

Aplicaciones

Justificación

Logotipo

El logo de educatrónica adopta su forma de dos conceptos fundamentales del programa: Reciclaje y robótica. Acompañado de la tipografía institucional con gran peso y equilibrio, el cuerpo del pequeño personaje tiene forma de caja cuyo simbolismo representa el cartón, material reciclable del que se componen los proyectos en los que los alumnos trabajan en educatrónica.

Adicionalmente, su cara asemeja en forma a una pantalla con gestos faciales pixelados, características propias del concepto de un robot moderno. Para finalizar, se agregó la letra “E” en la parte superior del personaje como elemento estético y representativo de la sigla del programa.

El logo trata de comunicar los elementos previamente establecidos además de dar un aire moderno y juvenil para hacerlo más llamativo al público meta: El estudiantado de secundaria.

Tipografía



EDUCATRÓNICA

**A B C D E F G H I J K L
M N Ñ O P Q R S T U V**

Lulo Clean W01 One Bold

Es una fuente moderna y sin serifas que, además de ser la tipografía institucional actualmente utilizada, complementa el diseño e idea del logo creado. Con sus trazos anchos y terminaciones rectas que generan un gran peso

visual, y su formato mayormente cuadrado, le da estabilidad al diseño y lo asemeja a la idea de una caja de cartón como la mascota del proyecto.

Colores

Amarillo canario: Se seleccionó este color como uno de los principales de la identidad gráfica por su relación a la electricidad y manipulación, referente a la naturaleza del proyecto. Gracias a su gran intensidad, este color resalta rápidamente a la vista y funciona para atraer la atención de los jóvenes, puede transmitir sensación de felicidad, optimismo, fuerza y abundancia, para empatizar con el público al que se dirige.

Naranja: Es el color de la juventud y comunica entusiasmo, vitalidad y energía a los jóvenes. Este color puede llegar a estimular la actividad mental y activar la capacidad de aprendizaje.

Verde: Se trata de un color tranquilo y juvenil que ayuda y fomenta la creación de nuevas ideas. Se le relaciona a lo ecológico y sustentable, representando algunos materiales utilizados en las actividades.

Cian: Ayuda a activar la creatividad en los jóvenes, y favorece en ellos la innovación, la inteligencia y la resolución de problemas. Se asocia con la ciencia y la tecnología, y logra transmitir sensaciones de confianza, reflexión y calma. Y al ser un color frío, ayuda a destacar entre los colores cálidos.

Azul oscuro: Al tener una tonalidad muy cercana al color negro, sus cualidades se integran en un azul muy moderno. Asimismo, al contener el valor más profundo respecto a toda la paleta de colores, ayuda a generar un contraste con los colores vivos y vibrantes.



Portada

Los elementos se distribuyeron de tal manera que favorece la lectura y es atractiva visualmente para el público. Se creó un mayor peso visual en la parte superior, como punto de referencia focal para que el espectador reconozca el motivo y tema de la publicación. La imagen inmersiva juega con los planos gráficos, de tal forma que representa la intervención del espectador en las actividades respectivas al contenido.

La mascota correspondiente al proyecto se encuentra en la esquina inferior izquierda para establecer un equilibrio en relación a la parte superior. Asimismo, su participación se añadió para empatizar con un público joven.



Lomo

Continuando con el mismo estilo y diseño aplicado en la portada, los lomos fueron desarrollados de modo que, los 3 volúmenes juntos forman un diseño unificado. Se muestra a la mascota y símbolo en la parte inferior, resaltada por los colores respectivos de cada libro, y en la parte central y superior se encuentra el logotipo y volumen, para identificar más rápidamente el tema del libro.

Introducción para Videos

Se implementó el símbolo o mascota del proyecto para elaborar una animación introductoria que se aplicará al inicio de cada video tutorial.

En dicha animación se busca comenzar a crear una personalidad para la mascota del proyecto, divertida y curiosa, pero cuidando de no volverlo inmaduro, o formal, para lograr ser dirigido correctamente al público objetivo juvenil.

Propuesta para Redes Sociales

Las redes sociales son una herramienta que nos permite adaptar el espacio educativo a una sociedad que hoy en día se encuentra en constante cambio.

Nos dan la posibilidad de difundir información de manera mucho más rápida, fácil y eficiente hacia maestros y alumnos, lo que nos permitiría la divulgación de dichos datos y captar de manera más rápida su atención, por medio de posteos, infografías, vídeos, historias, entre otros.

Las publicaciones a realizar pueden abarcar muchos aspectos diferentes, como la información para futuros eventos, videos y tutoriales sobre temas específicos, noticias, carteles conmemorativos sobre fechas relevantes, cursos y capacitaciones, y algunos otros temas.

Las personas se han adecuando a estos medios y a su cómodo formato para encontrar lo que necesitan de manera efectiva y breve. Es por ello que proponemos el transportar la información expuesta en la ya existente página de internet con el propósito de generar mayor rapidez de esparcimiento, dirigirse a un número superior de personas y un acceso más adecuado a través de una red social.

Existen cientos y miles de páginas web, las cuales pueden llegar a ser complicadas de encontrar son tener un link o nombre específico, en cambio, las redes sociales son más disminuidas, y la población que las utiliza están más concentradas en unas cuantas, la manera de encontrar información en redes sociales puede llegar a ser mucho más sencillo y rápido que en un dominio específico.