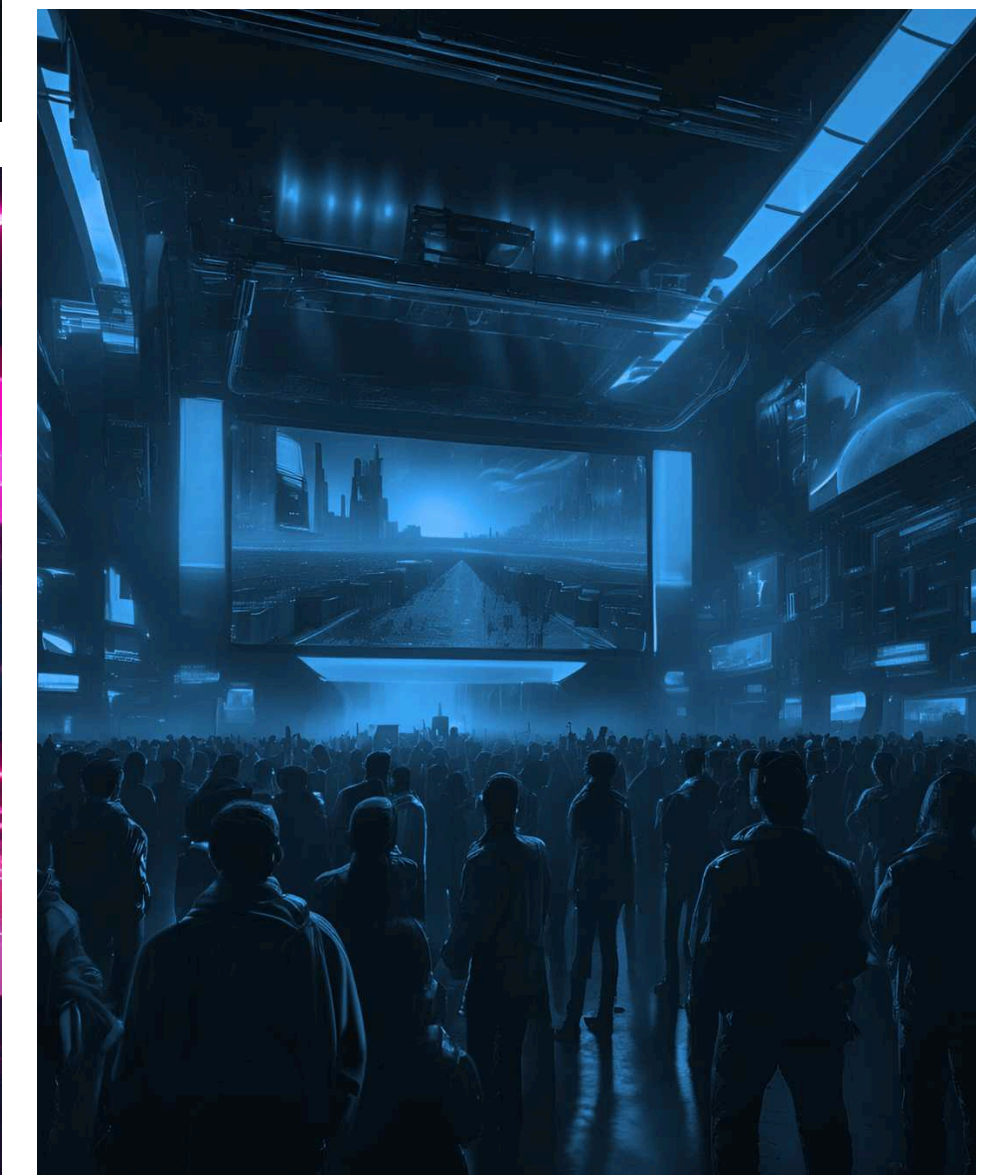
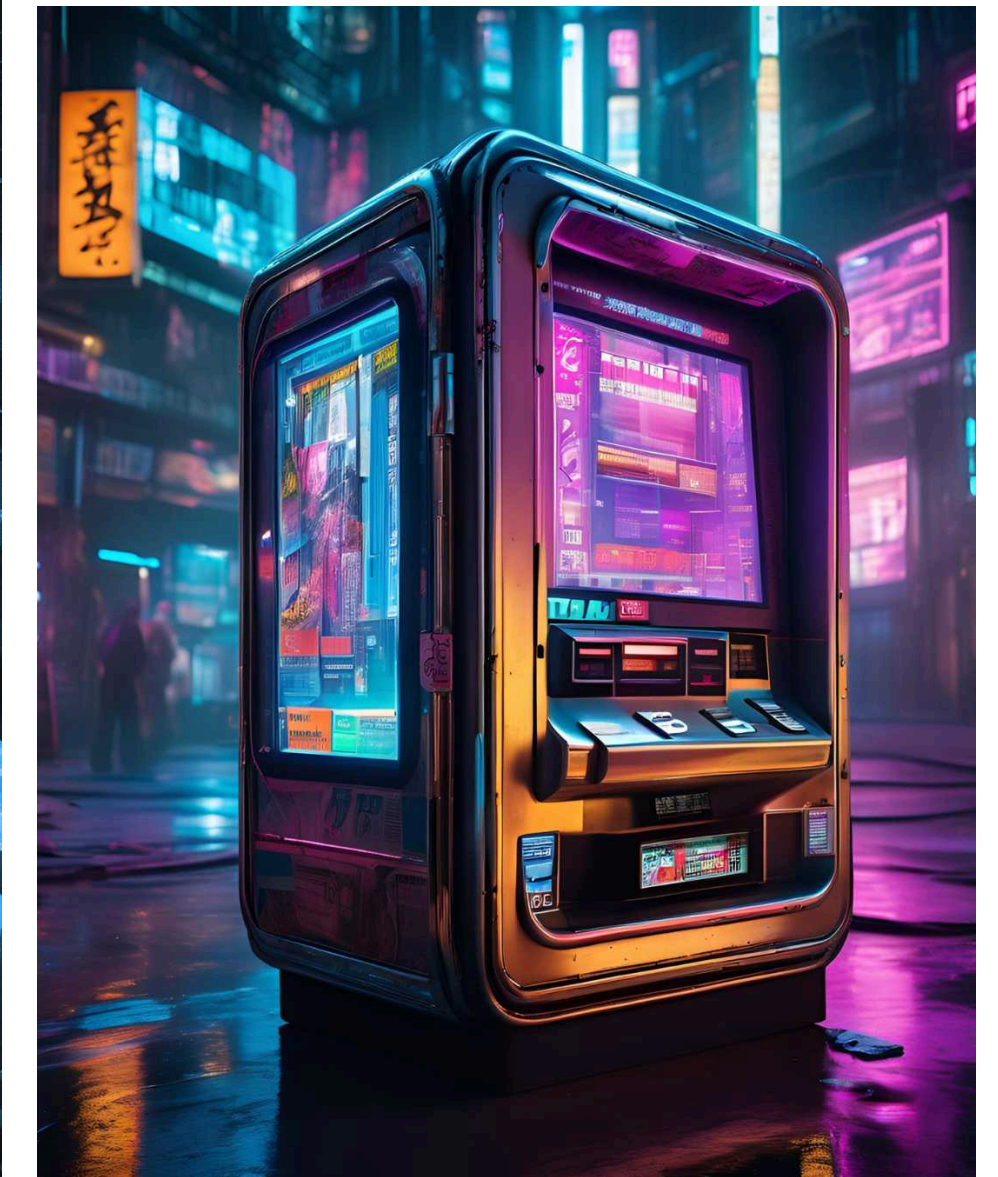
Imágenes 2026



# 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.

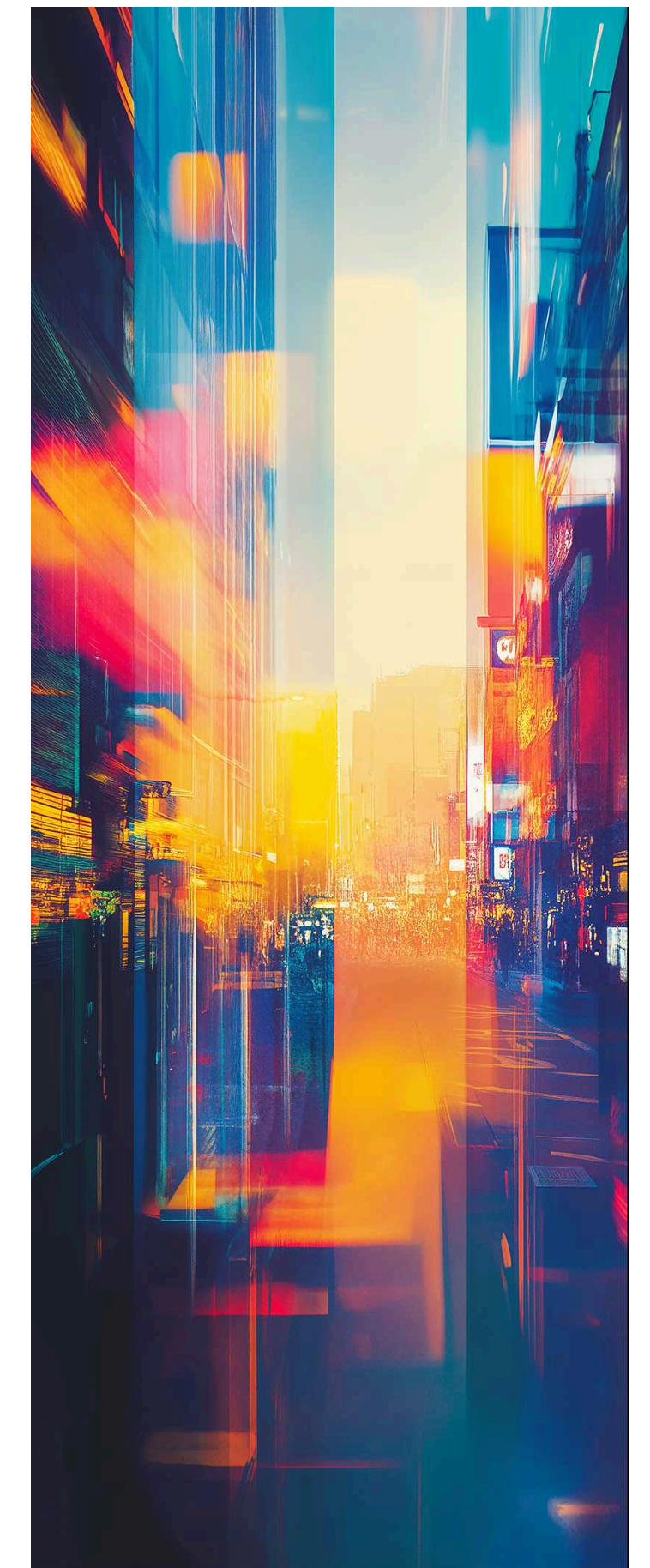
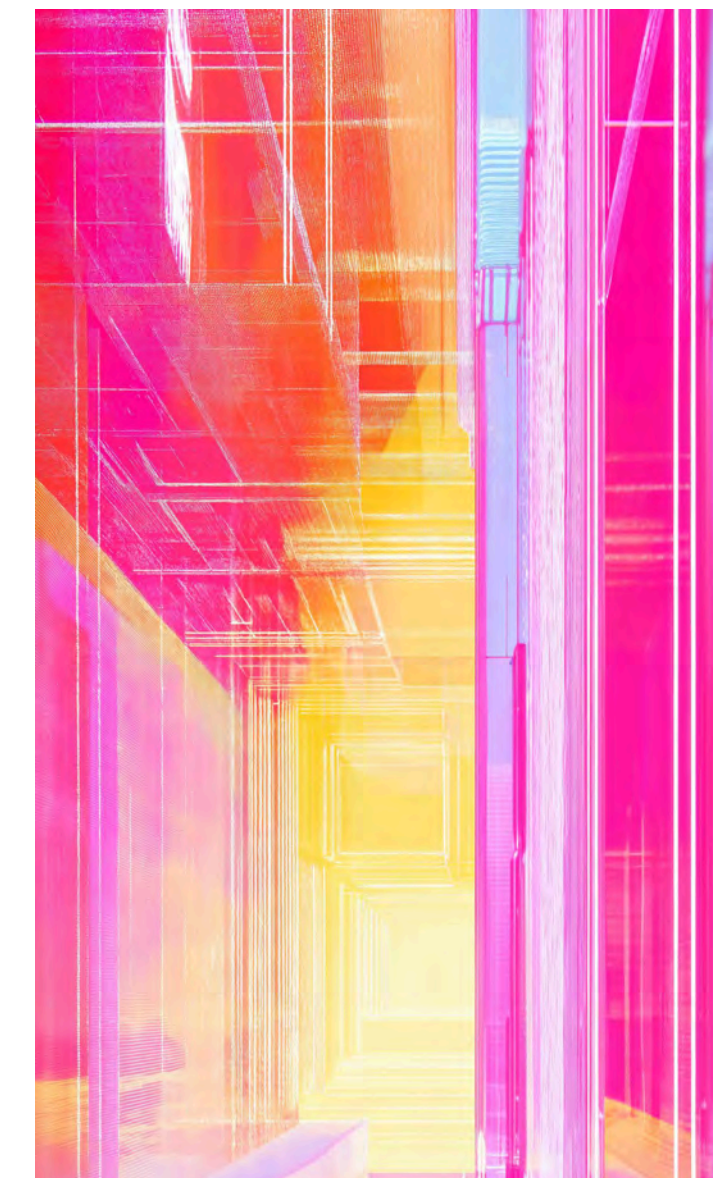
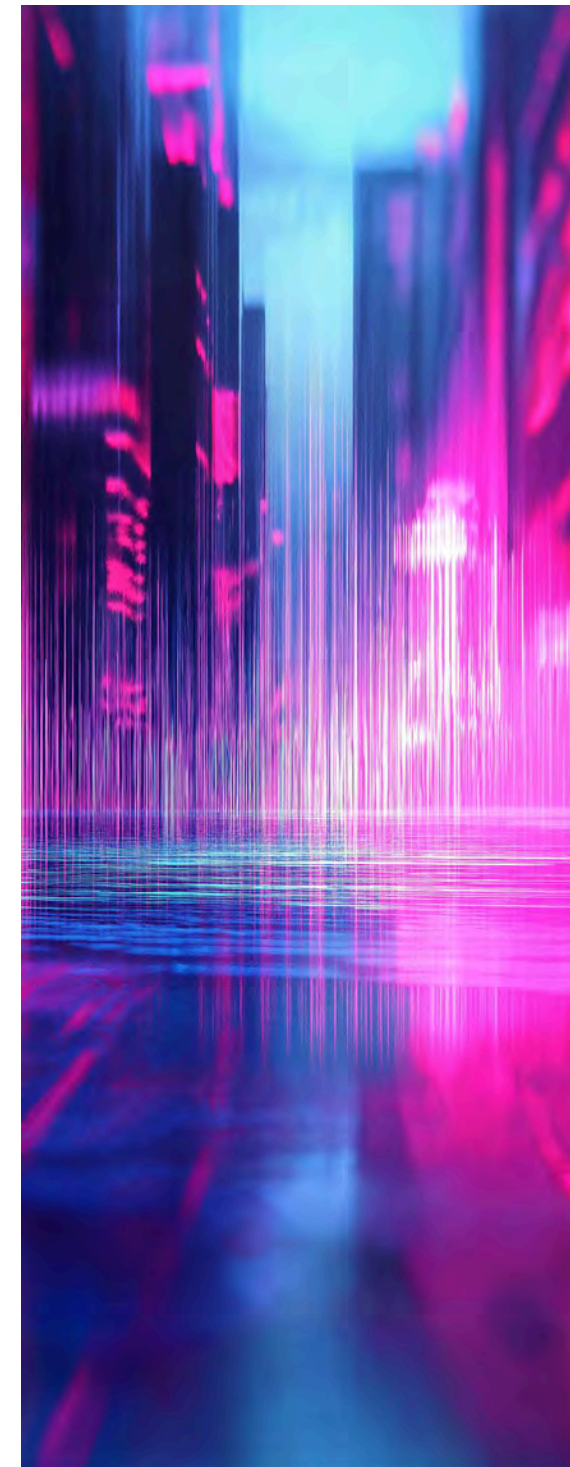


