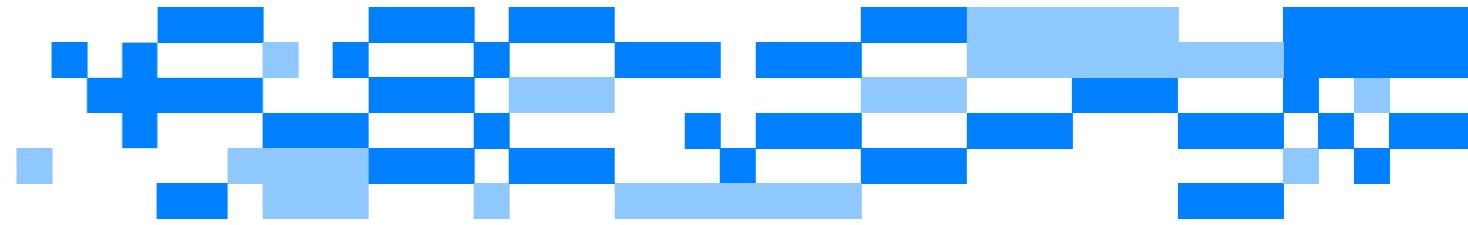


Ática



1 Conceptualización	3-8	3 Aplicaciones gráficas	18-51
Valores de marca	4-5	Patrones	19-24
Análisis de competencia	6-7	Iconografía	25
Idea Fuerza	8	Señalética	26-28
		Gráfica no persuasiva	29-36
		Gráfica persuasiva	37-46
		Multimedia (fotografía)	47-51
2 Manual de normas gráficas	9-17		
Presentación de identidad	10		
Construcción	11		
Colores	11		
Usos incorrectos	12		
Tipografía	13		
Variaciones y Tamaños mínimos	14		
Submarcas	15		
Emparejamientos	16		
Digital: Apps y Redes	17	Anexo: aplicación móvil para ecosistema de objeto	52-60

1 Conceptualización

CONCEPTUALIZACIÓN

Qué es Diseño (Primeras aproximaciones)

- Solucionar problemas
- Multidisciplinar
- Entendimiento
- Un juego ganable

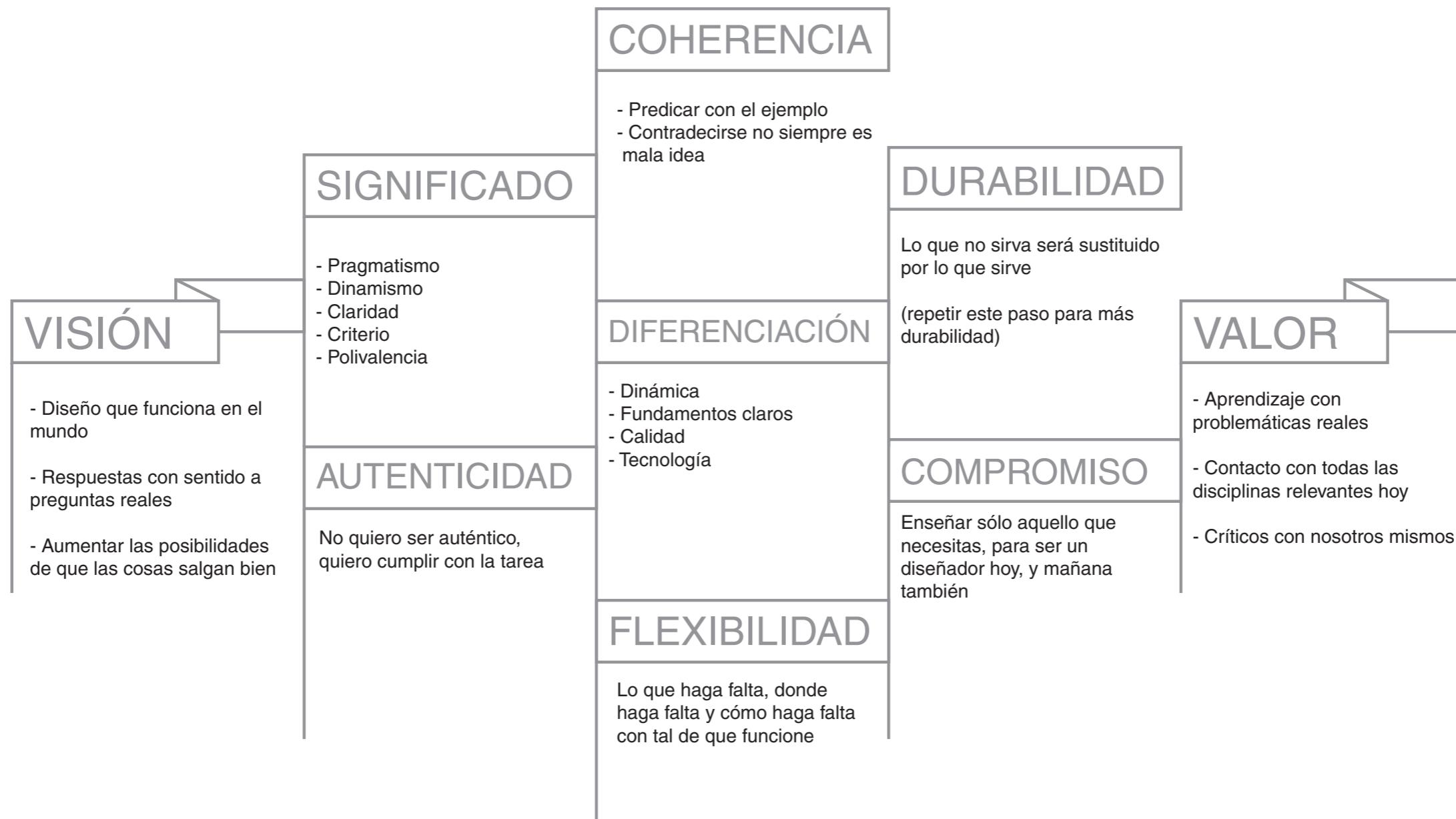
Nombre de marca

ÁTICA

- Ática: región en la que se encuentra Atenas
- Liceo: la escuela de Aristóteles (pionero y transformador del saber)

Escuela fundamentada en principios, la técnica y la crítica

Valores de marca: Matriz



Síntesis Valores de Marca

DISEÑAR ES...
RESOLVER PROBLEMAS

DISEÑAR ES...
JUGAR



La escuela propuesta, nombrada Ática en referencia a la región de Atenas y su carácter pionero e innovador en el pensamiento y la cultura, se erige sobre una concepción del diseño sencilla: diseñar es solucionar problemas, y diseñar es jugar. El desafío del diseño abarca la serendipia de encontrar soluciones muchas veces llegando a ellas por procedimientos poco convencionales, que se sienten más como juego que como obligación, pero sin perder en ningún momento la referencia del contexto y la necesidad concreta que se trata de cubrir.



Análisis Competencia

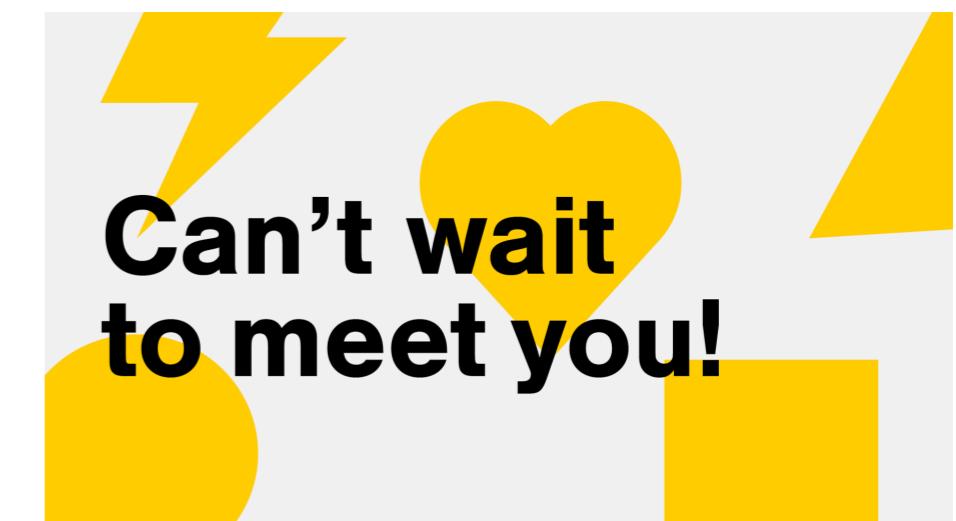
Aalto University (Finlandia, 2010)



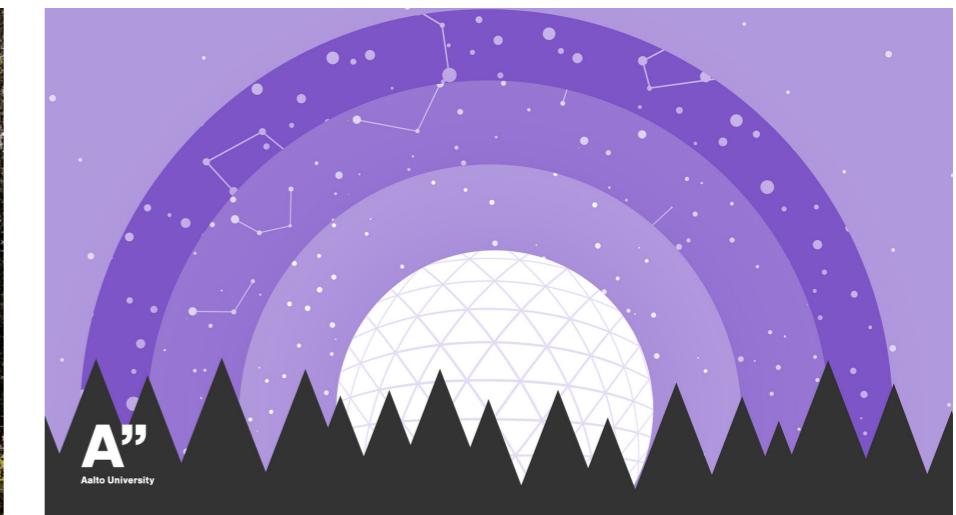
Escuela joven, que abarca disciplinas de diversos espectros del saber (ingeniería, ciencias, negocios, arte y diseño).

Su grafismo es sencillo y depurado, y su tono es generalmente de seriedad y autoridad, a pesar de su joven edad y la modernidad de los códigos que utiliza.

Trata de ser un fiel reflejo de la figura de Alvar Aalto, el diseñador y arquitecto finlandés que le da nombre, uno de los grandes maestros de la modernidad, que le confiere prestigio a la institución.



Aalto University
School of Arts, Design
and Architecture

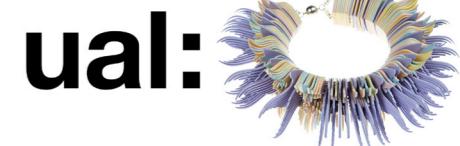
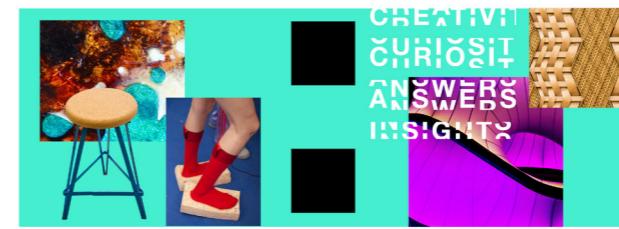
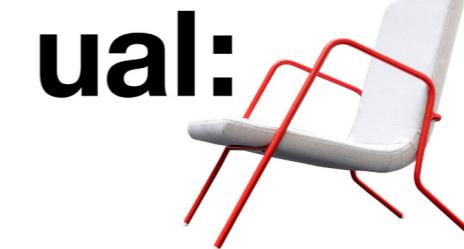
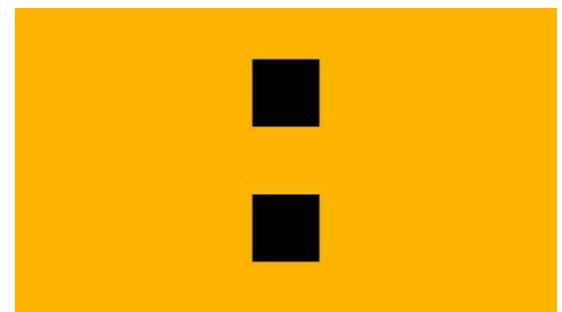
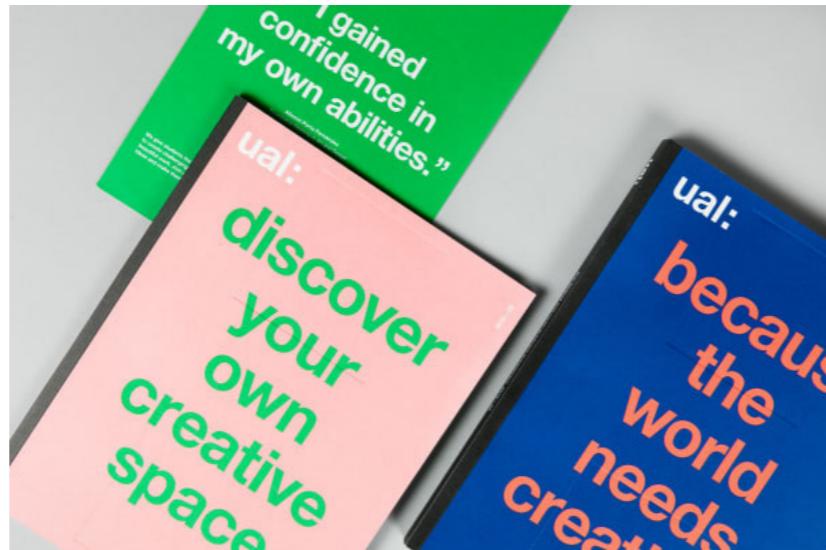


UAL (University of the Arts London) 1986, Reino Unido



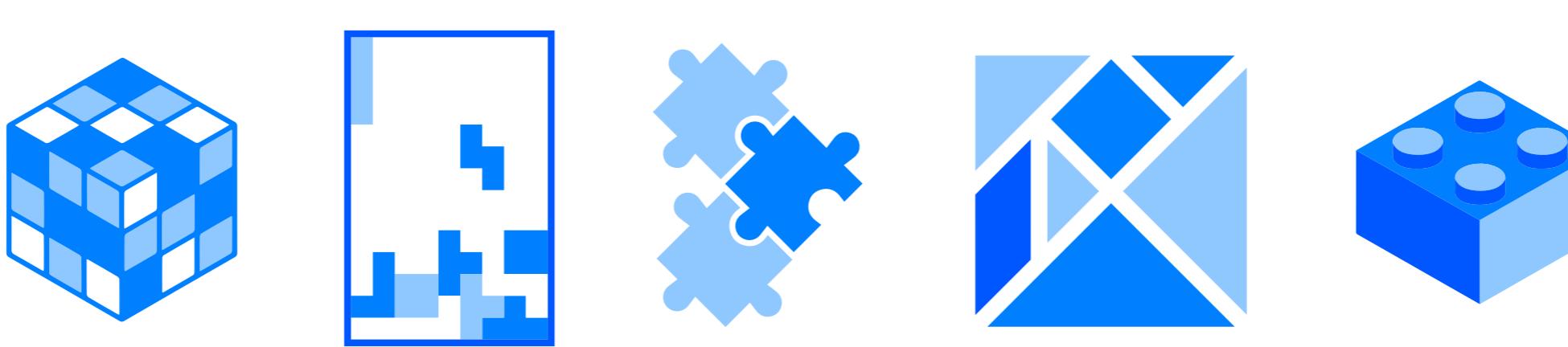
La actual identidad de esta escuela centrada en el arte y el diseño fue concebida en 2012, y en su conjunto, trata de evocar dinamismo, juventud y modernidad, abanderándose de la caja baja, los colores llamativos y las composiciones minimalistas.

Es una identidad en muchos aspectos similar a la anterior, pero por razones distintas. La intención es ante todo mostrarse a la vanguardia.



