



Bachillerato en
Gestión
Cultural

Manual de marca

Índice

Propósito..... 2

A. Simbología

A.1 Identificador Gráfico

A.2 Colores

A.3 Tipografía

B. Usos de la marca

B.1 Buen uso de marca

B.2. Uso incorrecto de marca

C. Apliaciones de marca

C.1 Carpeta

C.2. Membrete

C.3 Libreta

C.4 Roll Up

C.5 Tarjeta de presentación

Propósito

Este documento constituye un manual de marca que agrupa una serie de recomendaciones con el afán de buscar un correcto uso de los aplicativos gráficos pertenecientes a la imagen de la carrera Bachillerato en Gestión Cultural de la Universidad de Costa Rica.

Este manual busca solventar las necesidades de las personas responsables de la manipulación de la imagen por medio de la reproducción de la misma en diferentes ámbitos y medios tanto físicos como digitales.

A. Símbología

A.1 Identificador Gráfico

El identificador gráfico de la marca usa tanto tipografía como símbolos para representar la carrera Bachillerato en Gestión Cultural.

El símbolo intenta representar un planeta, haciendo alusión a la diversidad cultural del mundo, mientras usa 3 colores, dos fríos y uno cálido; por último se apoya en usar líneas curvas para referenciar la flexibilidad de las áreas que la carrera universitaria brinda.

Cuenta con una retícula basada en círculos y elipses para el símbolo; mientras que el texto cuenta con tracking y kerning aplicados.



Distancia entre símbolo y
tipografía: 15,2 mm

A.2 Colores

#70c8e4

Color principal de marca, se recomienda que sea el color predominante

Celeste

RGB: 112, 200, 228
CMYK: 51%, 12%, 0%, 11%
HSL: 194°, 67%, 66%

A.2 Colores

#74b959

Color secundario de la marca

Verde

RGB: 116, 185, 89

CMYK: 37%, 0%, 52%, 27%

HSL: 103°, 41%, 54%

A.2 Colores

#fee655

Color secundario de la marca

Amarillo

RGB: 254, 230, 85
CMYK: 0%, 9%, 67%, 0%
HSL: 52°, 100%, 66%

A.3 Tipografía

Respecto al texto referente al identificador gráfico se usó la familia Trueno en su versión Regular. La fuente trueno es comunmente utilizada en diferentes materiales gráficos de la Universidad de Costa Rica.

Trueno Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (.,;:&%€)

B. Usos de la marca

B.1 Buen uso de marca

Intentar siempre cuando sea posible usar la versión principal, de no ser posible, usar versiones en blanco y negro.

Versión principal



Versión principal negativo



Versión blanco y negro



Versión blanco y negro negativo



B.1 Uso incorrecto de marca

El identificador gráfico tiene ciertas medidas y dimensiones ya especificadas; no se recomienda modificar estas proporciones.

También se recomienda usar el identificador en fondos sólidos que permitan una lectura óptima.

Deformación de ícono



Uso incorrecto de fondo: legibilidad



Deformación de tipografía



Uso incorrecto de fondo negativo



C. Apliaciones de marca

C.1 Carpeta

Aplicación de identificador de Bachillerato en Gestión Cultural en una carpeta corporativa.



Parte delantera



Parte trasera

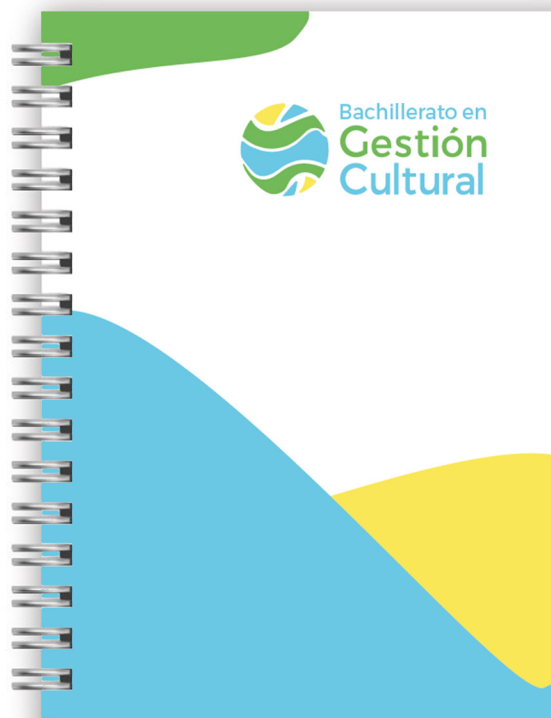
C.2 Membrete corporativo

Aplicación de identificador de Bachillerato en Gestión Cultural en un membrete corporativo.



C.3 Libreta

Aplicación de identificador de Bachillerato en Gestión Cultural en una libreta corporativa.



Versión 1



Versión 2

C.4 Brochure

Aplicación de identificador de Bachillerato en Gestión Cultural en un brochure.



Versión 1



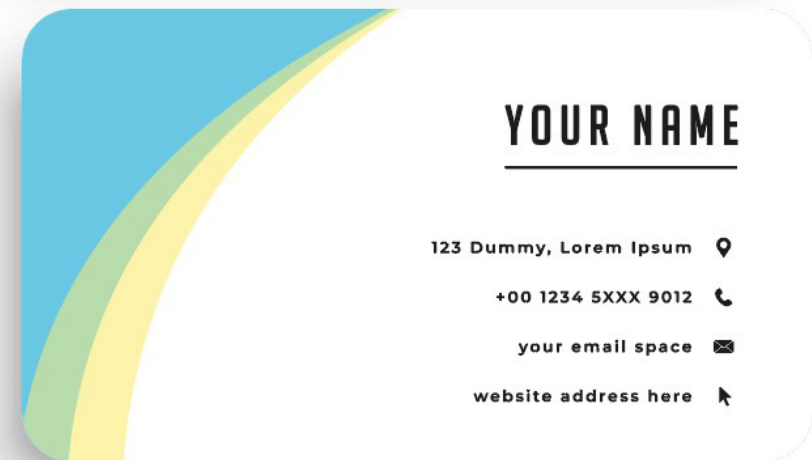
Versión 2

C.5 Tarjeta de presentación

Aplicación de identificador de Bachillerato en Gestión Cultural en una tarjeta de presentación corporativa.



Parte delantera



Parte trasera