

# DATA LOVERS

BBVA

Guía de estilo



## ÍNDICE

01

# Personalidad

I

Principios (Qué, porqué y cómo)

05

II

Concepto

06

II

Objetos simbólicos

07

III

Valores

10

12

02

# Marca

I

Construcción

15

17

II

Tamaño y zonas de respeto

18

III

Uso del Ascender

19

IV

Combinaciones de color

21

03

## Tipografía

04

## Color

05

## Ilustraciones

Tipografías elegidas

23

Definición de estilos

24

Ejemplo de uso

25

26

## Color

Colores de contraste

27

28

Gama de color

29

Combinaciones de color

30

31

Logo editable en figma

## Ilustraciones

Insignias

32

33

06	<b>Ficha de personaje</b>	34
I	Completa e incompleta	35
II	Construcción elemento	36
III	Mockup	37
07	<b>Sistema de diseño</b>	38
I	Sombras	39
II	Colores de los botones	42
III	Estilos de texto	43
III	Botones y mockups	44
III	Componente pop ups y mockups	49
08	<b>Instrucciones</b>	53

# PERSONALIDAD



## Por qué

Necesidad de abordar un tema invisible, agobiante o aburrido de una forma accesible y atractiva.

## Qué

Buscamos transformar la educación sobre el uso de datos en una travesía de conocimiento donde cada detalle cuenta

## Cómo

Mediante la exploración de una dimensión en donde los data lovers serán tus compañeros y guías

## Insight

Los datos son omnipresentes. Están en todas partes y todos los aspectos de nuestra vida.

**Los datos están ahí, solo  
tienes que aprender a  
verlos**

Descubre, con Data Loves, el mundo oculto de los datos que te rodean

En un mundo cada vez más digitalizado, los datos están muy presentes en nuestras vidas influenciándonos de manera invisible. Las publicaciones y anuncios que ves en redes, el precio de los alimentos que compras en el supermercado, incluso el tiempo que va a hacer mañana se rige por patrones y datos que son analizados para darte un pronóstico.

La vida no es borrosa, pero pasas por ella perdiéndote los detalles. Falta prestar atención para descubrir esos datos.

El concepto “Los datos están ahí, solo tienes que aprender a verlos” destaca la importancia de reconocer esta presencia de los datos y entender cómo aprovecharla. Invita a los usuarios a re-descubrir su entorno con una nueva perspectiva.





LUPA

Como **símbolo de la exploración**. Es la herramienta que nos ayuda a ver los datos que hay a nuestro alrededor.



BRÚJULA

Como **símbolo del camino a seguir**. Es la herramienta que nos ayuda a guiarnos a lo largo del viaje.

## ¿Cómo se verán reflejados?

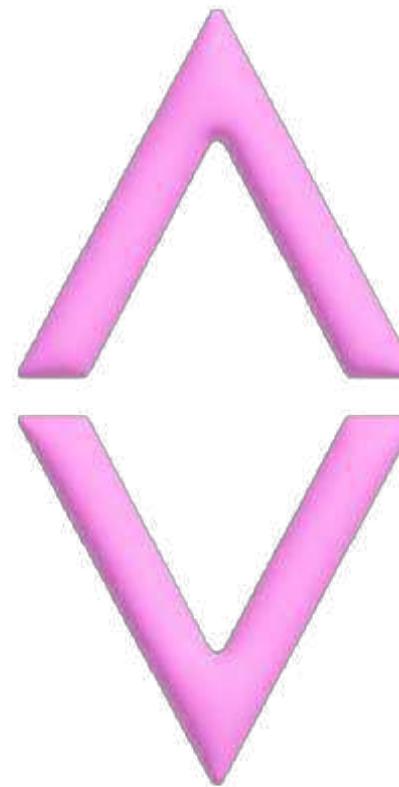
Estos objetos serán determinantes para reflejar nuestro concepto y dar cohesión al juego.



**Objeto que aparece en el juego como fuente de información**



Confirmado con The three axis



**Símbolo que aparece en el juego indicando los elementos con los que se puede interactuar**



Confirmado con The three axis



**Objeto que aparece en la barra de progreso indicando tu avance en el journey**



Confirmado con The three axis

## Queremos transmitir e inspirar a través de la identidad...

Unidad

Crecimiento

Crecimiento

Atractiva

Inspiradora

Cercana

Superación

Buen rollo

Curiosidad

## ¿Por qué?

Confianza

Aprender a usar los datos es algo alcanzable y comprensible para cualquier persona

Cercanía

Los datos están en su entorno cotidiano, por lo que siente que tienen una relevancia personal, está más conectado con el tema

Curiosidad

Sugiere que hay algo más en el entorno que el usuario todavía no conoce, invita a explorar y descubrir

## Empoderando al usuario

Inspira **motivación** al despertar curiosidad sobre el mundo que nos rodea

Permite **descubrir** de manera **autónoma**, porque los datos están disponibles para ser descubiertos

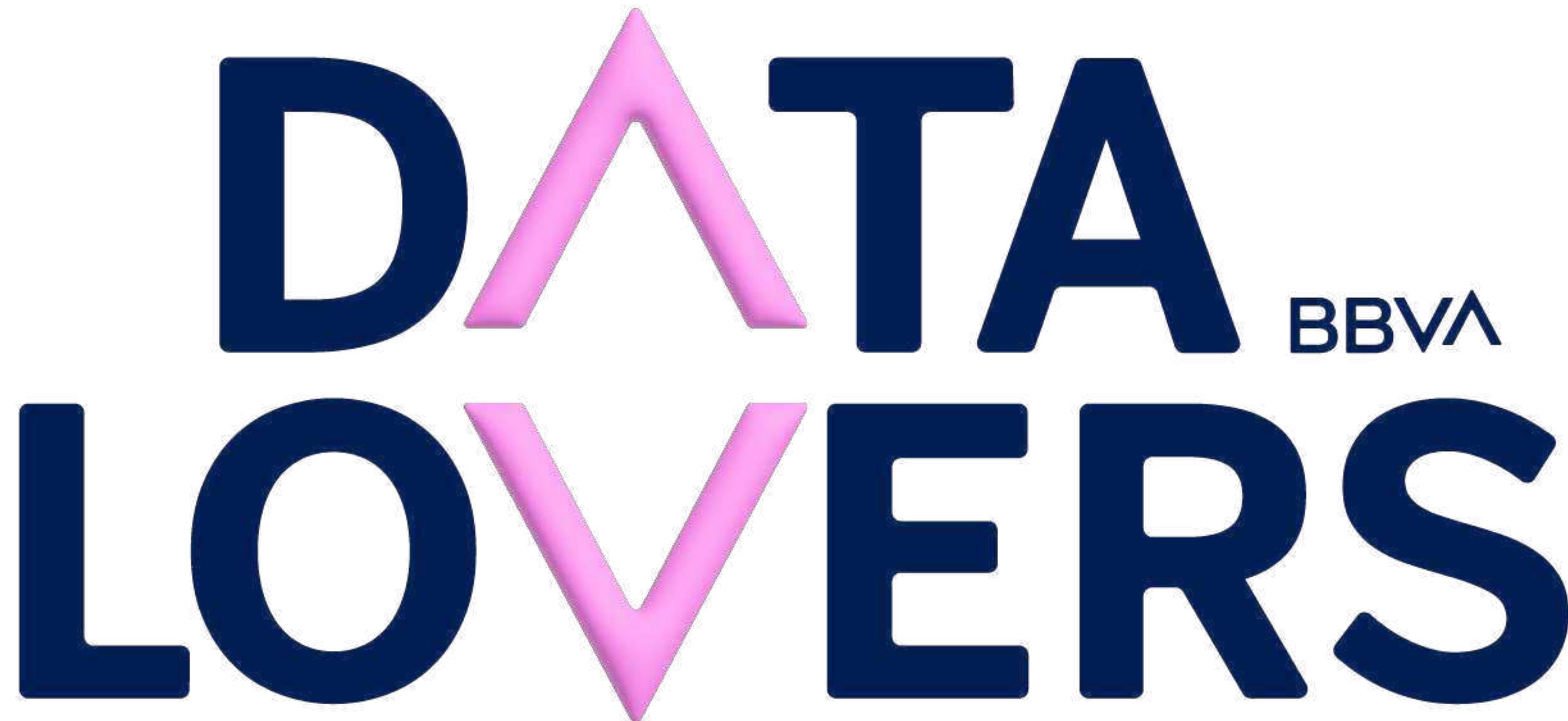
Inspira para **crecer**. Pone a disposición del usuario una perspectiva nueva y valiosa sobre el mundo

