



PyAr

Presentación de
isotipo y logotipo

Por Gastón Meza



PyAr

Identidad gráfica

Mapa conceptual	1
Color	2
Paleta	3
Concepto	4
Desarrollo	5
Isotipo	7
Tipografía	9
Textos	10
Logotipo	11
Espacios	12
Variaciones	13

Diseño Gastón Meza
hola@gastonmeza.com

Mapa de conceptos fundamentales propuestos por PyAr

Python

simpleza
geeks
libre

Argentina

federalismo
descentralizada

Comunidad

libre
amor, amigabilidad
conecta

Cooperación

colaboración
ayuda
altruismo / no lucrativo

Diversidad

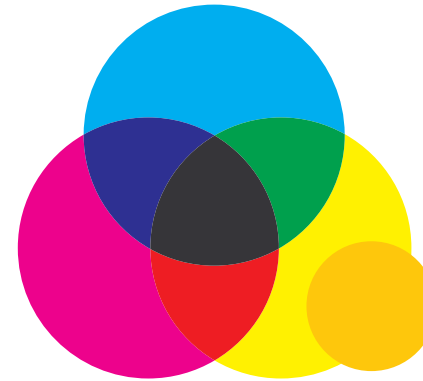
inclusión
libre

COLOR

Elegimos conservar el celeste y amarillo en la nueva identidad gráfica. Además de la intención de mantener algunos elementos de diseño, son dos colores que claramente evocan a Python y Argentina.

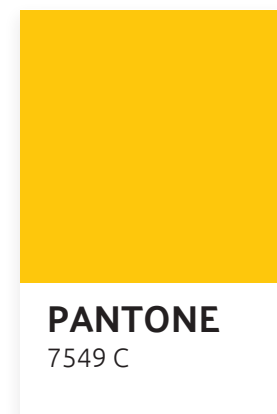
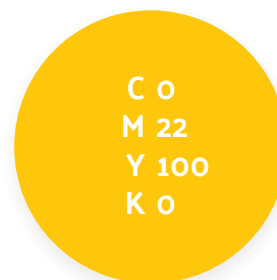
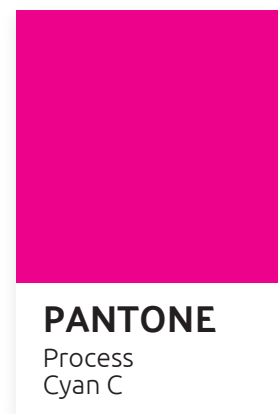
Pero decidimos agregar un tercer color, el magenta.

Estos tres colores, celeste (cian para ser más precisos), magenta y amarillo* son los tres colores básicos en el modelo de color utilizado en impresión. Es decir, que a partir de estos tres colores primarios podemos obtener prácticamente cualquier otro color. Básicamente la idea detrás de esta tríada de colores es la **diversidad** y proponer una estructura no binaria.



*El amarillo elegido tiene un ligero porcentaje de magenta para aproximararlo al dorado del sol. También para mejorar su legibilidad en fondos blancos.

PALETA



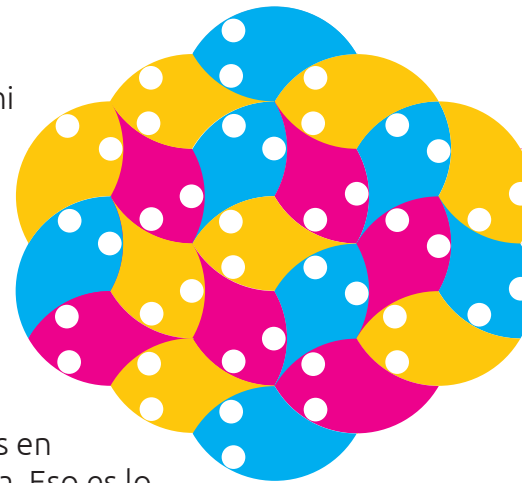
CONCEPTO: EL TEJIDO

Básicamente un tejido es algo conformado por hilos entrelazados. Podríamos decir entonces que se constituye a partir de unos pocos elementos y reglas que definen su trama. Desde esta perspectiva, parece una idea muy afín a la **programación**.

