

**WOLVES  
GAMING**

# MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA

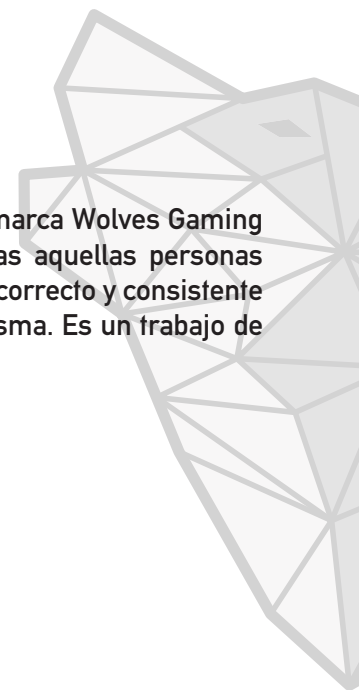
## ÍNDICE

Introducción.....	3	5. Usos incorrectos .....	18 - 21
1. Identidad gráfica de la marca.....	4 - 9	6. Impresos corporativos .....	22 - 26
1.1 Logotipo.....	4	6.1 Carta A4.....	22
1.2 Símbolo .....	5	6.2.1 Sobre C4.....	23
1.3 Identificador o marca.....	6	6.2.2 Sobre C5.....	24
1.4 Proporciones en la construcción .....	7	6.3 Tarjeta de visita .....	25
1.5 Área de protección.....	8	6.4 Carpeta con solapas .....	26
1.6 Versiones de la marca.....	9	7. Señalética.....	27 - 31
2. Colores corporativos.....	10	7.1 Rótulo exterior.....	27
3. Tipografía .....	11 - 12	7.2 Rótulo para el parking .....	28
3.1 Tipografía Corporativa .....	11	7.3 Señalización interior .....	29 - 31
3.2 Tipografía Complementaria.....	12	8. Otros elementos.....	32 - 37
4. Aplicaciones primarias.....	13 - 17	9. Vestuario .....	38
4.1 Elementos básicos en color.....	13 - 15	10. Objetos Promocionales.....	39 - 42
4.2 Elementos básicos en blanco y negro .....	16		
4.3 Test de reducción .....	17		

# MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA

## INTRODUCCIÓN

Este manual reúne las herramientas básicas para el correcto uso y aplicación gráfica de la marca Wolves Gaming en todas sus posibles expresiones. Ha sido ideado pensando en las necesidades de todas aquellas personas responsables de interpretar, comunicar y aplicar la marca en sus diferentes ámbitos. El uso correcto y consistente de la marca contribuirá a que consigamos los objetivos de identificación y refuerzo de la misma. Es un trabajo de equipo, en el que todos participamos para hacer de Wolves Gaming una gran marca.



# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.1 LOGOTIPO

A la hora de elegir el logotipo, se quería que fuera minimalista, acorde con el símbolo, así que se optó por una tipografía de palo seco.

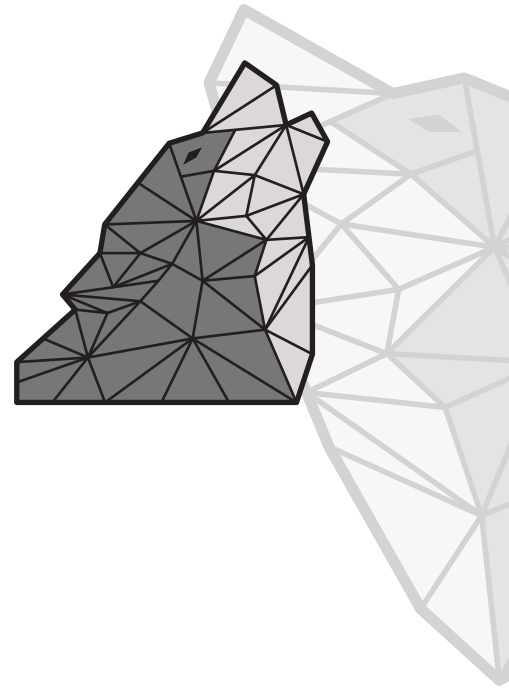
**WOLVES  
GAMING**



# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.2 SÍMBOLO

Transmite la competitividad, ya que los lobos son animales que compiten por cazar una presa y van en manada un símil del equipo, y la parte simple y divertida que es jugar videojuegos.



# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.3 MARCA

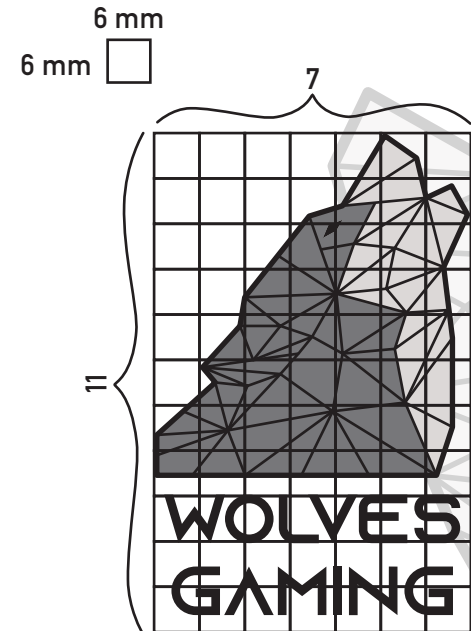
La marca es la combinación de símbolo y logotipo, transmite la competitividad, ya que los lobos son animales que compiten por cazar una presa y van en manada un símil del equipo, y la parte simple y divertida que es jugar videojuegos.



# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.4 PROPORCIONES EN LA CONSTRUCCIÓN

Para hacer la refícula se ha utilizado cuadrados de 6x6mm y ha quedado una refícula de 11x7 cuadrados.



# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.5 ÁREA DE PROTECCIÓN

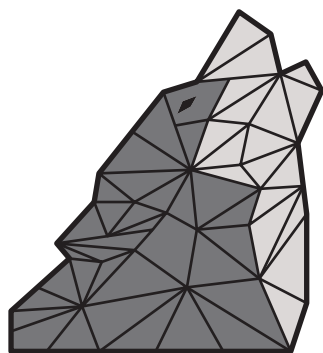
Se ha hecho uso de la W de “Wolves” como referencia para saber el espacio que hay que dejar libre entre la marca y los otros elementos.





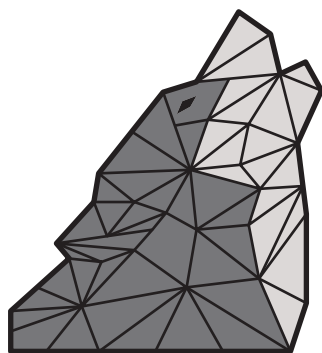
# IDENTIDAD GRÁFICA DE LA MARCA

## 1.6 VERSIONES DE LA MARCA



**WOLVES  
GAMING**

Versión original



Versión sólo el símbolo

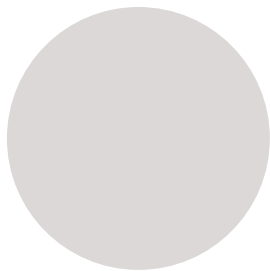


**WOLVES  
GAMING**

Versión más cuadrada

# COLORES CORPORATIVOS

Para la elección de los colores de la marca, se han utilizado dos de los colores más comunes de los lobos, variantes de gris. Siempre que sea posible han de usarse los colores corporativos, en caso de que se pida expresamente una impresión solo en CMYK, respecto a la versión de colores de HEX, HTML y RGB aquí se muestran los códigos de color.



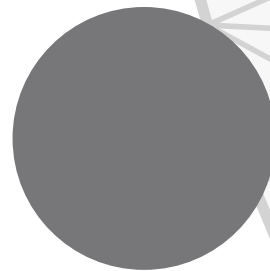
Pantone Cool Gray 1 C

RGB: 217 217 214

HEX/HTML: D9D9D6

CMYK: 10 7 5 0

## 2 COLORES CORPORATIVOS



Pantone Cool Gray 9 C

RGB: 117 120 123


HEX/HTML: 75787B

CMYK: 50 40 34 17

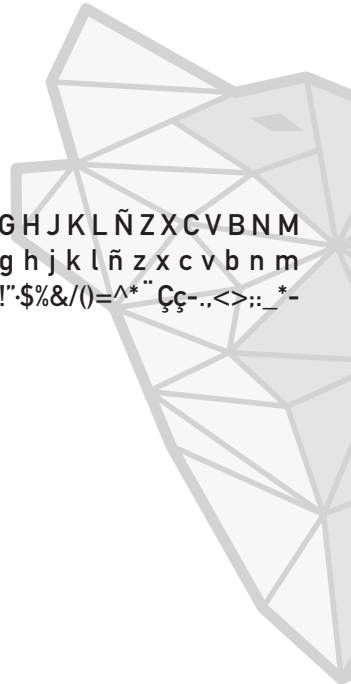


Se ha utilizado la tipografía “Azonix” como tipografía corporativa, que se utilizará exclusivamente para títulos en mayúscula y para acompañar al logo, ya que la tipografía carece de minúsculas.

