

ESTÉTICA. ORDEN. CUMPLIMIENTO.



Cuatro firmas. Una identidad.

Seleccionar por proporción y contexto, sin reconstruir el nombre.

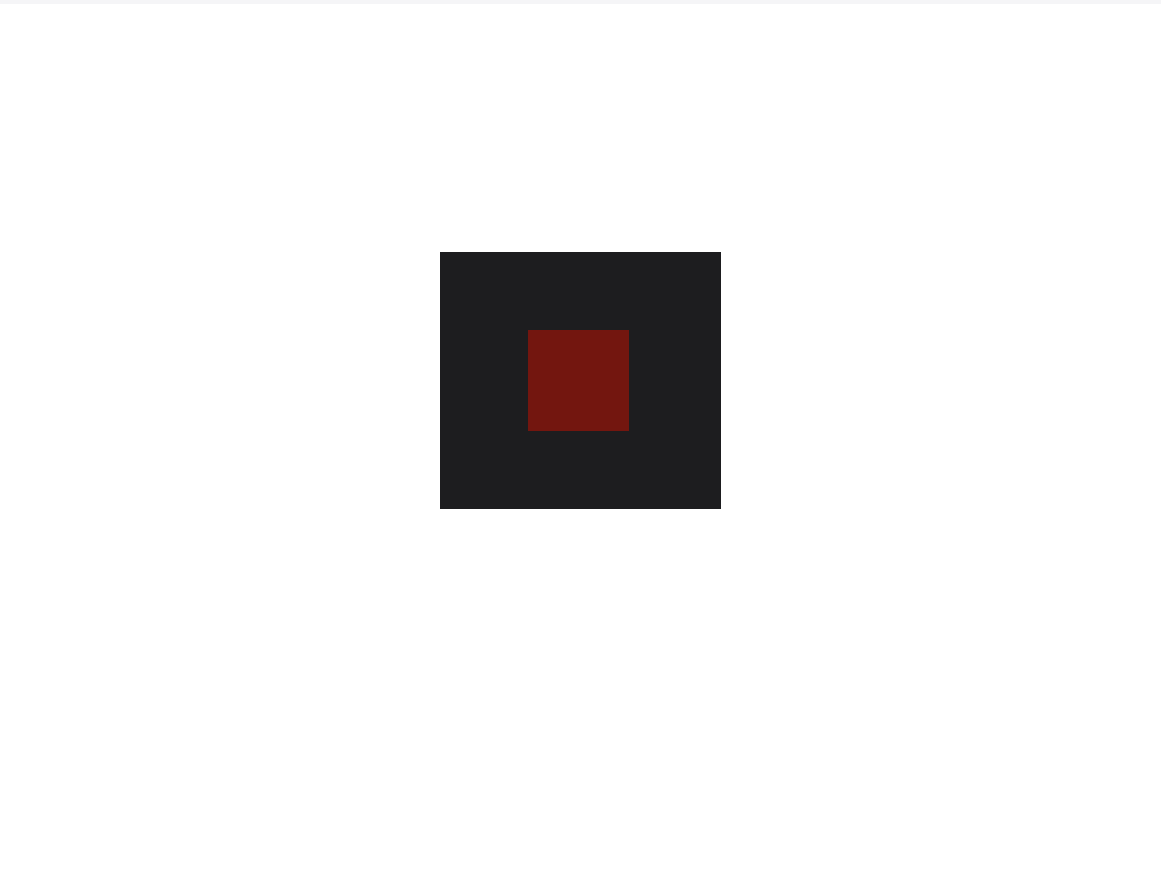


01 / HORIZONTAL PRINCIPAL

Identificación habitual, documentos y cabeceras.



03 / COMPACTA · USOS PUNTUALES



04 / ISOTIPO · FIRMA MÍNIMA



02 / VERTICAL · APLICACIÓN CREATIVA

Proporción y espacio.

Las cuatro firmas conservan su geometría en fondos claros y oscuros.



Protección mínima: x.
x es el lado del centro
vinotinto del isotipo.

Medirlo en la escala
de la firma utilizada.
Ningún texto o borde
invade ese espacio.