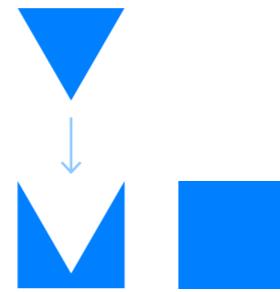
Idea Fuerza

Puzzles, formas geométricas que encajan, rompecabezas, juegos de ensamblar... son la representación visual de la idea de marca, que se manifiesta en los detalles del logotipo



Á

Tipografía Original



Acción de encajar,
ensamblar...

Á

Tipografía Modificada

Át

Ángulos que
coinciden entre
letras adyacentes

2 Manual de Normas Gráficas

Presentación de la identidad gráfica

Logo



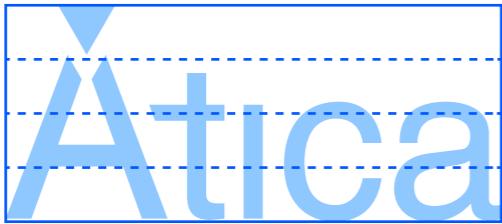
Logo con descriptor



Logo con descriptor y eslógan

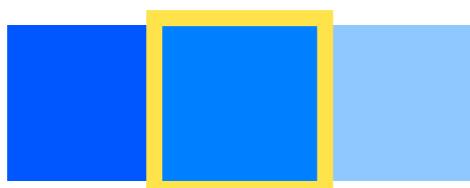


Construcción



Colores

Primarios

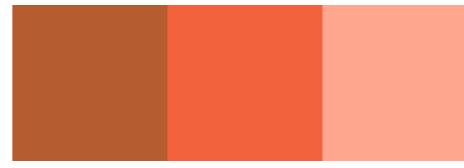


#0056ff
0, 86, 255
PT: 2728 C

#0080ff
0, 128, 255
PT: 2727 C

#8fc7ff
143, 199, 255
PT: 283 C

Secundarios



#b55b31
181, 91, 49
PT: 7592 C

#f2633e
242, 99, 62
PT: 7625 C

#ffa58f
255, 165, 143
PT: 487 C

Blanco y Negro



#2f2f2f
47, 47, 47
PT: Black

#8a8a8a
138, 138, 138
PT: 2332 C

#e0e0e0
224, 224, 224
PT: Cool Gray 1

Usos incorrectos



Ática

No deformar el logotipo



No quitar "Ática" de la versión vertical



Ática

No añadir sombras al logotipo



Ática

No rotar el logotipo



Ática

No usar un color distinto en alguno de los elementos del logotipo



Ática

No inclinar o tratar de hacer tridimensional de ninguna forma

Tipografía

Helvetica

123456789!?&#@
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopq
rstuvwxyz</p></div><div data-bbox="313 351 521 386" data-label="Section-Header"><h3>Helvetica Condensed Light</h3></div><div data-bbox="313 409 474 586" data-label="Text"><p>123456789!?&#@
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopq
rstuvwxyz</p></div><div data-bbox="654 351 860 392" data-label="Section-Header"><h2>Título Importante</h2></div><div data-bbox="654 397 764 425" data-label="Section-Header"><h3>Con un subtítulo</h3></div><div data-bbox="654 440 814 487" data-label="Text"><p>Cuerpo del texto, esto es el párrafo de lectura más pausada y detallada, que trata el tema descrito en el título y el subtítulo antes mencionados.</p></div><div data-bbox="654 544 872 591" data-label="Section-Header"><h2>Título con Énfasis</h2></div><div data-bbox="23 938 202 960" data-label="Page-Footer"><p>Doble Grado en Arquitectura y Diseño</p></div><div data-bbox="832 938 903 960" data-label="Page-Footer"><p>Jaime López</p></div><div data-bbox="942 929 977 958" data-label="Page-Footer"><p>13</p></div>

Variaciones

Horizontal (principal)

Åtica

Vertical



Dinámica (versión positiva y negativa)



Tamaños mínimos

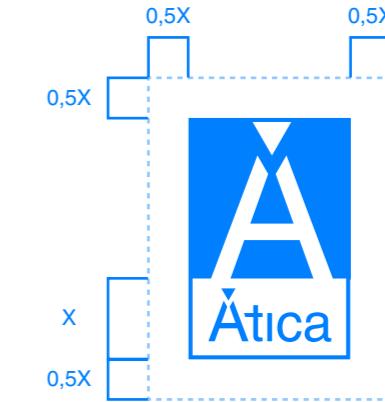
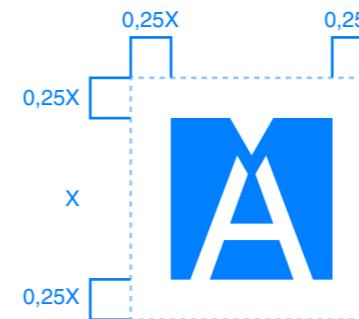


Åtica
30 mm
90 px



20 mm
60 px

Áreas de excepción

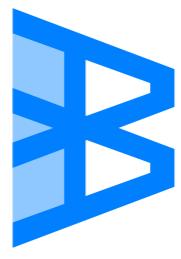


Arquitectura de marca

Submarcas (departamentos de la escuela)



moda



bellas
artes



artes
audiovisuales



arquitectura



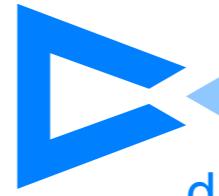
historia
del
diseño



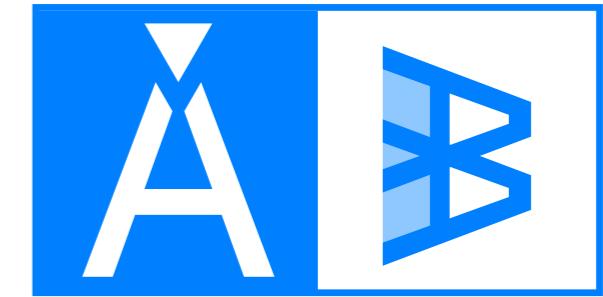
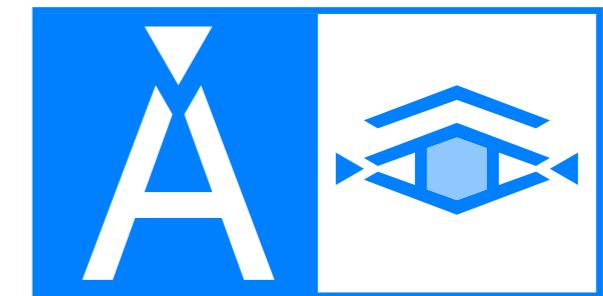
publi
cidad



ilustración

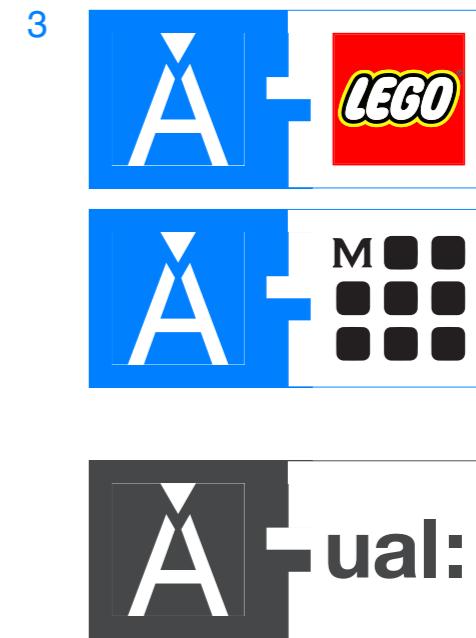
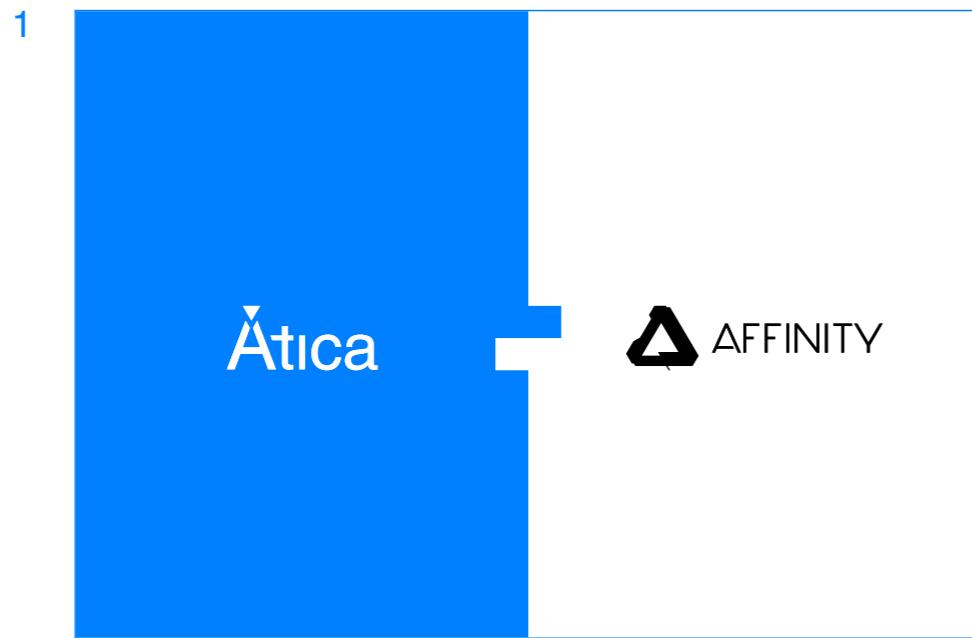


diseño
esencial

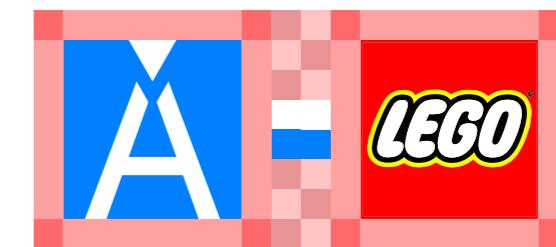
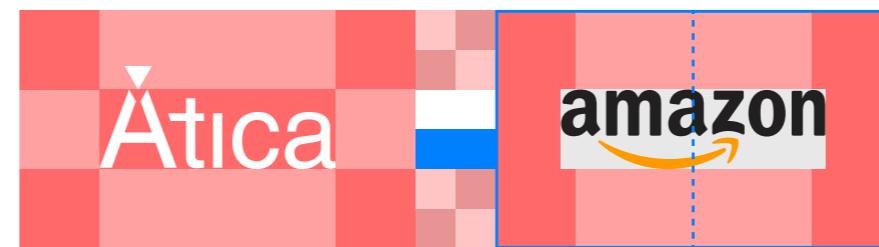
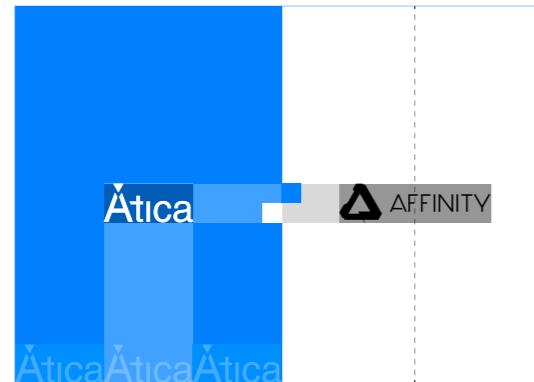


Arquitectura de marca

Emparejamientos (versión en color y monocromo)



Construcción



Apps

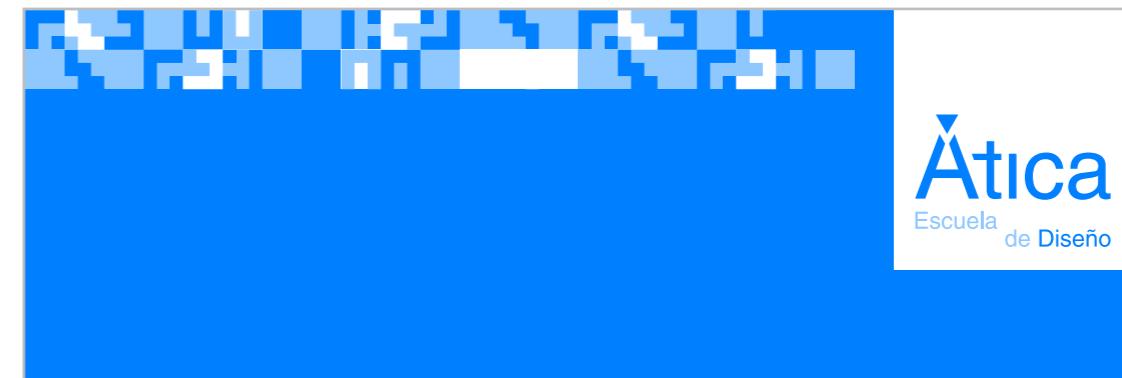
Ática



Átrio



Redes sociales



Ver Anexo (página 40) para consultar en qué consiste el ecosistema y la app Atrio, desarrollada como parte del proyecto de diseño de objeto, incluida también en la carpeta “App”

3 Aplicaciones Gráficas

Patrones

Hilo conductor presente en cualquier tipo de aplicación gráfica, realza y afianza la identidad. Son formatos dinámicos y adaptables.

Hay 5 patrones:

1

Construcción

Elementos

Orden



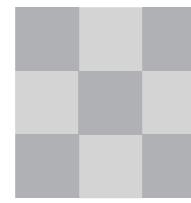
Combinación aleatoria



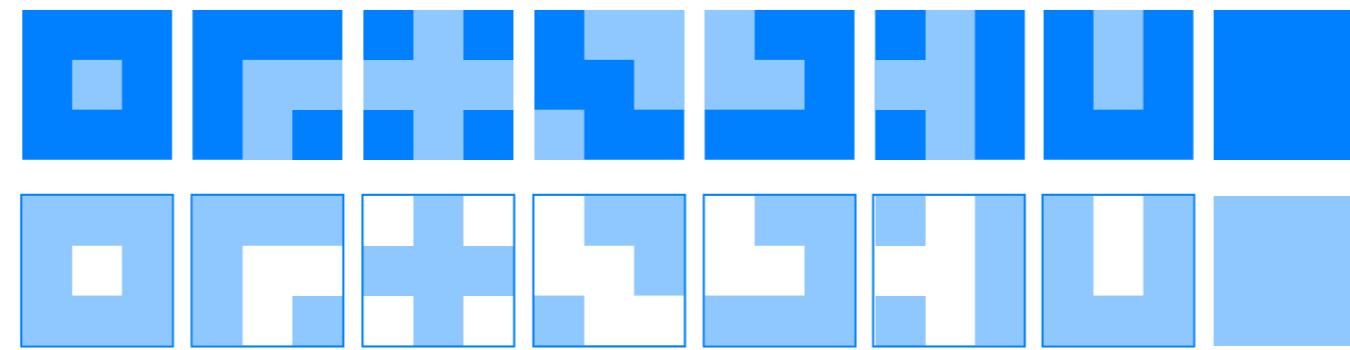
Patrones

2

Construcción

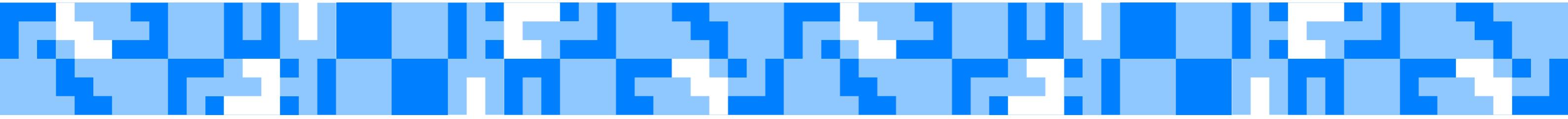


Elementos



Orden

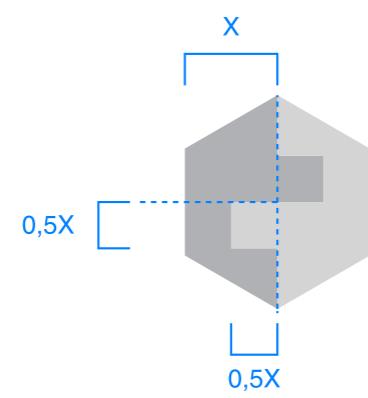
Combinación aleatoria



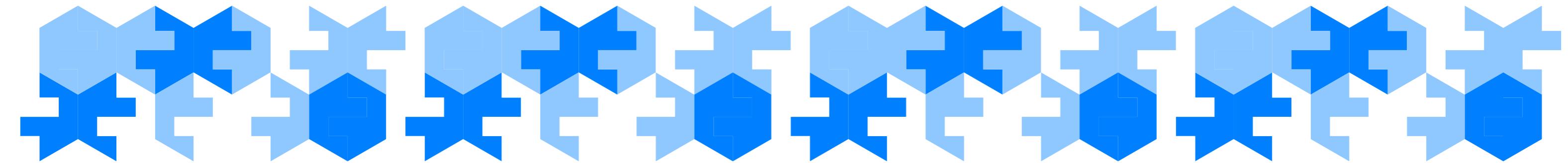
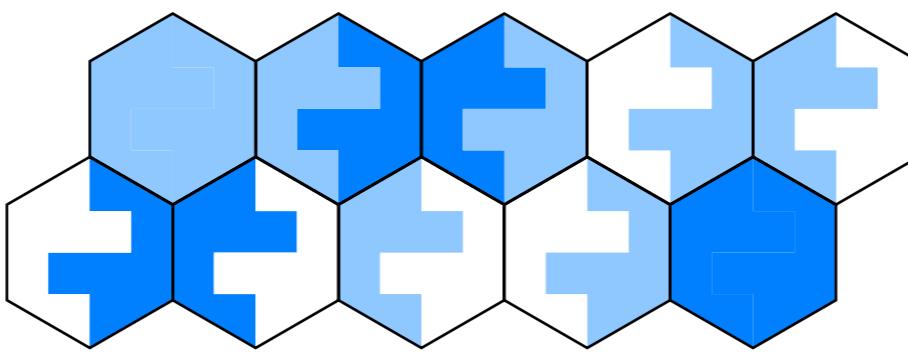
Patrones