QWERTYUIOPASDFGHJKLNZXCVBNM  
QWERTYUIOPASDFGHJKLNZXCVBNM  
ΛΕΙΟΥΛΕΙΟΥ1234567890'?!"\$%&/  
()=\*CC-.,<>:\_\*--+/



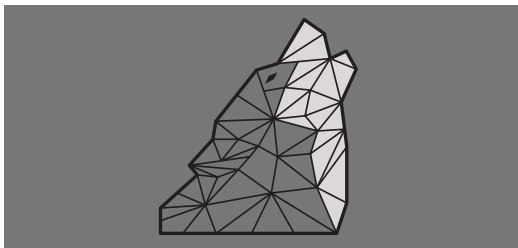
Se ha utilizado la tipografía “Alte DIN 1451 Mittelschrift” como tipografía complementaria, que se utilizará para todo tipo de documento o elemento que tenga que llevar texto.

QWERTYUIOPASDFGHJKLÑZXCVBNM  
q w e r t y u i o p a s d f g h j k l ñ z x c v b n m  
ÁÉÍÓÚáéíóú1234567890`¡¿?!"\$%&/()=^\*~Çç-.,<>:;\_’-  
+/  


# APLICACIONES PRIMARIAS

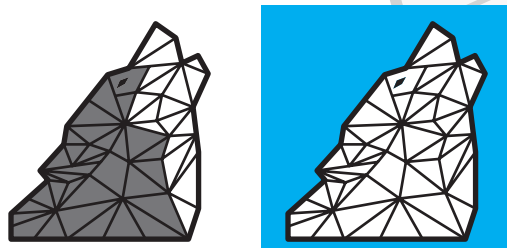
## 4.1 ELEMENTOS BÁSICOS EN COLOR

A



(El identificador puesto sobre un color similar) se usará perfectamente, ya que al tener los bordes negros se distingue perfectamente.

B

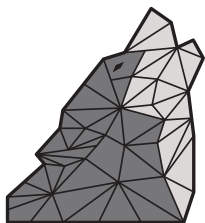


(El identificador si solo se puede utilizar un color corporativo) irá como la versión de la izquierda, siempre y cuando sepamos que el color del soporte es blanco, si no se sabe o no es blanco, se usará la versión de la derecha.

# APLICACIONES PRIMARIAS

## 4.1 ELEMENTOS BÁSICOS EN COLOR

C



(El identificador sobre un fondo blanco) se usará perfectamente, ya que al tener los bordes negros se distingue perfectamente.

D

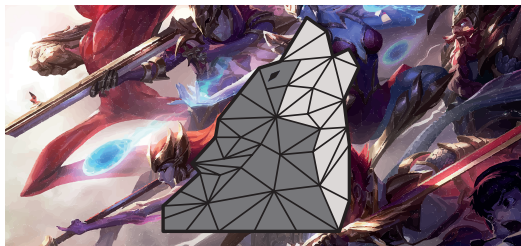


(El identificador sobre un fondo negro) se utilizará la versión normal ya que se sigue distinguiendo los detalles (menos el contorno)

# APLICACIONES PRIMARIAS

## 4.1 ELEMENTOS BÁSICOS EN COLOR

C



(El identificador sobre un fondo fotográfico) se usará perfectamente, ya que al tener los bordes negros se distingue perfectamente.

# APLICACIONES PRIMARIAS

## 4.2 ELEMENTOS BÁSICOS EN BLANCO Y NEGRO



Tenemos la versión en blanco y negro, se usará sólo cuando no se pueda imprimir en color.