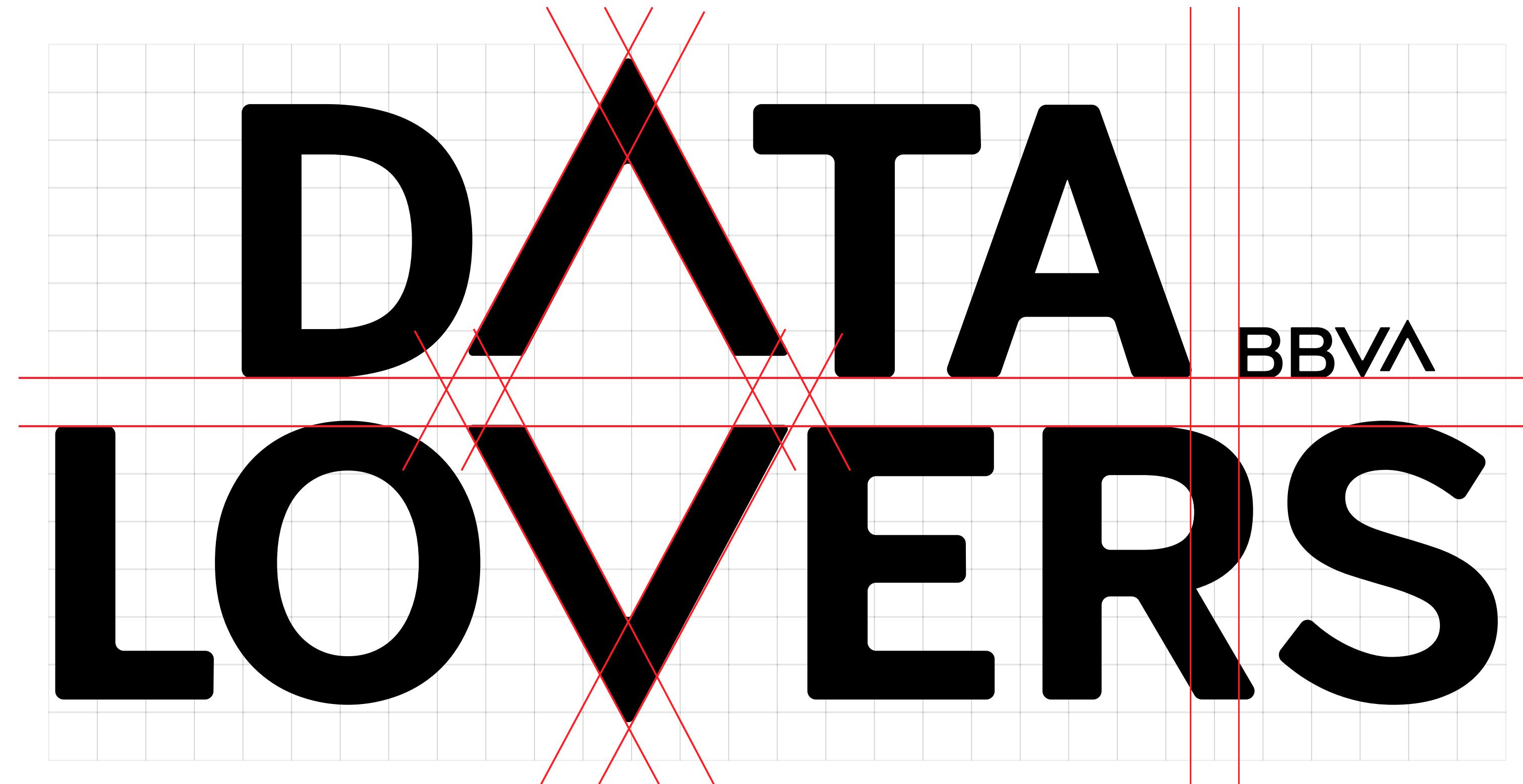
# MARCA



Marca

Logotipo





Marca

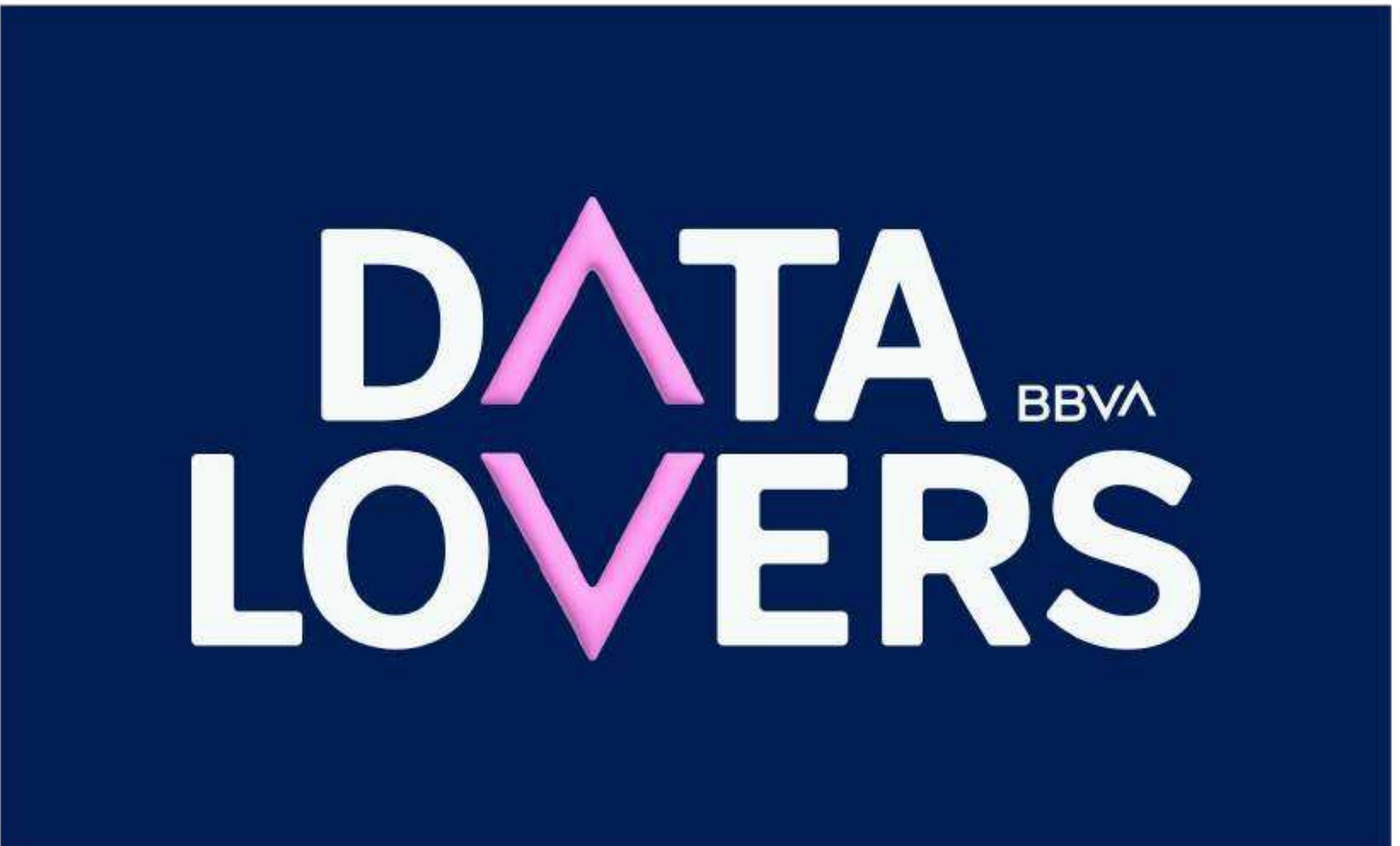
Zona de respeto

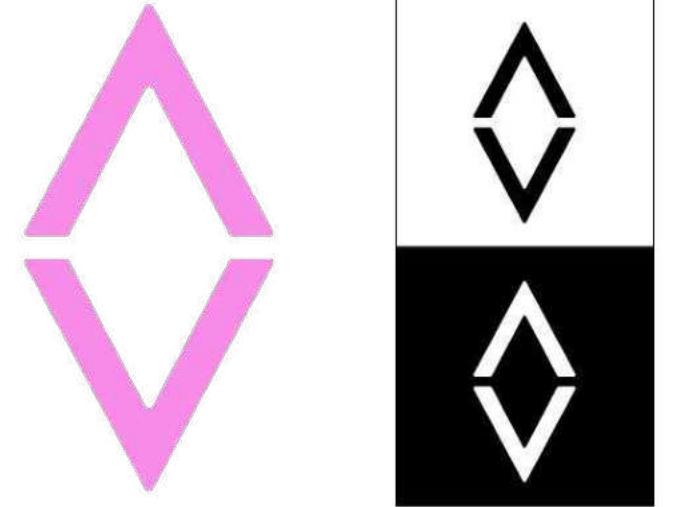
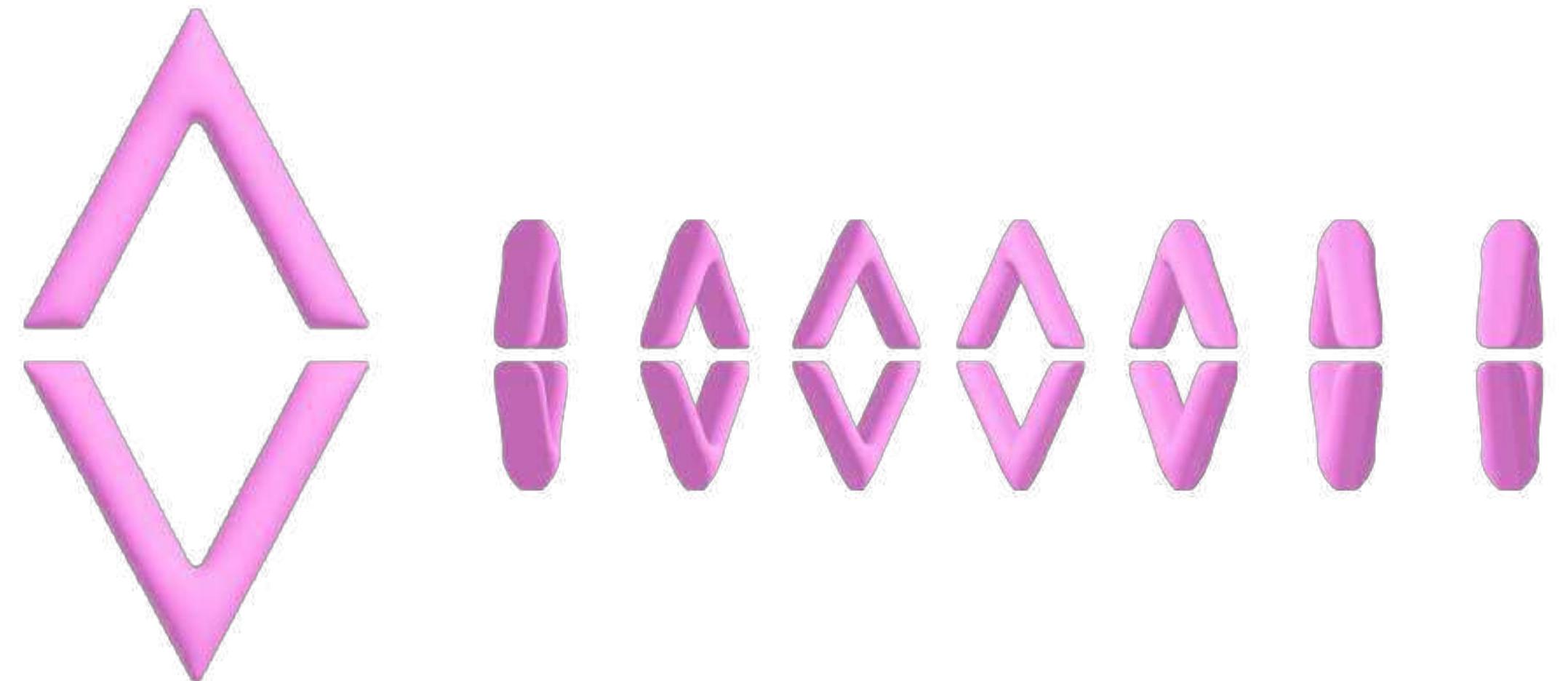