Horizontal: 180 px



Vertical: 180 px alto



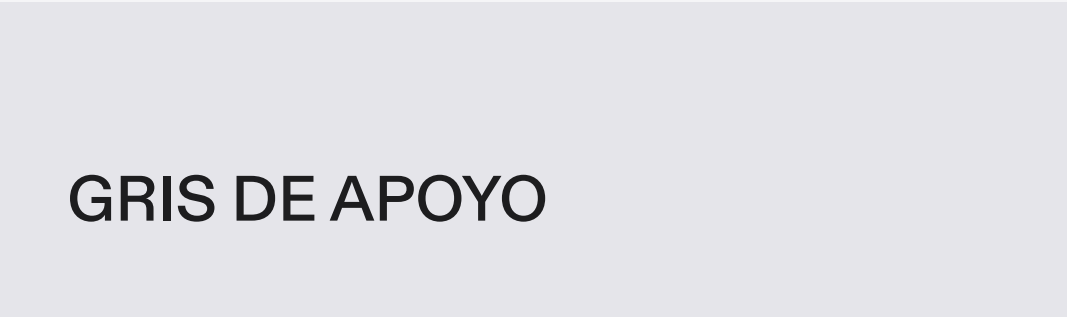
Compacta: 96 px



Isotipo: 24 px

El acento no ocupa el escenario.

Grafito y casi blanco construyen la marca. El vinotinto dirige la atención.



Contenido y logos: grafito sobre claro o claro sobre grafito.
Vinotinto: una acción, una señal, un detalle. No un fondo permanente.

OS: fondo #F2F2F7 · superficies #FFFFFF · secundario #6E6E73 · separadores #E5E5EA.
Impresión: convertir con el perfil del proveedor y validar muestra física.

Dos voces tipográficas.
Diatype construye la jerarquía. Serial Mono organiza la información técnica.

HACER.
Con criterio.

ABC Diatype Regular / lectura.
Medium / controles. Bold / títulos. Black / momentos editoriales.



CONDENSED EXTENDED

Anchos reales de la familia. Nunca comprimir o estirar texto para hacerlo encajar.

El logotipo es un dibujo aprobado: Scandia + K de Gilmer. No se recompone escribiéndolo.

Orden que permite expresión.

Una retícula estable. Escalas, cortes y ritmo con intención.



Alinear bordes y líneas base. Variar la composición por contenido; no llenar todos los espacios.

Aplicar bien también es decidir qué evitar.

Los ejemplos incorrectos son demostraciones; no son variantes de la marca.