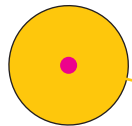
Por otro lado un tejido no tiene por qué tener un centro ni una extensión y trama determinada. Desde este punto de vista resulta algo **libre** y **descentralizado**.

Tampoco podemos pasar por alto que el tejido es quizás una de las palabras más empleadas en metáforas respecto a la sociedad, **comunidad** y grupos grandes con cierta tendencia **horizontal**.

Respecto a lo **geek**, creemos que si hay algo que tenemos en común, es que a todos nos encanta jugar con la tecnología. Eso es lo que intenta proponer el diseño. Dos figuras base a partir de las cuales se pueden crear infinitas de tramas. La actividad lúdica de jugar con piezas encastrables, un rompecabezas, bloques, etc.

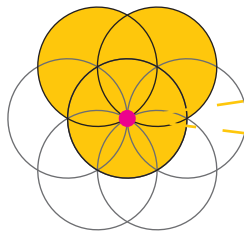
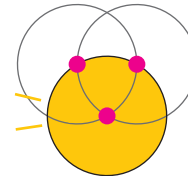


DESARROLLO



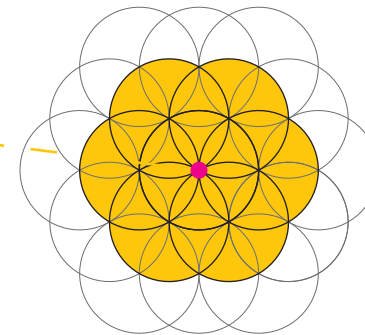
Partimos del círculo. Tanto por tratarse de la figura más simple como por la idea de circularidad, consonante con los conceptos establecidos previamente.

La trama empieza sólo con tres círculos, que es la cantidad mínima para abrirla en dos ejes. De modo tal que el punto central de cada círculo esté delimitado por el punto de intersección de los otros dos.



Repetimos el patrón hasta rodear el círculo inicial.

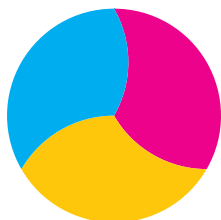
Agregamos una segunda capa de círculos que termina de establecer una trama.



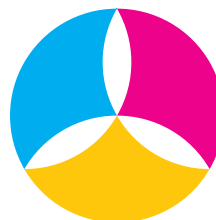
De este patrón base elegimos dos figuras, "garras" y "codos". El diseño esta constituido a partir de estos dos elementos. Desde esta elección buscamos dar cuenta del concepto de **simplicidad**.