# UTILIZACIÓN DE TEXTURAS

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

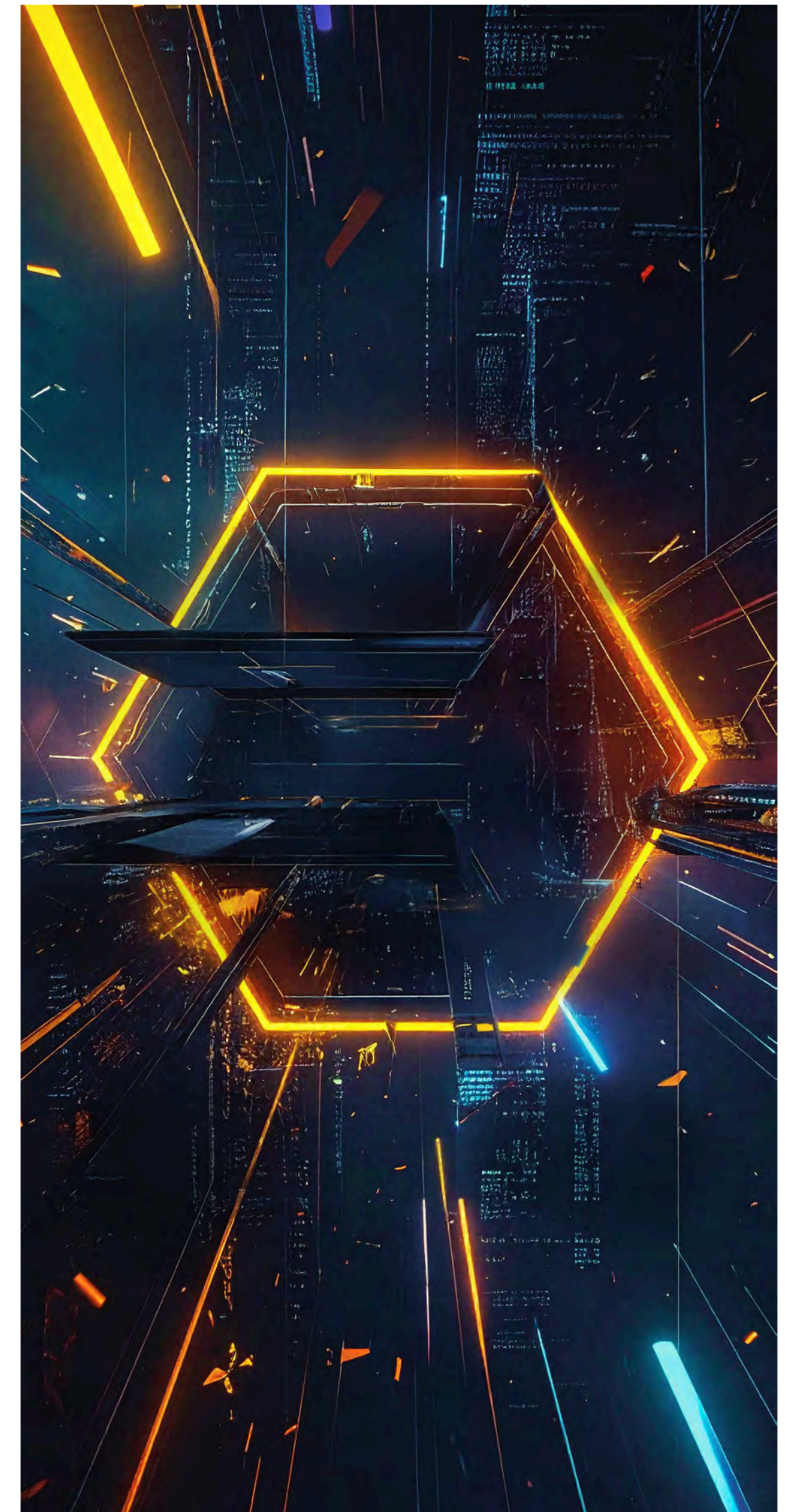
2025



# UTILIZACIÓN DE TEXTURAS

The hive, la colmena, nos conduce de forma directa a un imaginario visual de panales, hexágonos, así como a colores amarillos y negros que, junto al ADN visual de Talent Arena, con un importante componente tecnológico, nos construye un mundo de texturas visualmente rompedor, con unas posibilidades casi infinitas. Desde él, construimos no sólo los elementos de comunicación, sino también todos los elementos gráficos del propio evento.

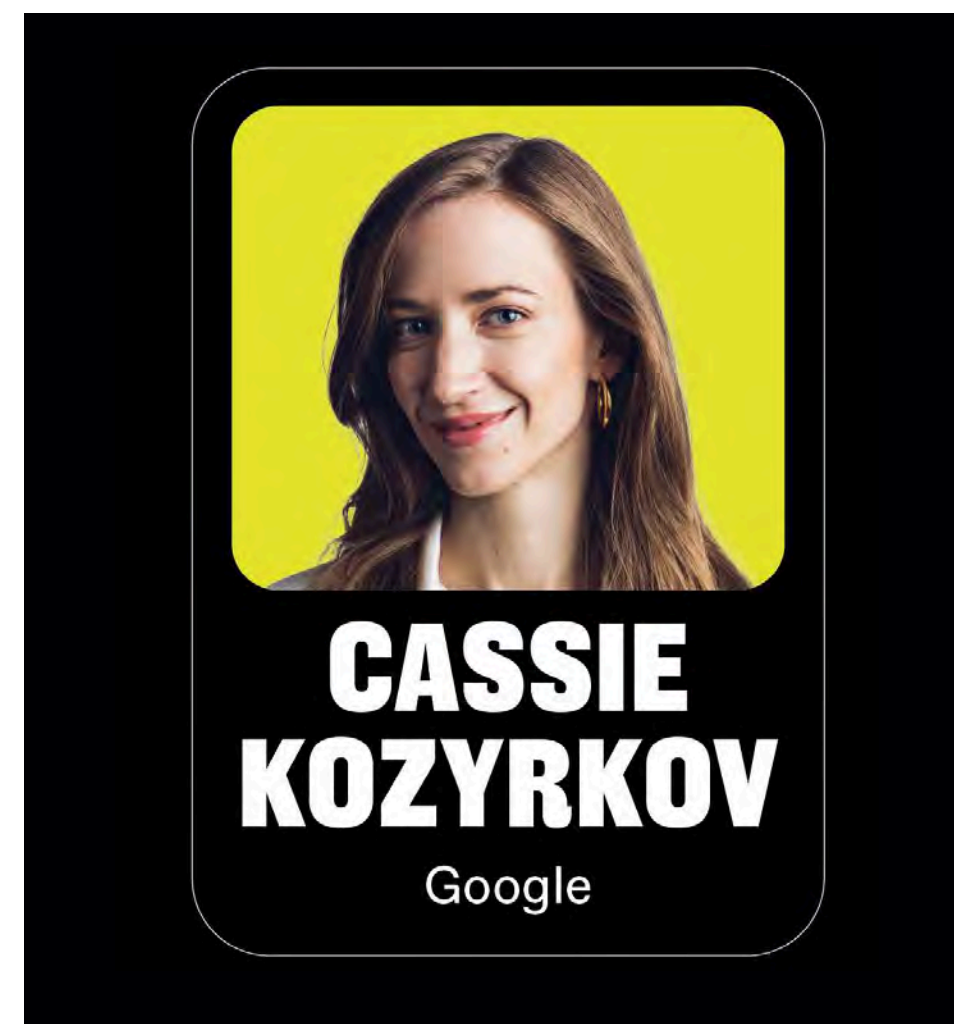
2026



# 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.

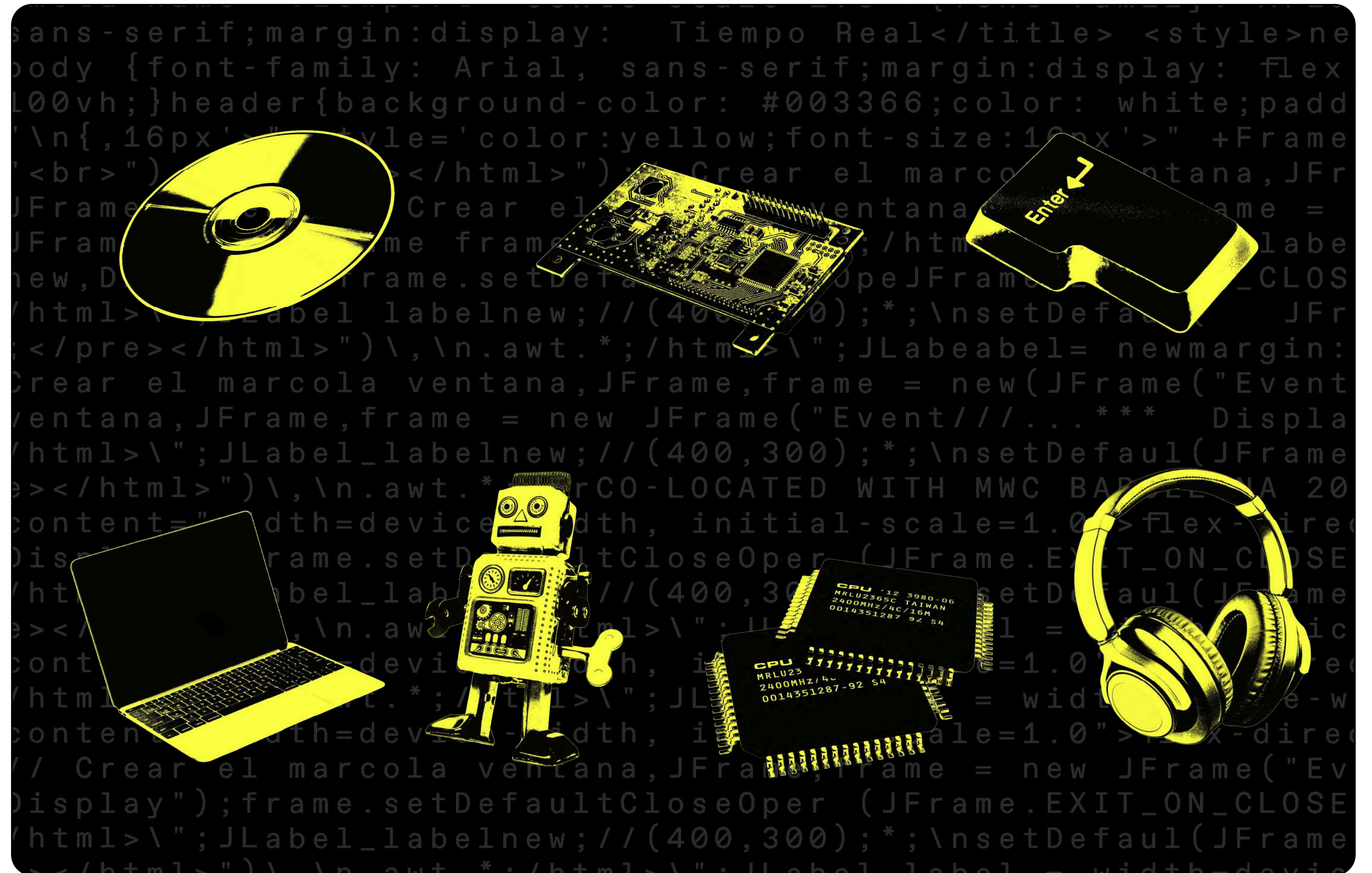


# 05 RECURSOS GRÁFICOS

# 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.

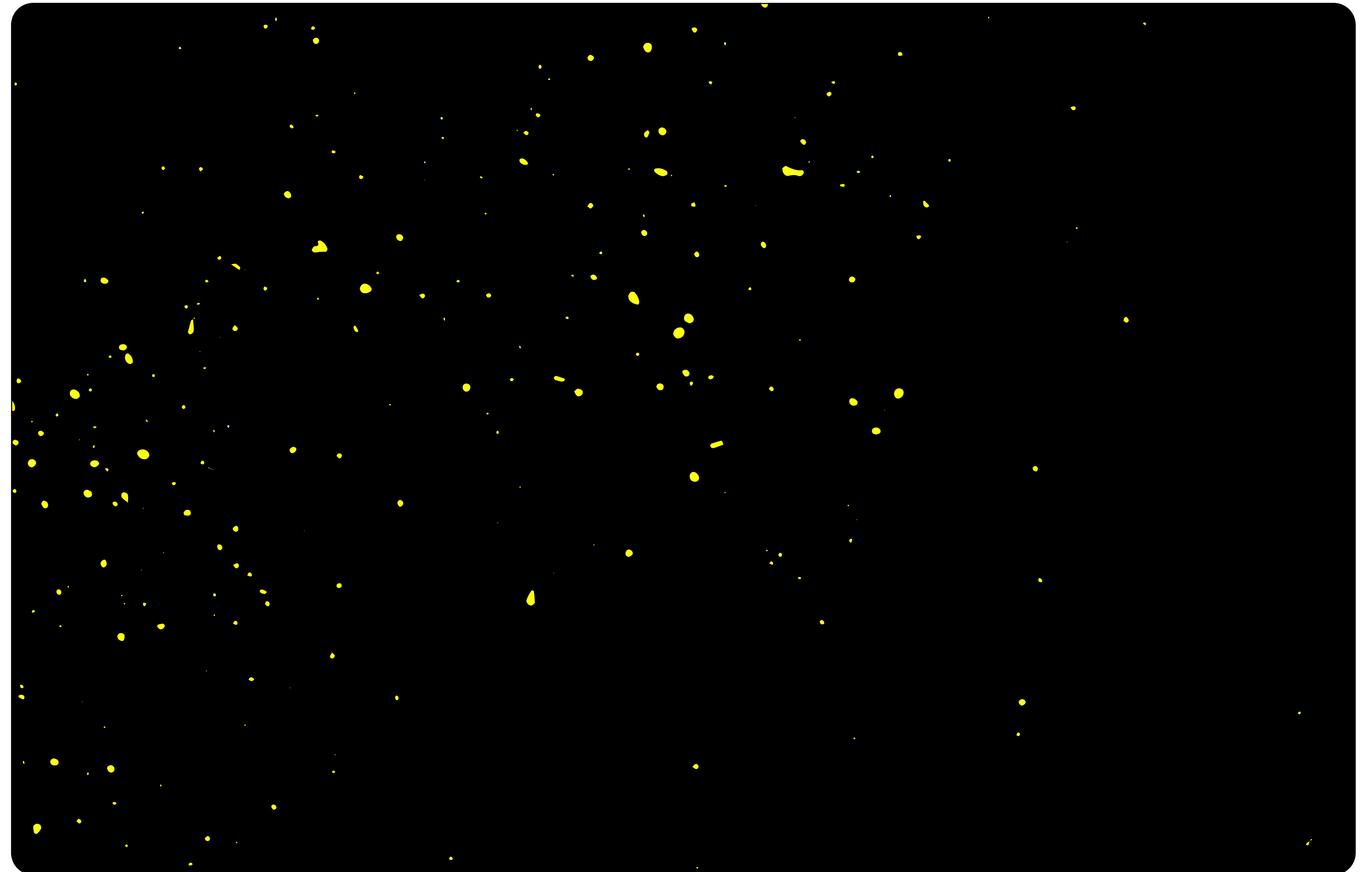
Para lograr este efecto, aplicamos a fotografías corrientes el efecto *Umbral* (en photoshop) y después un efecto *Duotono* con los colores negro y amarillo.



## **FONDO TEXTURA**

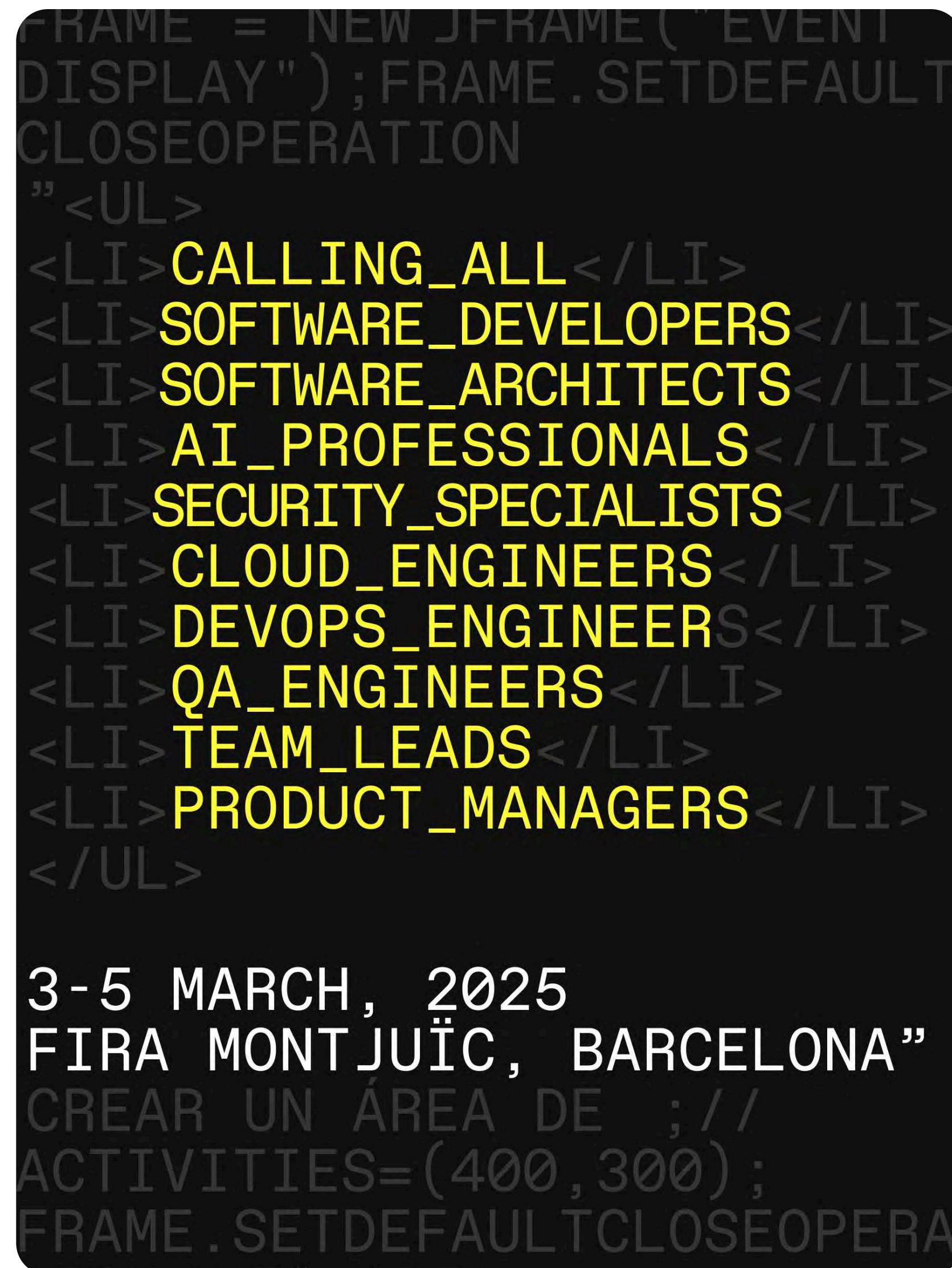
Para darle textura y profundidad a los fondos en aplicaciones audiovisuales se usará el siguiente fondo negro con detalles en amarillo que servirá de separación de contenido.