3

Construcción



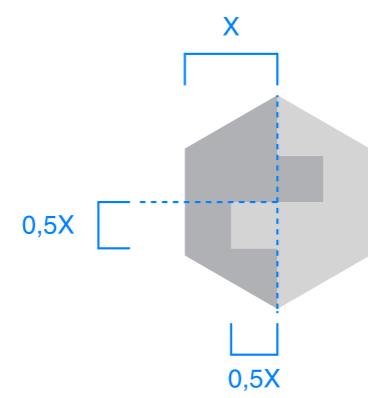
Elementos y orden



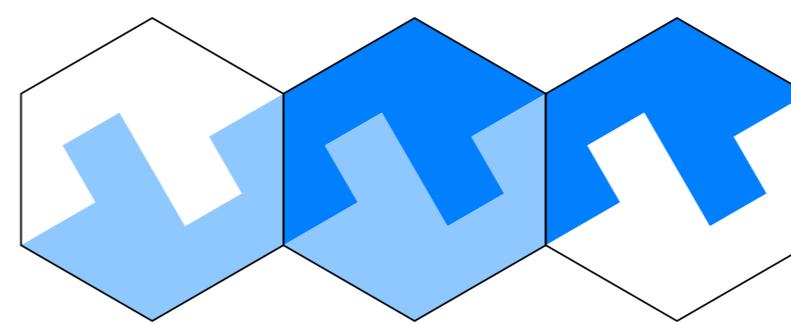
Patrones

4

Construcción



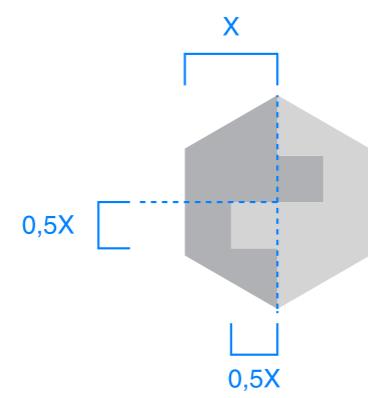
Elementos y orden



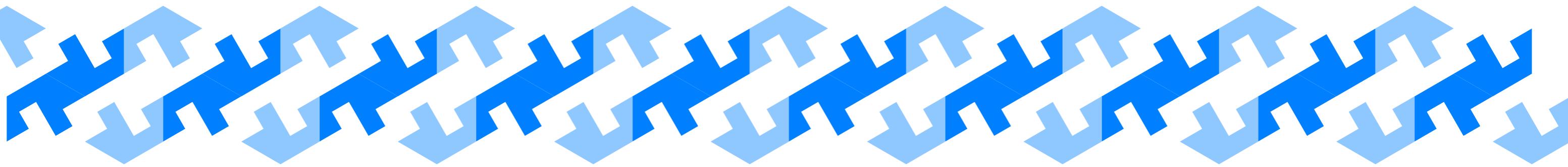
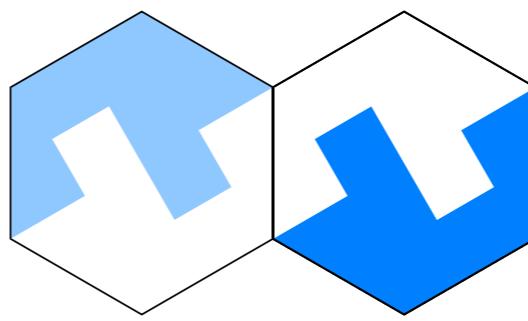
Patrones

5

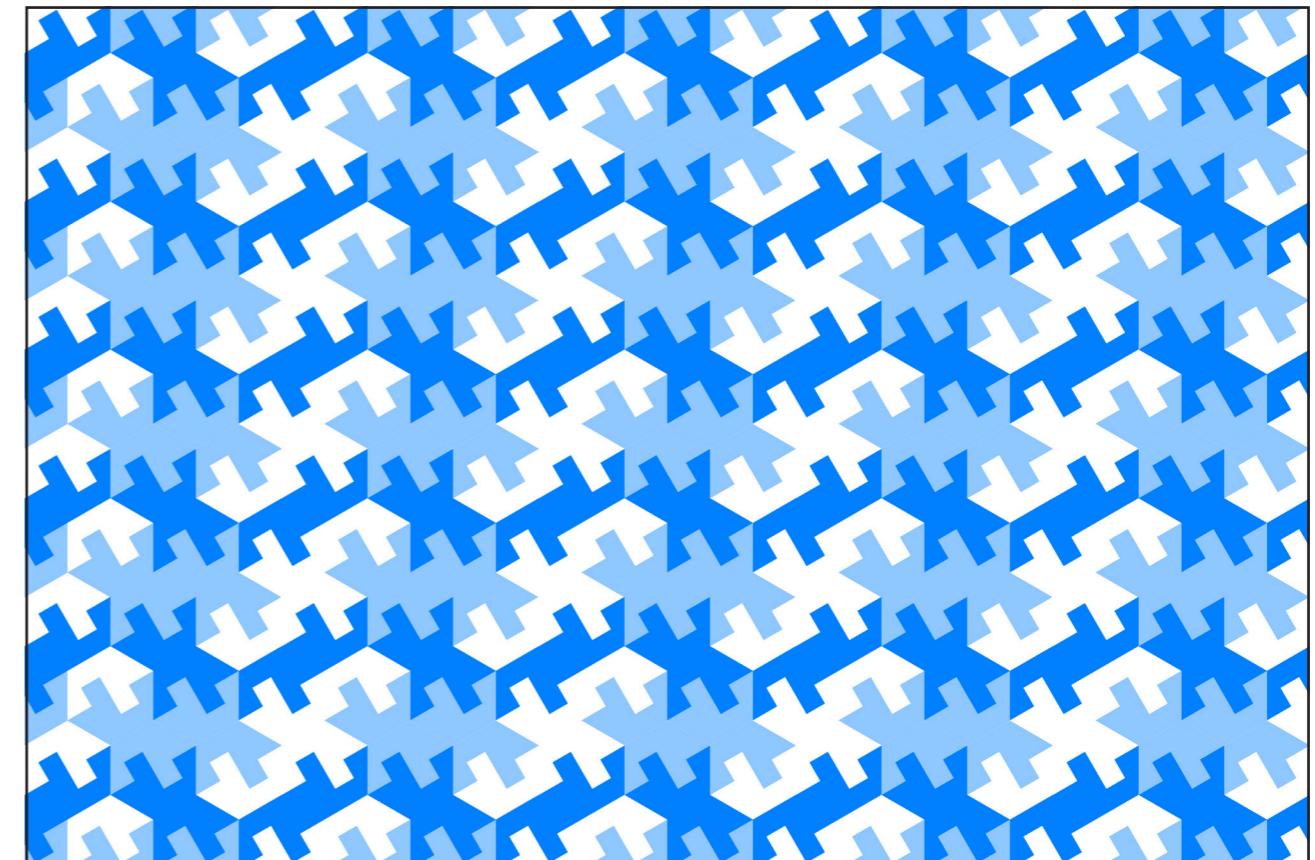
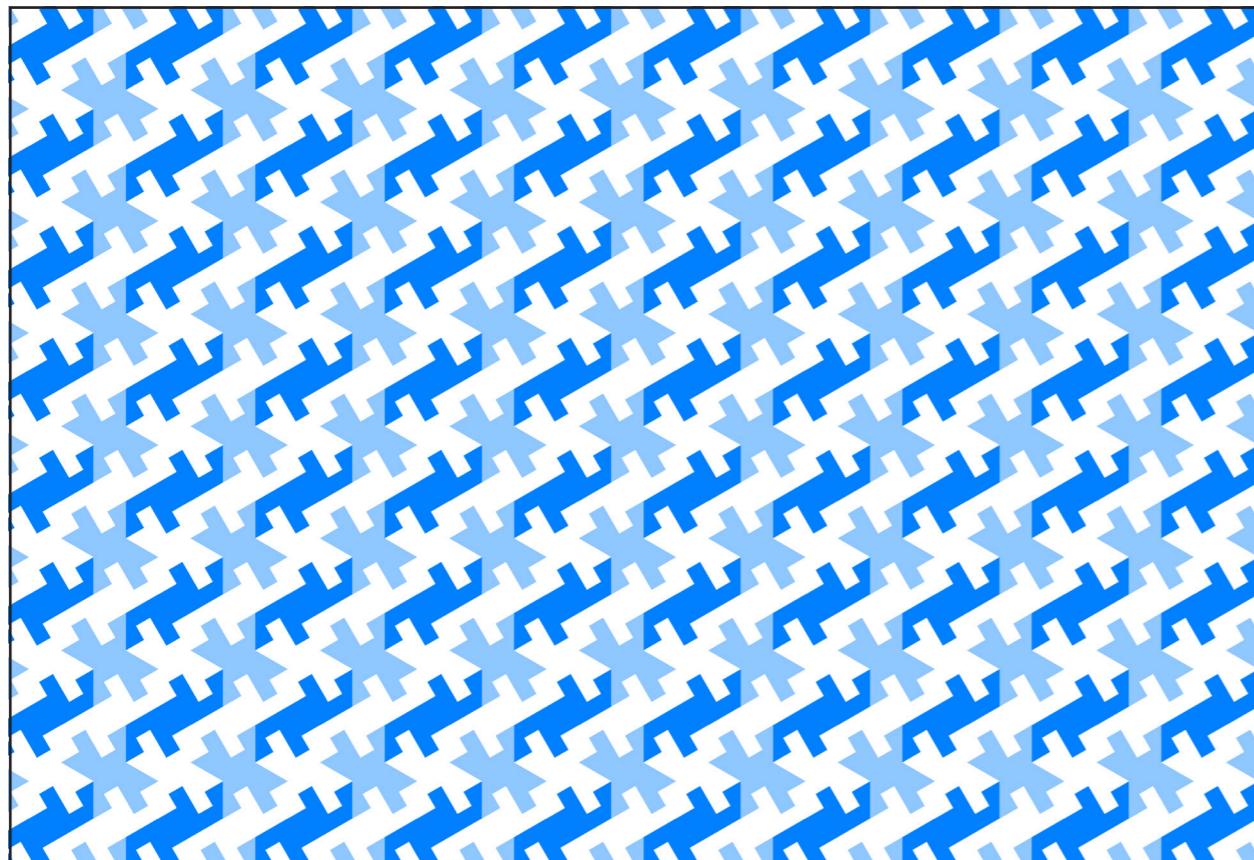
Construcción



Elementos y orden



Patrones



Iconografía



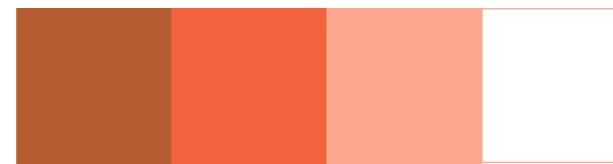
Colores señalética

Orientadoras



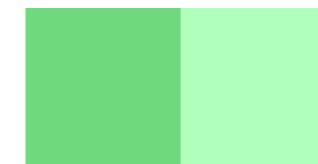
#0080ff #8fc7ff #ffffff
0, 128, 255 143, 199, 255 255, 255, 255
PT: 2727 C PT: 283 C PT: 656

Prohibitivas / Restrictivas



#b55b31 #f2633e #ffa58f #ffffff
181, 91, 49 242, 99, 62 255, 165, 143 255, 255, 255
PT: 7592 C PT: 7625 C PT: 487 C PT: 656

Direccionales



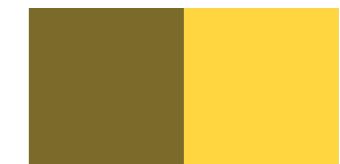
#6ed97e #b0ffbd
110, 217, 126 176, 255, 189
PT: 2256 C PT: 344 C

Identificativas

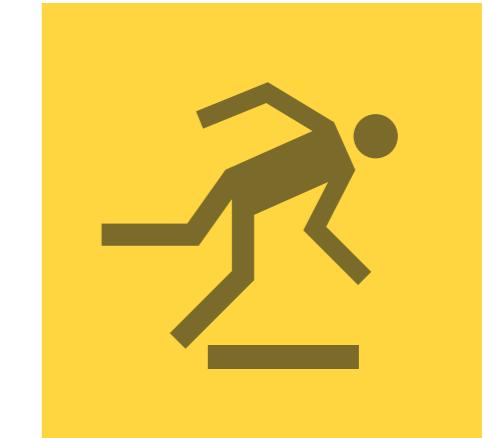
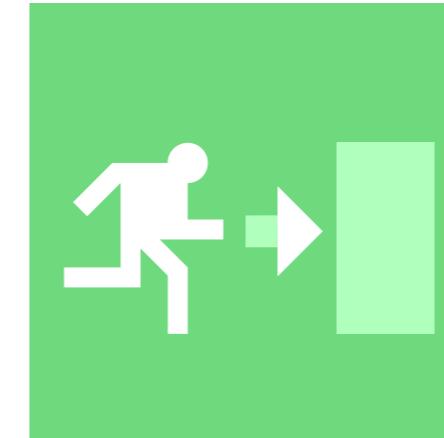
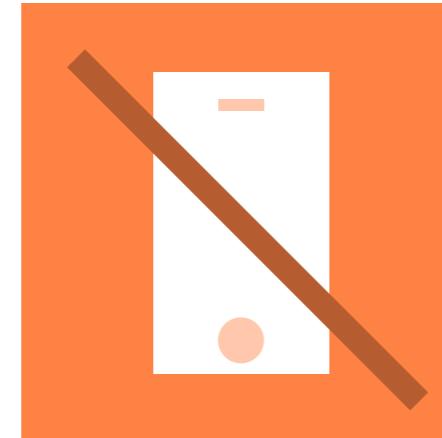
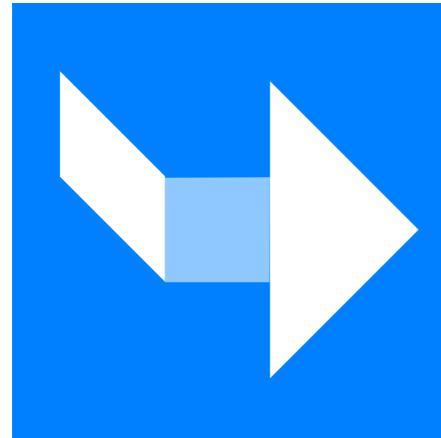