GARRA

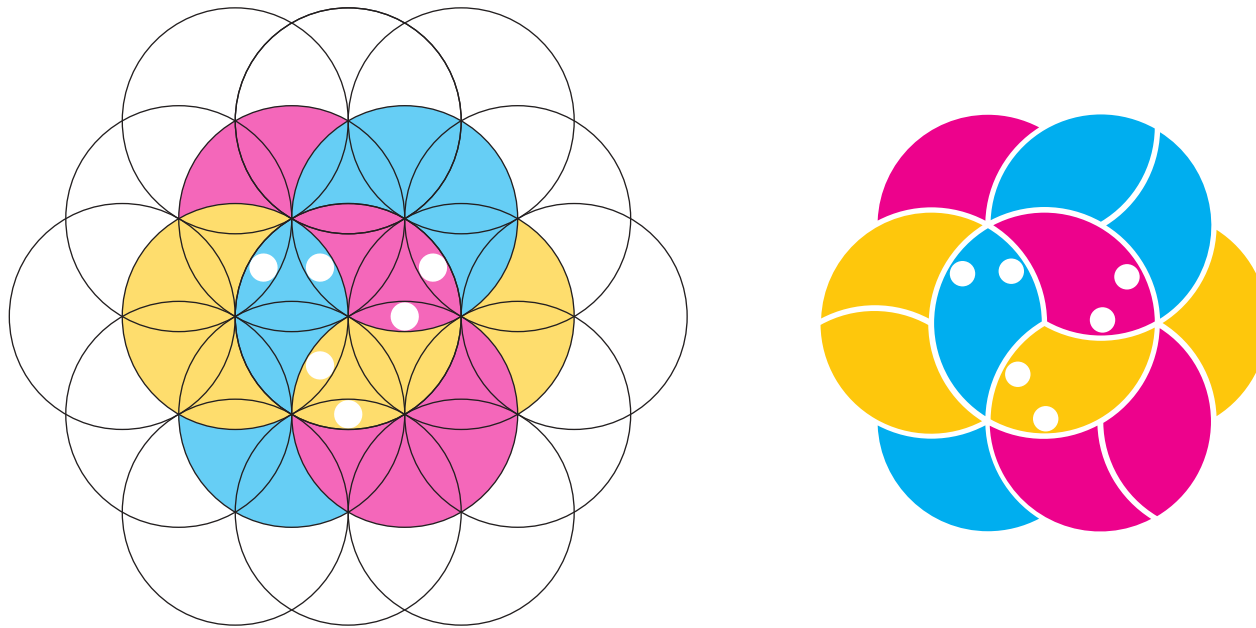


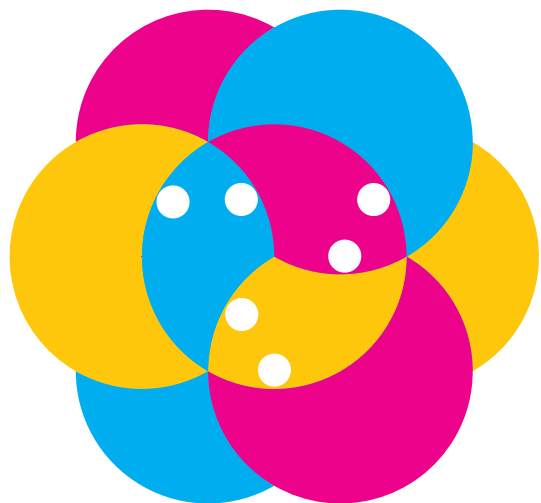
CODO



ISOTIPO

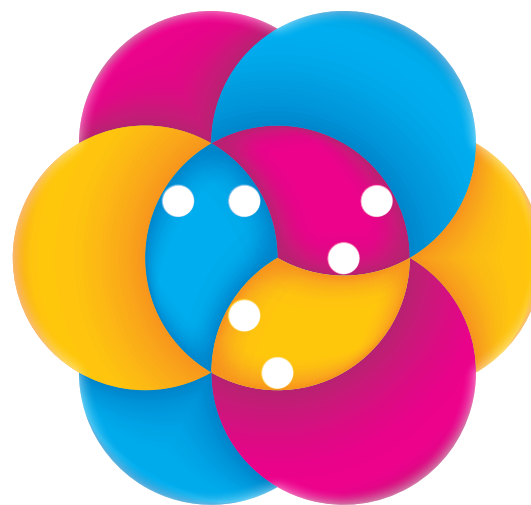
Los conceptos en los que elegimos enfocarnos en este punto son el **amor** y la **amigabilidad**. Esa es quizás la principal apuesta de este isotipo. Un grupo conformado por tres pitones de diferentes colores y ojos blancos, entrelazadas, apoyada una sobre la otra. Compartiendo su espacio, acompañándose.





**Colores
planos**

3D -----



TIPOGRAFÍAS

Elegimos tipografías de palo seco o sin serif.
La serif o serifa son unos adornos como patitas ubicadas usualmente en los bordes de cada caracter para enfatizar su forma base. Las tipografías con serif tradicionalmente se utilizan en cuerpos de texto extensos en formatos impresos. Se dice que ayuda a identificar más rápido cada letra en la cercanía de la lectura de un libro por ejemplo. Por otro lado, las sans serif o de palo seco, son más simples, claras y espaciosas. Se dice que esa simpleza funciona mejor en pantalla de pixeles, se ven más "limpias" en soportes digitales. En resumen, estas dos grandes clasificaciones responden a formatos distintos. A nosotros nos representan más las sin serifa.