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.



# FONDO TEXTURA

Como parte del sistema visual, se introduce un fondo negro con código de programación que podrá aplicarse en diferentes formatos y canales de comunicación. Esta capa gráfica añade profundidad al imaginario de marca y amplía las posibilidades expresivas de sus texturas y recursos visuales.

```
#include ".././././heads_global/minirt.h"

void axis(double orig, double direct, double *min, double *max)
{
    double t_min_temp;
    double t_max_temp;
    double t_min;
    double t_max;

    t_min_temp = -1 - orig;
    t_max_temp = 1 - orig;
    if (fabs(direct) >= 0.00001)
    {
        t_min = t_min_temp / direct;
        t_max = t_max_temp / direct;
    }
    else
    {
        t_min = t_min_temp;
        t_max = t_max_temp;
    }
    *max = t_max;
    *min = t_min;
}

s_intersect(s, s_ray *ray)
{
    s_in =
    double
```

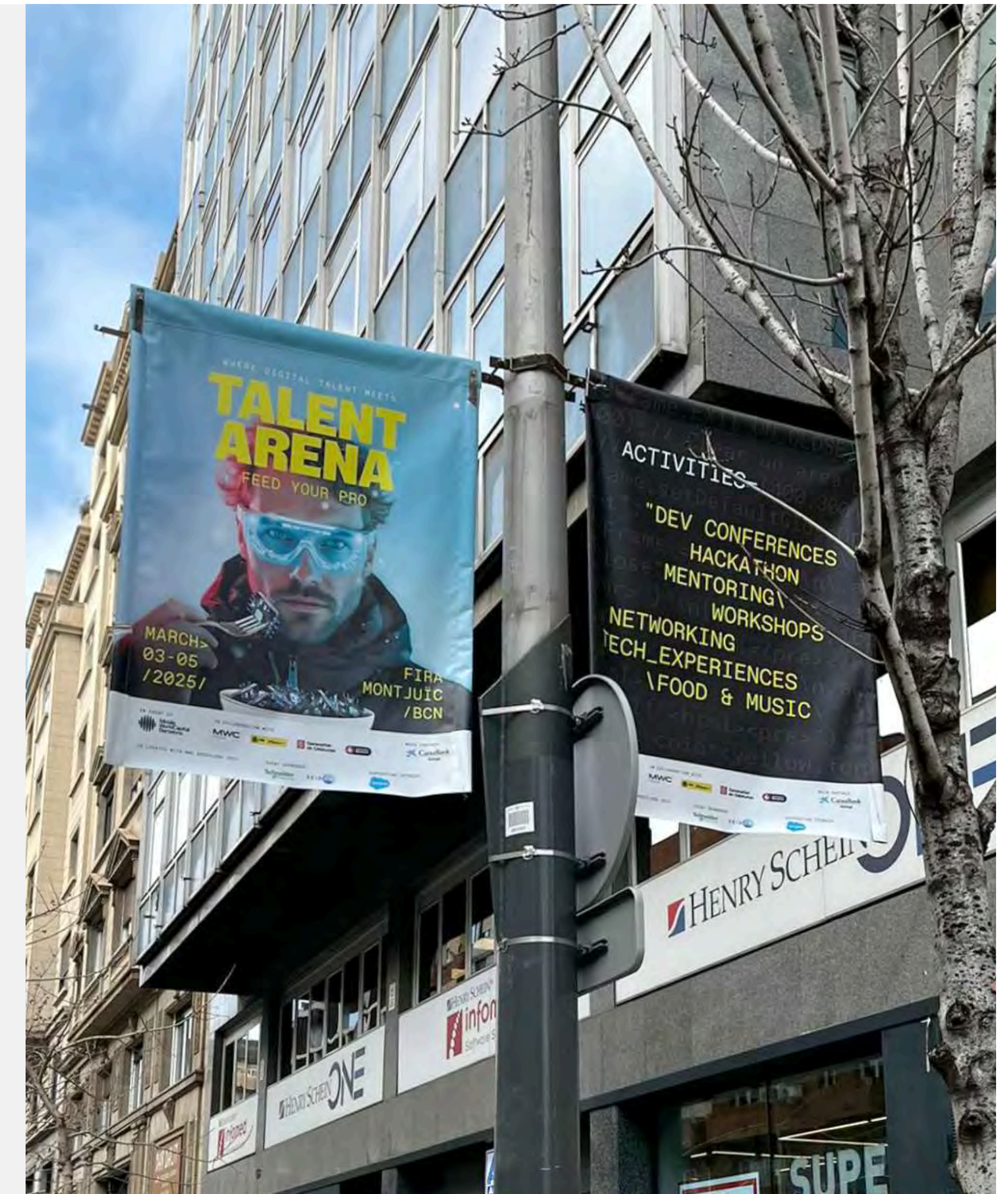
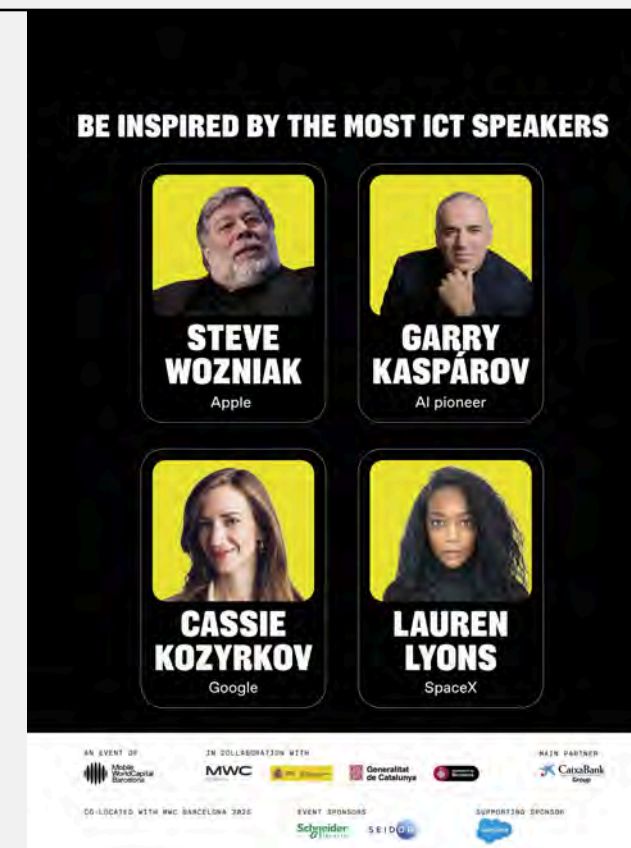
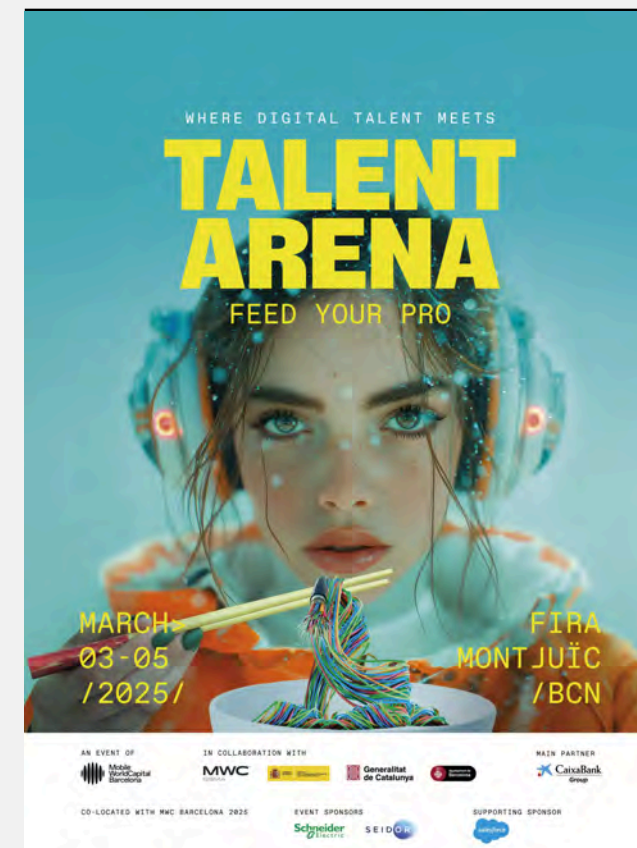


# 06 APLICACIONES GRÁFICAS

# 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.

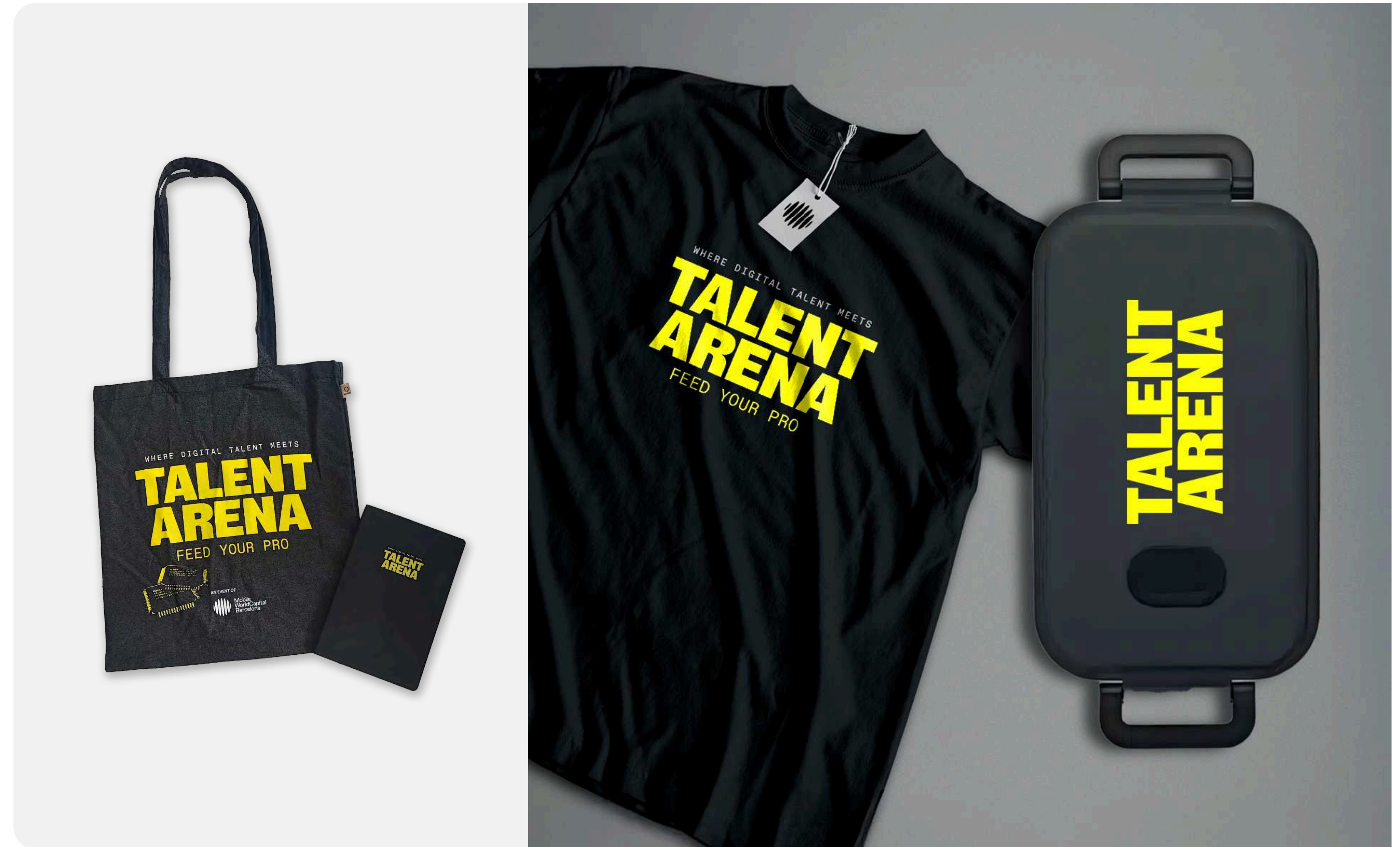
Este tipo de soportes debe incorporar siempre un faldón inferior destinado a la inclusión de los logotipos de los impulsores del evento, manteniendo su correcta jerarquía y legibilidad. El diseño debe priorizar el impacto visual, el reconocimiento de marca y la claridad del mensaje en entornos urbanos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

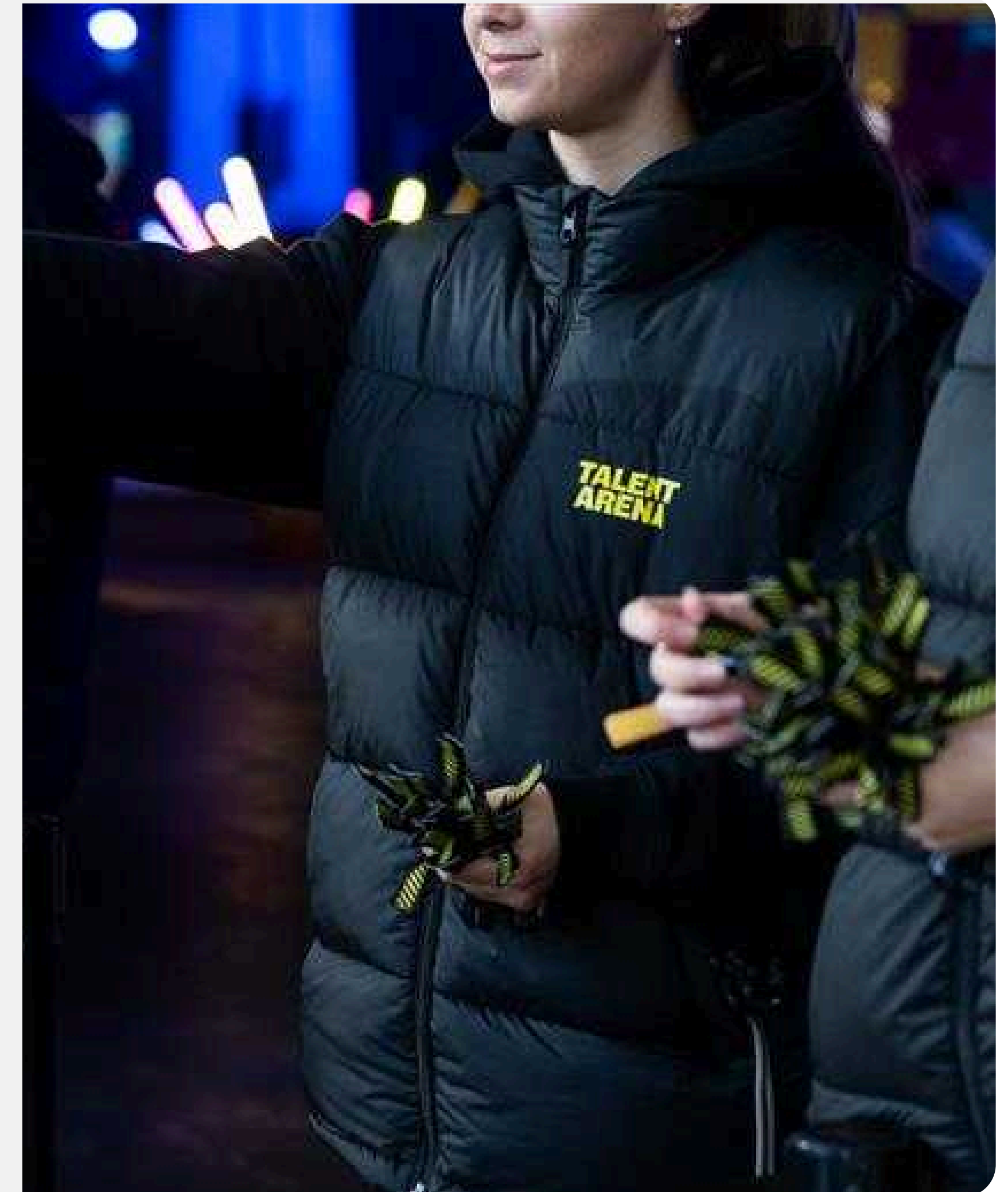
No se utilizarán imágenes de campaña en este tipo de soportes, garantizando así una estética más versátil, limpia y coherente con el uso cotidiano de estos productos