Ascenders 2D



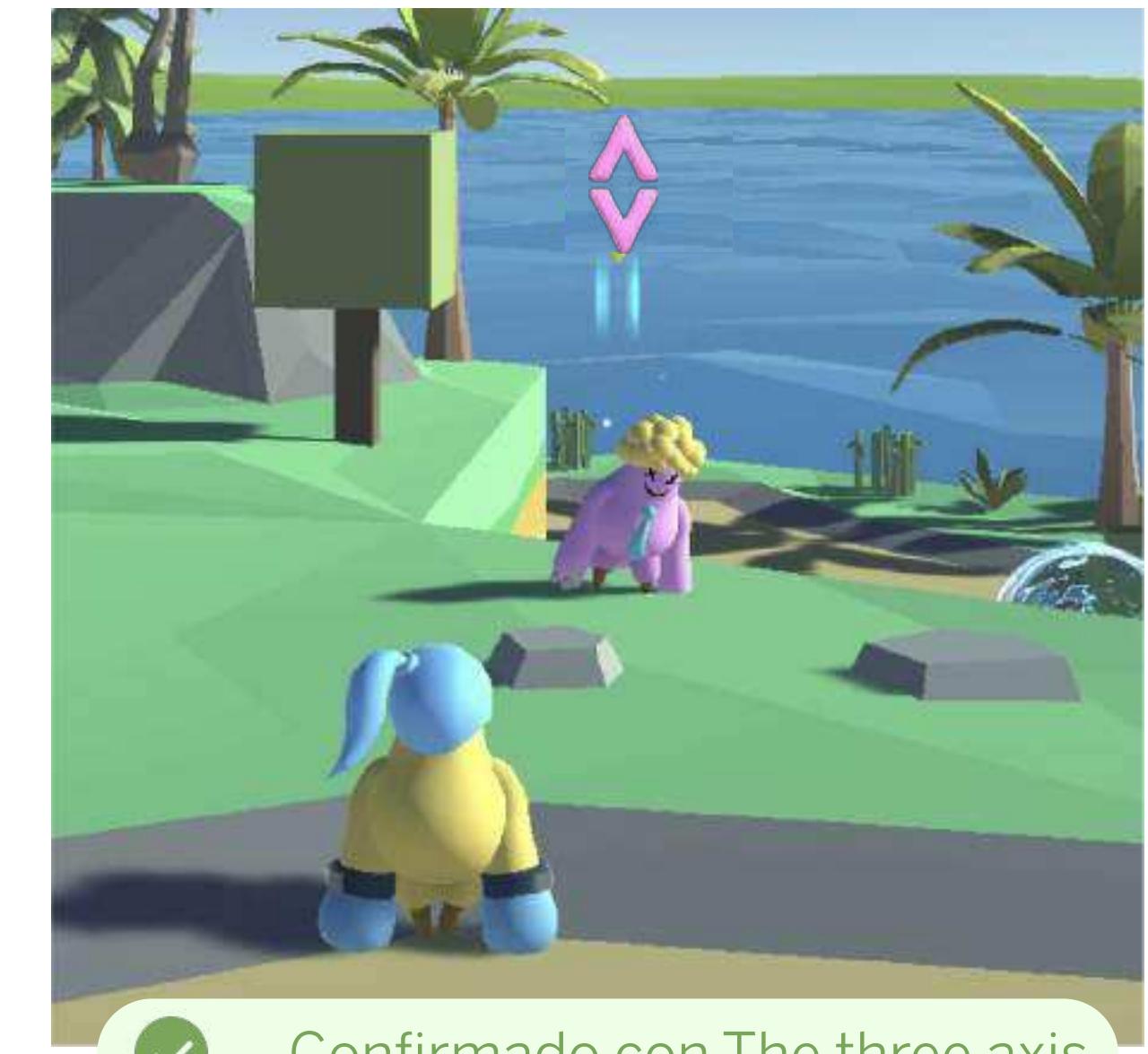
Ascenders 3D



**Ascenders 2D****Ascenders 3D**

Extrayendo el isotipo del logo descubrimos dos Ascenders contrapuestos. Estos serán usados en su versión 3D a lo largo del juego como indicadores de interacción.

Uso como indicador de interacción

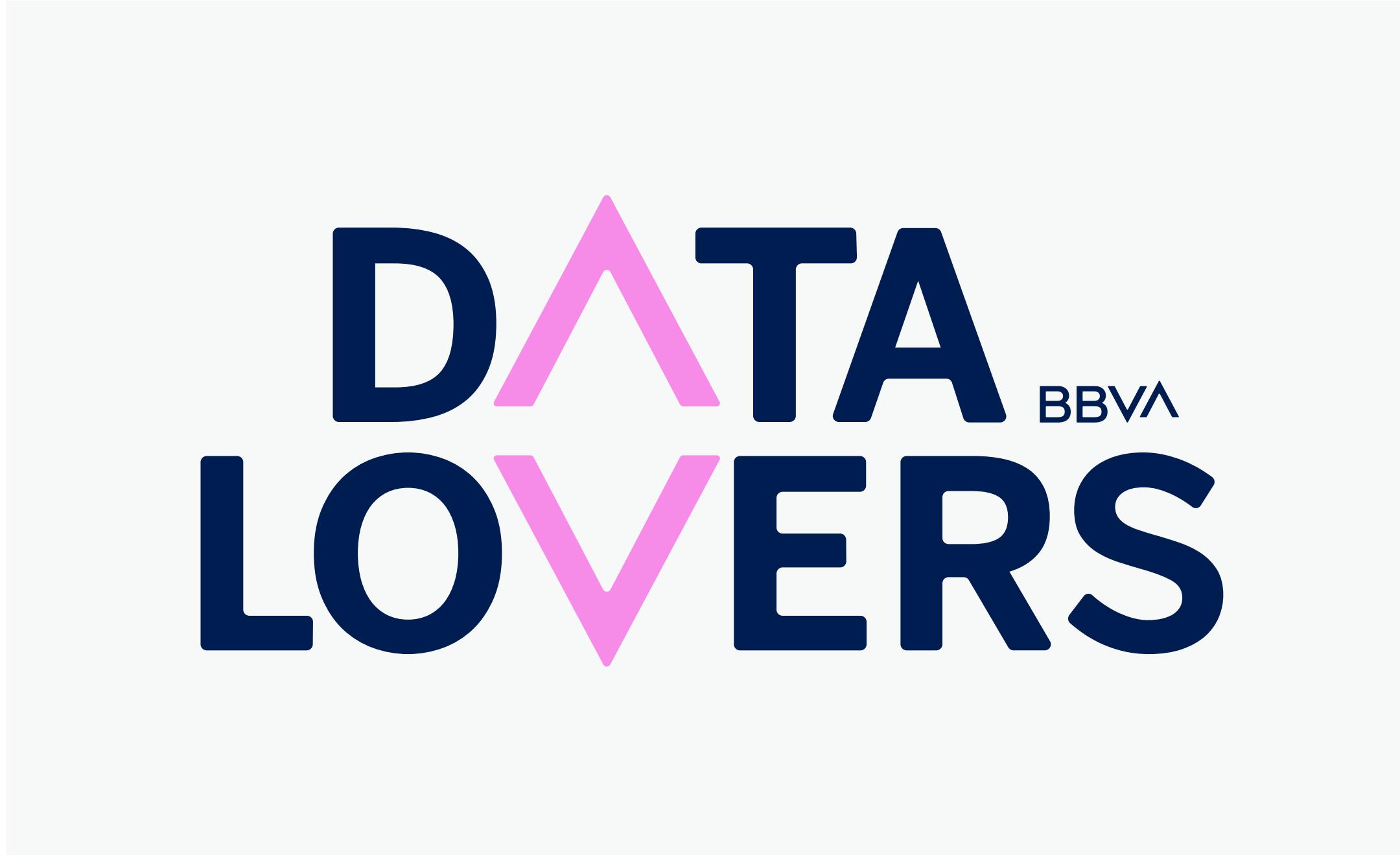


Confirmado con The three axis

Marca

Light & dark

## Combinaciones de color principales



# TIPOGRAFÍA



# Aa

BBVA Benton Sans

BBVA Benton Sans Light

Se escogió la tipografía Benton Sans, que pertenece a la nueva identidad del BBVA, por su versatilidad y legibilidad. En el logotipo fue modificada, redondeando sus aristas, con el objetivo de crear un puente entre la identidad del BBVA y la identidad del juego.