TEXTOS

Una fuente sans serif super minimalista, cada caracter está reducido a su forma más elemental. La sencillez de sus figuras y la fuerte presencia de curvas en sus trazos y esquinas, la hacen una tipografía plástica y de líneas suaves.

Es una familia tipográfica muy completa para múltiples idiomas, variados pesos e incluso con una versión monospace ideal para escribir código. No está de más destacar que es un referente entre las fuentes libres por ser la oficial del sistema operativo homónimo.

Ubuntu, regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

'"!"(%)[#{@}/&\<-+÷×=>\$:;,.*

0123456789

LOGOTIPO

Una fuente sans serif robusta, simétrica pero con cierta irregularidad que le da su personalidad. Los ángulos de sus caracteres no están perfectamente alineados y sus terminaciones y puntas son variadas pero muy poligonales. Estas características en su versión más pesada, la **Palanquin Bold**, pueden evocar la forma de piezas encastrables. Una idea que convive muy bien con el diseño del iso.

Palanquin, bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

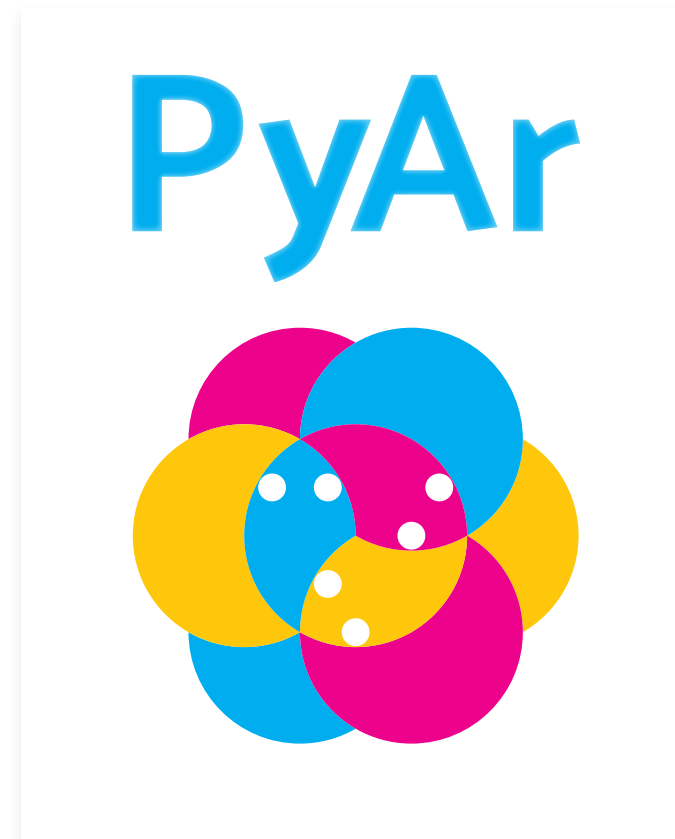
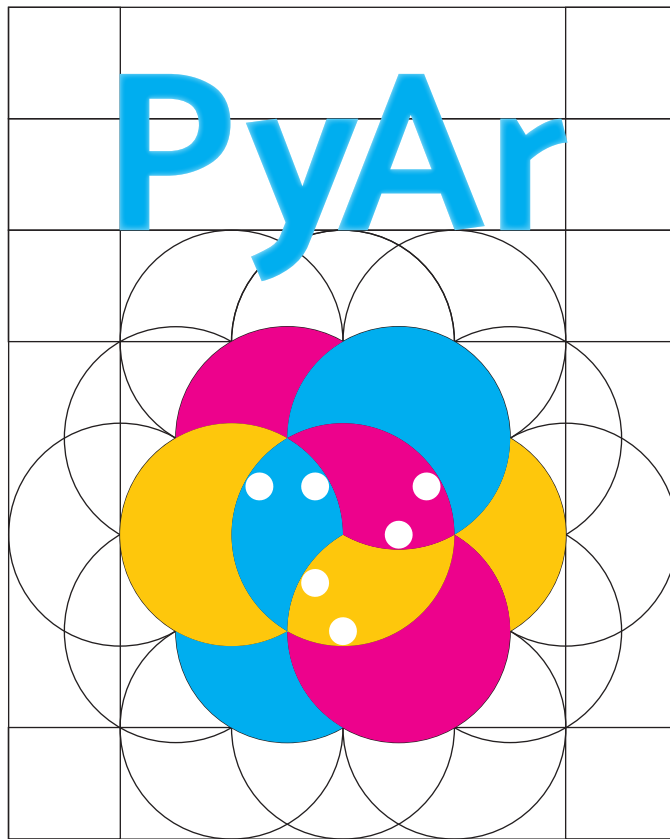
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