## 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.

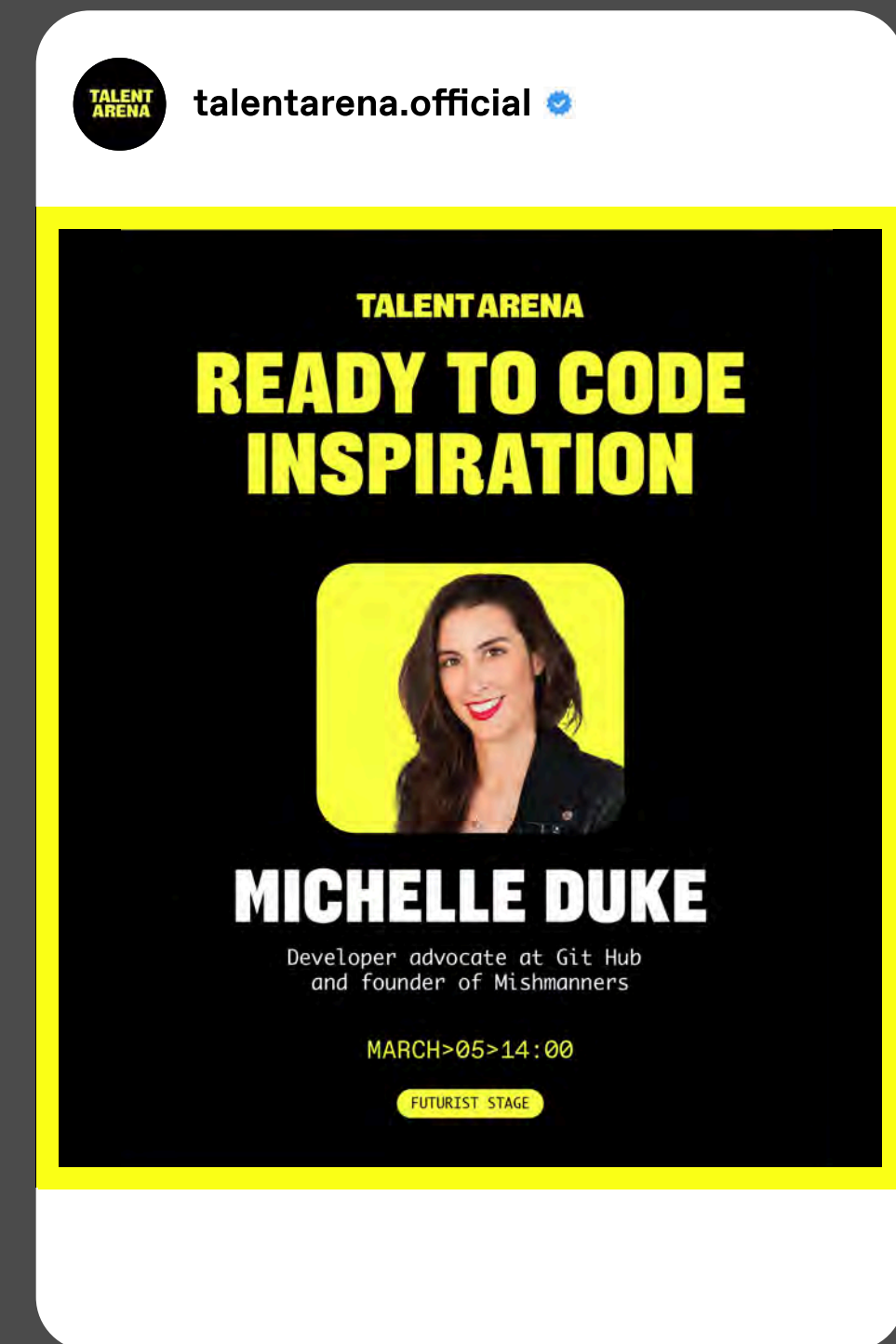
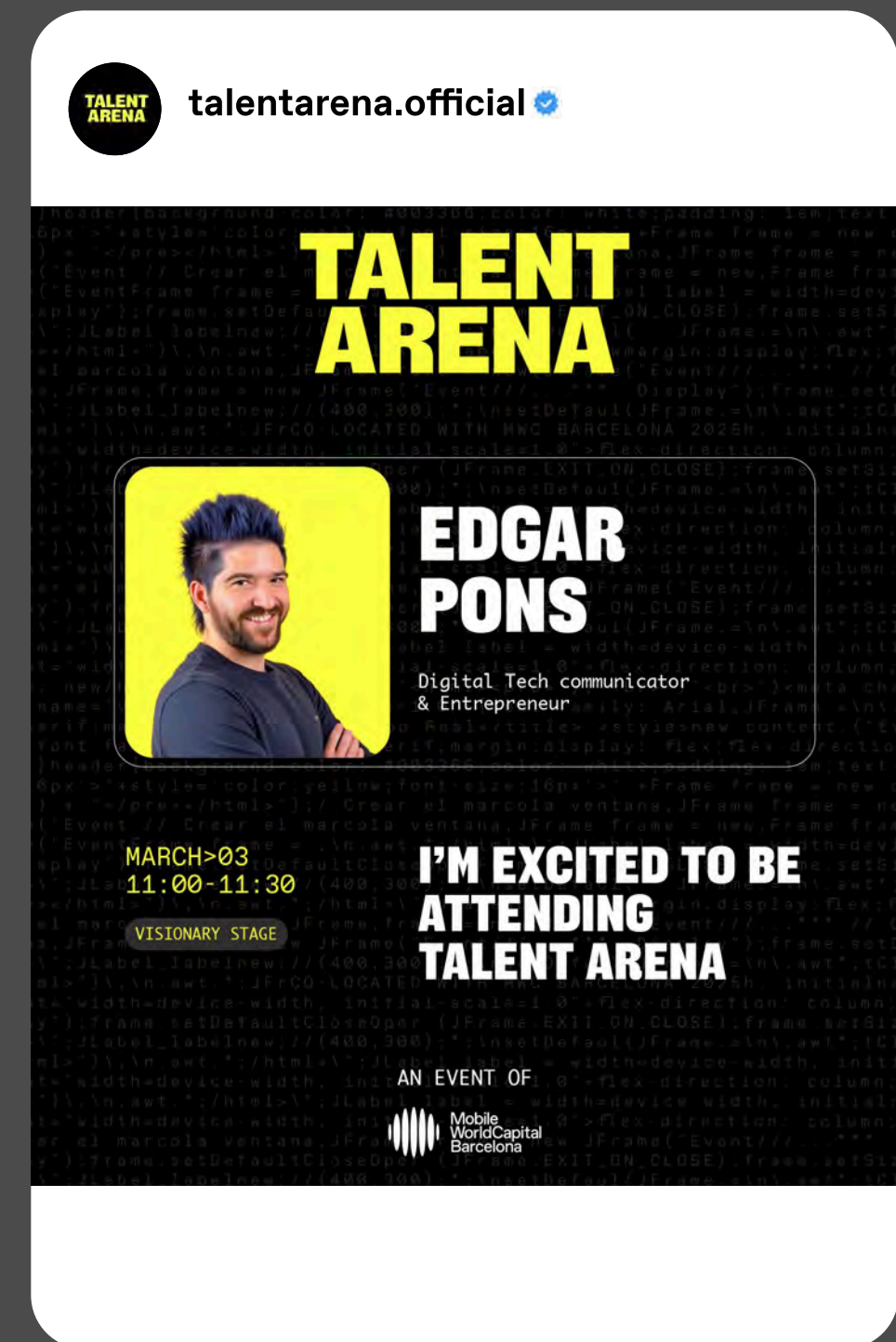
Además, se permite el uso de recursos inspirados en lenguajes de programación, como la inclusión de etiquetas tipo código, reforzando así la vinculación del evento con el entorno digital y tecnológico.



# 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.

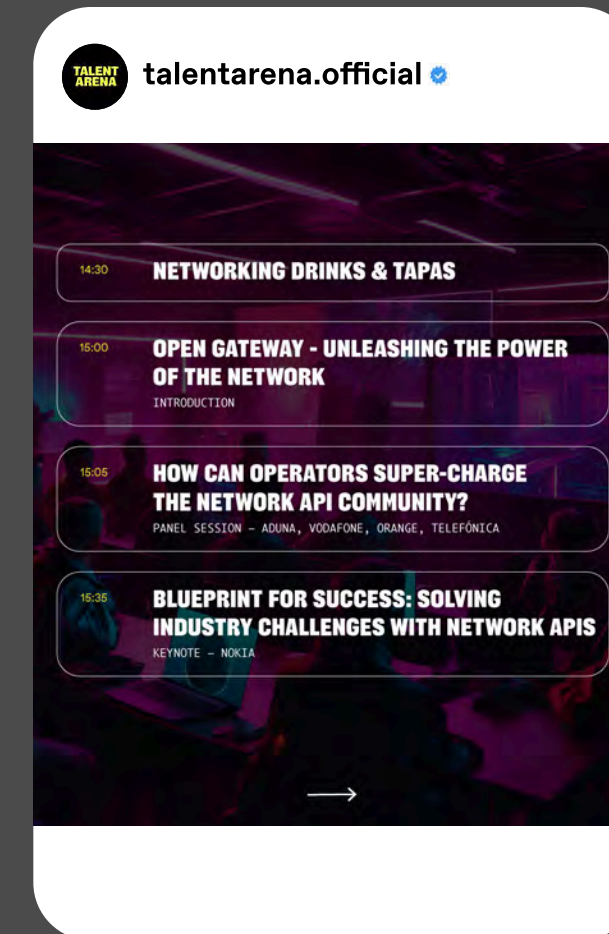


# POSTS DE ACTIVIDADES

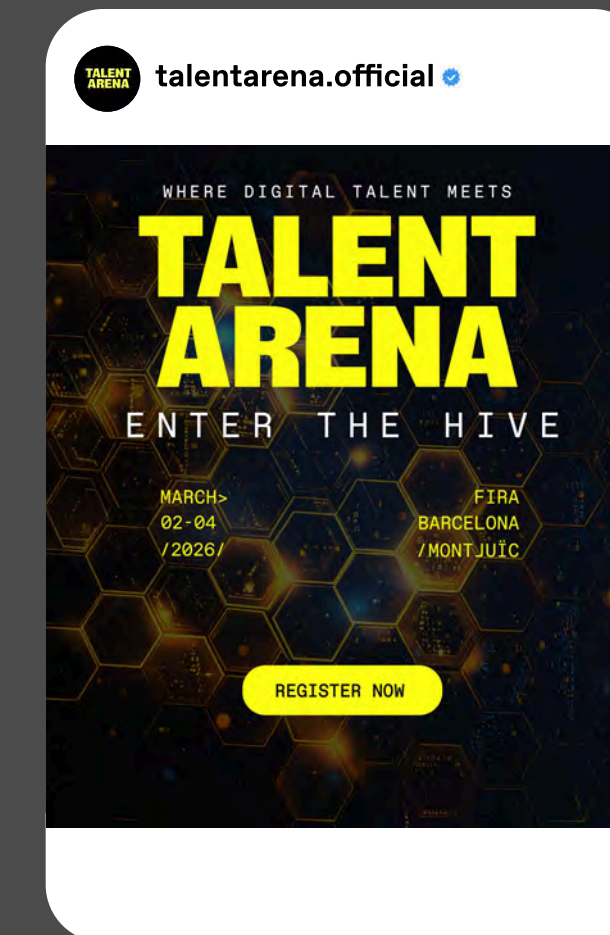
Los posts asociados a promocionar información relativa a los ejes de actividades del evento así como a la agenda de contenidos deberán incluir a nivel visual referencias fotográficas o texturas gráficas realizadas mediante inteligencia artificial.

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

2025



2026

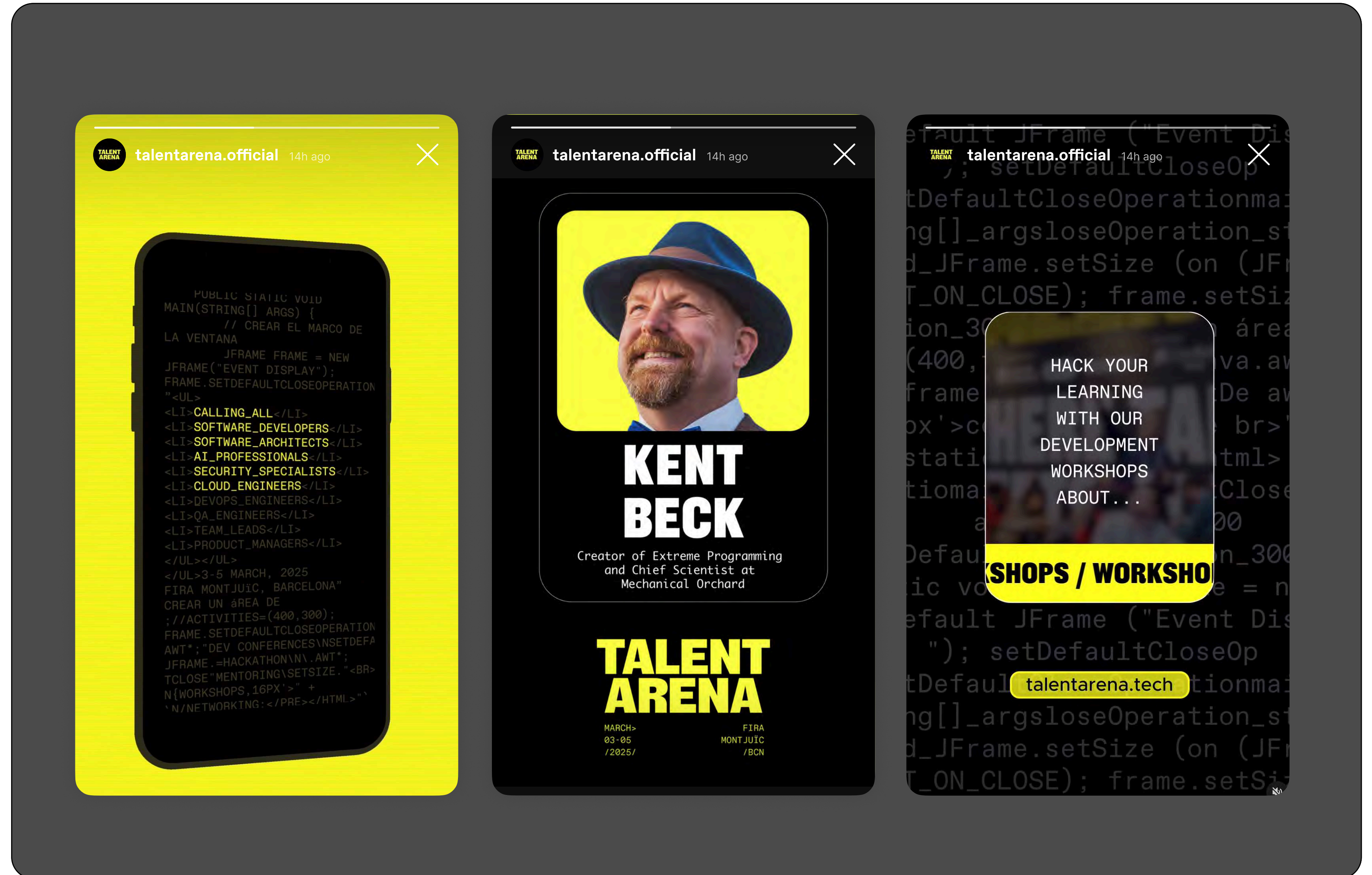


# POSTS COLABORACIONES

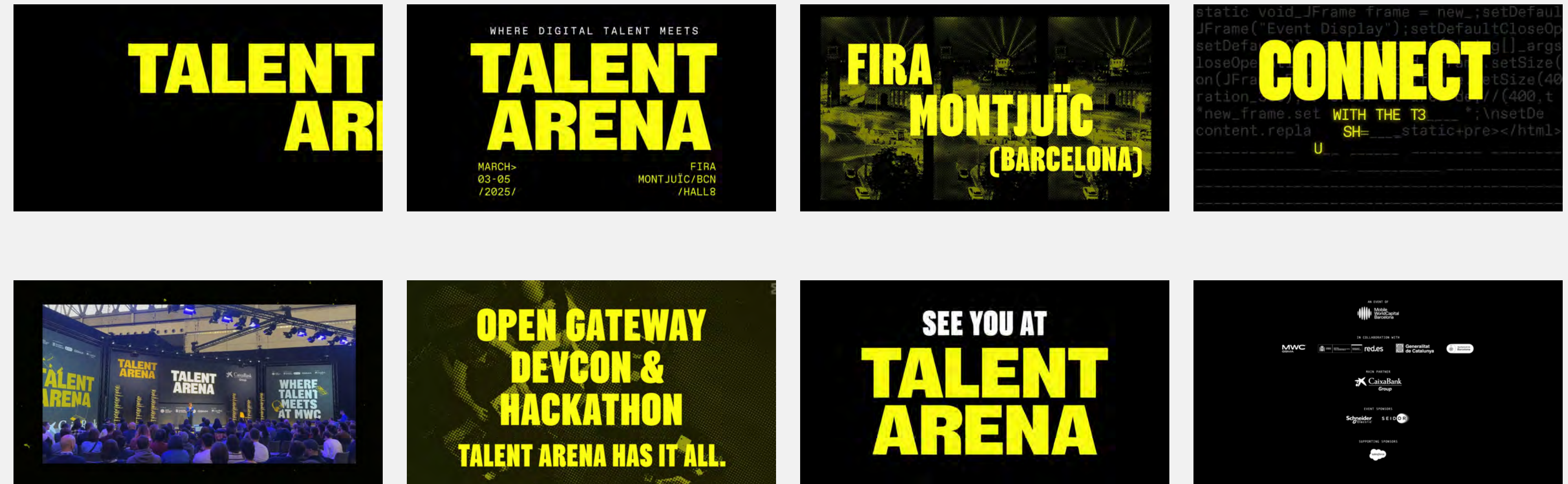
Los posts asociados a visibilizar acciones que se realizan en el marco de Talent Arena con otras entidades deberán seguir las líneas gráficas de la identidad visual del evento.