# Aa

## Aa

### Aa

Title

**Texto portada y título página**

Benton Sans Bold  
64 px  
42 px

Subtitle

**Texto título secundario**

Benton Sans Light  
Bold / 48 px

Body

**Cuerpo del texto**

Benton Sans Book  
40 px  
32 px



Excepciones: El texto del sistema de diseño sigue otros parámetros

# **Lorem Ipsum**

**Neque porro quisquam est qui adipisci velit...**

  Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed tempor velit sagittis erat mollis lacinia. Quisque nec orci mattis, molestie est eget, lacinia ligula. Proin urna mauris, ornare vitae lacinia a, sodales vel lacus. Curabitur luctus tincidunt mauris, ut consequat risus faucibus vel. Proin ullamcorper ultrices volutpat. Mauris egestas vel lacus eget auctor.

  Vestibulum eget elementum lacus, nec sodales odio. Integer ut ultricies augue. Nam volutpat vitae tortor sed semper. Phasellus pretium mollis diam vitae auctor. Sed dolor nulla, lacinia eget dui ac, porttitor interdum sapien. Phasellus congue eleifend leo sed placerat. Ut vel feugiat felis, vel vestibulum enim. Aenean sed purus porta, commodo quam nec, iaculis velit. Cras lacinia placerat nunc vitae mattis.

# COLOR



## Colores de contraste

Son los colores utilizados para las versines en dark y light. Se utilizan como fondo de los popups y como color del texto.

Pertenecen a la nueva identidad visual del BBVA.

#F7F8F8

CMYK: (4, 2, 3, 0)

RGB (247, 248, 248)

#001D52

CMYK: (100, 90, 40, 38)

RGB (0, 29, 82)

## Color

### Gama de color

Son los colores principales utilizados a lo largo del juego para resaltar los elementos. Pertenecen a la nueva identidad visual del BBVA.

HEX: #85CAFF

CMYK: (48, 9, 0, 0)

RGB (133, 202, 255)

#F78BE8

CMYK: (17, 53, 0, 0)

RGB (247, 139, 232)

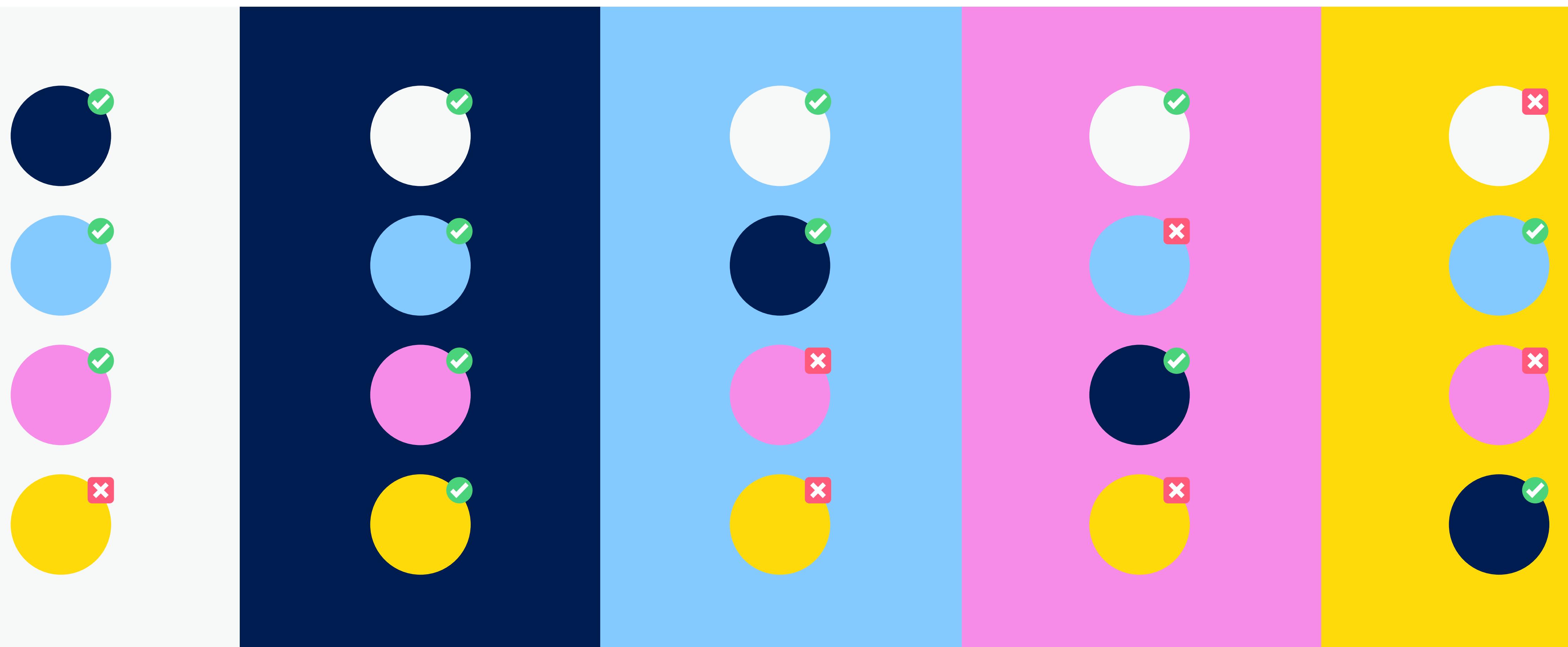
#FFDA0A

CMYK: (2, 12, 92, 0)

RGB (255, 218, 10)

## Combinaciones de color

Estas son las combinaciones que funcionan y fallan al combinar con texto o en la creación de ilustraciones/insignias

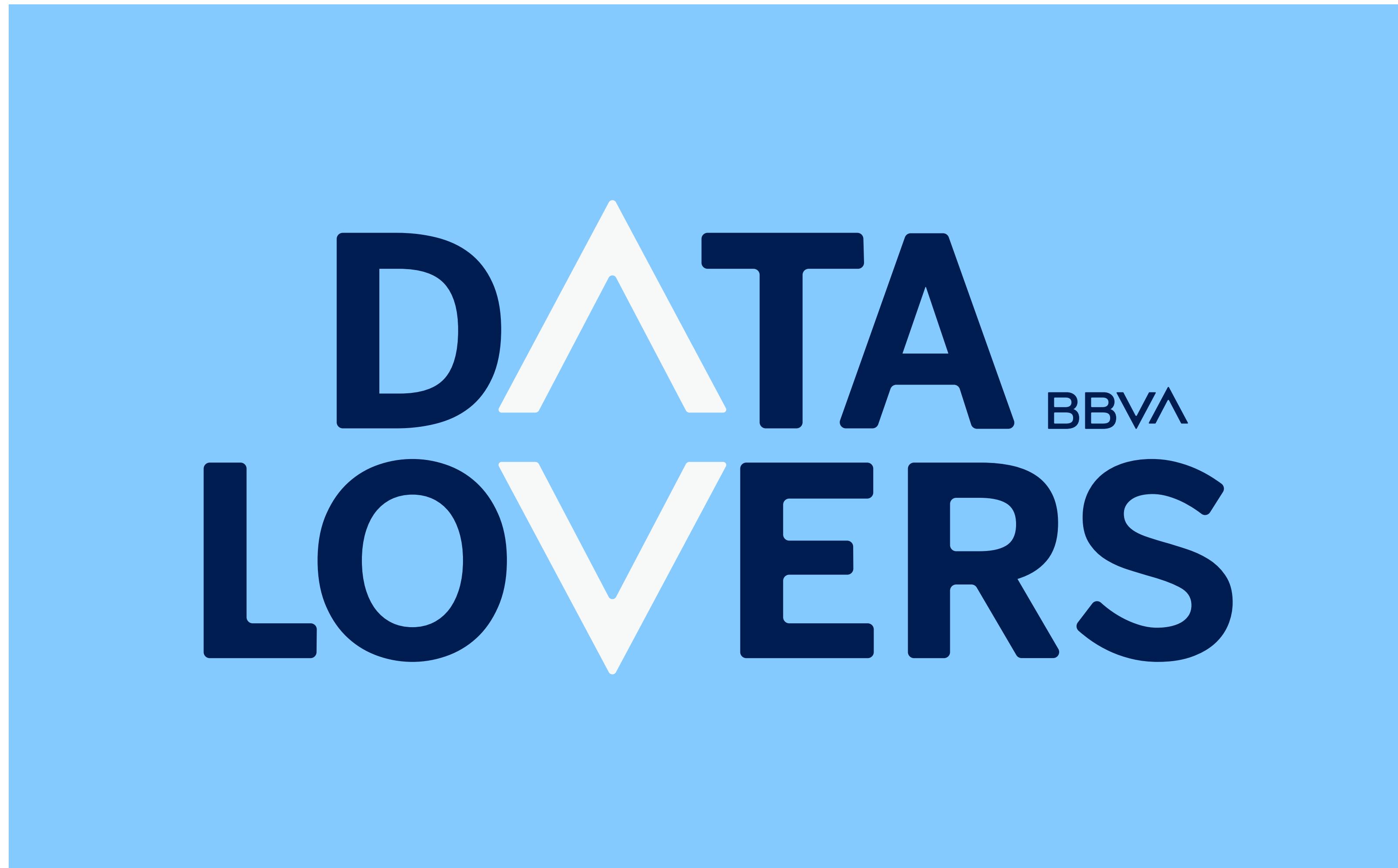


Color

Editable figma

## Logotipo editable en figma

<https://www.figma.com/file/AFmVV0s3WduFYD2568YAjd/Presentaci%C3%B3n-propuesta-Data-Lovers?type=design&node-id=49%3A37&mode=design&t=WwEUFcEjswHDVlmb-1>