GEOMETRÍA



SÍ / PROPORCIÓN ORIGINAL



NO / ESTIRAR O COMPRIMIR

CONTRASTE



SÍ / VERSIÓN INVERSA



NO / GRAFITO SOBRE OSCURO

IDENTIFICACIÓN



SÍ / NOMBRE COMPLETO EN EL CONTEXTO

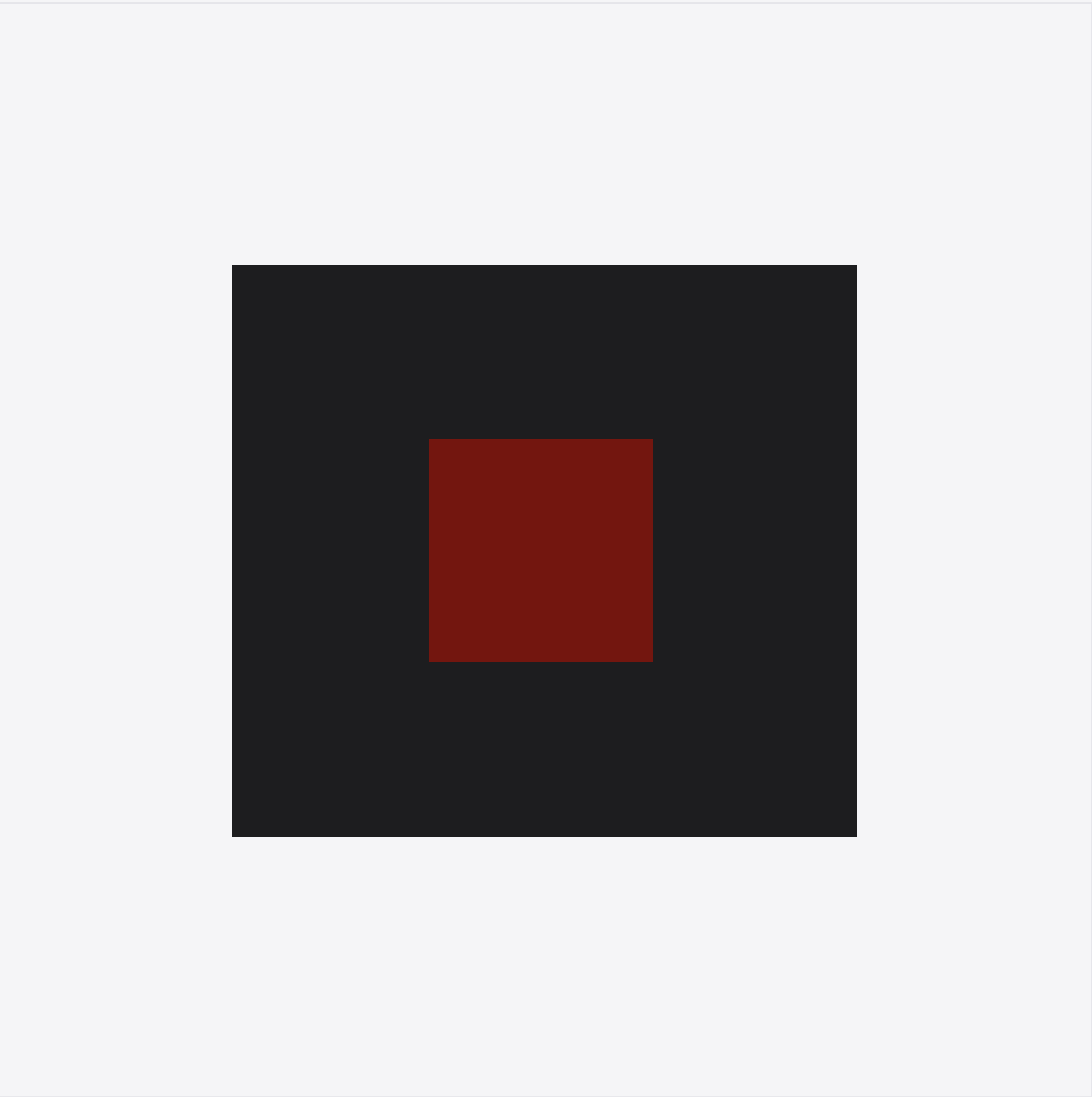