# STORIES (ORGÁNICOS)



# VIDEOS (STORYBOARD)



# EFFECTOS VIDEOS

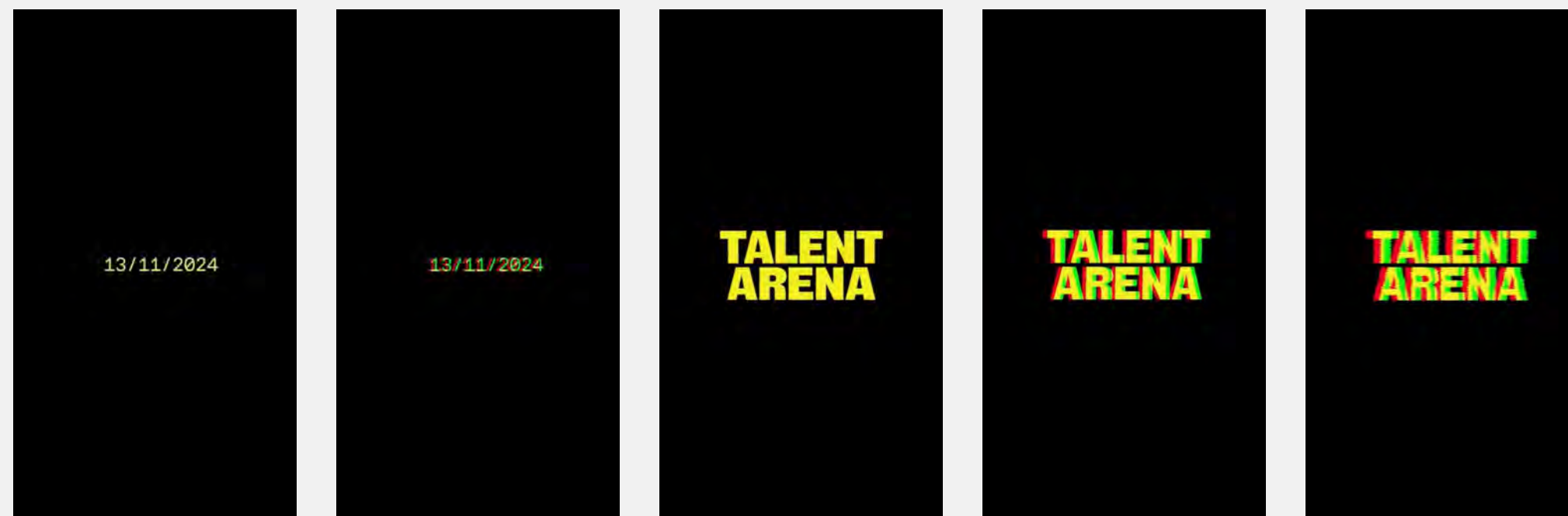
En la producción de videos para redes sociales se podrán incorporar recursos gráficos como la utilización de elementos de código, entramados, animaciones del logo u efectos en el texto como los que se incluyen en la imagen.

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 glitch



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.

2025



2026



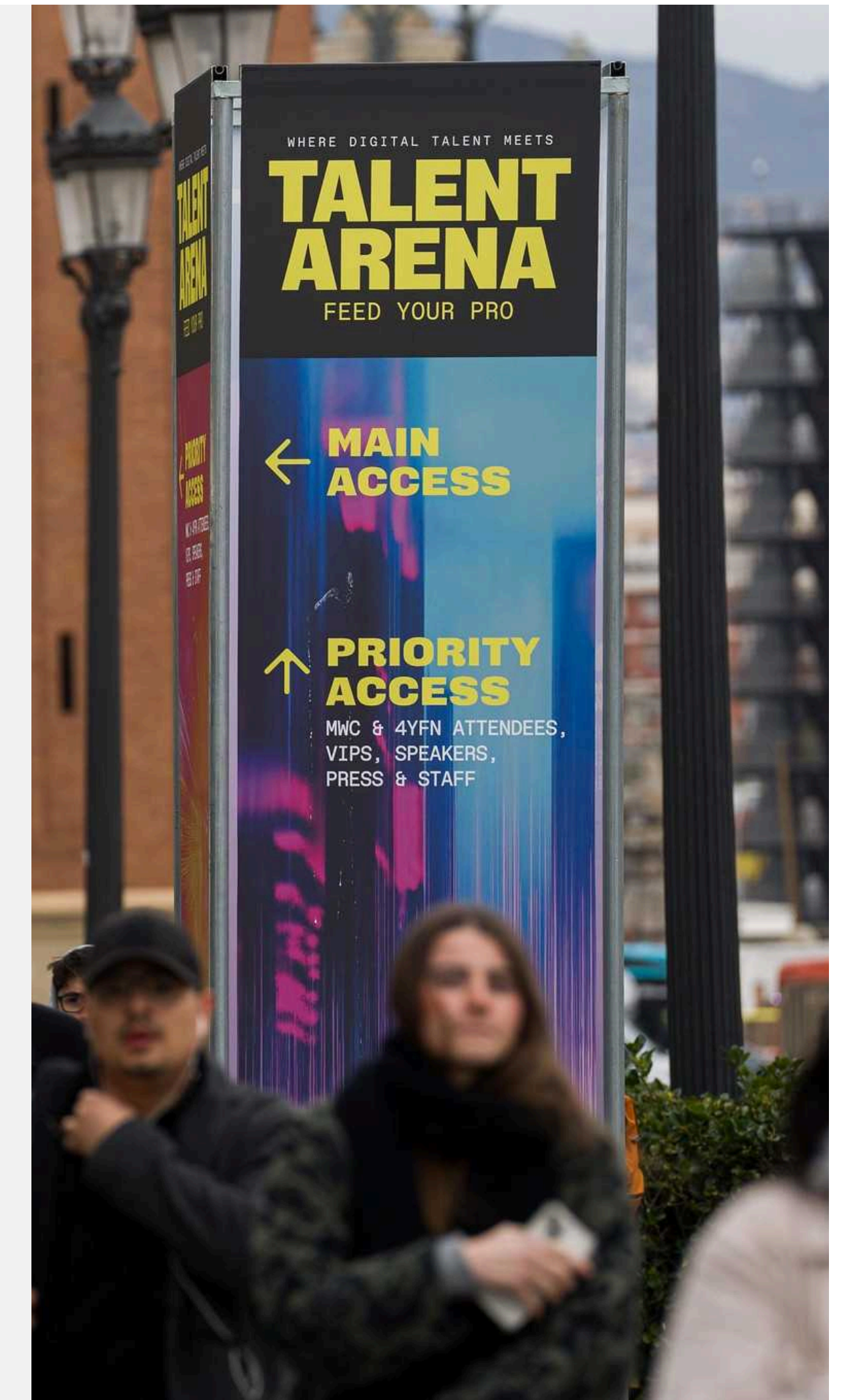
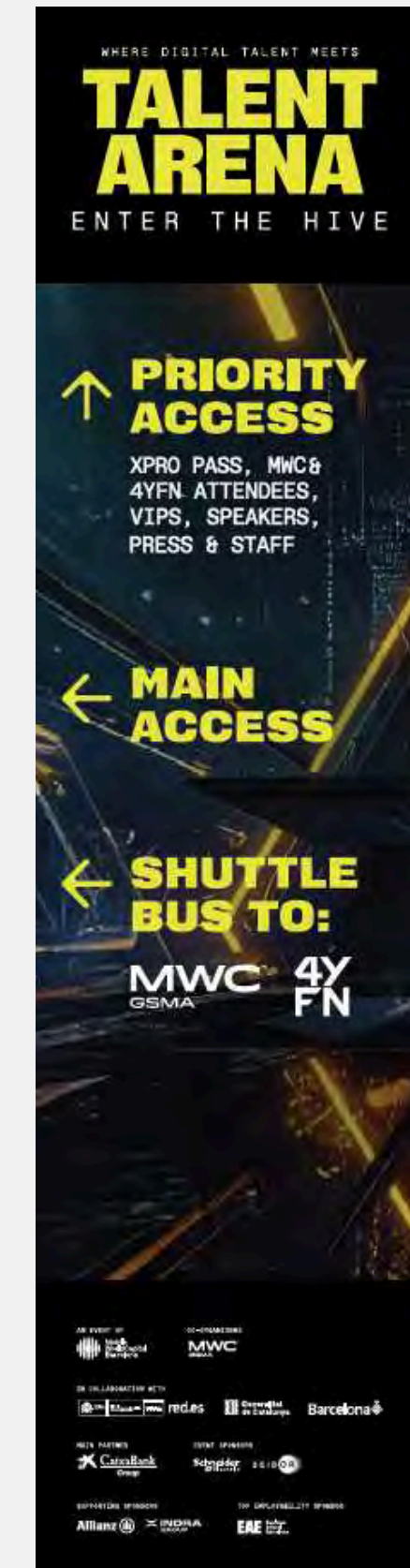
# EXTERIOR

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.

2025



2026



# ONSITE PHOTOCALL

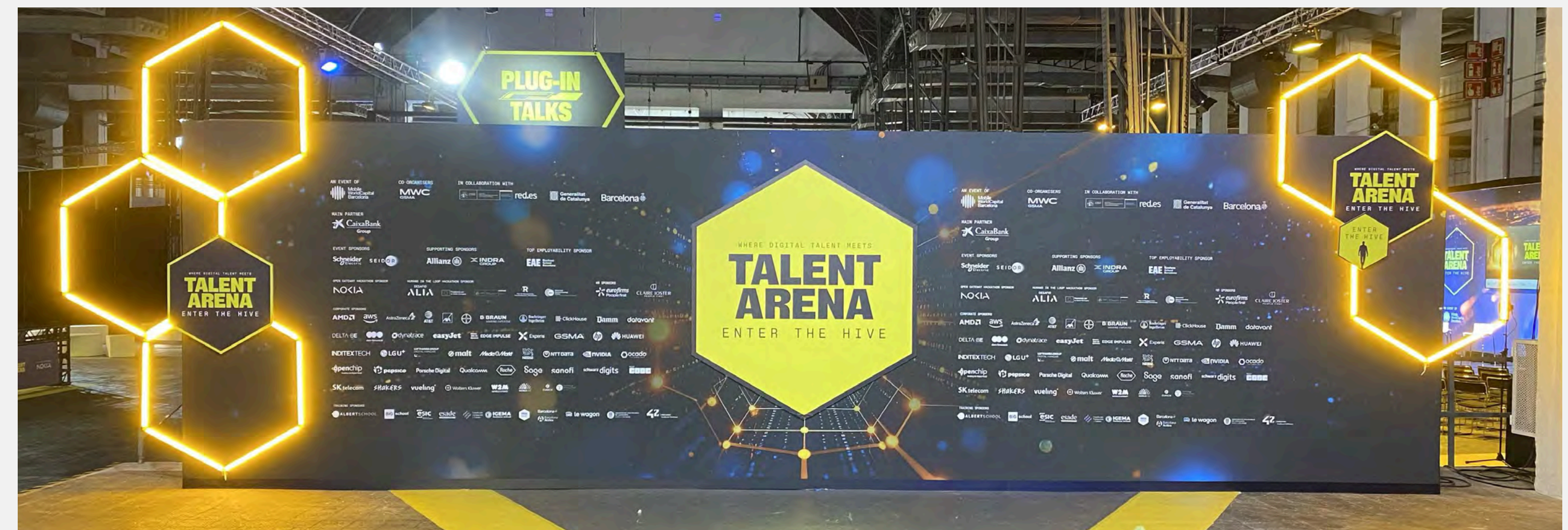
El photocall podrá diseñarse utilizando texturas generadas por IA y colores complementarios definidos en la identidad visual del evento, siempre garantizando la legibilidad de todos los elementos incluidos.

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.