# ILUSTRAZIONES





Datado

## Prismáticos

Lente para descubrir  
nuestro mundo más  
nítidamente



Datallista

## Microscopio

Lente para descubrir  
nuestro mundo en  
mayor profundidad



Superdatado

## Telescopio

Lente para descubrir  
más allá de nuestro  
mundo

# Ficha de personaje



## Ficha de personaje

Pasos

### Ficha incompleta

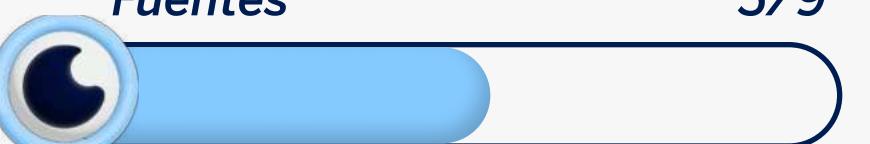
**Analyst**



**Mi equipo**



**Fuentes** 5/9



**Journey** 10/15



**Formación adicional**

Nave  
Formación presencial en la Nave Nodriza



**Mis logros**



### Ficha completa

**Analyst**



**Mi equipo**



**Fuentes** 9/9



**Journey** 15/15



**Formación adicional**

Nave  
Formación presencial en la Nave Nodriza



**Mis logros**



# Ficha de personaje

## Elementos

### Tamaños

Círculo insignias: 95 px

Círculo cursos: 45 px

Cuadrado compañeros: 78,79 px

Barras de progreso: 293 px / 40px

Ángulo aristas compañeros: 20 px

### Texto

Texto formación: 14 px y 10 px

Weight: Benton Sans bold y book

Texto barras de progreso: 18 px

Weight: Benton Sans bold italic

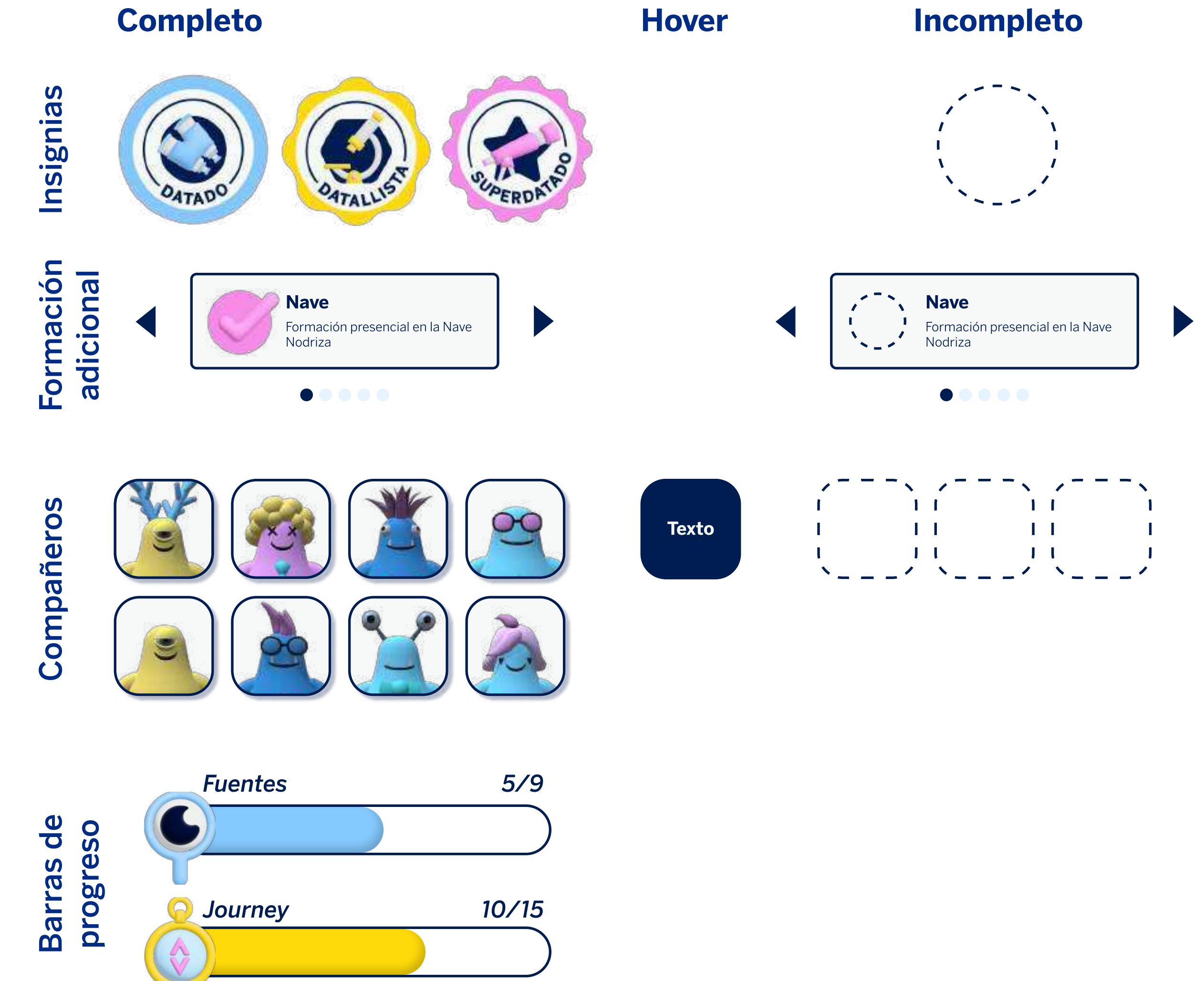
### Tipo sombra

Sombra Barra de progreso: default

### Padding formación adicional

Padding: 15px

Padding flechas: 10px



# Ficha de personaje

Mockup



# SISTEMA DE DISEÑO



# Sombras

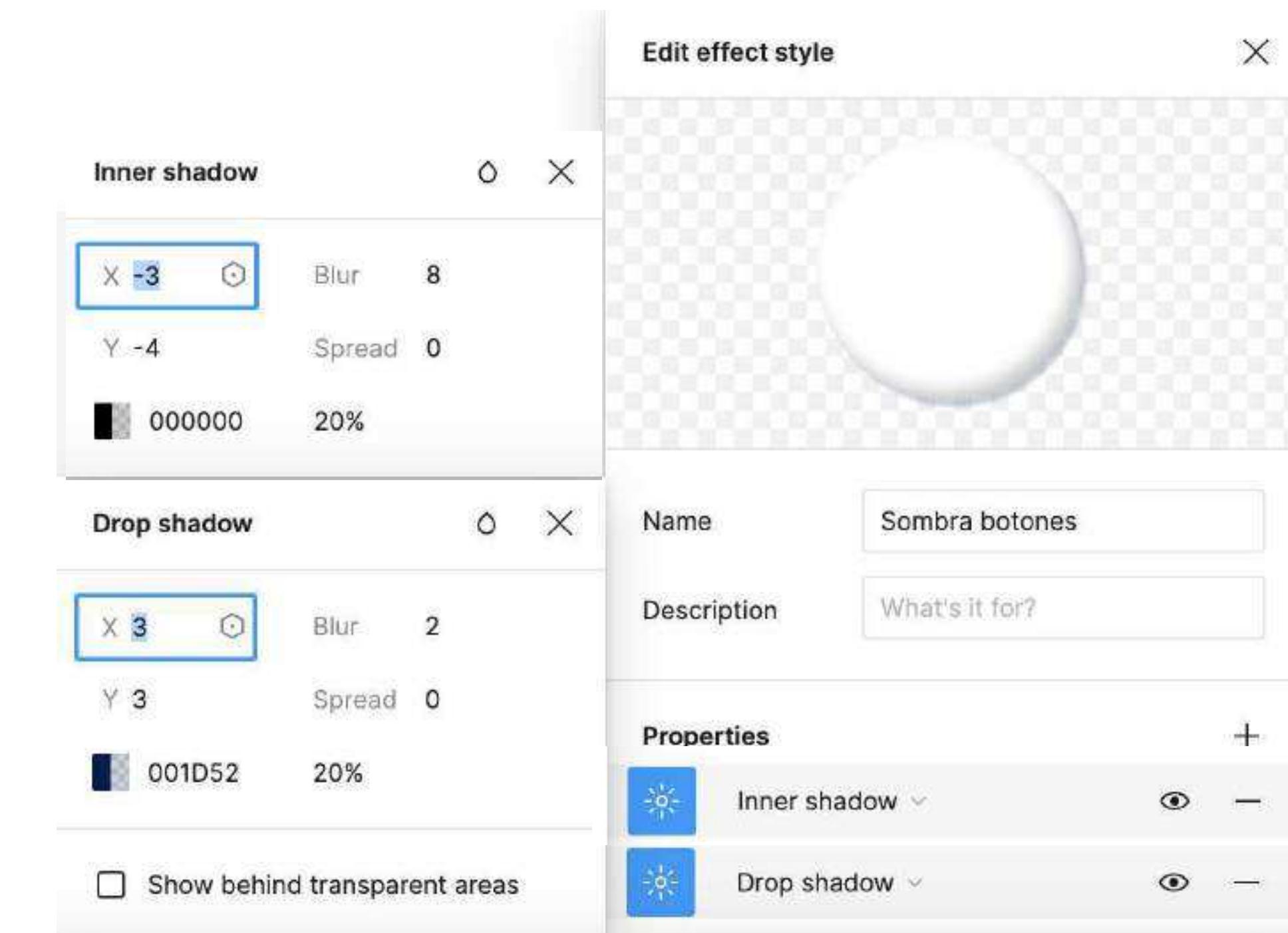


**Buttons shadow  
/ Default**

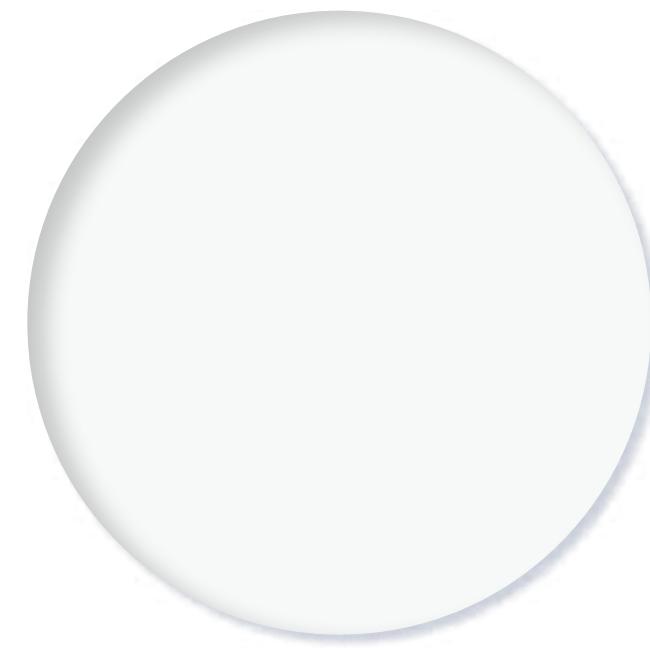
Sombra estandar  
de los elementos.



Excepciones: elementos que  
van dentro de un globo de  
diálogo (navegación y botón)



# Sombras



Buttons shadow  
/ Clic

Sombra de los  
botones al hacer clic

Edit effect style X

**Inner shadow** ○ X

X <input type="text" value="7"/>	Blur <input type="text" value="10"/>
Y <input type="text" value="4"/>	Spread <input type="text" value="0"/>
<input type="color" value="#000000"/> <input type="text" value="20%"/>	

**Drop shadow** ○ X

X <input type="text" value="3"/>	Blur <input type="text" value="3"/>
Y <input type="text" value="3"/>	Spread <input type="text" value="0"/>
<input type="color" value="#001D52"/> <input type="text" value="20%"/>	

Show behind transparent areas

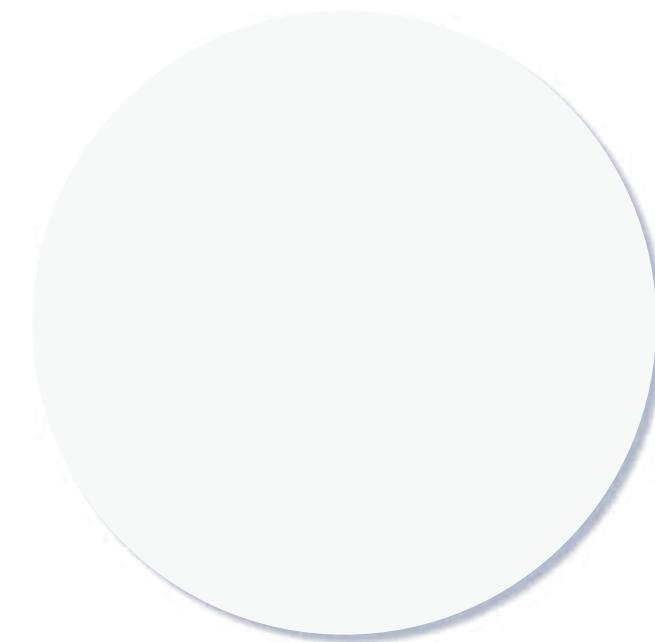
Name

Description

**Properties** +

<input type="color"/> Inner shadow	<span style="float: right;">○ -</span>
<input type="color"/> Drop shadow	<span style="float: right;">○ -</span>

# Sombras



Buttons shadow  
/ Plain

Sombra de los  
botones de selección  
de personaje

**Edit effect style**

Inner shadow

X 7 Blur 10  
Y 4 Spread 0  
#000000 20%

Drop shadow