NO / ABREVIAR O RECONSTRUIR EL LOGO

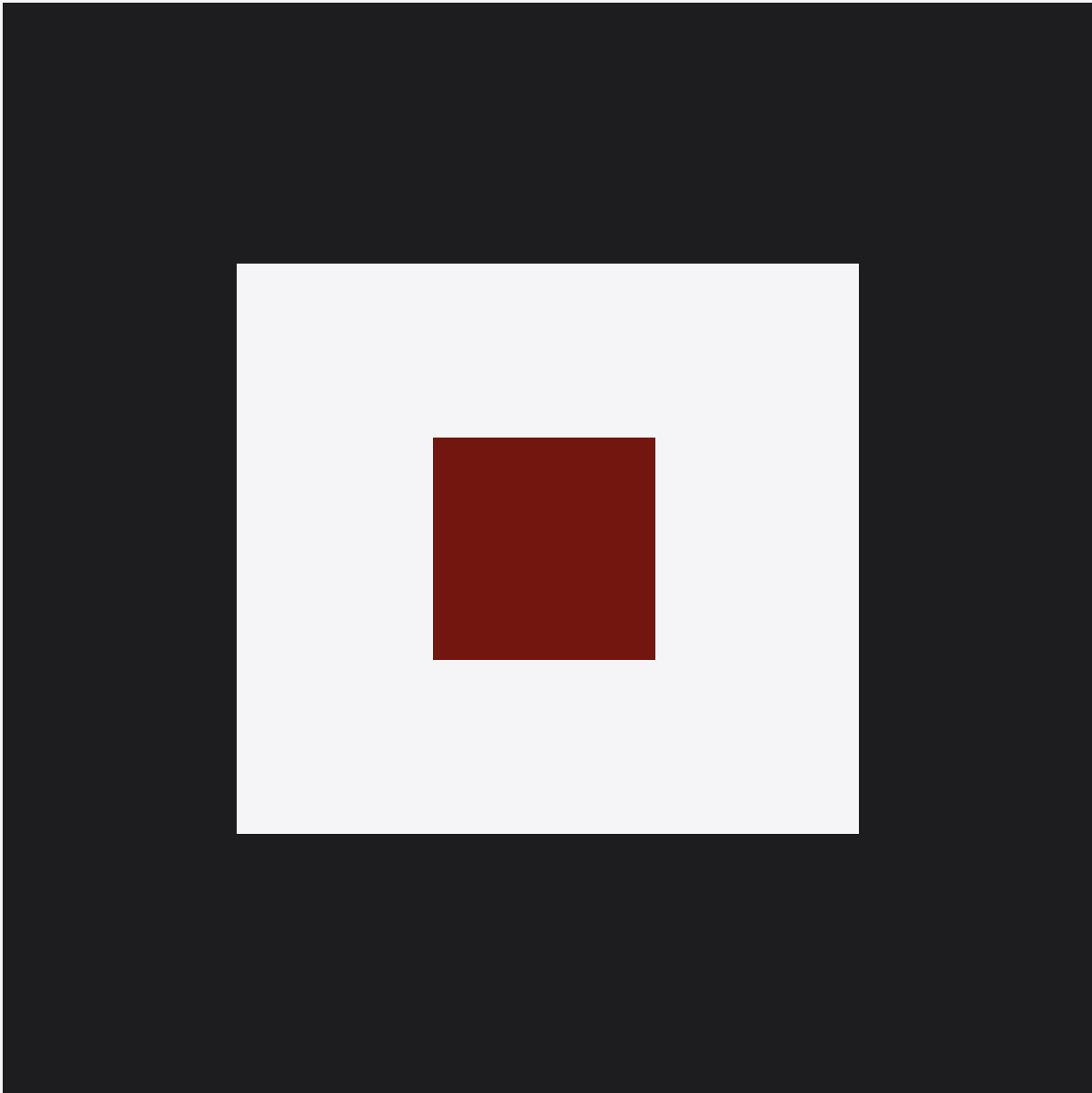
Evitar sombras decorativas, contornos, nuevos colores y fotos que interfieran con la lectura.

Avatares y formatos pequeños.