2025



2026

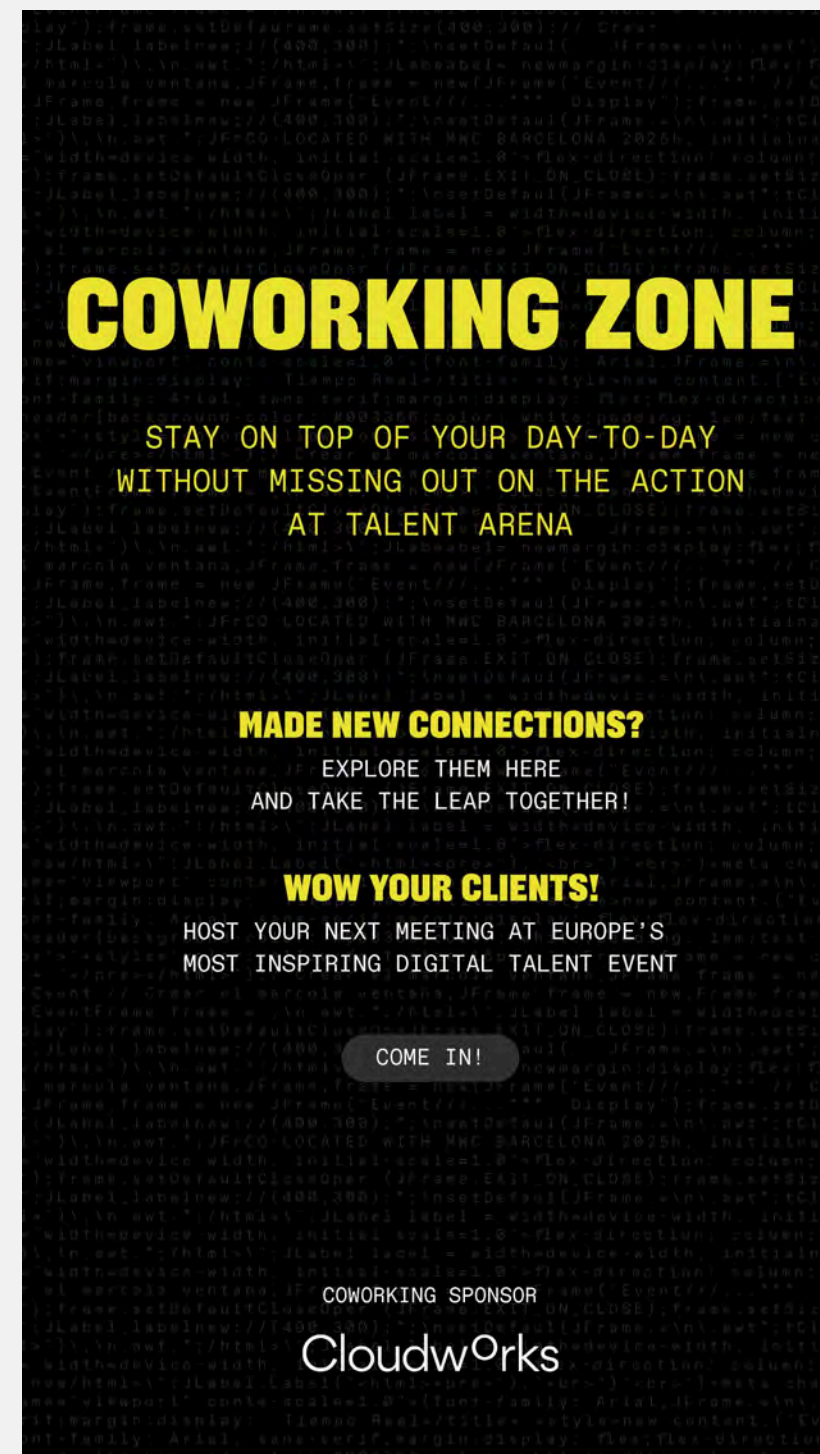


# INTEGRACIÓN DE SPONSORS

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



**COWORKING ZONE**

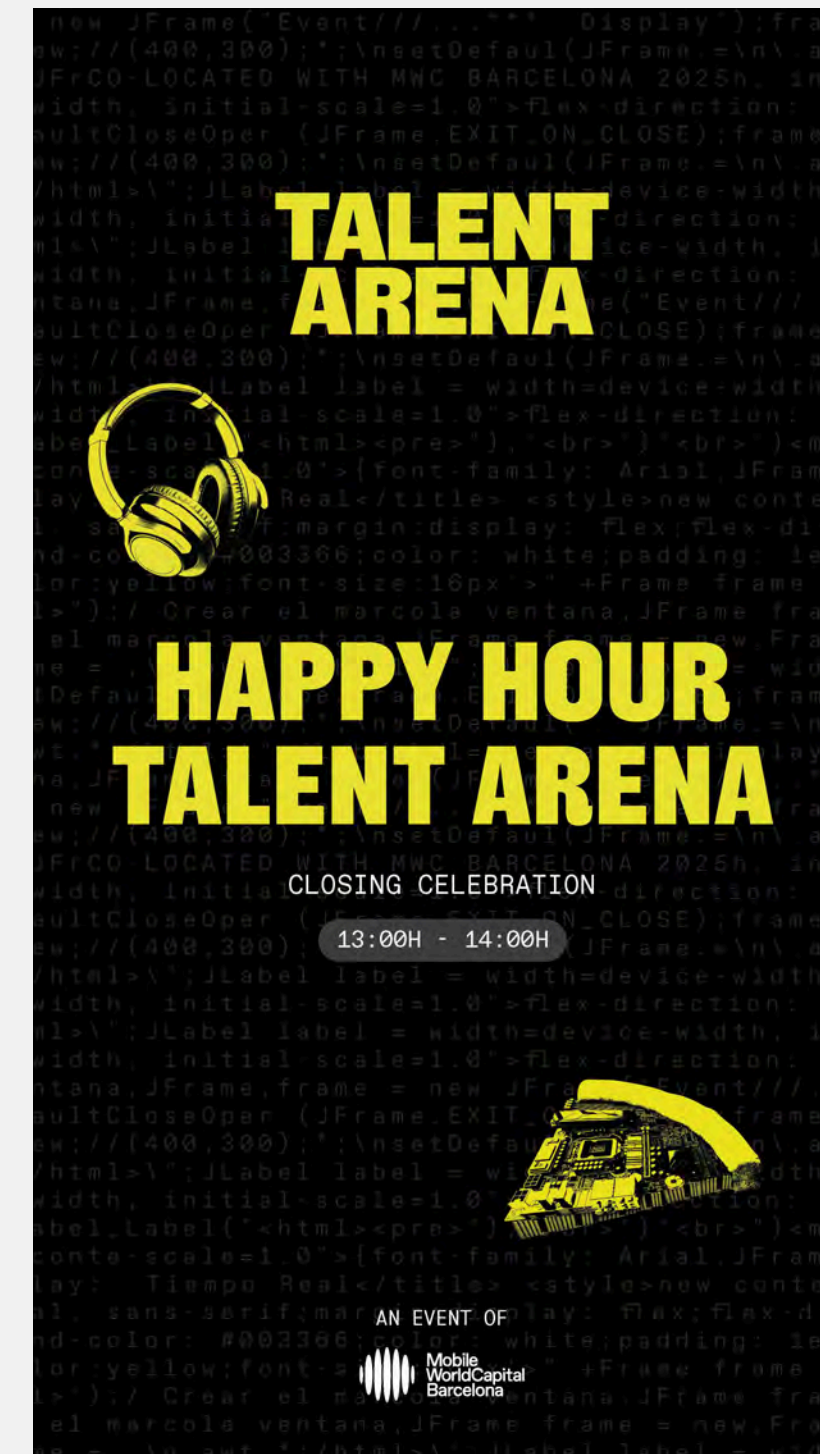
STAY ON TOP OF YOUR DAY-TO-DAY  
WITHOUT MISSING OUT ON THE ACTION  
AT TALENT ARENA

**MADE NEW CONNECTIONS?**  
EXPLORE THEM HERE  
AND TAKE THE LEAP TOGETHER!


**WOW YOUR CLIENTS!**  
HOST YOUR NEXT MEETING AT EUROPE'S  
MOST INSPIRING DIGITAL TALENT EVENT

COME IN!

COWORKING SPONSOR  
**Cloudworks**




**TALENT  
ARENA**



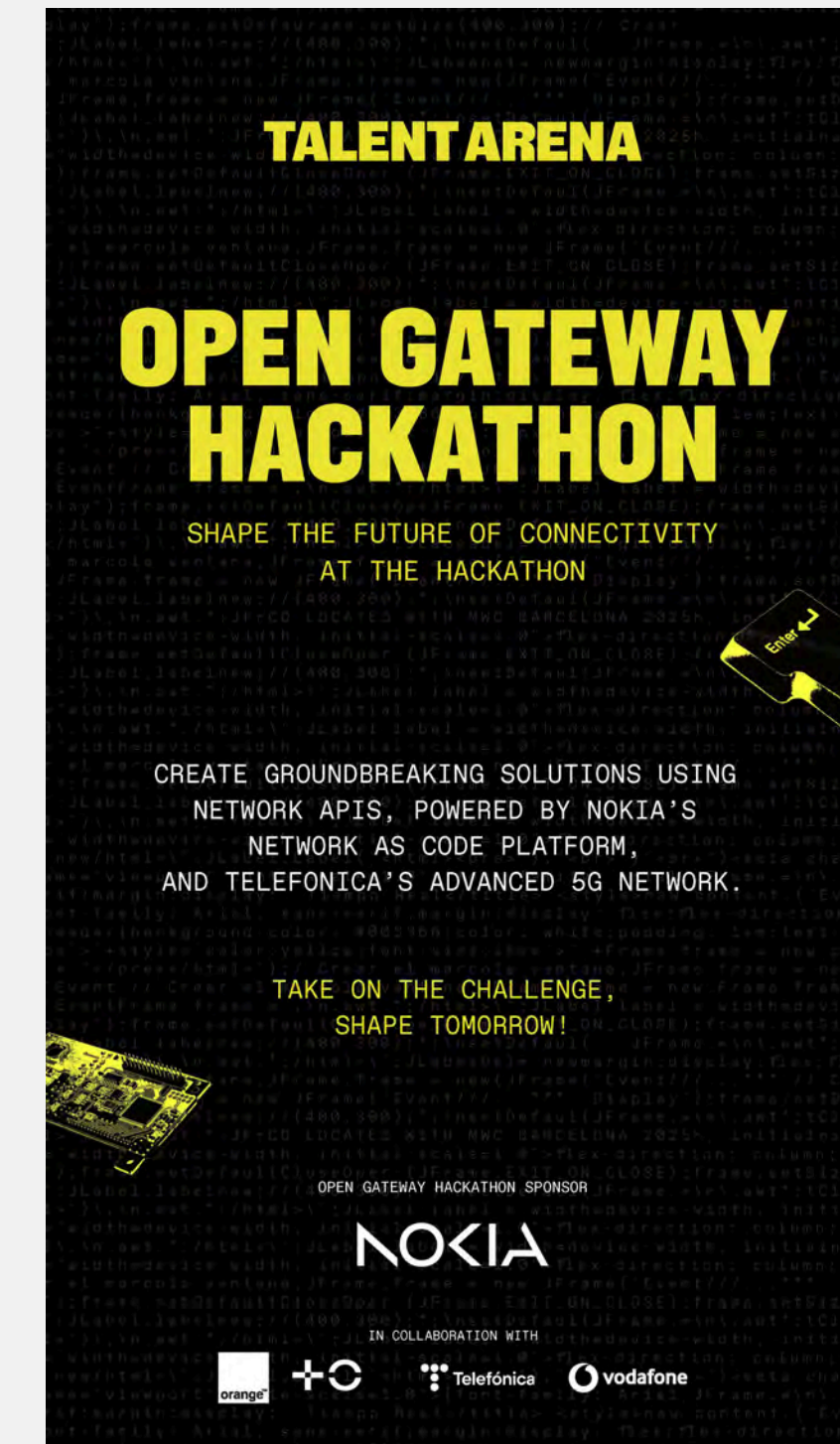
**HAPPY HOUR  
TALENT ARENA**

CLOSING CELEBRATION

13:00H - 14:00H



AN EVENT OF  
Mobile  
WorldCapital  
Barcelona



**TALENT ARENA**

**OPEN GATEWAY  
HACKATHON**

SHAPE THE FUTURE OF CONNECTIVITY  
AT THE HACKATHON


CREATE GROUNDBREAKING SOLUTIONS USING  
NETWORK APIS, POWERED BY NOKIA'S  
NETWORK AS CODE PLATFORM,  
AND TELEFONICA'S ADVANCED 5G NETWORK.

TAKE ON THE CHALLENGE,  
SHAPE TOMORROW!

OPEN GATEWAY HACKATHON SPONSOR

**NOKIA**

IN COLLABORATION WITH



# PANTALLAS AGENDA EVENTO

## VISIONARY STAGE

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

- 09:30H SPANISH

**HACKING YOUR BRAIN: TRANSFORMING FEAR INTO POWER**  
NAÏE BENTLEY - DIGITAL TECH COMMUNICATOR & BUSINESS OWNER
- 10:00H SPANISH

**HOW TO MAKE REAL ROBOTS WALK WITH REINFORCEMENT LEARNING**  
IGLAZED TOME - CTO AT KEIBOTZIC
- 10:30H ENGLISH

**THE BENEFITS OF TRUNK BASED DEVELOPMENT (A REAL WORLD EXPERIENCE)**  
FRANCESCA PALLI - FRONT-END DEVELOPER AT PIRSONE DIGITAL  
 DENISSE SÁBIZ - SOFTWARE ENGINEER AT PIRSONE 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 OLL - CHIEF DATA ANALYTICS OFFICER AT OMM
- 12:00H ENGLISH

**BEYOND THE HYPE: A DEVELOPER'S GUIDE TO RELIABLE AND SECURE GENAI**  
PAU RUE - ALINDA AI
- 12:30H SPANISH

**EVERYTHING IS QUANTUM**  
JOSE LUIS OSSIP - PHYSICIST, SCIENCE COMMUNICATOR AND CREATOR OF THE PODCAST "QUANTUM FRACTURE"
- 13:00H SPANISH

**HACKERS WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE**  
DIENA ALONSO - CHIEF DIGITAL OFFICER AT TELEFONICA
- 13:30H SPANISH

**FROM BAIT TO BYTE: AI-POWERED PHISHING DETECTION**  
ALEX ZERNET DE ALER - HEAD OF CYBER INTELLIGENCE & SECURITY OPERATIONS CENTER AT SPRINGER ENGINEERING
- 14:00H ENGLISH

**TECHNOLOGY TRANSFORMATION WITH AI AND CYBER**  
DORIT DOK - 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 F1 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!**  
CLINET
- 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?**  
ITEC

## MENTORING

4 MARCH

TOPICS

DIVERSITY IN TECH | ROAD TO CTO | RESKILLING | UPSKILLING

10.00H > 13.30H

15.00H > 18.30H

## WELCOME BARCELONA

4 MARCH

- 10:00H SPANISH

**WELCOME AJUNTAMENT**  
AJUNTAMENT DE BARCELONA
- 10:30H SPANISH

**THE KNOW\_HOW OF TRAINING AND VOCATIONAL EDUCATION**  
CONSEJO DE L'EDUCACIÓ (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 ORIENTACIÓ DE BARCELONA / BIRSES
- 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 BIOMÈDICA DE CATALUNYA (IBEC)
- 10:30H ENGLISH

**DIGITAL SKILLS NETWORKING: KEY DIGITAL TECHNOLOGIES TO EMPOWER SMEs**  
RECLANAR
- 11:30H SPANISH

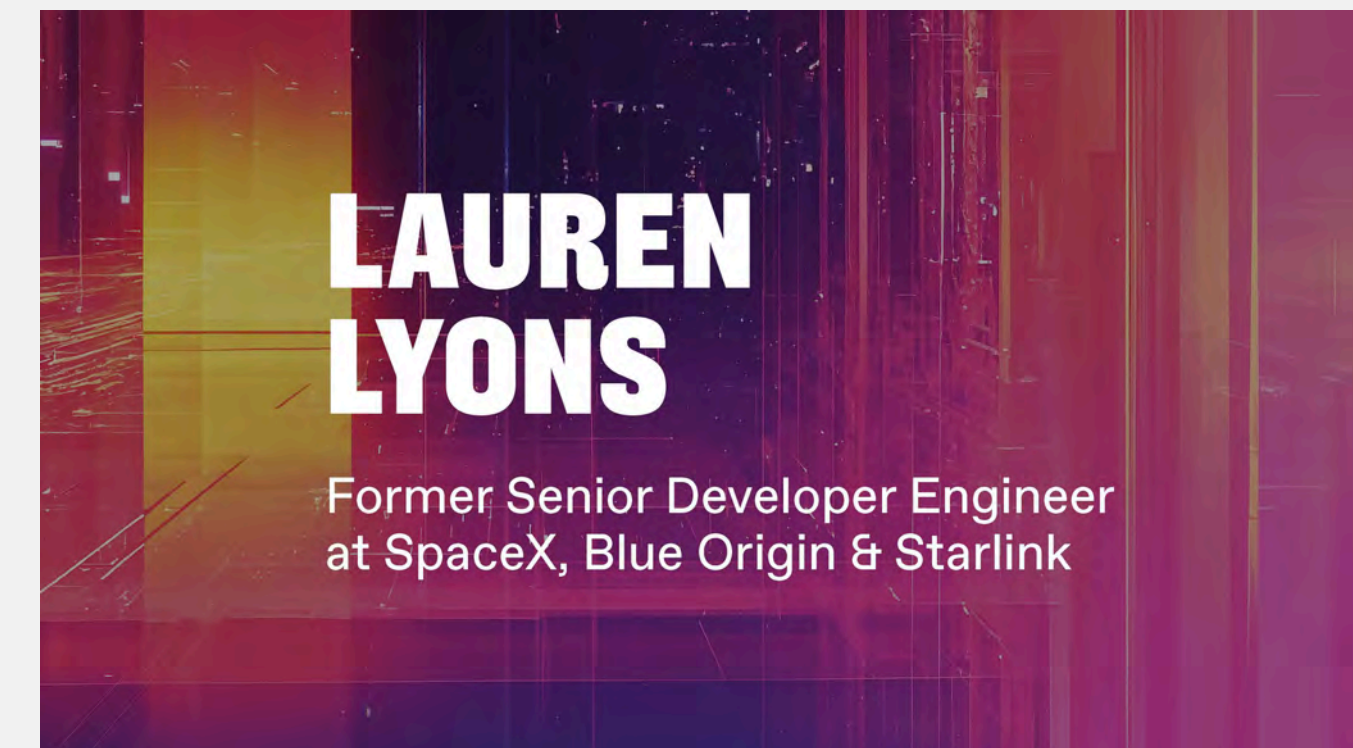
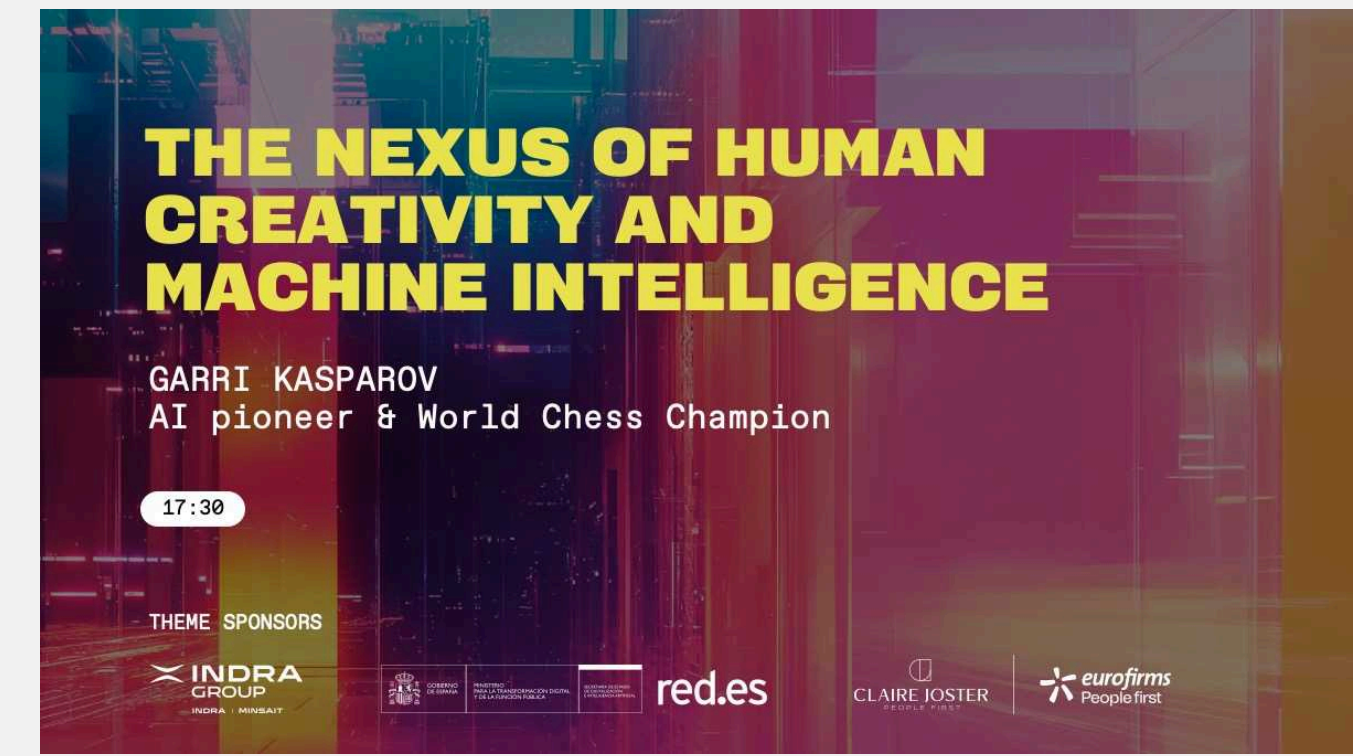
**CHECKMATE: SCIENCE AND TECHNOLOGY IN THE BATTLE AGAINST MULTIPLE SCLEROSIS**  
SANOFI
- 12:30H CATALAN