X 3 Blur 3  
Y 3 Spread 0  
#001D52 20%

Name: Clic

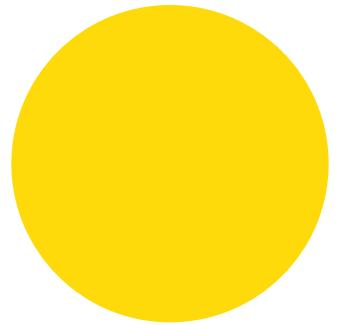
Description: What's it for?

Properties

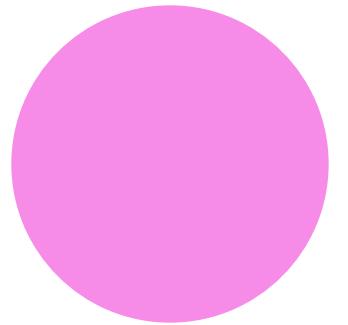
Inner shadow ▾  Show behind transparent areas

Drop shadow ▾

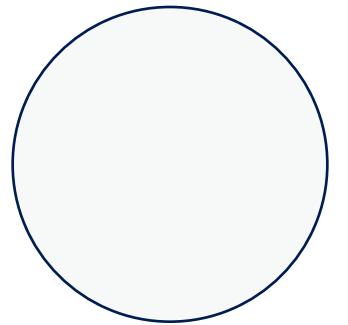
## Colores de los botones



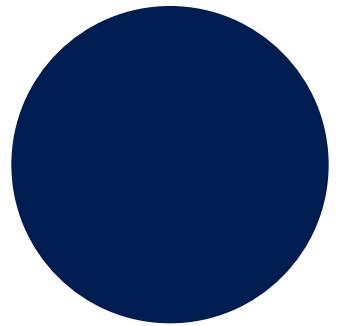
Botones con los que se interacciona con el juego



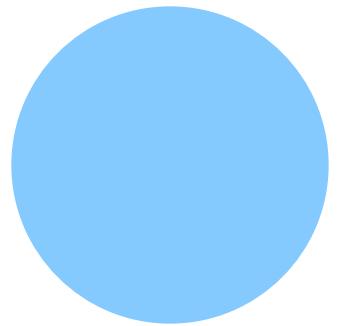
Versión hover de estos botones



Botones de ajustes del juego



Botones de navegación por las pestañas



1. Versión hover de estos botones
2. Etiquetas

# Aa

**Buttons**

**Texto dentro de  
un botón**

BBVA Benton Sans  
/ Bold  
24 px

# Aa

**Labels**

**Dentro de una  
etiqueta, indica el  
nombre del personaje  
o paso de aprendizaje**

BBVA Benton Sans Light  
/ Bold  
24 px

# Aa

**Title**

**Títulos globos de  
diálogo**

BBVA Benton Sans  
/ Bold  
36 px

# Aa

**Texto tarjetas**

**Cuerpo del texto**

BBVA Benton Sans light  
/ Regular  
22 px

# Botones selección personaje

## Tamaños

Círculo: 70 px

Icono mapa: 45 px

Ángulo aristas selección: 15 px

Ángulo aristas left personaje: 30 px

## Texto

Texto Buttons: 24 px

Weight: bold

## Tipo sombra

Sombra default

Sombra clic

## Padding

Padding top & bottom: 10px

Padding left & right: 30px

	Default	Hover	Clic
Flechas selección de personajes			
Botón selección de personajes			
Personaje			

Botón para navegar por los diferentes personajes en la pantalla de selección de personaje

## Mockup selección de personaje



# Botones videojuego

## Tamaños

Círculo sonido, mapa y ficha: 70 px

Círculo botones interacción: 120px

Icono mapa: 40 px

Icono ficha: 45 px

Icono interacción: 68,57 px

## Tipo sombra

Sombra default

Sombra clic

	Default	Hover	Clic	
Sonido				Botón para activar y cancelar la música de videojuego
Mapa				Botón para abrir el mapa
Ficha de personaje				Botón para abrir la ficha de personaje
Botón de interacción				Botón de interacción con el resto de monstruos, las lupas y los puntos del mapa

# Botones pop ups

## Tamaños

Círculo: 70 px

Icono sonido: 40 px

Icono cerrar: 32 px

Icono cambiar: 50 px

Ángulo aristas botón interno: 15 px

## Texto

Texto Buttons: 24 px

Weight: bold

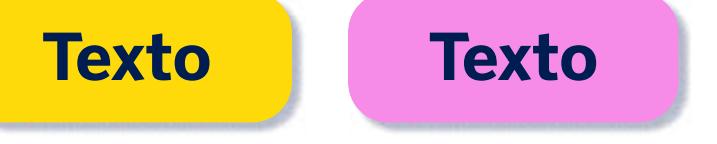
## Tipo sombra

Sombra plain

## Padding

Padding top & bottom: 10px

Padding left & right: 30px

	Default	Hover	Clic
Cerrar pestaña			Botón para cerrar una pestaña
Cambiar pestaña	   		Botón para cambiar de pestaña
Botón interno diálogo			Botón que abre links dentro de un globo de diálogo