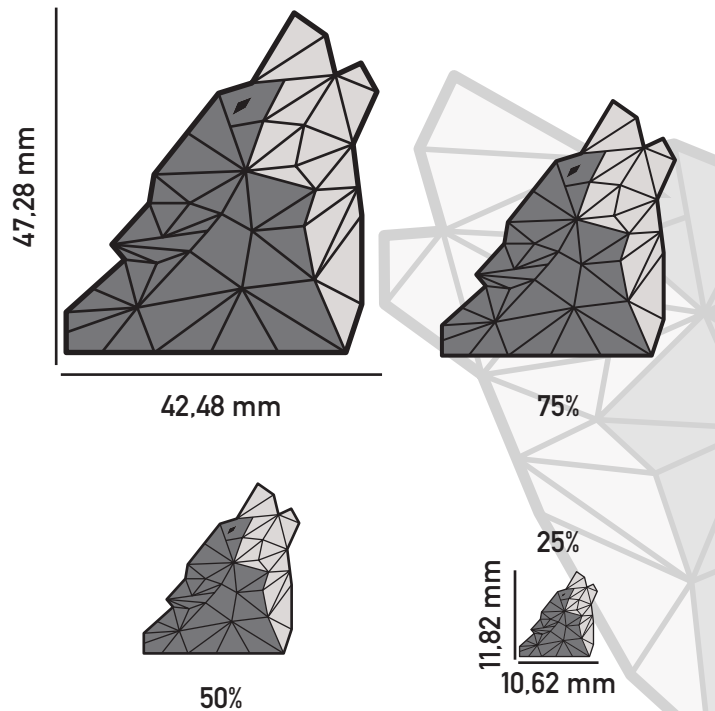




# APLICACIONES PRIMARIAS

## 4.3 TEST DE REDUCCIÓN

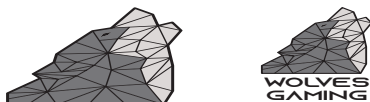
El tamaño mínimo aconsejado para el uso del identificador es del 25% (11,82mmx10,62mm)



# USOS INCORRECTOS

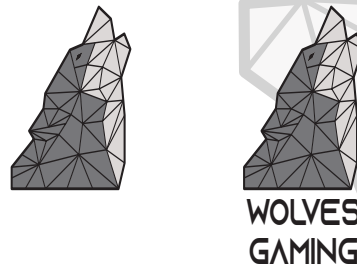
## 5 USOS INCORRECTOS

A



No distorsionar ninguno de los elementos

B

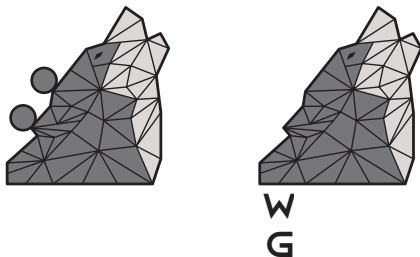


No alterar las proporciones de construcción

# USOS INCORRECTOS

## 5 USOS INCORRECTOS

C



No suprimir o añadir elementos

D

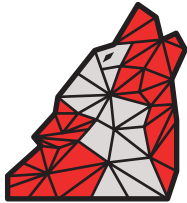


No alterar la disposición de los elementos

# USOS INCORRECTOS

## 5 USOS INCORRECTOS

E



No cambiar colores

F



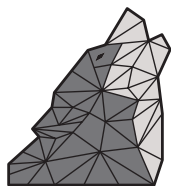
No ocultar partes



# USOS INCORRECTOS

## 5 USOS INCORRECTOS

G



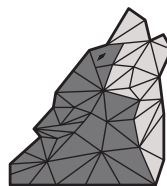
Wolves  
Gaming



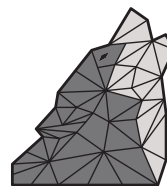
*Wolves  
Gaming*



**WOLVES  
GAMING**



Wolves  
Gaming



*Wolves  
Gaming*



**WOLVES  
GAMING**

Tipografía incorrecta

# IMPRESOS CORPORATIVOS

## 6.1 CARTA A4

- La carta A4, debe ir en:
- Papel Offset,
- Gramaje 90 g/m2,
- Formato 210x297 mm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro) y el logo ha de estar a máximo 10 de opacidad para no afectar al contenido y como mínimo ha de poder verse,
- Tipografía Alte DIN 1451 Mittelschrift,
- Cuerpo 12 pt y Interlineado automático,
- Márgenes:

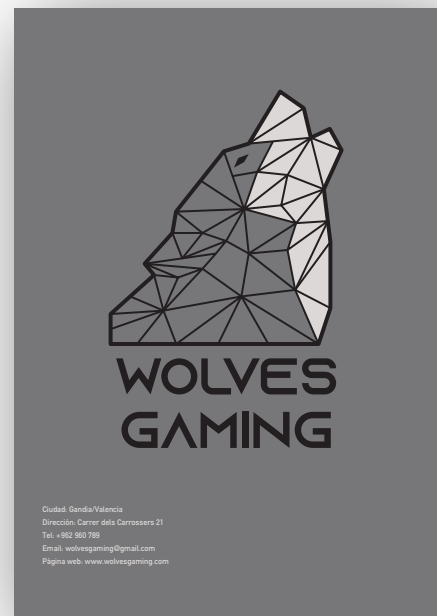
Superior	20 mm
Inferior	30 mm
Izquierdo	15 mm
Derecho	10 mm
- Está escalado al 30%.



# IMPRESOS CORPORATIVOS

## 6.2.1 SOBRE C4

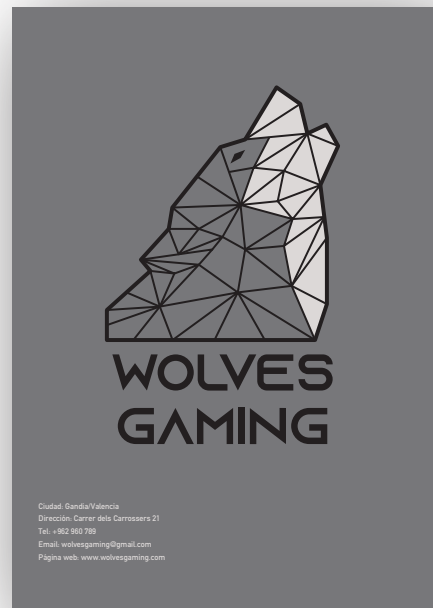
- El sobre C4, debe ir en:
- Papel Verjurado,
- Gramaje 120 g/m2,
- Formato 229 x 324 mm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Tipografía Corporativa ("Azonix") y complementaria ("Alte DIN 1451 Mittelschrift"),
- Cuerpo 12 pt y Interlineado 8 pt,
- Márgenes:      Inferior                      30 mm  
                         Izquierdo                15 mm
- Está escalado a 25%.



# IMPRESOS CORPORATIVOS

## 6.2.2 SOBRE C5

- El sobre C5, debe ir en:
- Papel Verjurado,
- Gramaje 130 g/m2,
- Formato 162 x 229 mm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Tipografía Corporativa ("Azonix") y complementaria ("Alte DIN 1451 Mittelschrift"),
- Cuerpo 8,58 pt y Interlineado 5,72 pt,
- Márgenes:      Inferior                      20 mm  
                         Izquierdo                      10 mm
- Está escalado a 25%.





# IMPRESOS CORPORATIVOS

- La tarjeta de visita, debe ir en:
- Soporte Cartulina,
- Gramaje 300 g/m2,
- Formato 85 x 55 mm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Tipografía Corporativa ("Azonix") y complementaria ("Alte DIN 1451 Mittelschrift").
- Cuerpo 12 pt y Interlineado 5.72 pt,
- Márgenes:

Superior	16 mm
Inferior	15 mm
Izquierdo	9 mm
Derecho	9 mm
- Está escalado a 80%.

## 6.3 TARJETA DE VISITA



Ciudad: Gandia/Valencia  
Dirección: Carrer dels Carrossers 21  
Tel: +962 960 789  
Email: wolvesgaming@gmail.com  
Página web: www.wolvesgaming.com

# IMPRESOS CORPORATIVOS

## 6.4 CARPETA CON SOLAPAS

- La Carpeta con solapas, debe ir en:
- Soporte Cartulina,
- Gramaje 350 g/m2,
- Formato 228 x 324 mm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Tipografía Corporativa ("Azonix") y complementaria ("Alte DIN 1451 Mittelschrift"),
- Cuerpo 18 pt y Interlíneado 21,6 pt,
- Márgenes: Usar el del manual como referencia.
- Está escalado a 15%.



# SEÑALÉTICA

## 7.1 RÓTULO EXTERIOR

- El rótulo exterior debe ser:
- Medidas 60 x 60 cm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Materiales Hierro Forjado con pantalla de acero inoxidable.