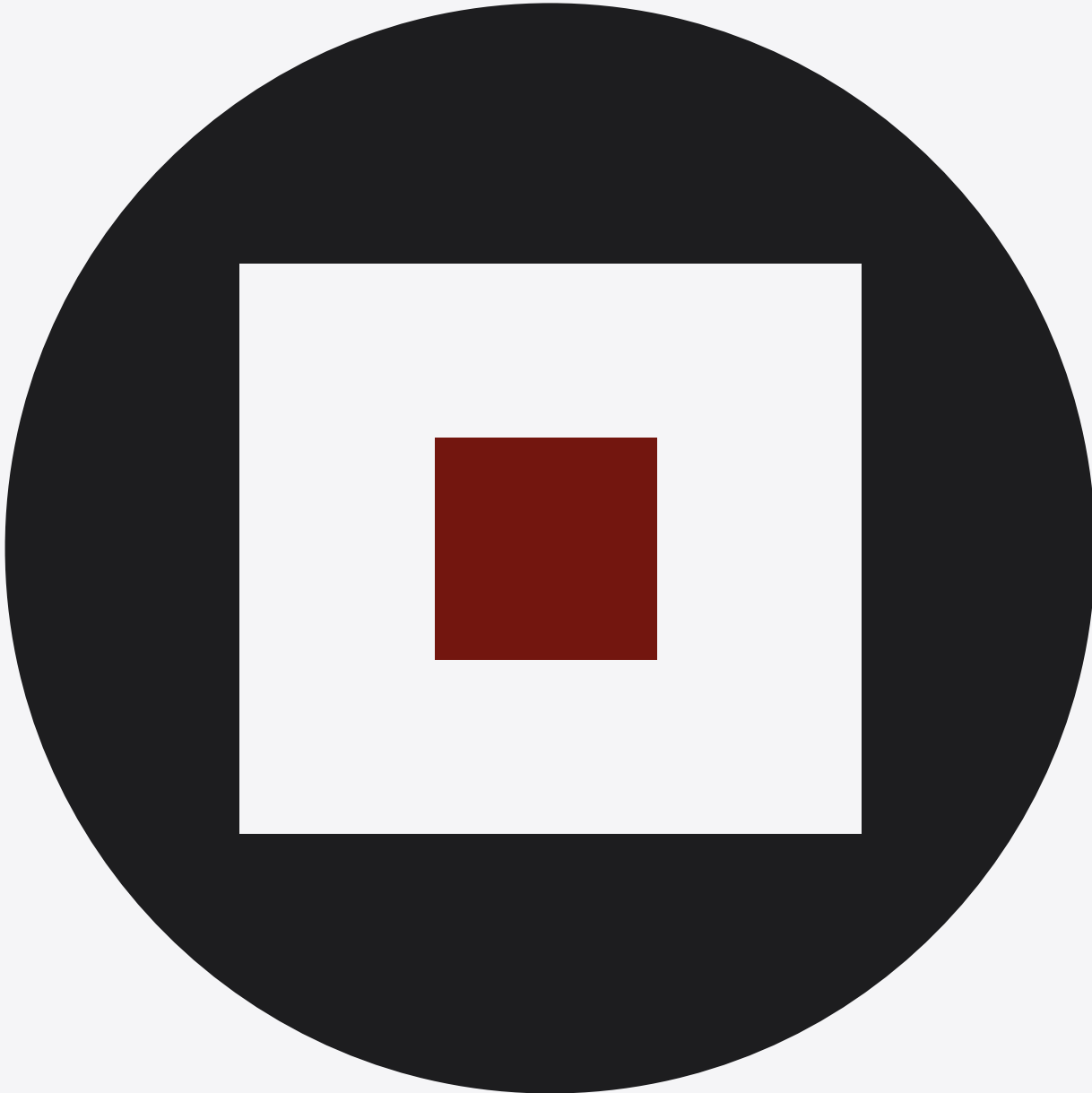
Una firma legible dentro del recorte, con margen alrededor.



CLARO



OSCURO



RECORTE CIRCULAR

Avatar maestro 1024 × 1024 px. Isotipo centrado dentro del 56% del ancho.
Entregas: 1024, 512, 180, 96 y 48 px. Favicon: 32 y 16 px.
Para avatar, usar el isotipo. La firma compacta se reserva para soportes donde el nombre sea legible.

Documentos que trabajan.

Encabezado claro, una jerarquía y condiciones fáciles de encontrar.



PROPUESTA / NOMBRE DEL PROYECTO

Qué vamos a producir.

Objetivo y resultado esperado.
Alcance, recursos y fechas acordadas.