## Botones pop ups

### Tamaños

Círculo: 15 px

Icono flechas navegación: 50 px

Ángulo aristas nombre: 15 px

### Texto

Texto Labels: 24 px

Weight: bold

### Tipo sombra

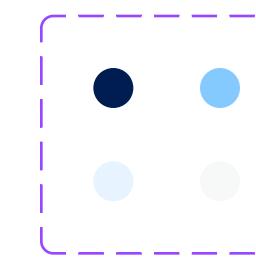
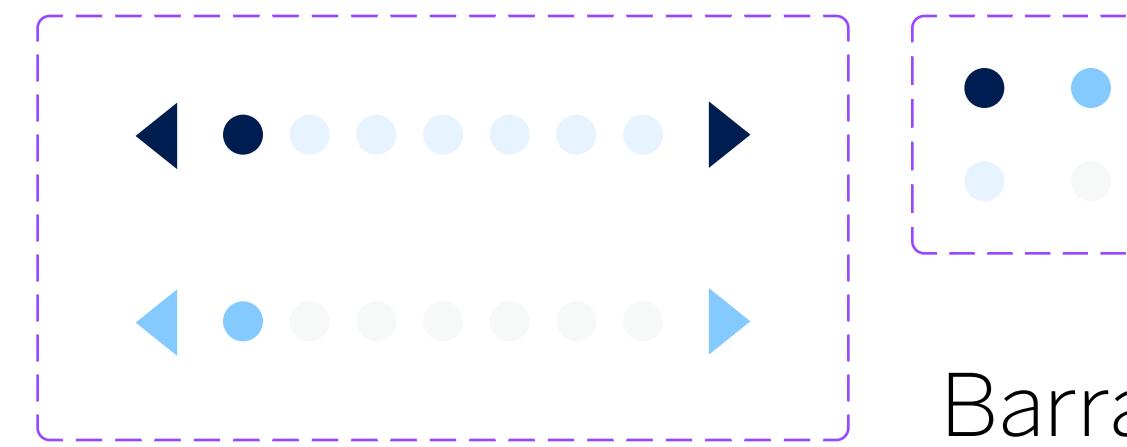
Sombra default

### Padding

Padding top & bottom: 10px

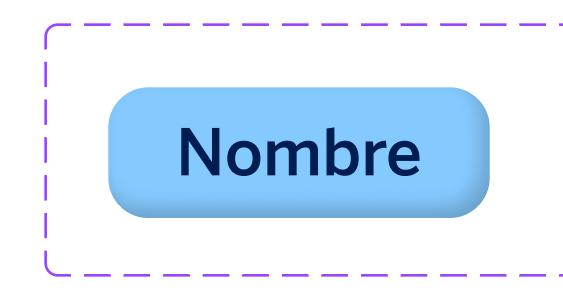
Padding left & right: 30px

### Navegación



Barra de navegación para saber cuántas pestañas quedan

### Nombre personaje



Etiqueta que va en los globos de diálogo indicando qué personaje te habla o en qué paso estás

# Componente pop ups

## Tamaños

Ángulo aristas caja: 20 px

## Tamaños

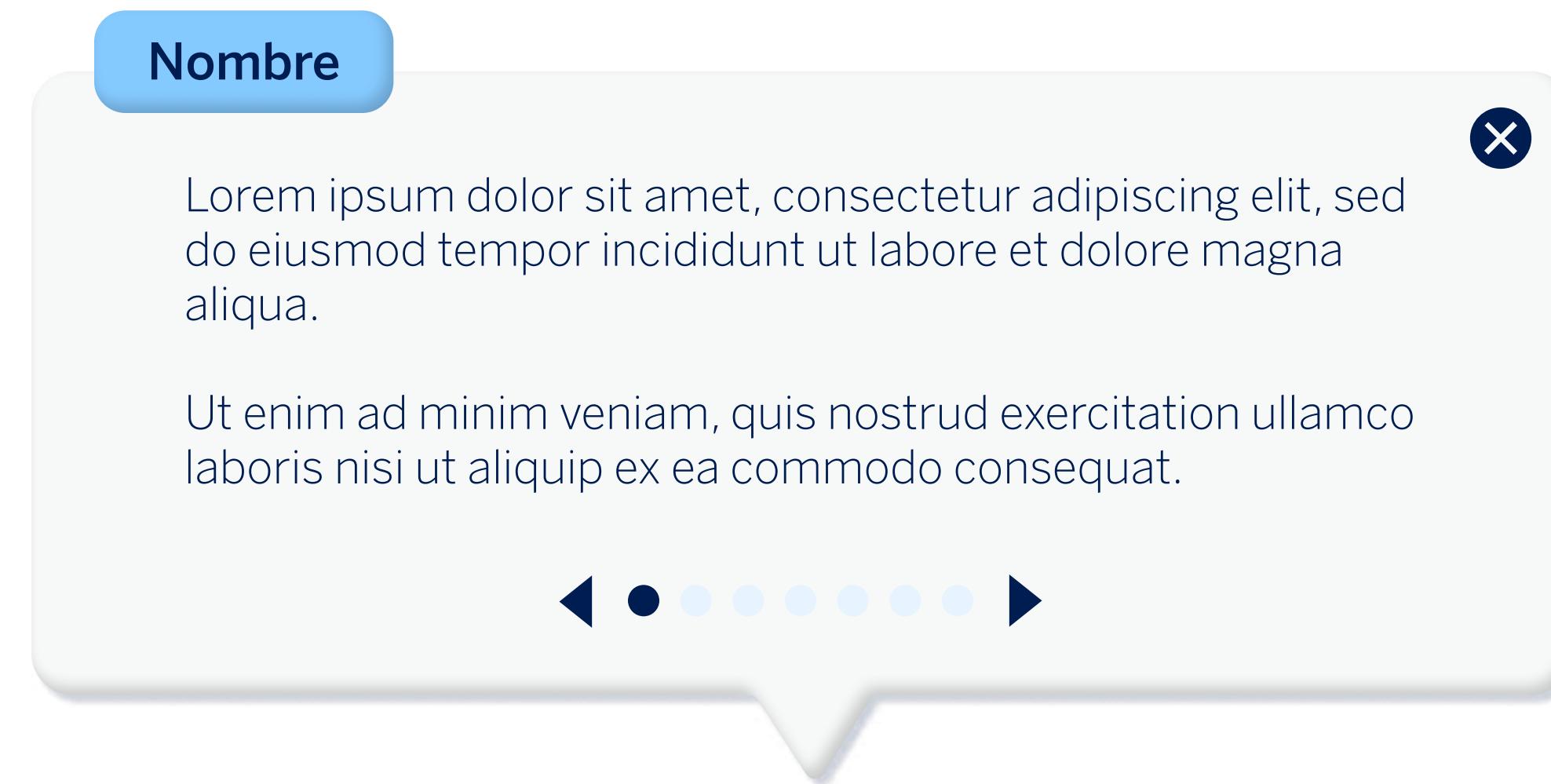
Texto tarjetas: 22 px



Nombre

Ángulo aristas caja: 20 px

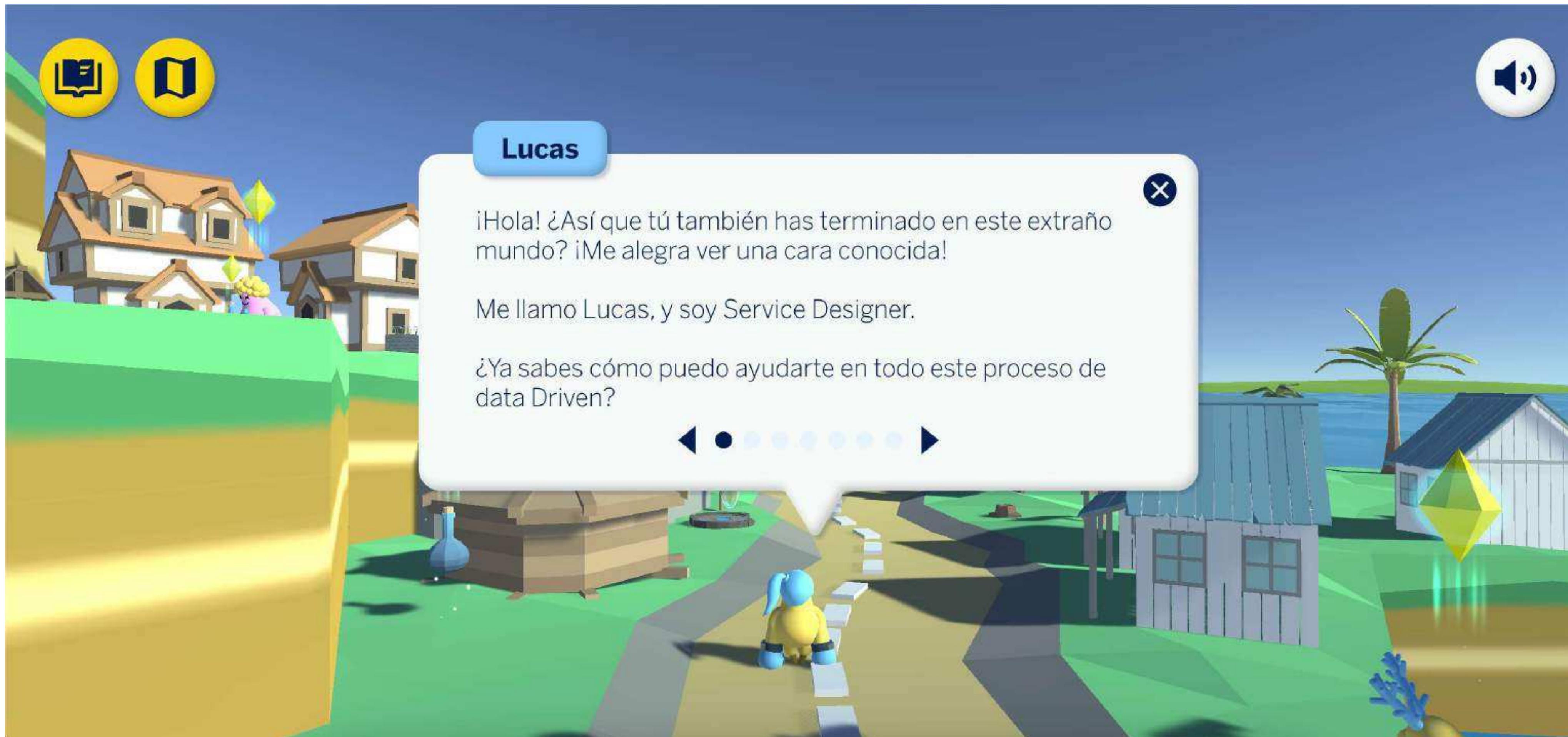
Texto tarjetas: 22 px



Globo de diálogo que aparece al interaccionar con las lupas y los puntos del mapa