#2f2f2f #8a8a8a #e0e0e0
47, 47, 47 138, 138, 138 224, 224, 224
PT: Black PT: 2332 C PT: Cool Gray 1

Preventivas



#7a6a2c #ffd740
122, 106, 44 255, 215, 64
PT: 147 C PT: 7404 C



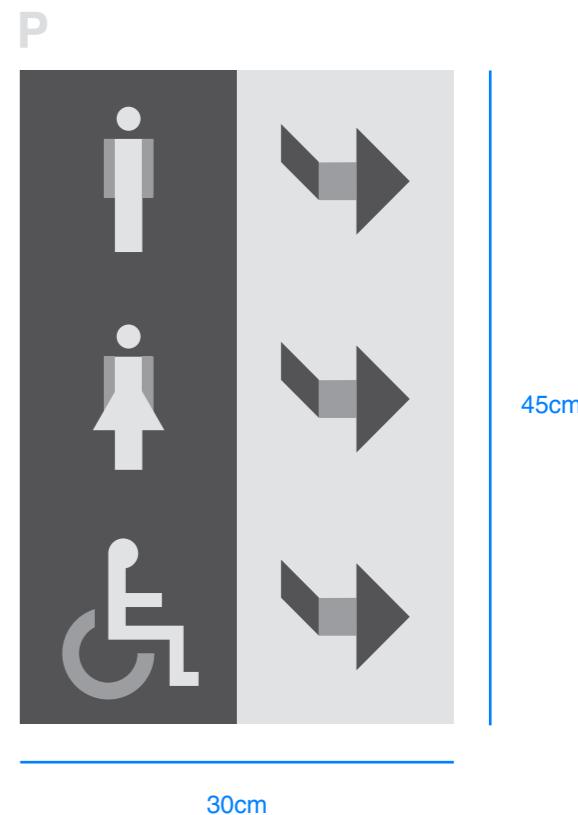
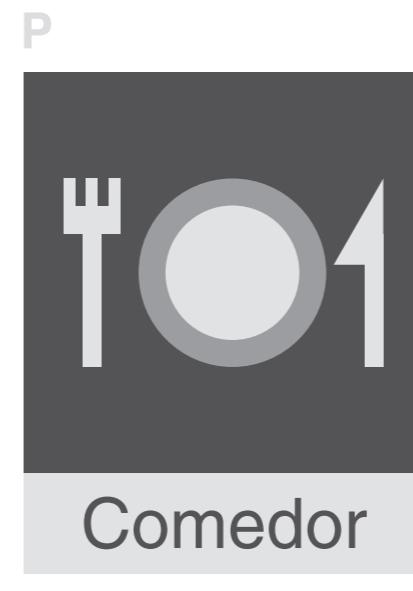
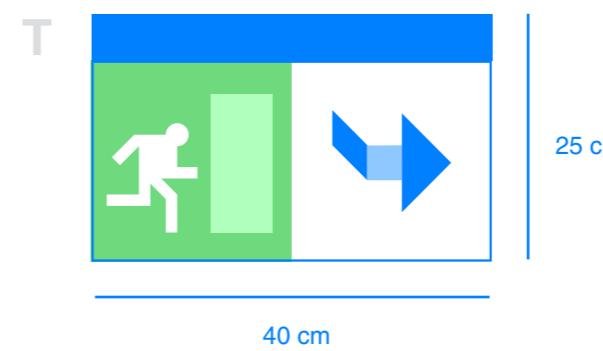
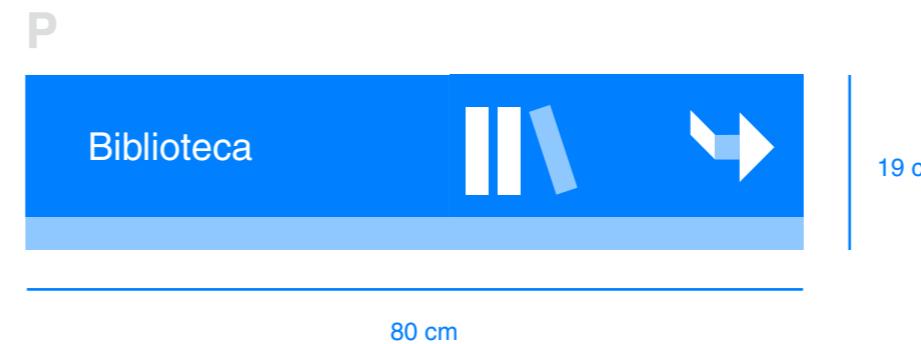
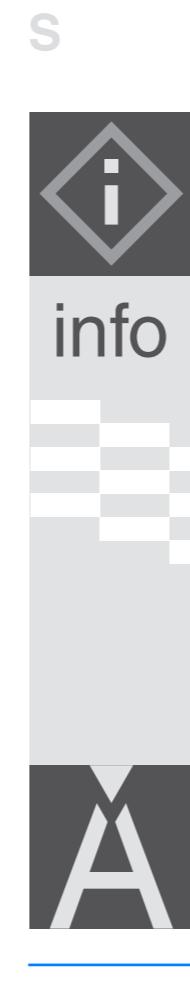
Señalética, Aproximación Técnica

Material:

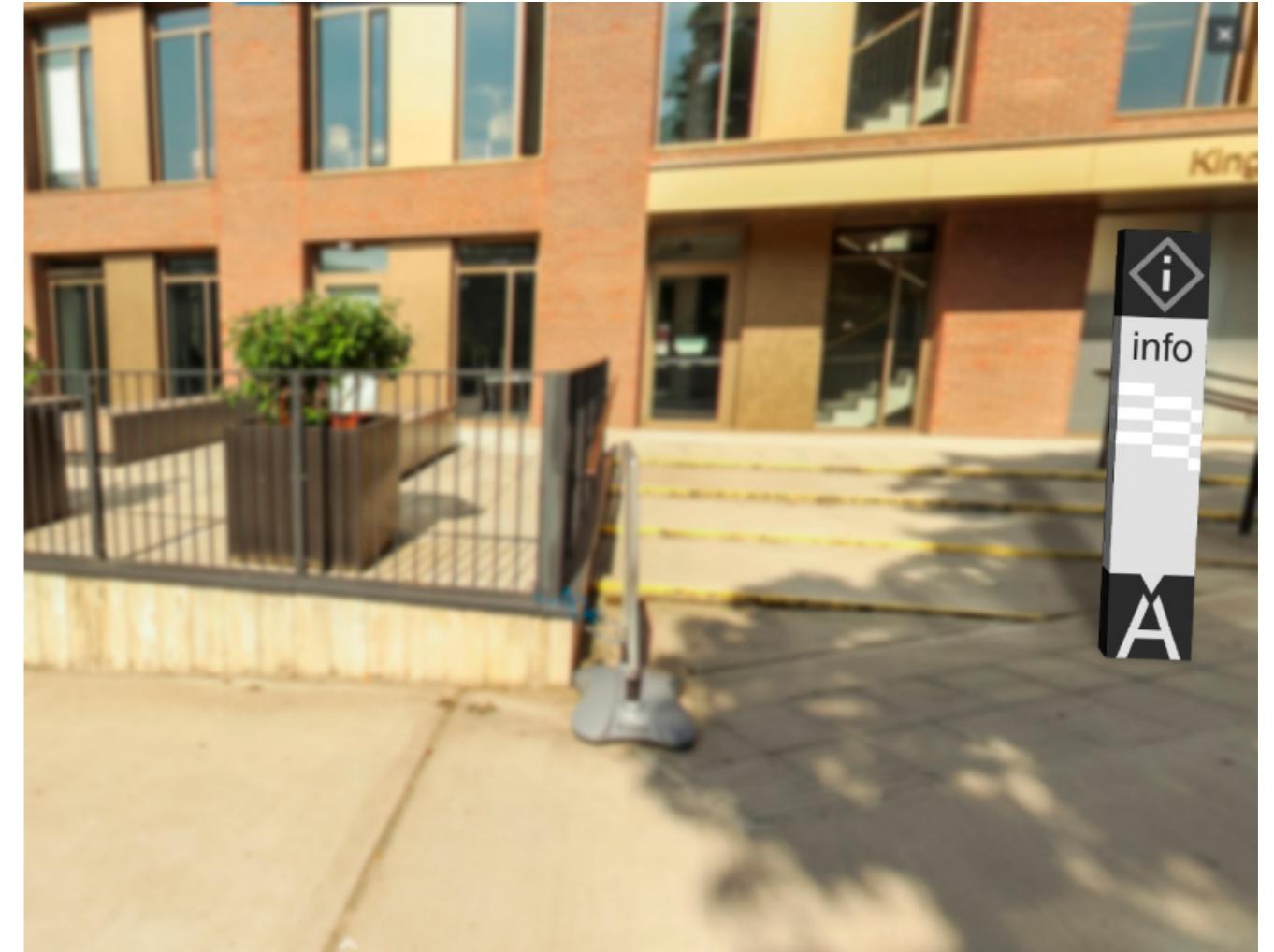
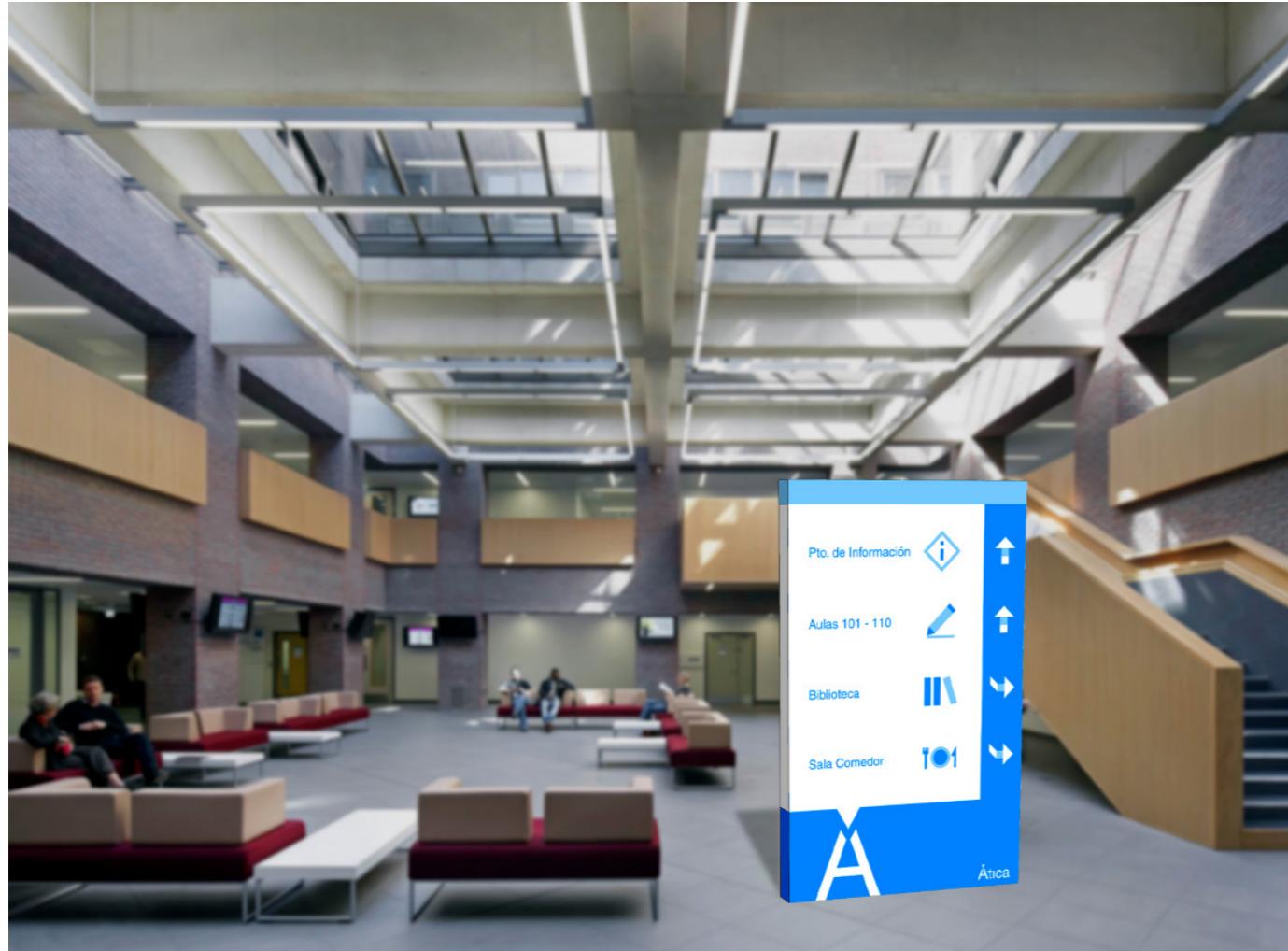
P: Pegada a las paredes - Polipropileno o Vinilo

T: Colgada del techo - Acrílico

S: Apoyada en el Suelo - Madera MDF + plancha de Aluminio



Aproximación sensorial



Gráfica No Persuasiva



240 cm

350 cm



24 cm

80 cm



Soporte: Físico sobre fachada
Material: Aluminio

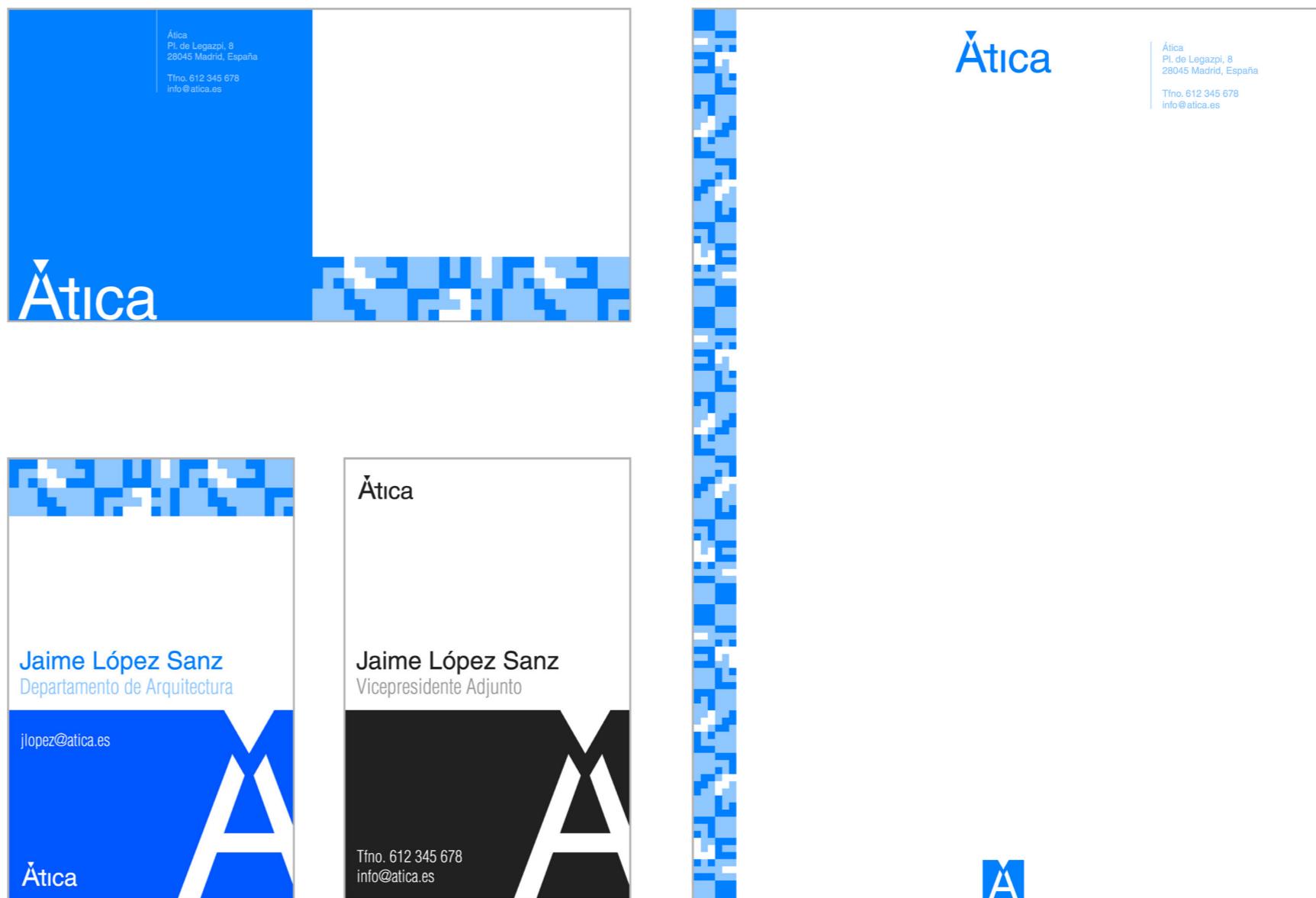
APLICACIONES GRÁFICAS

Papelería

Tamaños:

Tarjeta de Visita: 55cm x 85cm
Sobre: 22cm x 11 cm
Folio: A4, 21cm x 29,7 cm

Soporte: Físico sobre papel o cartón



APLICACIONES GRÁFICAS

Papelería



APLICACIONES GRÁFICAS

Polo empleados



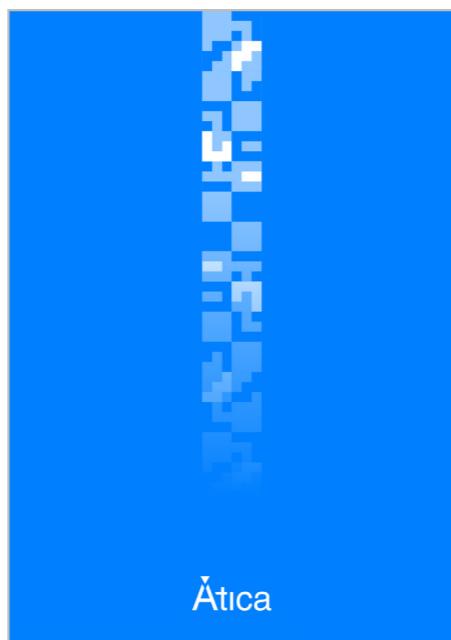
Soporte: Físico sobre polo de algodón

Material: Impresión digital por transferencia de calor

APLICACIONES GRÁFICAS

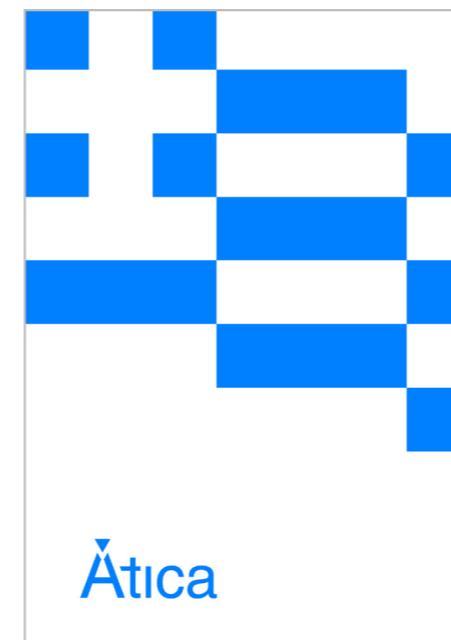
Material de oficina

A5



14,8 cm

21 cm



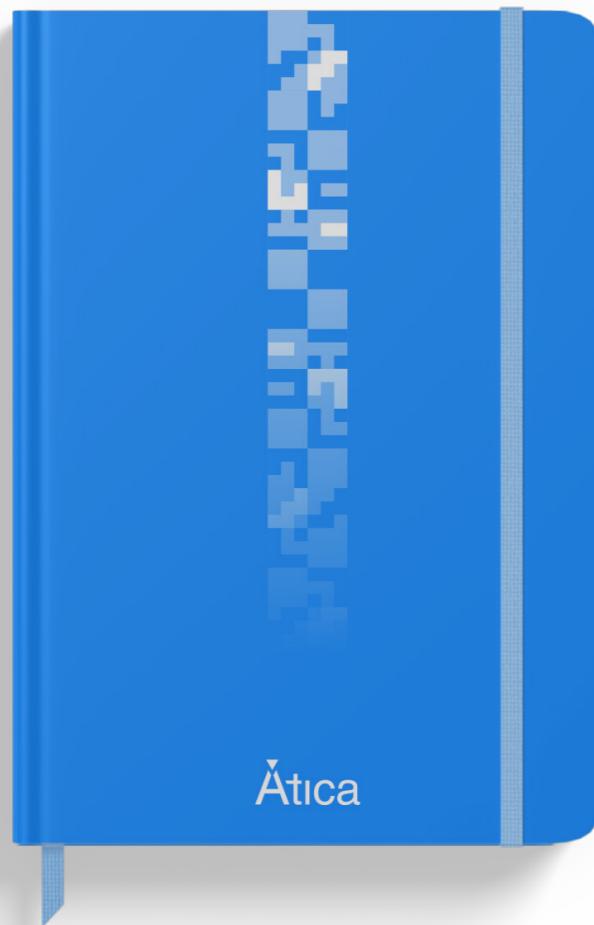
Ática

A6



14,8 cm

10,5 cm



Soporte: Físico sobre tapa de cuaderno
Material: Tinta aplicada sobre cartón por offset





Soporte: Físico sobre lápiz o bolígrafo
Material: Pintura serigrafiada sobre madera o plástico

APLICACIONES GRÁFICAS

Soporte: Físico sobre botella de agua

Material: Tinta sobre lámina de polipropileno



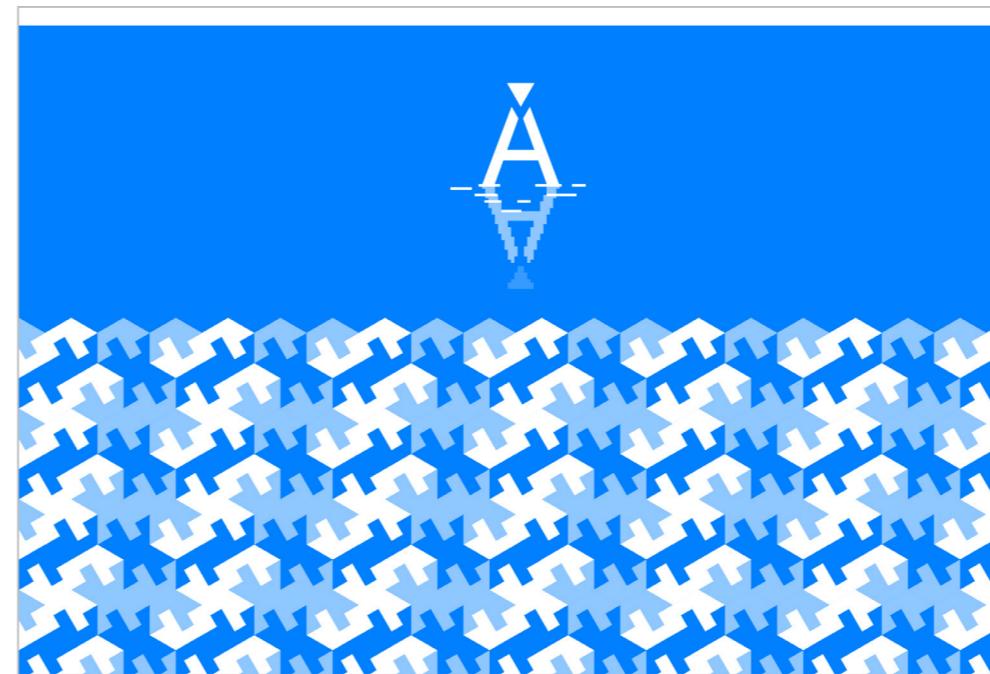
6 cm



21 cm

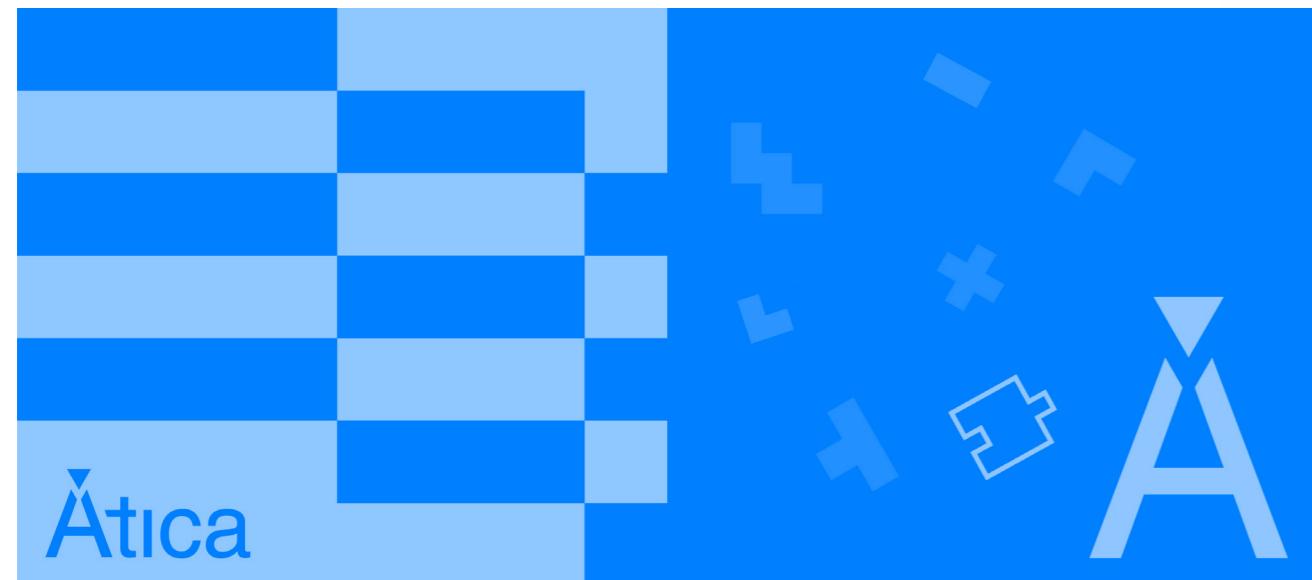
Soporte: Físico sobre vaso desechable

Material: Tinta sobre cartón



10 cm

15 cm



25 cm

12 cm



Soporte: Físico sobre mascarilla de algodón
Material: Poliéster aplicado sublimación