‘?’“!”(%)[#]{@}/&\<-+÷x=>\$;.,*

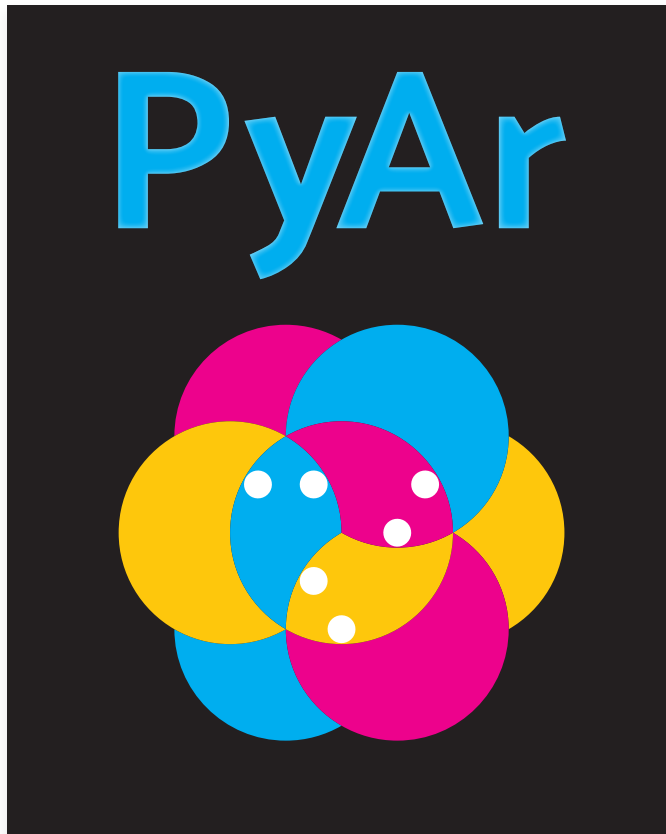
0123456789

PyAr

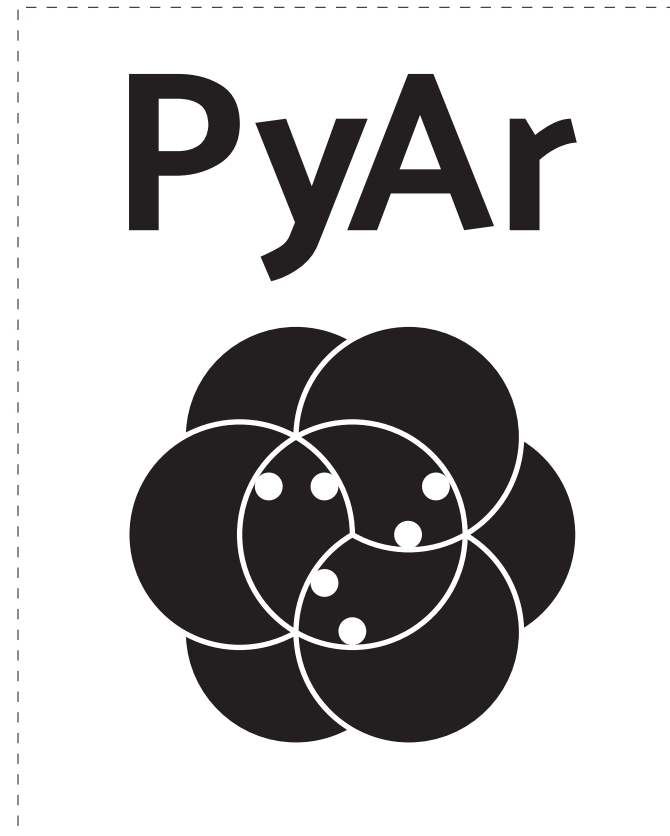
ESPACIO DE RESERVA