Globo de diálogo que aparece al interaccionar con el resto de monstruos

## Mockup pop up



## Mockup pop up



## Componente pop ups

### Tamaños

Insignia: 250 px

### Texto

Texto Labels: 24 px Light / bold

Texto Title: 36 px / bold

Texto Tarjetas: 22 px / regular

### Padding

Padding: 50px

Line spacing: 20 px

### Globo de felicitación

Nivel



**iFelicidades!**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt  
ut labore et dolore magna aliqua.



Globo de diálogo que aparece al  
ganar una insignia

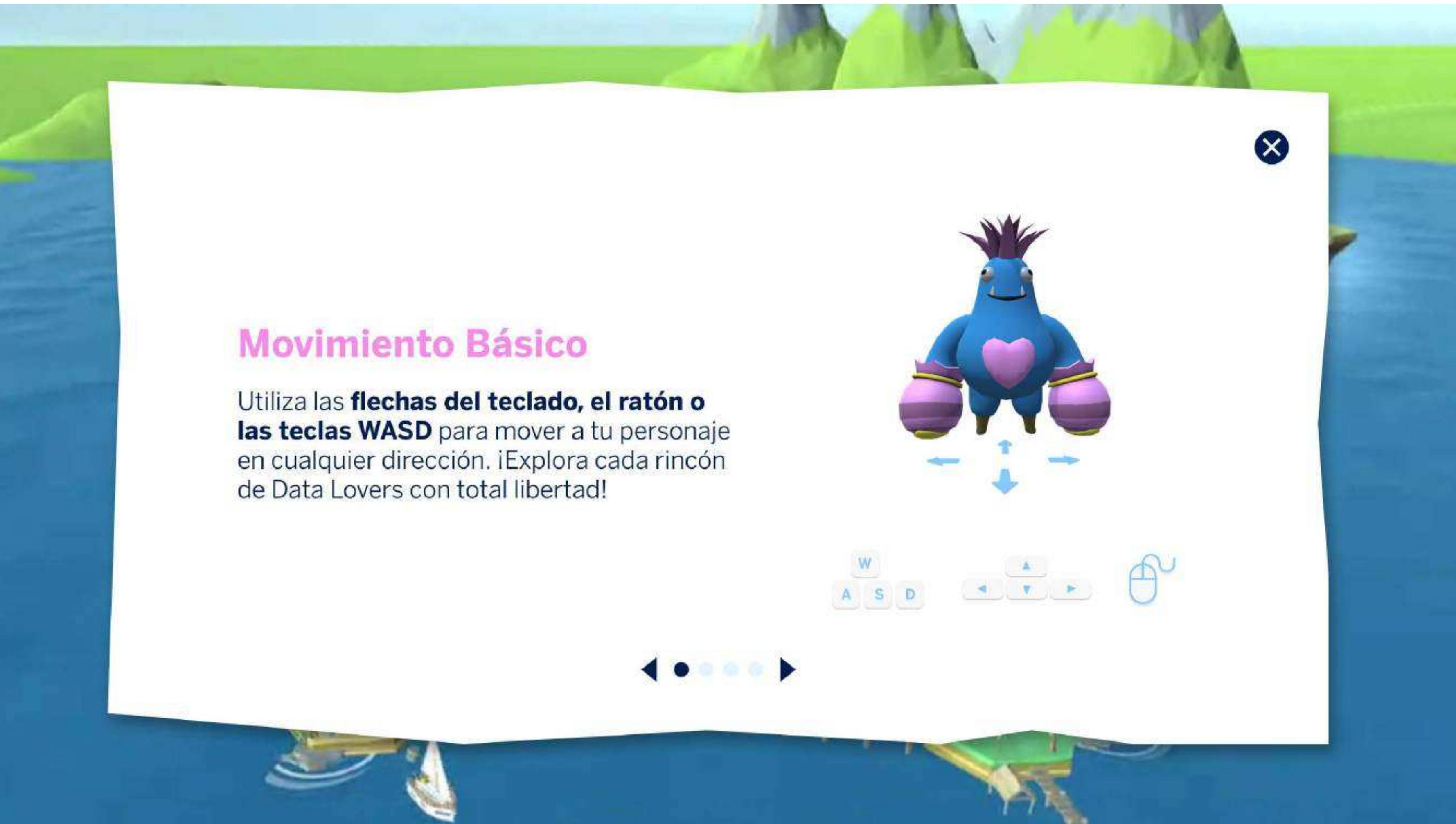
# INSTRUCCIONES



# Bienvenida



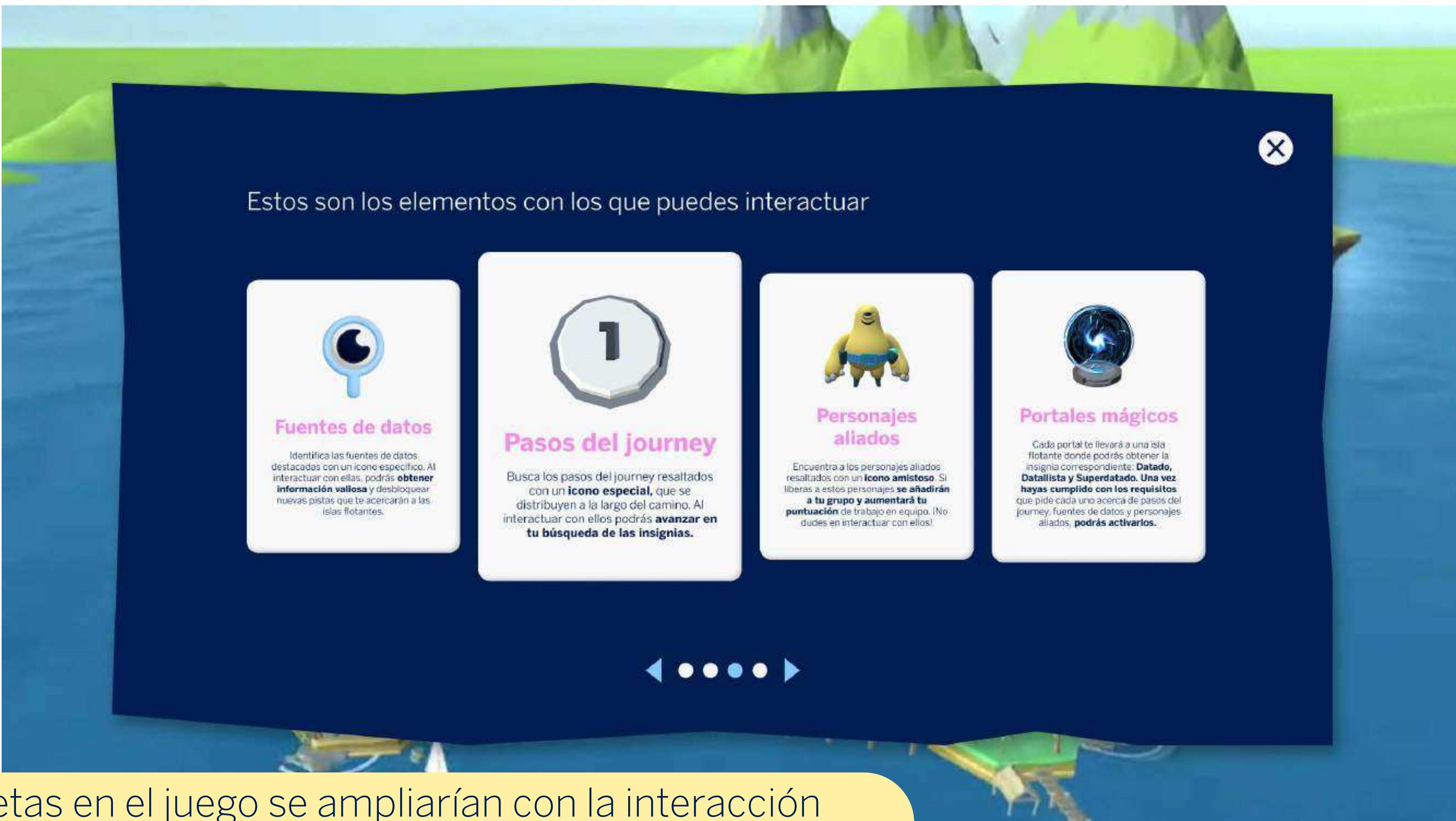
# Movimientos



## Interacción con elementos



## Elementos



Las tarjetas en el juego se ampliarían con la interacción del usuario, al hacer click o hover sobre ellas.

## Introducción al juego



- \* Una vez se pulsa empezar el usuario es transportado al interior de la zona 0 del mundo Data Lovers.

## Explicación cuaderno



## Explicación mapa



**DATA  
LOVERS**

BBVA