Gráfica Persuasiva

Camisetas

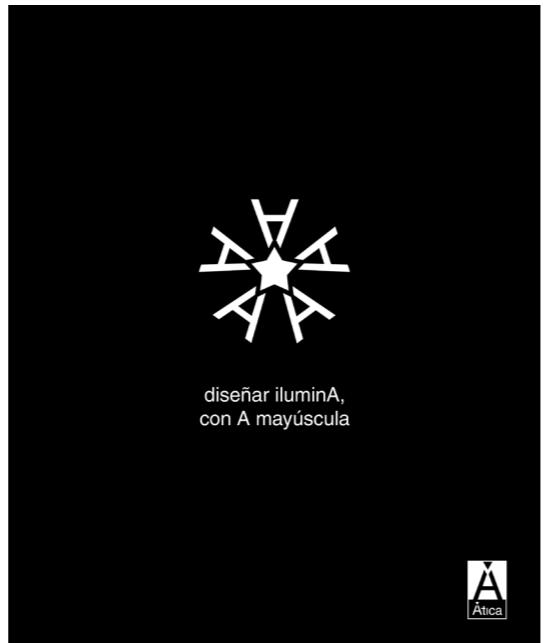


Soporte: Físico sobre camiseta de algodón

Material: Impresión digital por transferencia de calor



Bolsas



42 cm

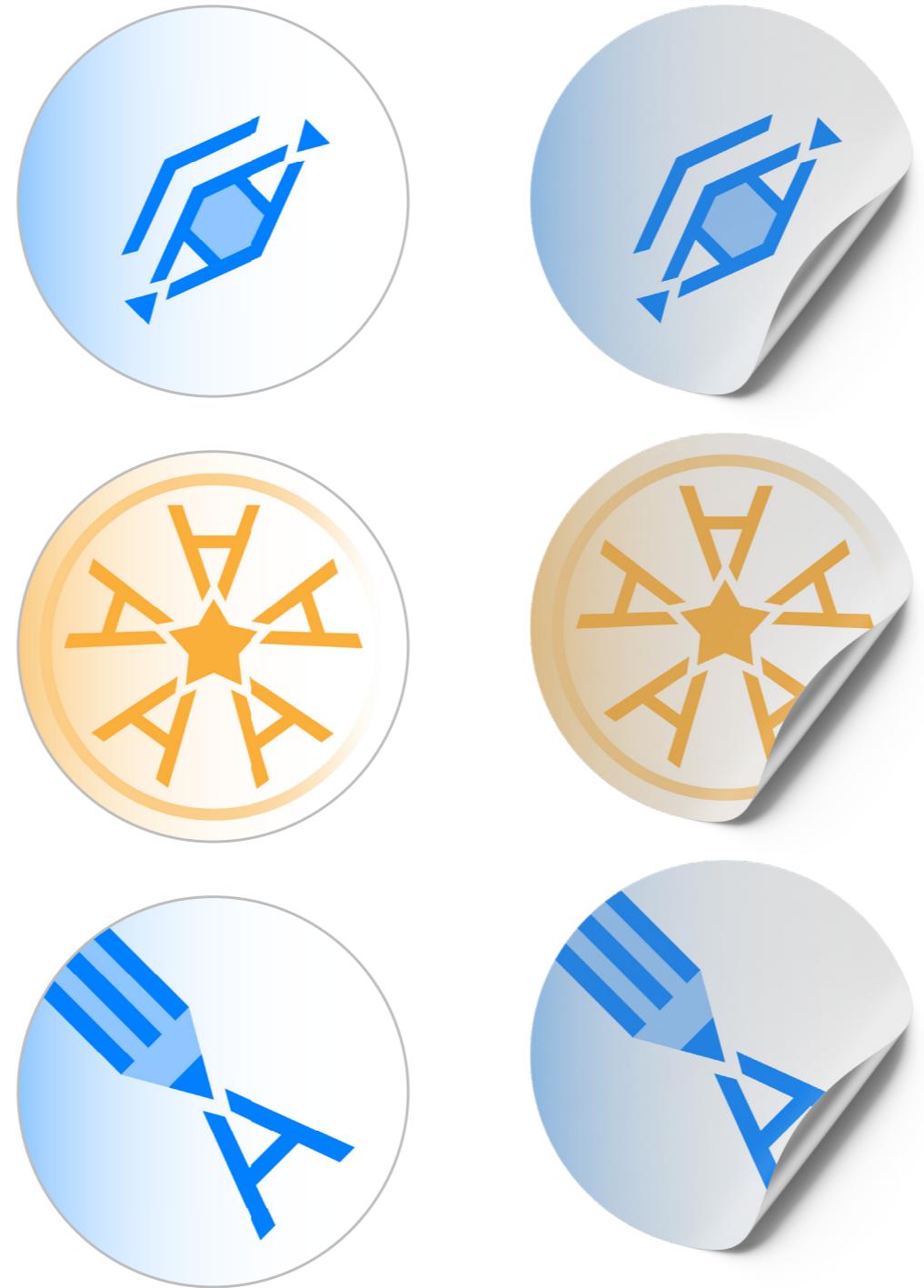
35 cm

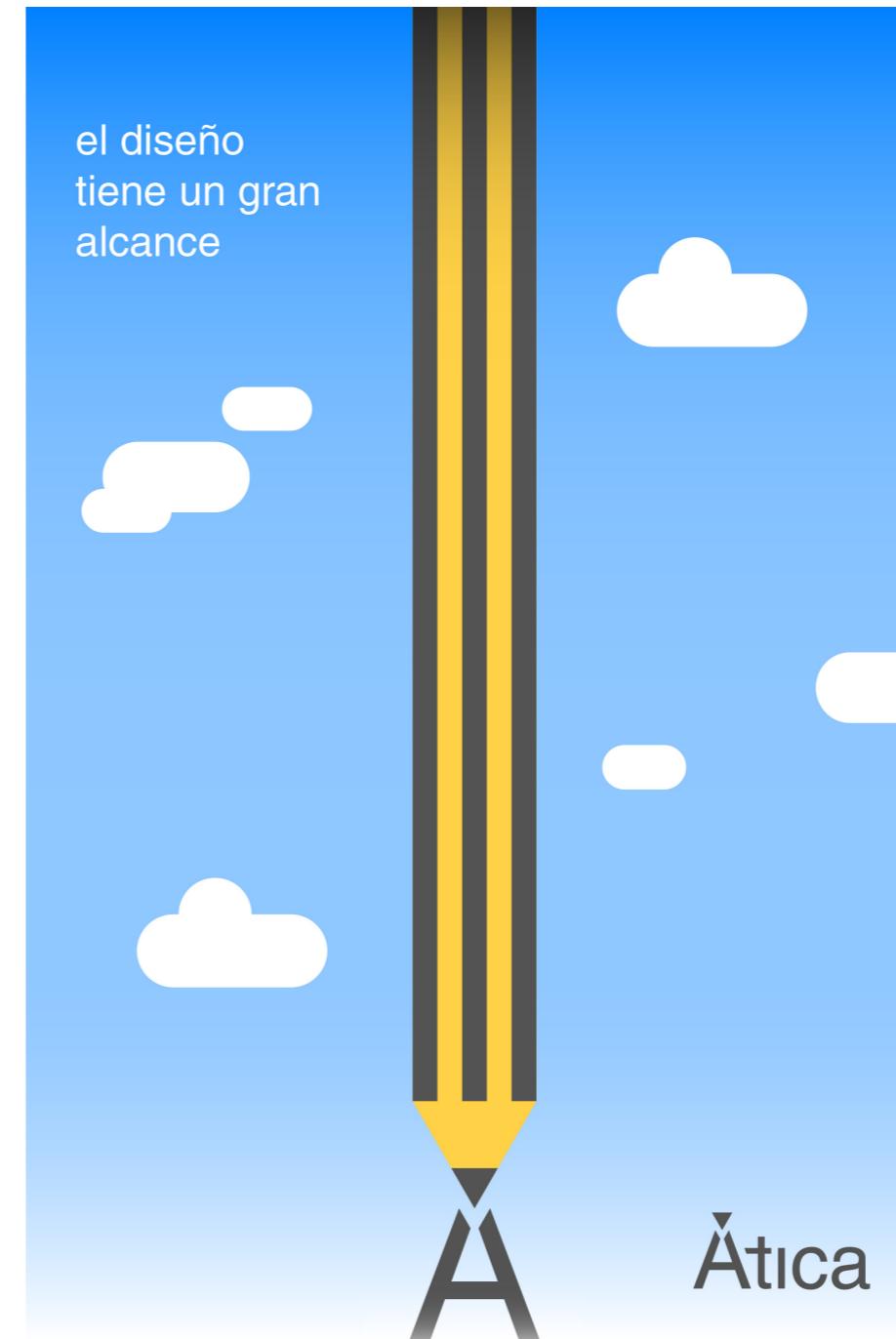
Soporte: Físico sobre bolsa de algodón
Material: Impresión digital por transferencia de calor

APLICACIONES GRÁFICAS

Pegatinas

Tamaño: 2cm, 3cm y 4cm
Soporte: Físico, pegatina
Material: Impresión digital sobre polipropileno



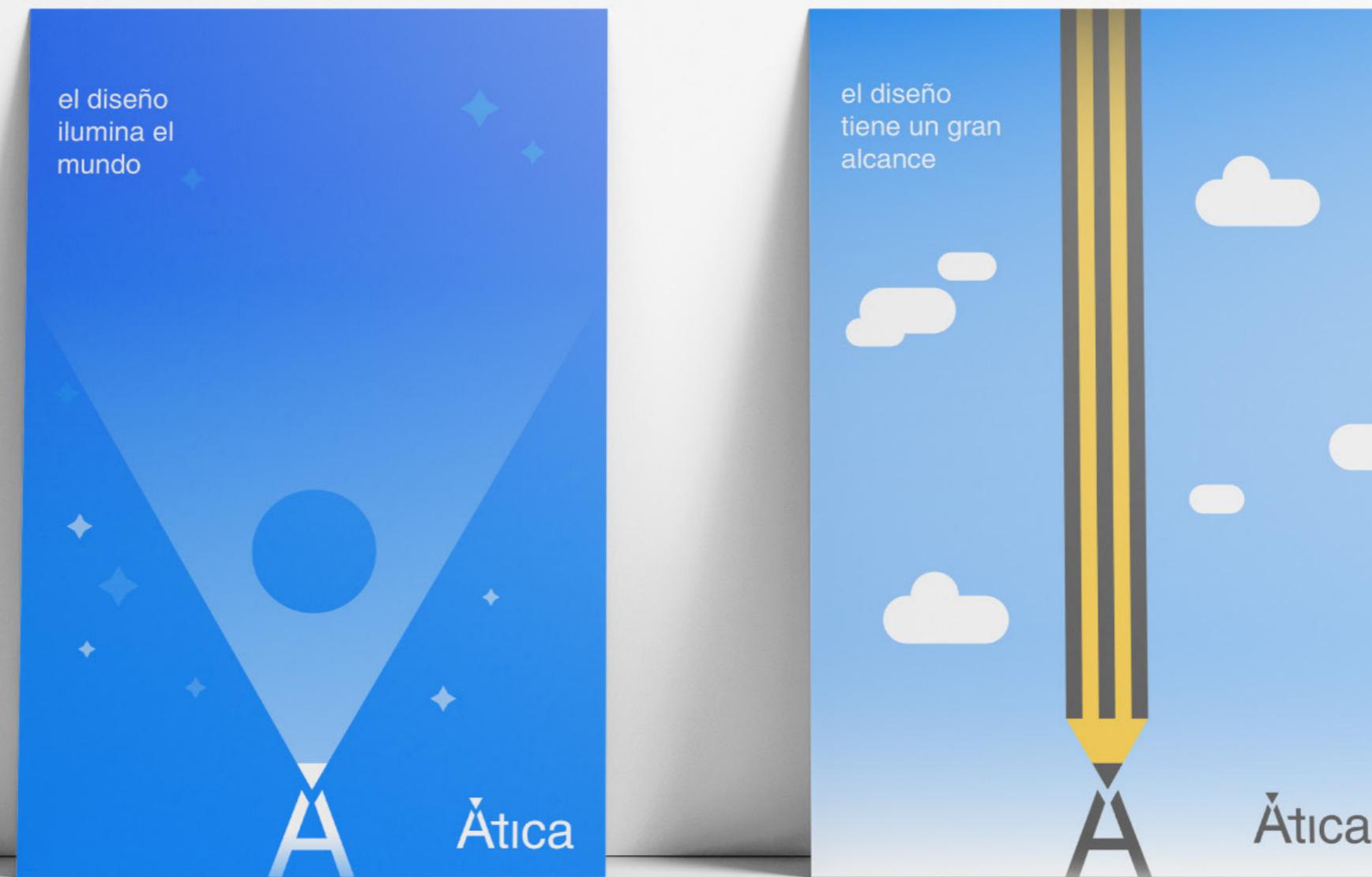


83 cm

55 cm

Soporte: Físico sobre pared
Material: PVC

Posters



APLICACIONES GRÁFICAS

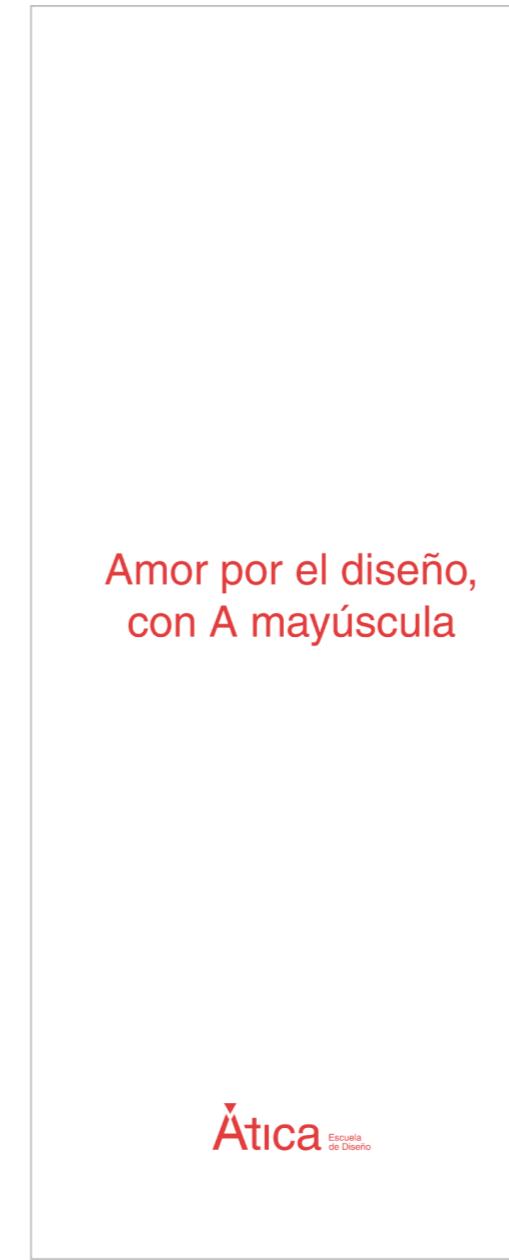


Soporte: Físico sobre cristal de fachada
Material: Vinilo



Amor por el diseño,
con A mayúscula

250 cm



100 cm



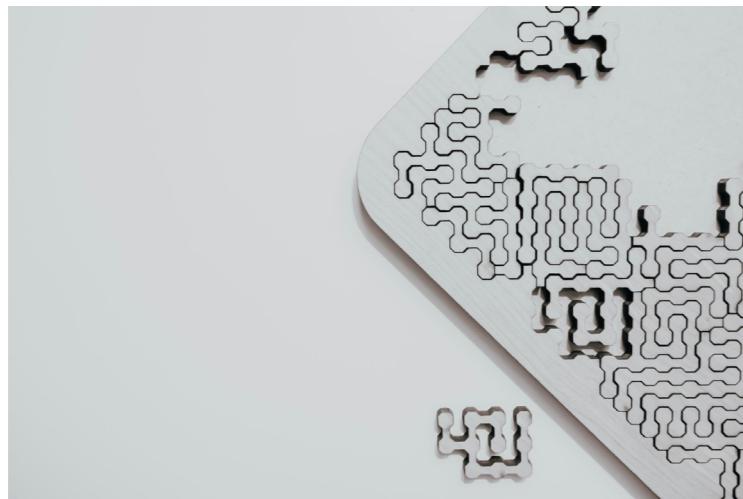
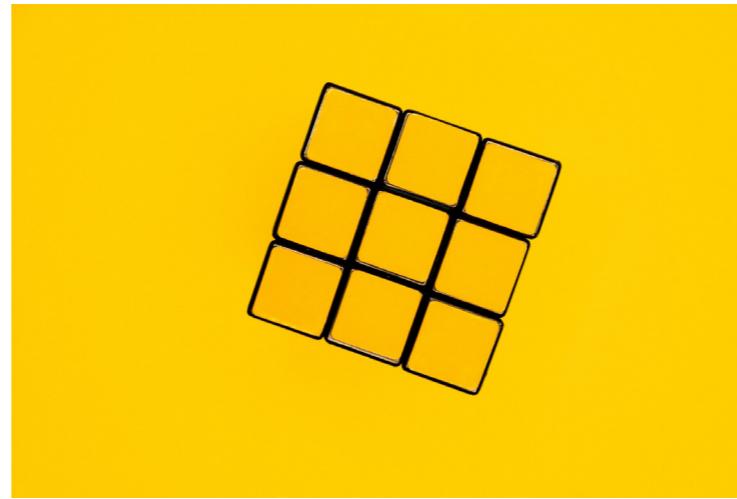


Soporte: Físico sobre pared
Material: PVC



Multimedia

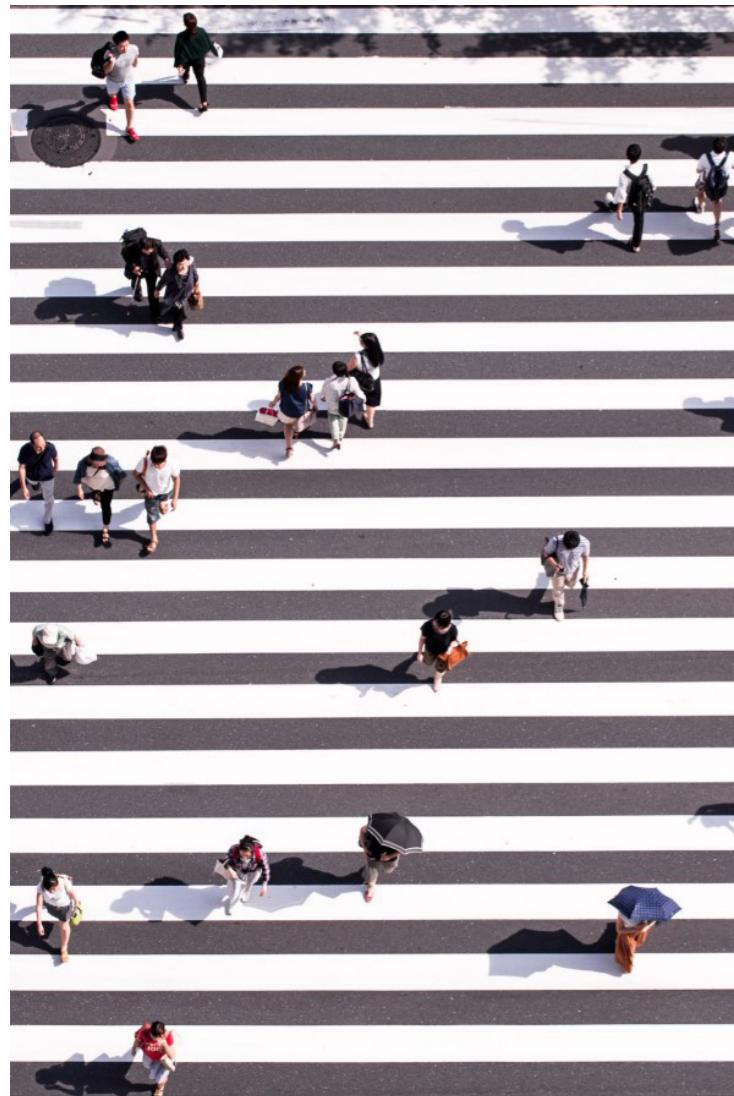
Fotografías e imágenes



Fotografías con relación temática o conceptual con la idea de marca: puzzles, rompecabezas, bloques de construcción...