CONTACTO

contacto@makingid.com
+57 304 381 7725

ALCANCE / PLANTILLA DE APLICACIÓN

- 01

Entregables

Precisar piezas, formatos y versiones.
- 02

Producción

Jornadas, recursos y responsables.
- 03

Condiciones

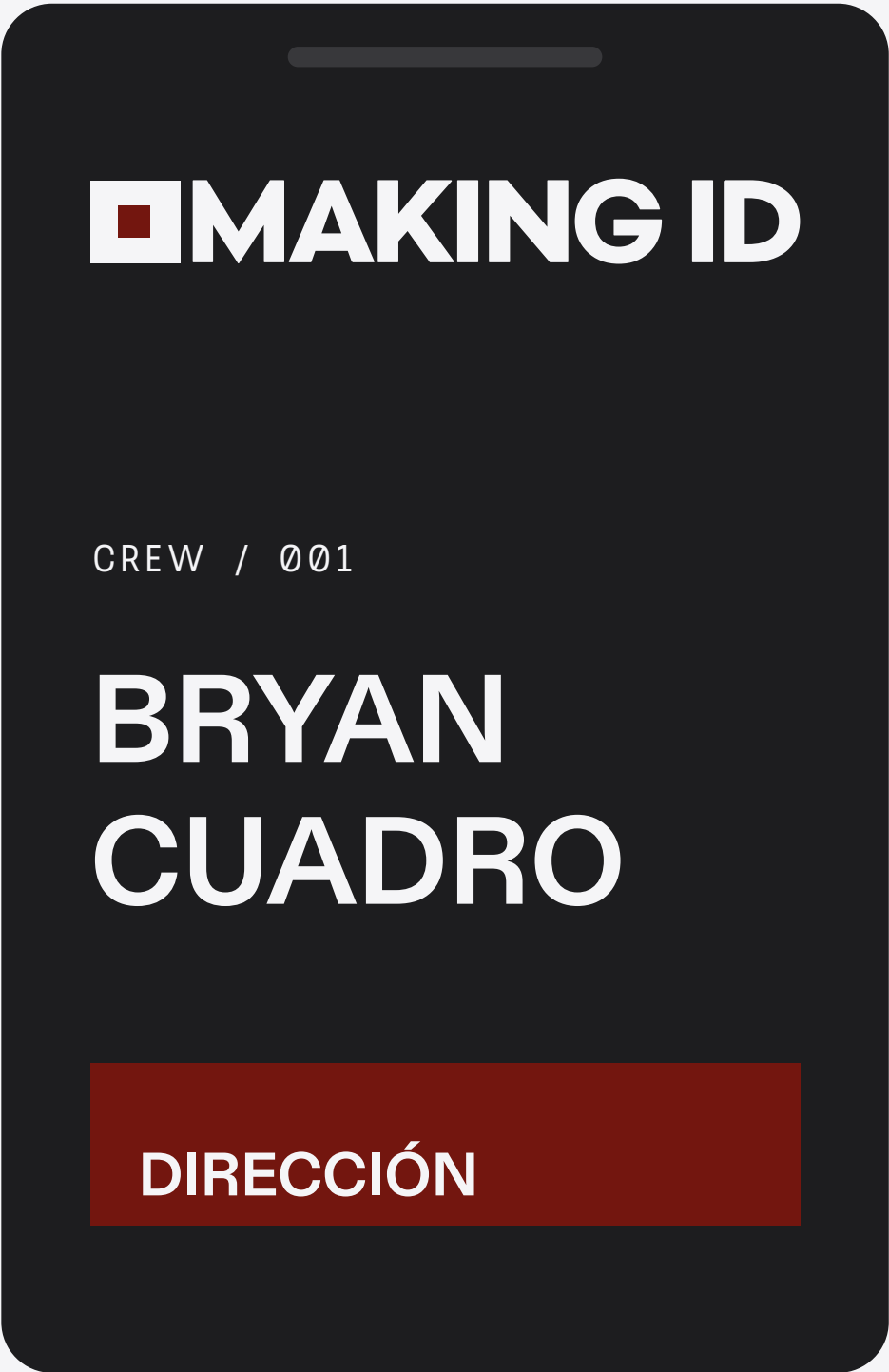
Revisiones, entregas y exclusiones.

INVERSIÓN / SEGÚN ALCANCE

Valor, impuestos y forma de pago.

Producción: reconocer a quien está detrás.

Identificadores sobrios y lectura rápida en operación.



ESCARAPELA / FRENTE Y REVERSO

FRAME / 16:9

Los códigos y cargos son ejemplos. Los datos operativos se toman del proyecto correspondiente.

Movimiento con intención.

Revelar, desplazar y cortar. El logo conserva siempre su dibujo.



Entrada: 320 ms, opacidad y desplazamiento máximo de 12 px.

Lectura: al menos 1.2 s para una firma aislada. Salida: 200 ms.

Curva: cubic-bezier(.2,.8,.2,1). Sin rebote ni bucle permanente.

Video: acción dentro del 90% central; textos dentro del 80%.

Respetar movimiento reducido. En ese modo, mostrar la firma estática.

Una fuente para todos los usos.

La biblioteca reúne los maestros y separa los archivos de producción de las pruebas.



01

Logos

Cuatro firmas en SVG, PNG y PDF.
Color, inverso y una tinta.

02

Producción

Illustrator nativo con capas y guías.
Avatares y recursos reutilizables.

03

Sistema visual

Color, tipografía, composición,
aplicaciones y reglas de uso.

04

Sistema OS

Materiales, controles, estados
y comportamiento de interfaz.