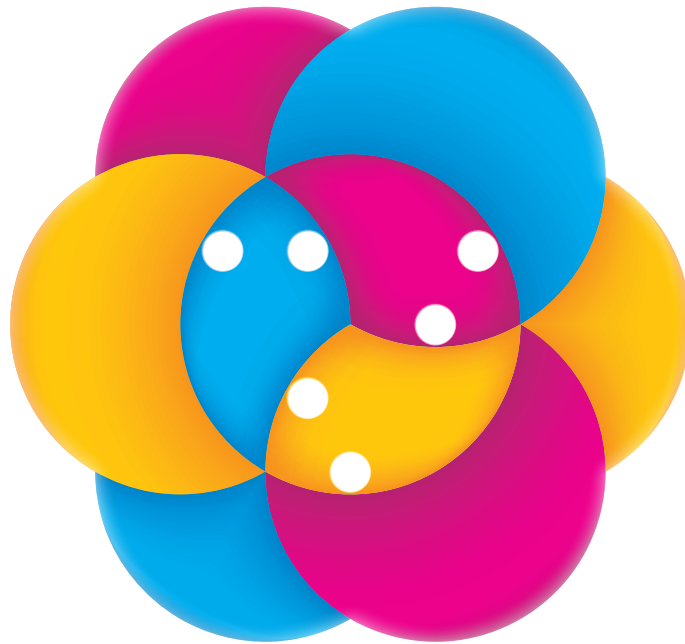
FONDO NEGRO



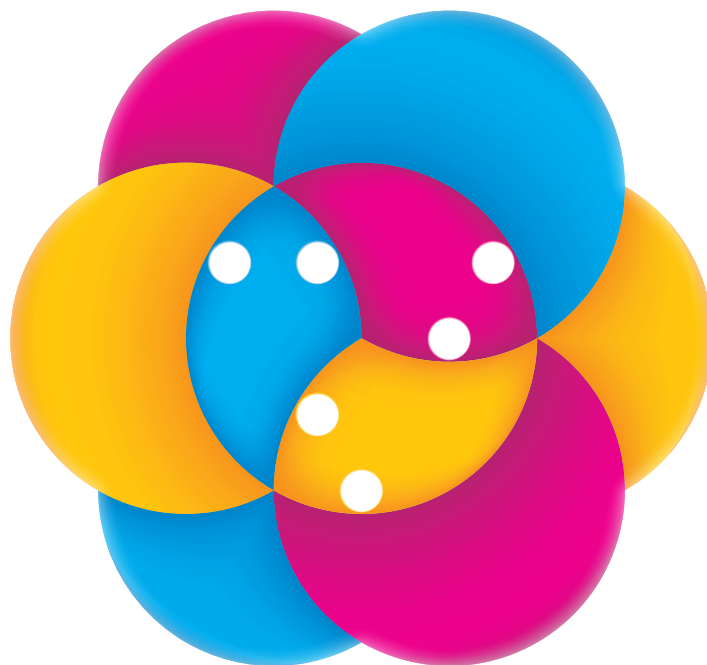
BLANCO Y NEGRO



PyAr



PyAr



PyAr | Identidad gráfica