APLICACIONES GRÁFICAS

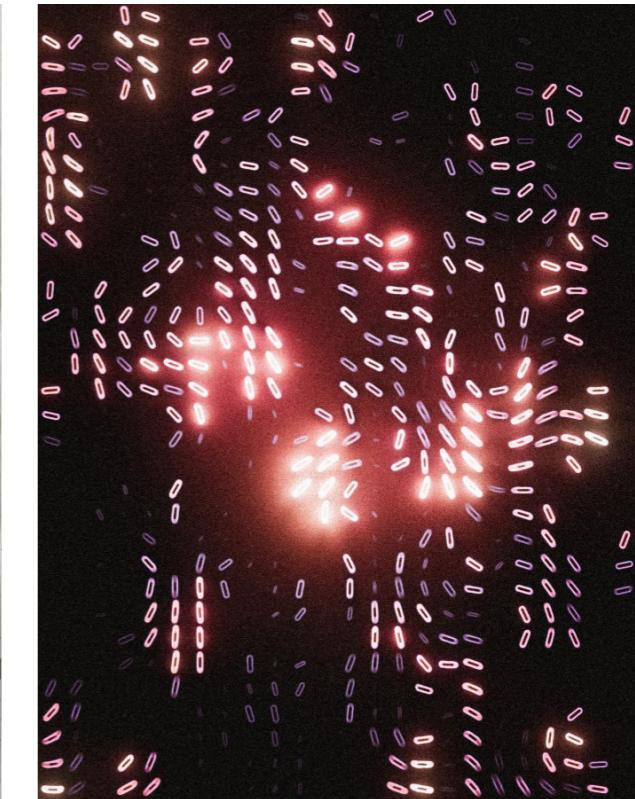
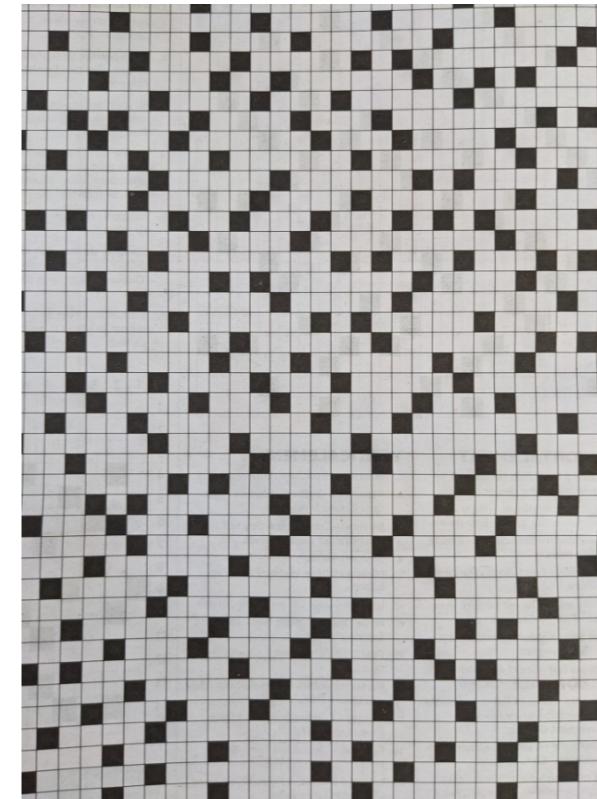
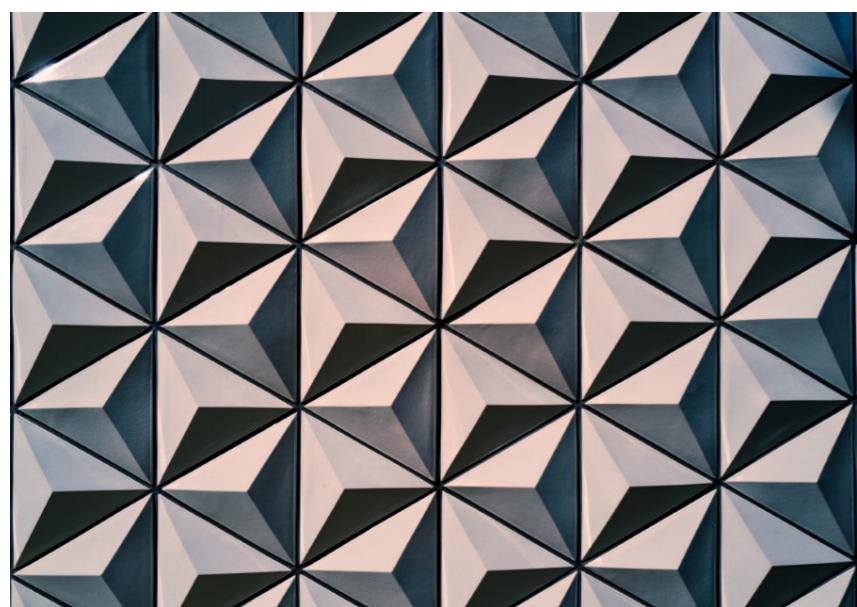
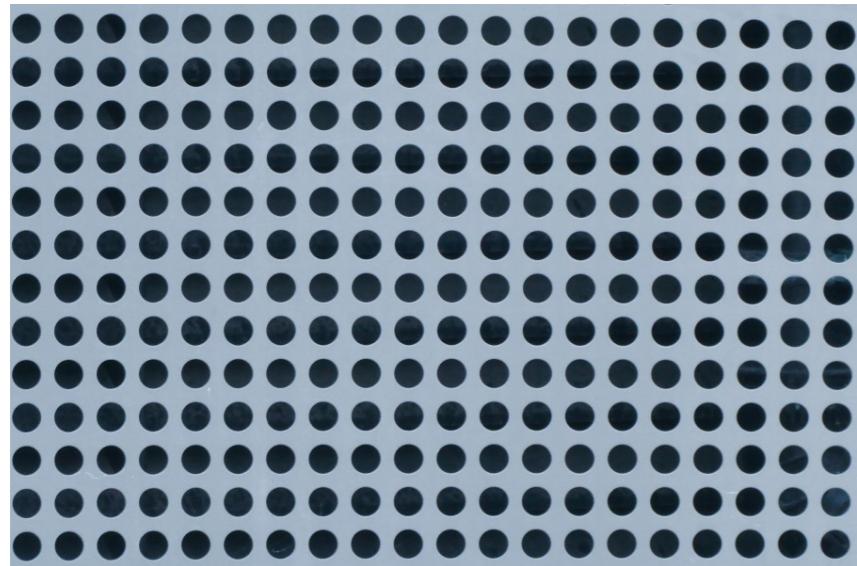
Fotografías con personas en una composición geométrica, con patrones repetidos que crean homogeneidad



Fotografías de grupos de personas que crean una textura uniforme

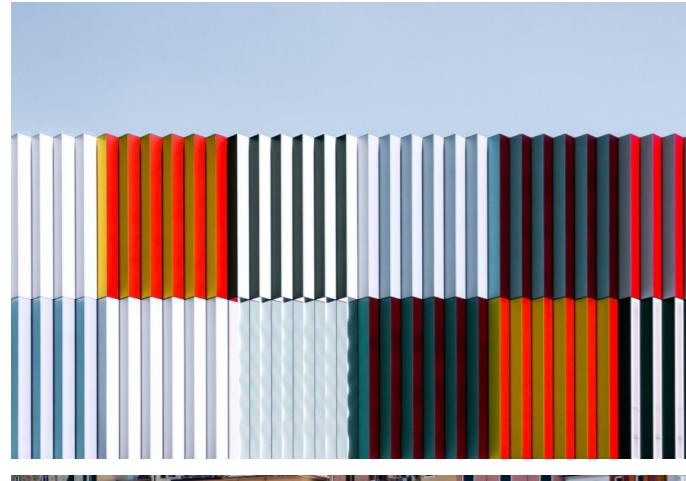


APLICACIONES GRÁFICAS



Patrones geométricos o abstractos que forman amplias texturas homogéneas con claro orden o ritmo , con numerosos elementos

APLICACIONES GRÁFICAS

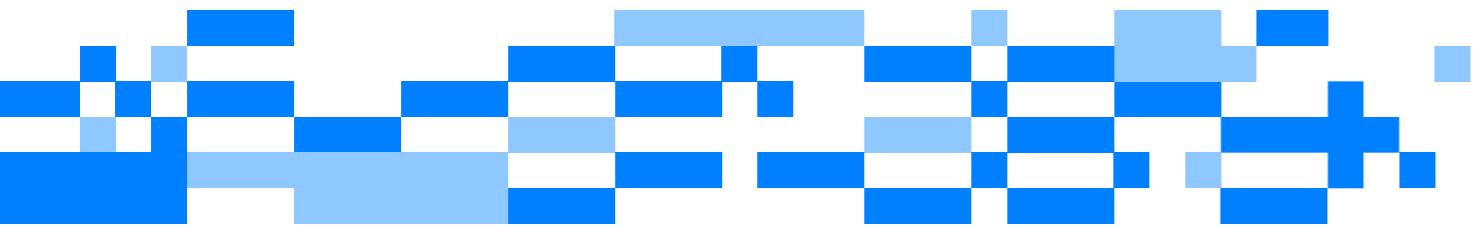


Arquitectura o conjuntos de edificios dispuestos creando una trama uniforme, o similar a piezas encajando entre sí

APLICACIONES GRÁFICAS



Naturaleza y objetos reales dispuestos en composiciones similares a las descritas anteriormente



Anexo: aplicación móvil
para ecosistema de objeto

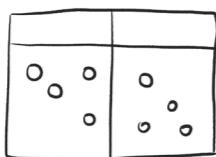
Idea Ecosistema Objeto

Ecosistema que conecta el mundo de la comunicación espontánea en paredes con los dispositivos digitales, permitiendo expandir las posibilidades y el alcance de esas comunicaciones, sin renunciar a su medio físico.

El ecosistema se llamará Atrio, referencia a los patios griegos, lugares de reunión y comunicación informal antes de entrar al templo.

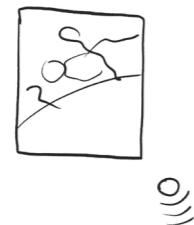


Las dinámicas del ecosistema Atrio abarcan:



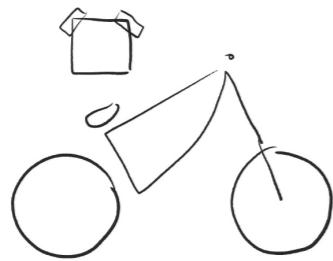
Votación Espontánea

Participa pegando una etiqueta en la opción que quieras. Esta etiqueta llevará una firma digital con marca de hora y ubicación, para asegurar tu identidad, tu elección y verificar tu presencia en el lugar de la encuesta.



Autoría de Arte

Crea una página de información sobre tus obras artísticas, verificando tu autoría, permitiendo a otros usuarios conectar e interactuar contigo a través de descubrir tu obra.

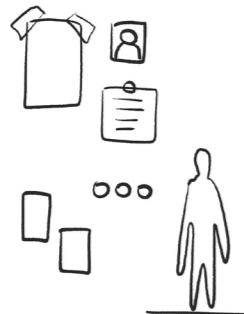


Anuncios

Vende objetos, busca compañero de piso, anuncia tu club de actividades preferido... Podrás registrar una página con toda la información relevante al anuncio, y etiquetarla contextualmente para que otros la encuentren al instante.

Suscripción a servicios o clubs

Similar a la votación espontánea. Muy útil para crear un tablero de miembros, y así, una persona que quiera acceder a dicho club o servicio, tenga vea de un vistazo cuántas personas comparten su interés, y pueda contactarlas con facilidad.



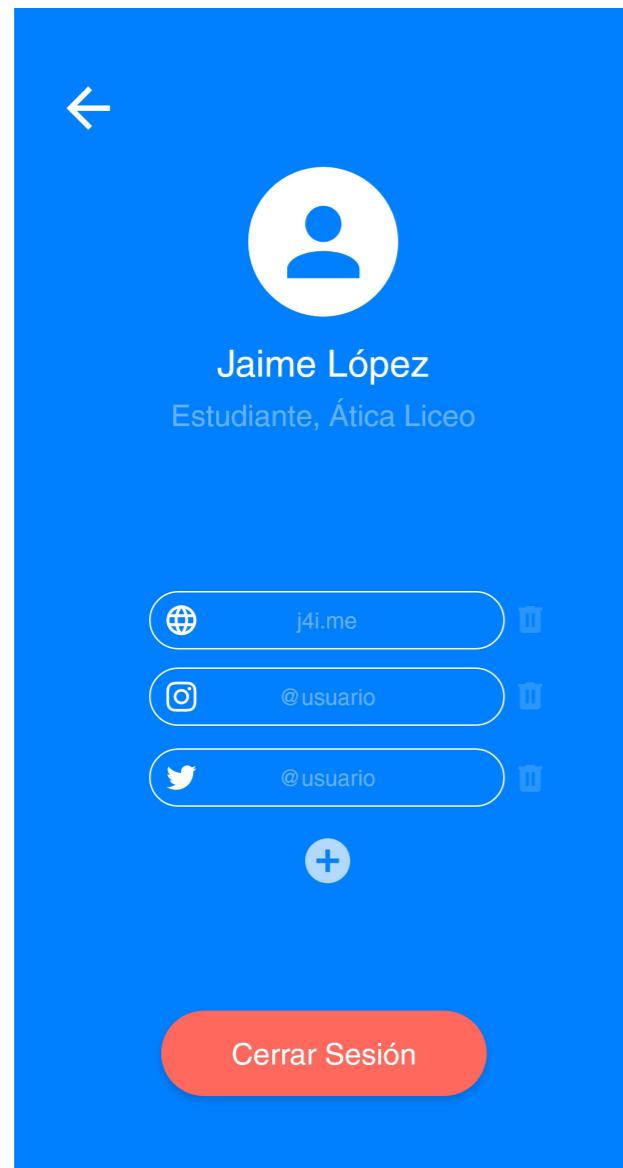
Tablón o Perfil Personal

El equivalente al perfil social, pero en físico, tu propio muro donde colgar lo que deseas, enlazar a tus medios de contacto o promocionar tu trabajo.



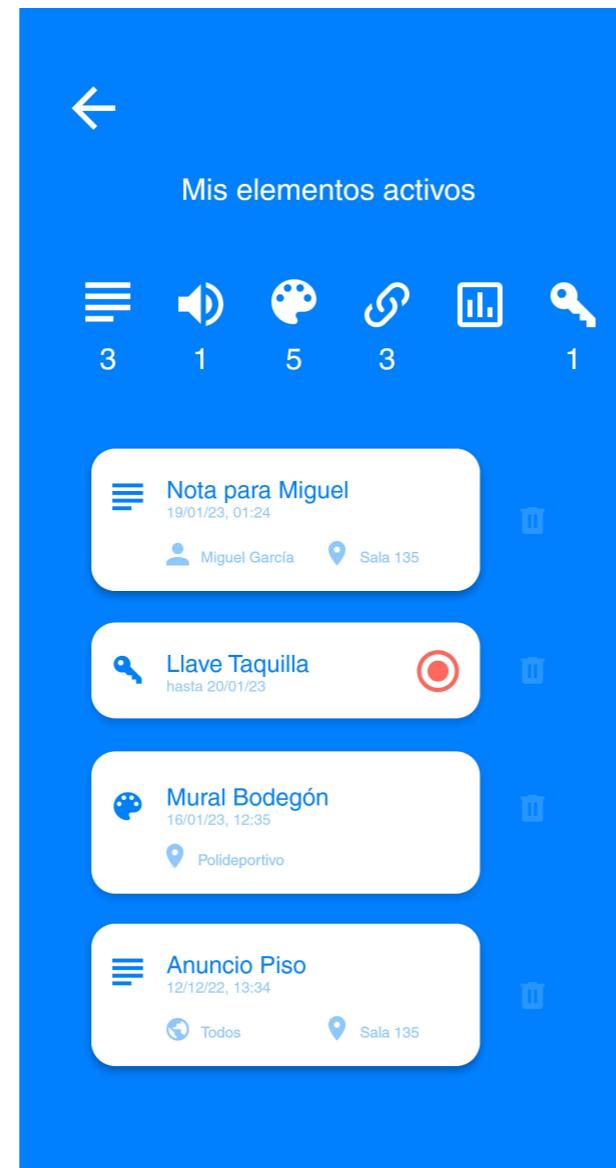
Mi cuenta

Edita tu perfil y Gestiona la sesión del dispositivo.