**FOSTERING RESEARCH AND DIGITAL TALENT IN BARCELONA: THE CREAFEIMA 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**  
OUTPULSE

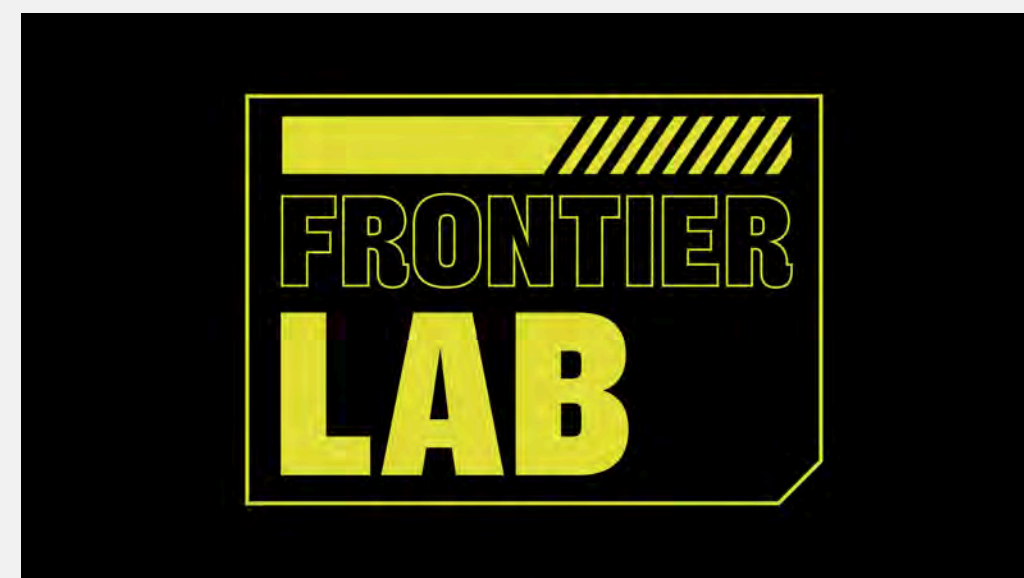
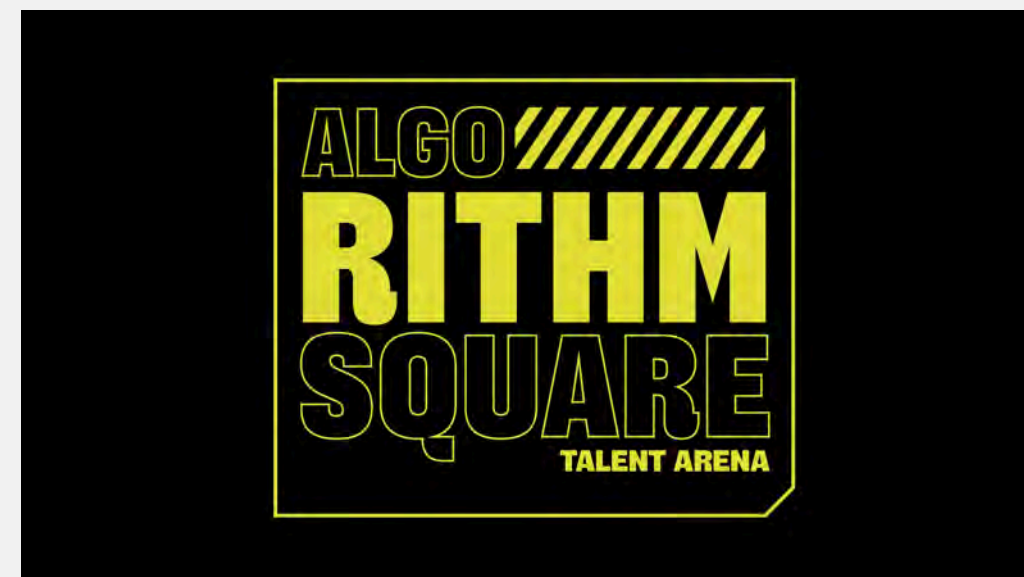
# PANTALLAS EVENTO ESCENARIOS



# 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.

2025



2026



# SEÑALÉTICA ZONAS

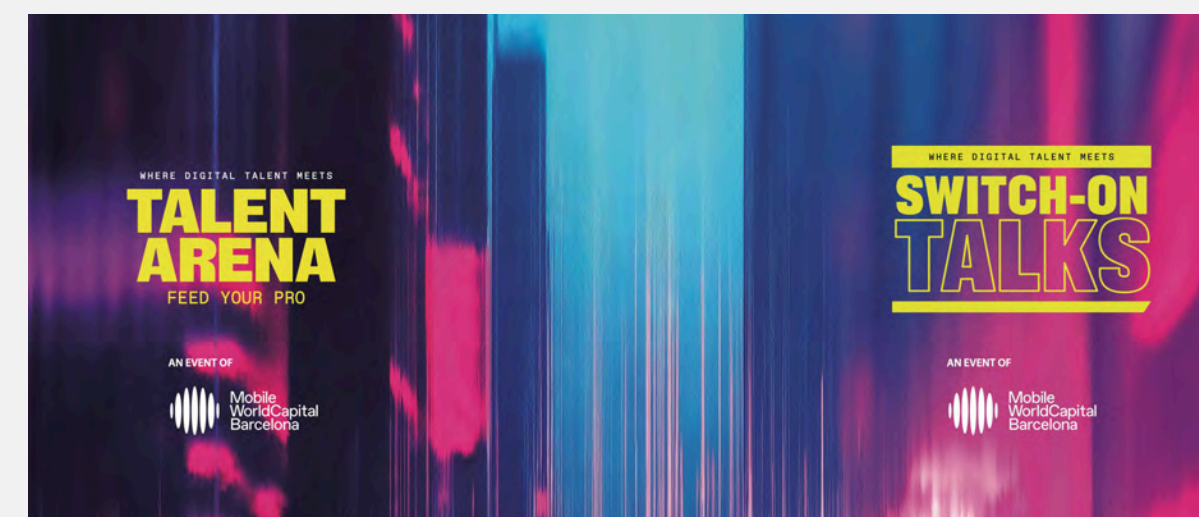
En áreas como los stages, zonas de talks, workshops o espacios temáticos, entre otros, se podrán utilizar fondos con mayor expresividad visual a través del uso de colores secundarios y texturas complementarias del universo gráfico.

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.

2025

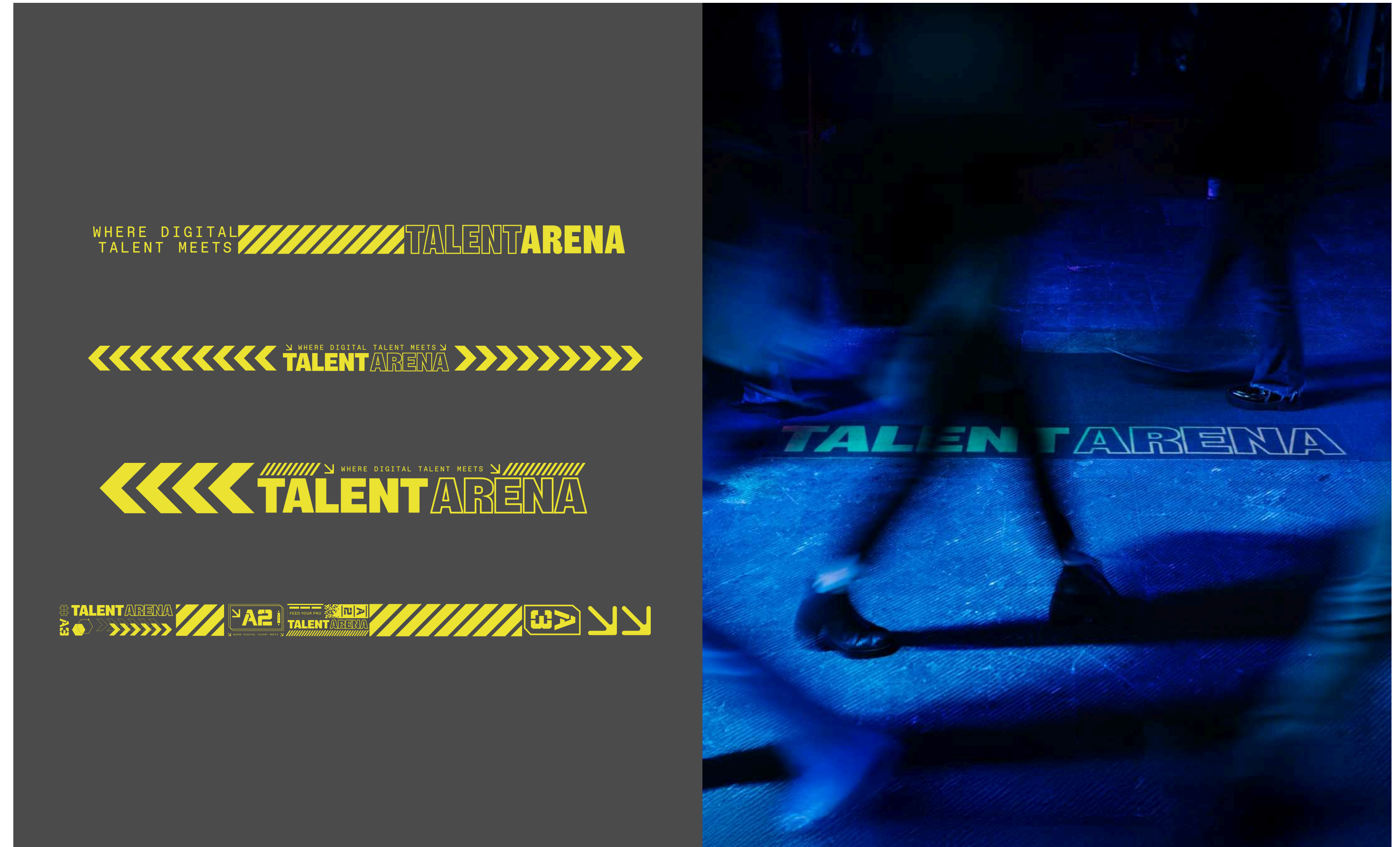


2026

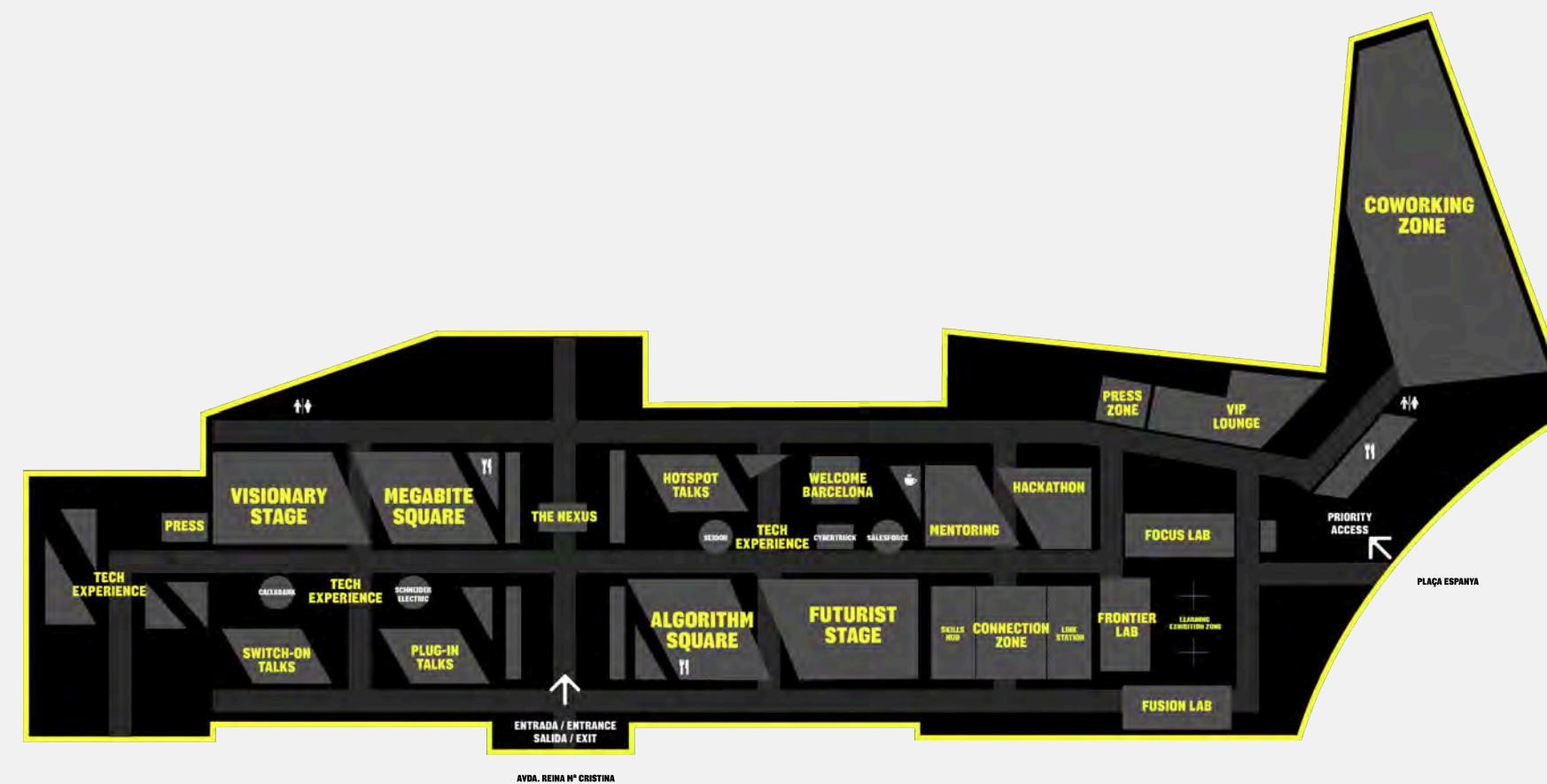
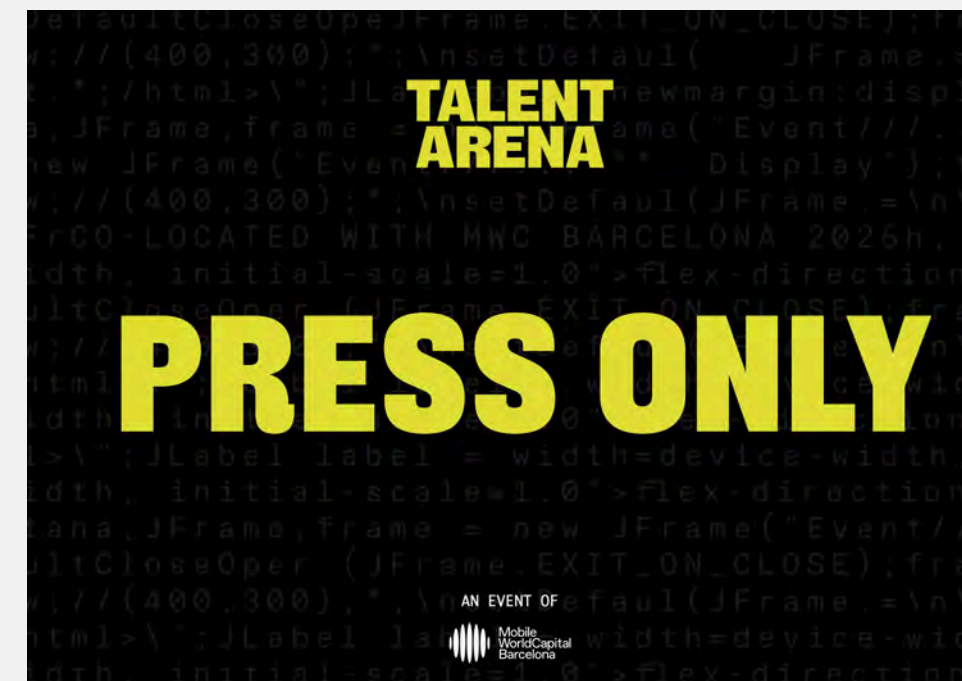


# LIMITACIÓN DE ZONAS

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.