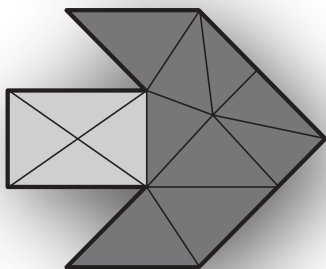
# SEÑALÉTICA

## 7.2 RÓTULO PARA EL PÁRKING

- El rótulo exterior debe ser:
- Medidas 102 x 30 cm,
- 3 Tintas (Pantone Cool Gray 1 C, Pantone Cool Gray 9 C y Negro),
- Materiales PVC.

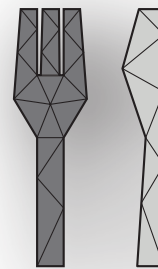


### Flecha



21 x 17 cm reducido al 20%

### Comedor



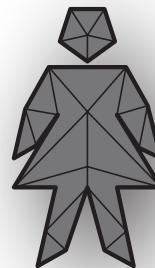
10 x 17 cm reducido al 20%

### WC Hombres



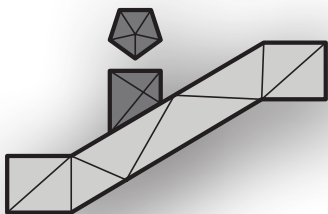
7,7 x 17 cm reducido al 20%

### WC Mujeres



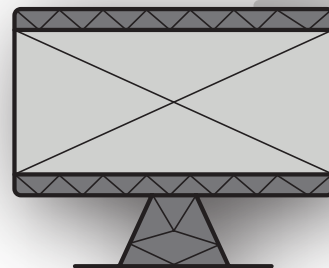
9,7 x 17 cm reducido al 20%

### Escaleras



21 x 13,3 cm reducido al 20%

### Sala de ordenadores

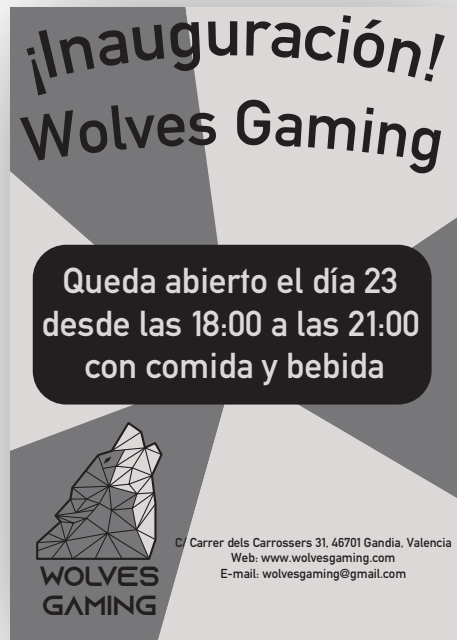


21 x 17 cm reducido al 20%

# OTROS ELEMENTOS

## 8.1 INVITACIÓN A LA INAUGURACIÓN

- Invitación a la inauguración en A3
- Escala al 20%
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.





# OTROS ELEMENTOS

## 8.2 BOLSA DEPORTIVA

- Bolsa deportiva negra
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OTROS ELEMENTOS

## 8.3 ALFOMBRILLA

- Alfombra para ratón
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OTROS ELEMENTOS

## 8.4 RATÓN

- Ratón
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OTROS ELEMENTOS

## 8.5 TECLADO

- Bolsa deportiva negra
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OTROS ELEMENTOS

## 8.6 MANDO

- Bolsa deportiva negra
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# VESTUARIO

- Equipación de Wolves Gaming, la ropa ha de estar en gris siempre en color gris.
- La camiseta ha de ir, con el símbolo por delante y la marca por la parte trasera
- El pantalón tendrá el simbolo en la parte delantera de la pierna derecha.
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.

## 9 VESTUARIO



# OBJETOS PROMOCIONALES

## 10.1 USB

- USB
- Debe ir la versión de la marca
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OBJETOS PROMOCIONALES

## 10.2 BOLÍGRAFO

- Bolígrafo
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.





# OBJETOS PROMOCIONALES

## 10.3 MECHERO

- Mechero
- Debe ir la versión de la marca
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.



# OBJETOS PROMOCIONALES

## 10.4 LLAVERO

- Llavero
- Debe ir la versión de sólo el símbolo
- Con los colores de la marca (Pantones Cool Gray 1 y 9) en su defecto si va a ir en CMYK revisar el apartado 2 colores corporativos.