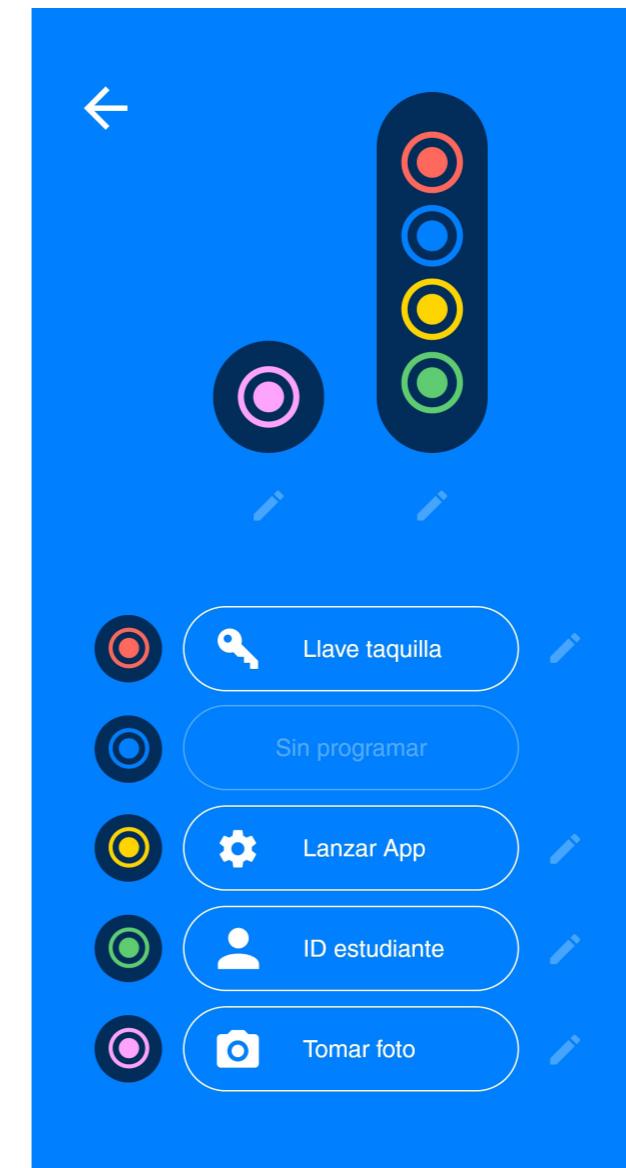
Mis elementos

Visualiza todos los tipos, edita y elimina, y consulta la caducidad de tus suscripciones (llave)



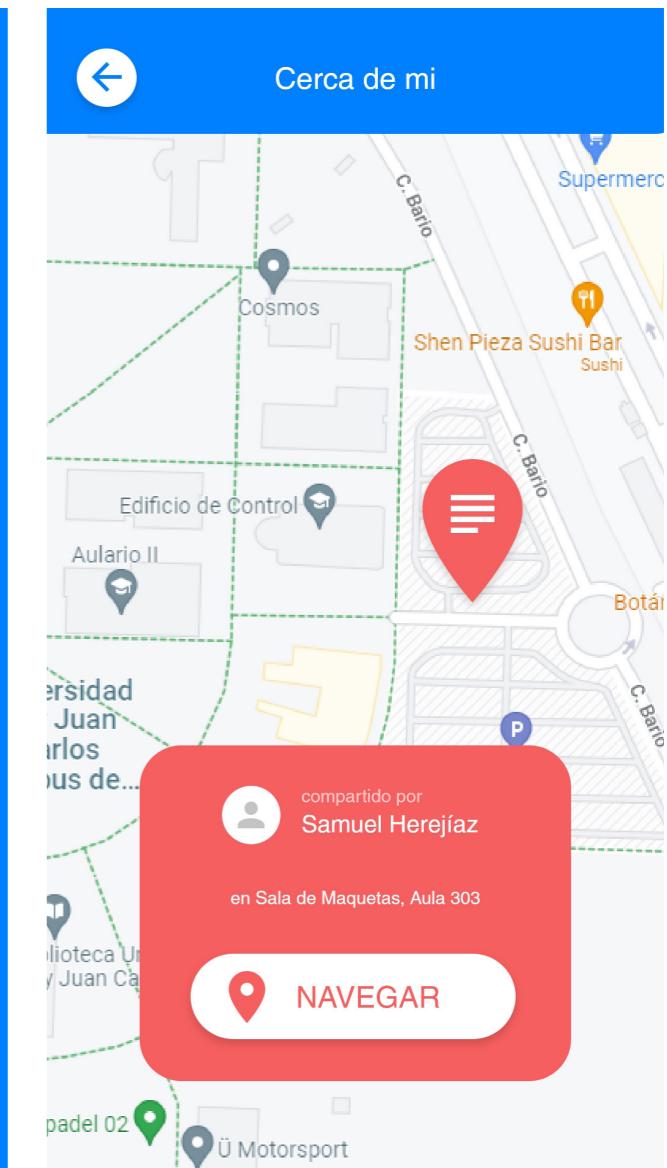
Botoneras

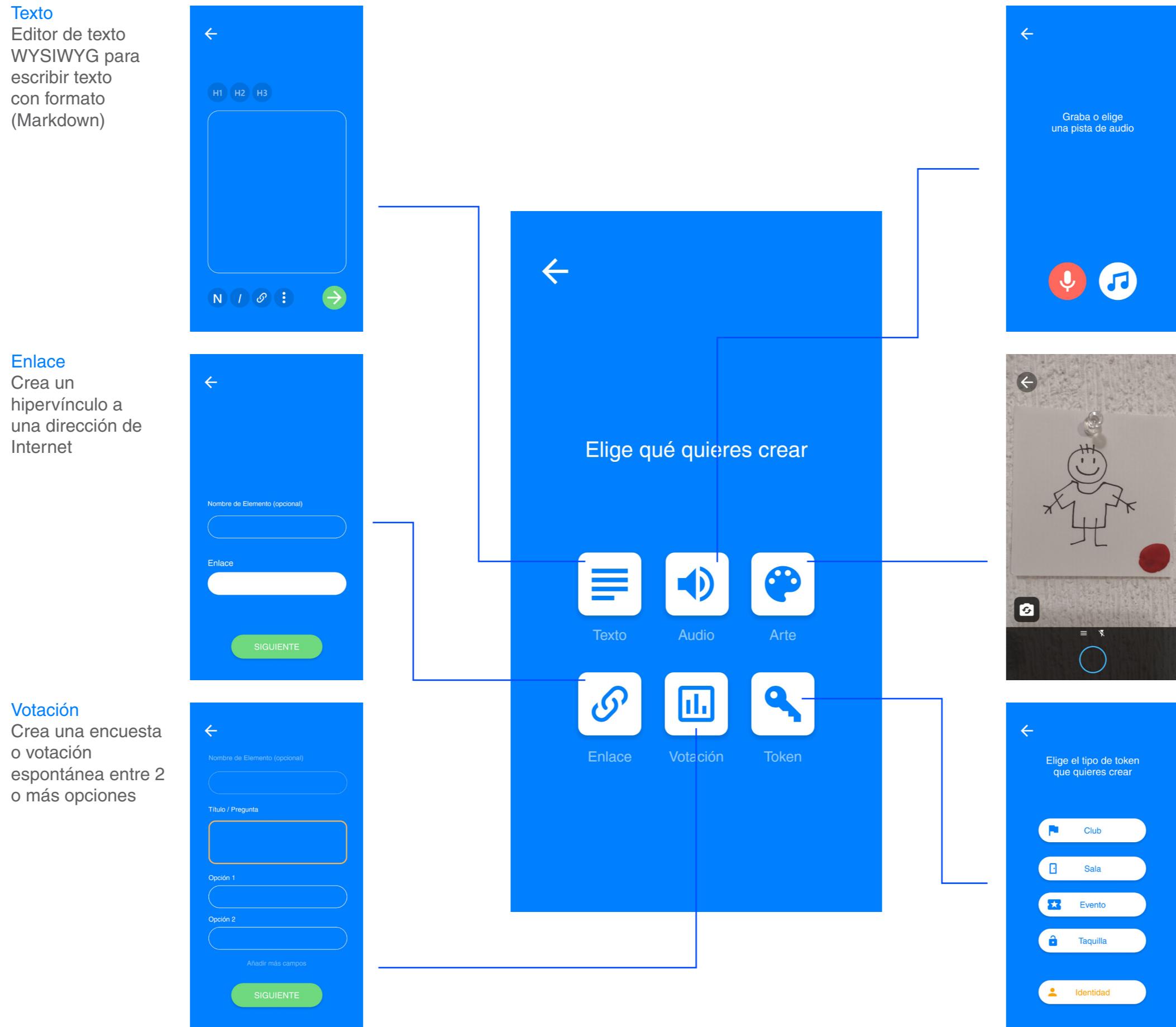
Gestiona y configura tus botones NFC con accesos directos, llaves de identidad o programas.



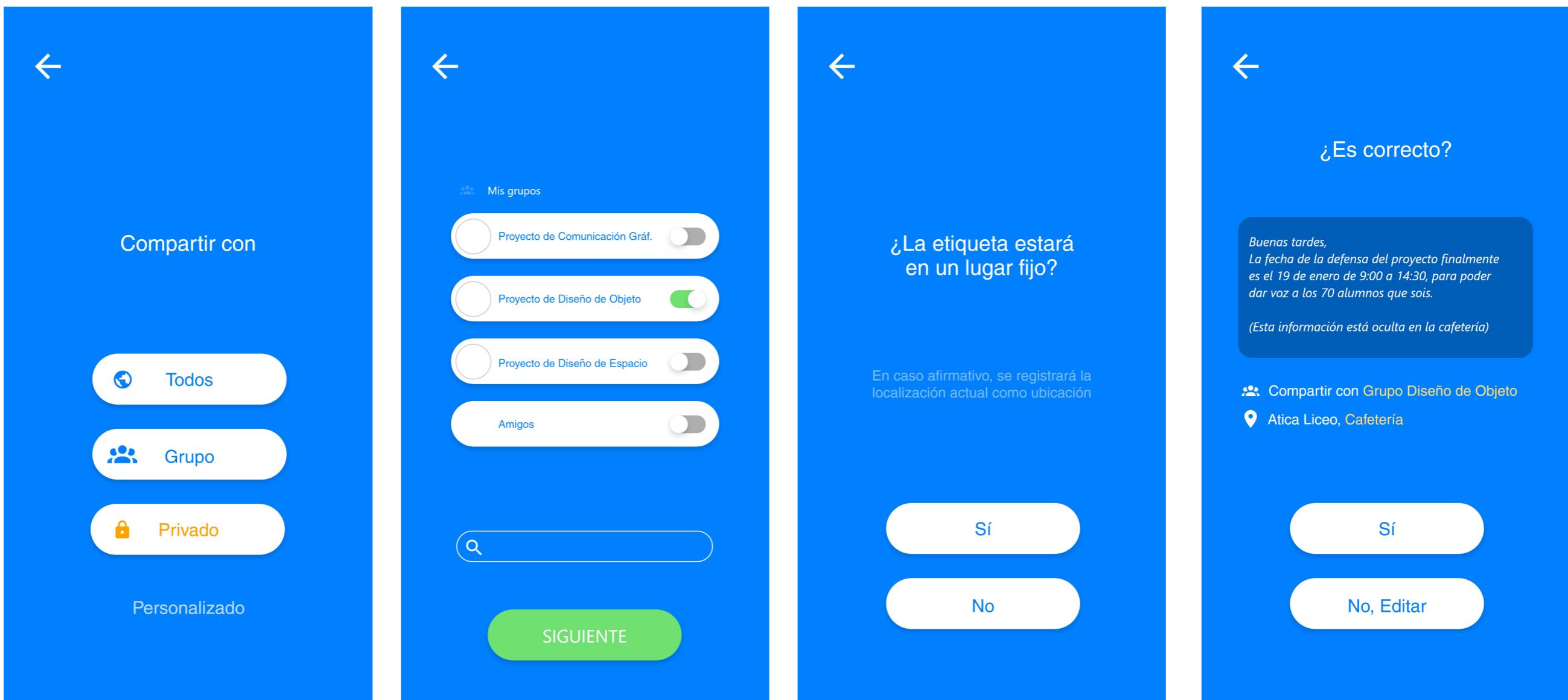
Mapa

Recibe los elementos compartidos contigo (sin revelar su contenido hasta que no acudas y lo veas).





Visibilidad y Ubicación



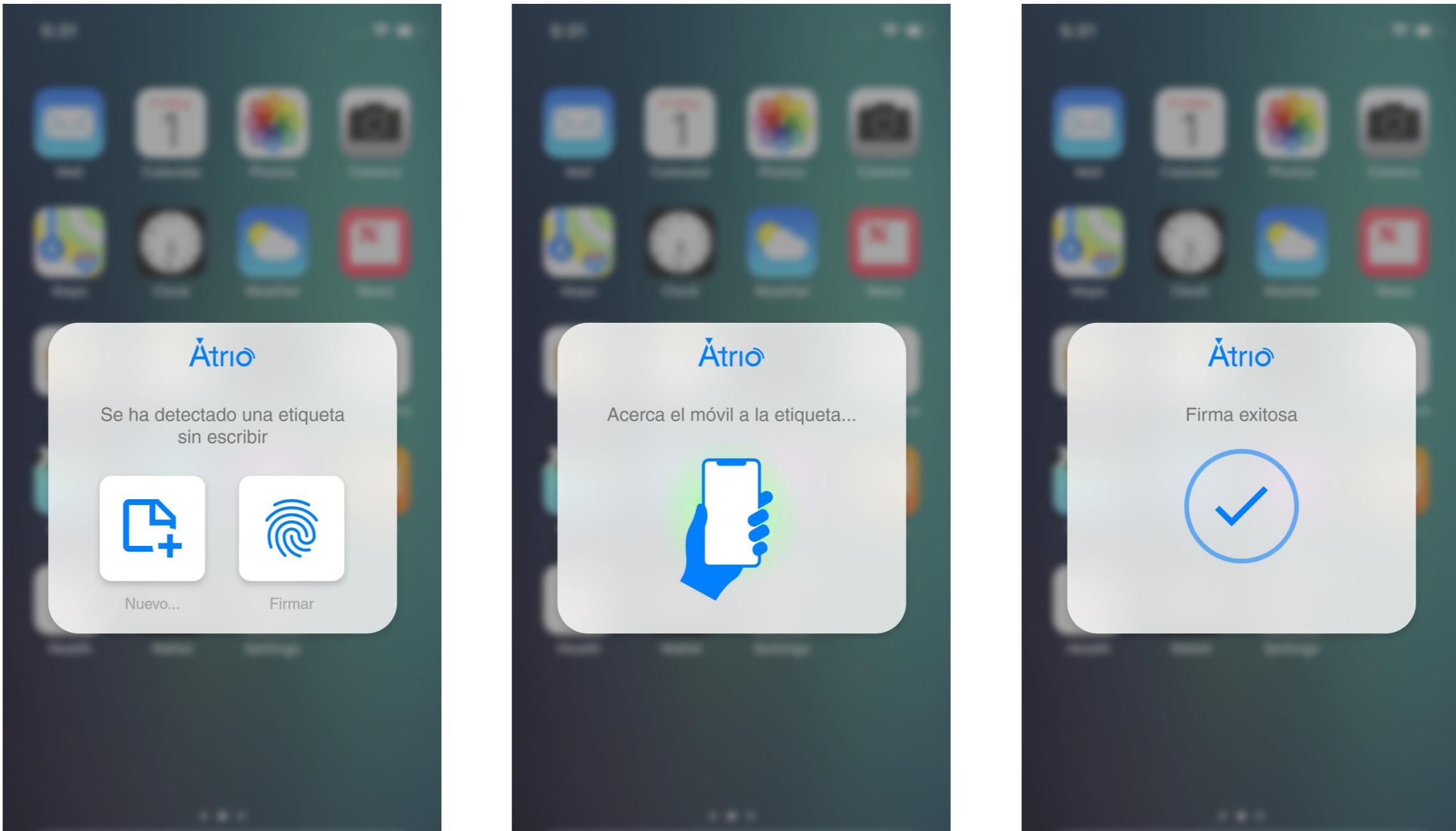
Elige quien quieras que pueda leer el tag NFC y acceder a su contenido.

Puedes configurar la visibilidad para determinados grupos preconfigurados (asignaturas) y otros creados por tí entre tus contactos.

La escritura de la etiqueta requiere una localización si se va a ubicar en un lugar fijo, de forma que otros puedan encontrarla, y asegurando que este paso se hace in situ.

Antes de escribirlo en la tag NFC, podremos ver el resumen del contenido del elemento que estamos creando, para confirmar que todo es correcto.

Algunas acciones, como la lectura de una tag NFC sin escribir, desencadenan acciones automáticas como la apertura de una ventana relevante con las opciones de esta situación concreta, evitando la fricción de abrir la app y buscarlas.





Prototipo de aplicación realizado en Adobe XD, exportado a html para ser testado
(archivo "App-Atrio.html")