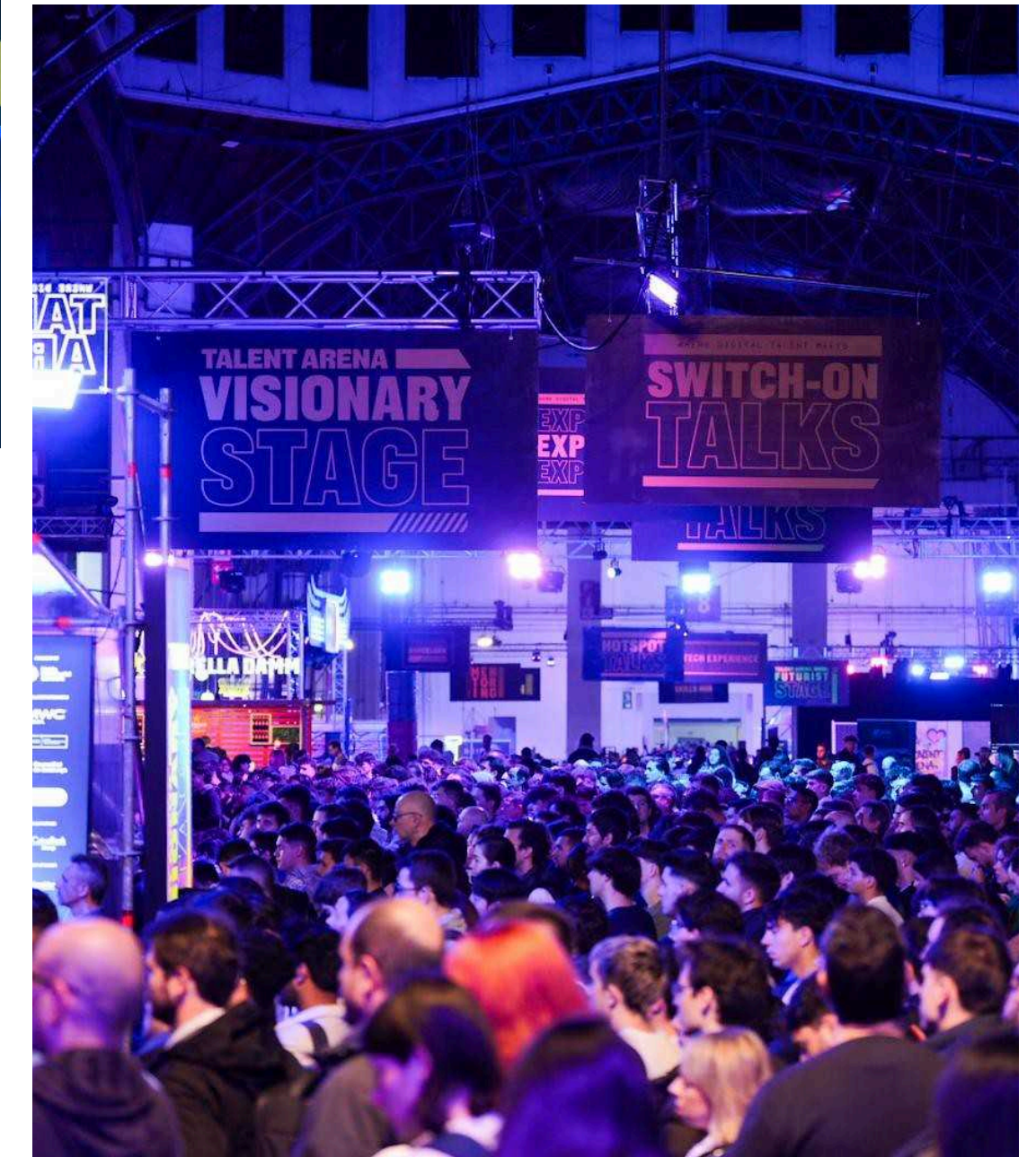


# OTROS ELEMENTOS DE SEÑALÉTICA



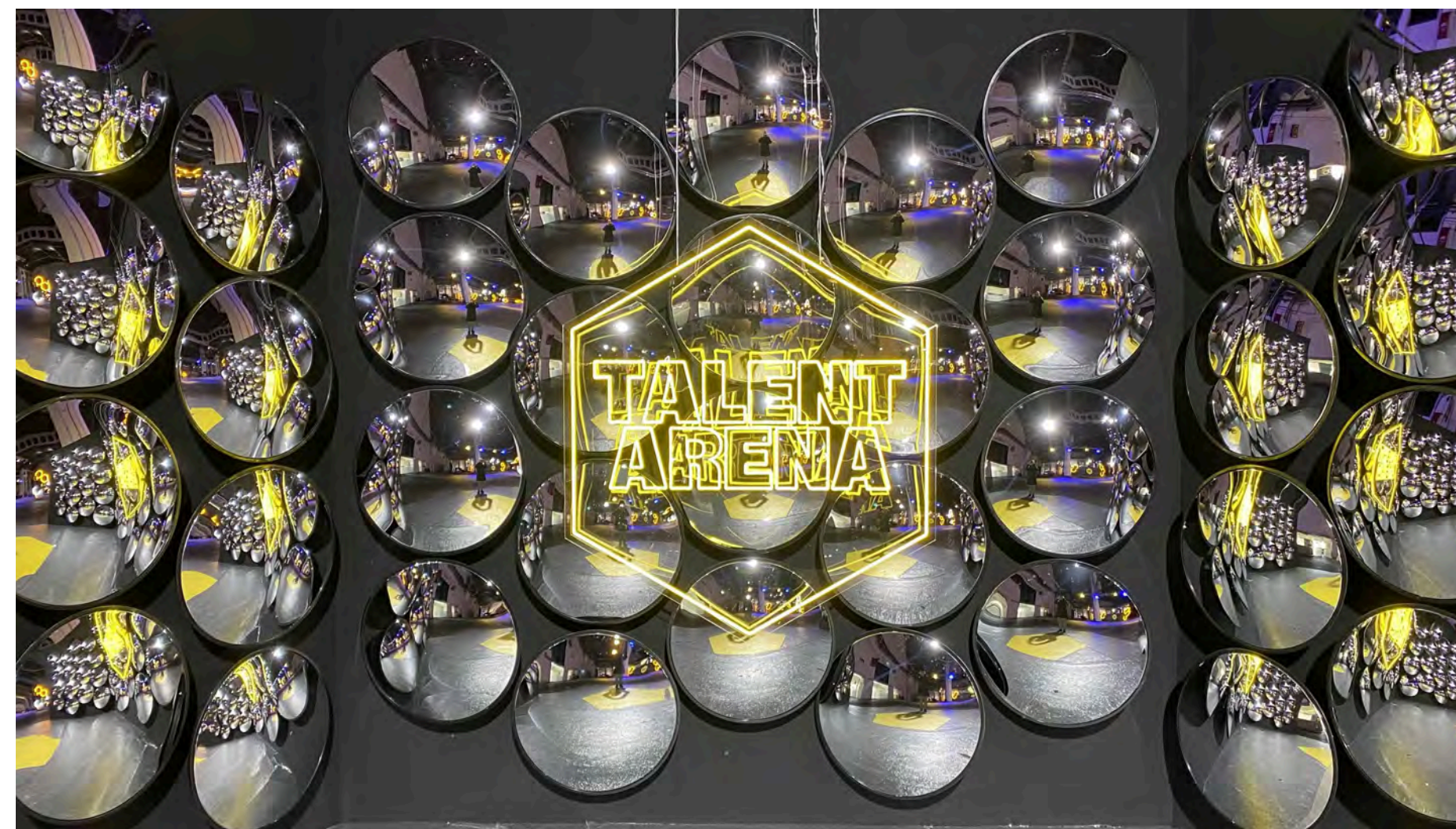
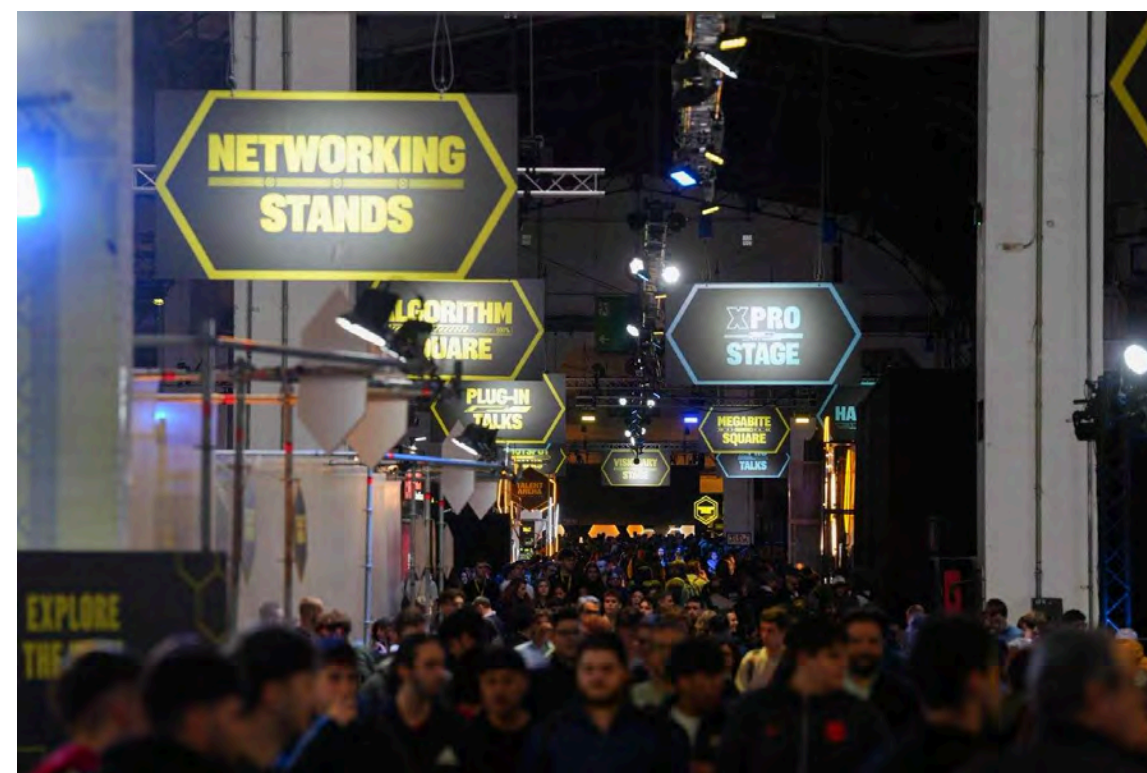
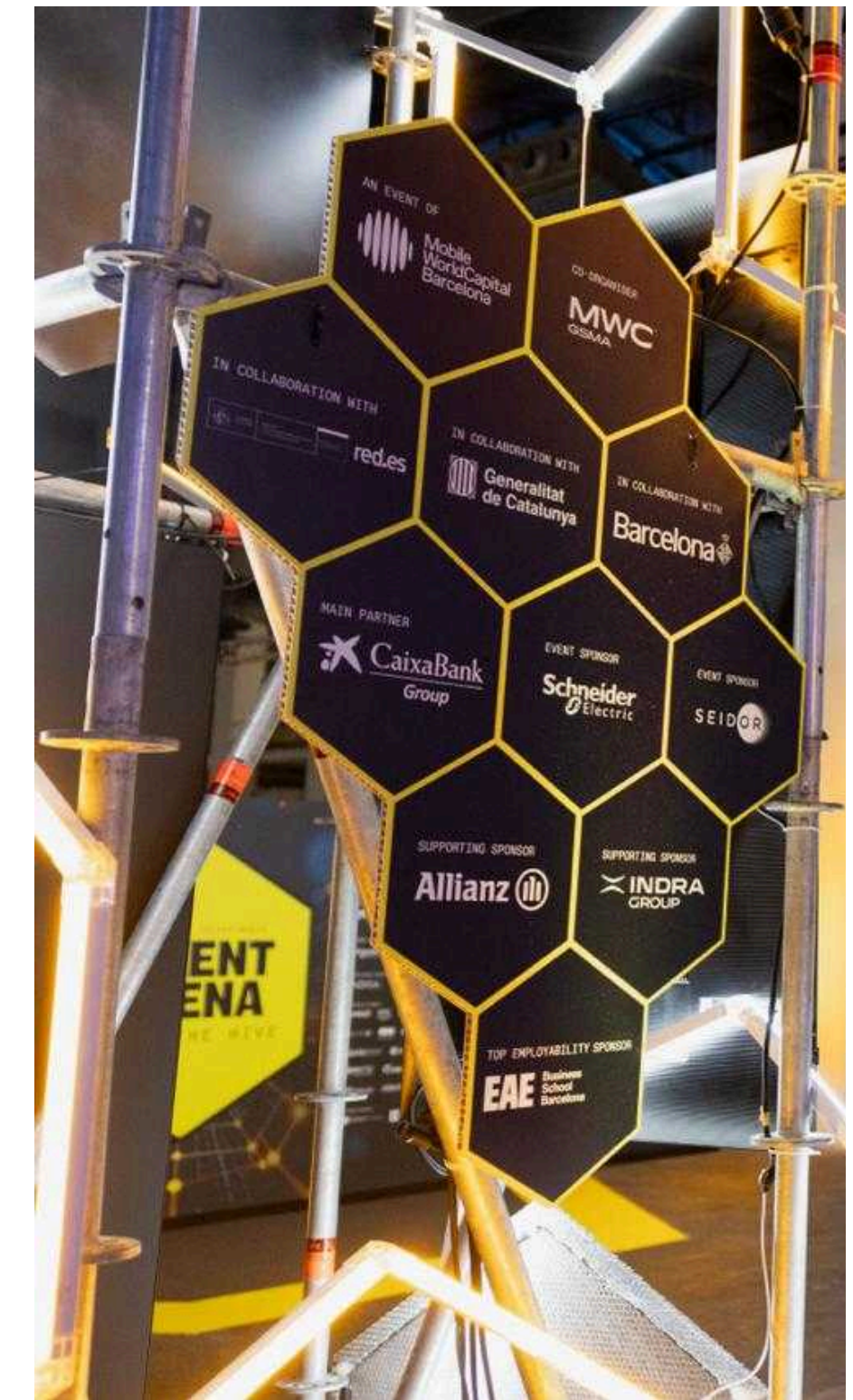
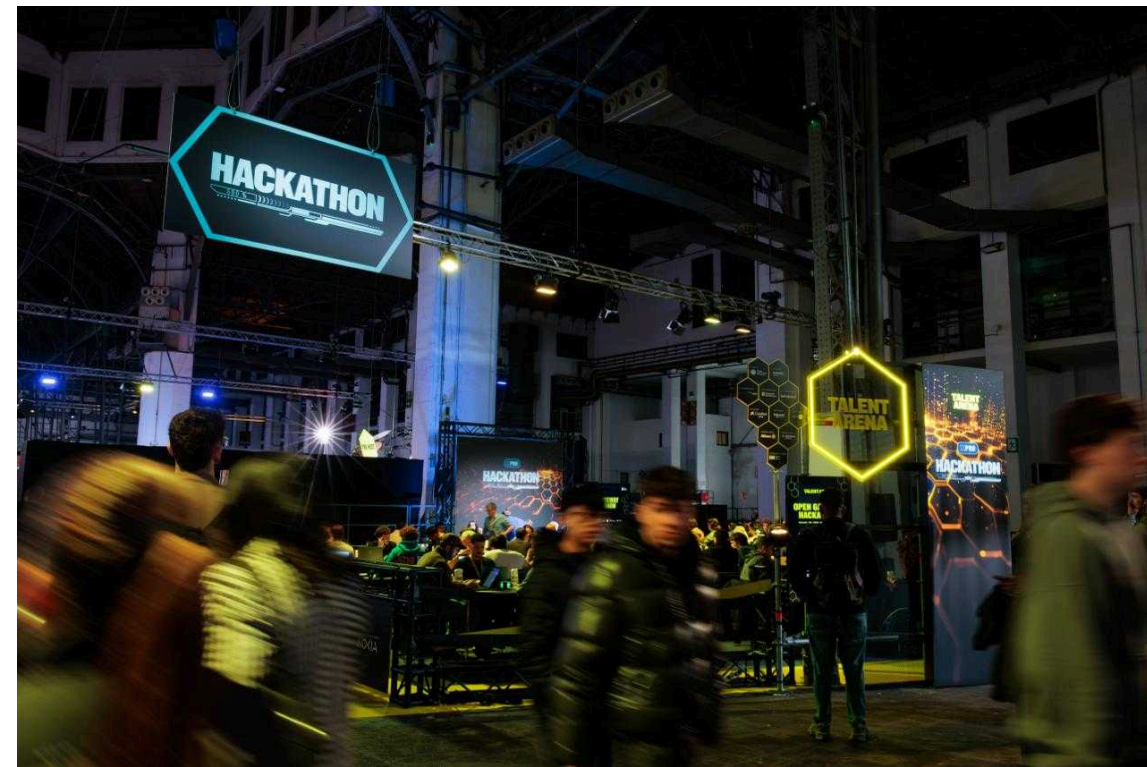
2025

# AMBIENTE ONSITE



2026

# AMBIENTE ON SITE



**TALENT  
ARENA**

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