

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

Colores de contraste

27

Gama de color

28

Combinaciones de color

29

30

Logo editable en figma

31

Insignias

32

33

06	Ficha de personaje	34
I	Completa e incompleta	35
II	Construcción elemento	36
III	Mockup	37
07	Sistema de diseño	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	Instrucciones	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?

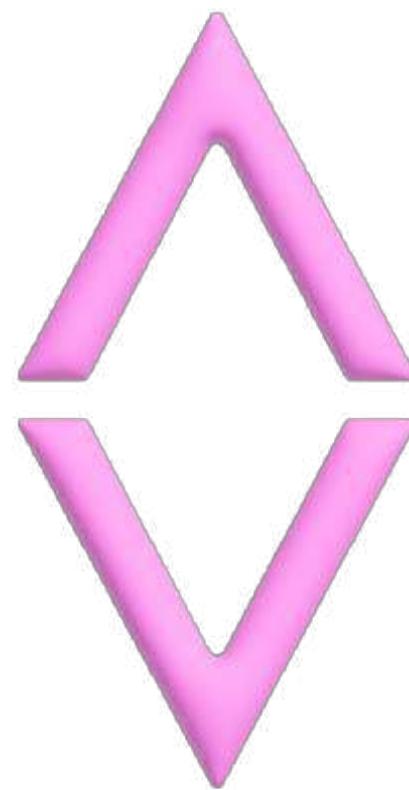
Estos objetos serán determinantes para reflejar nuestro concepto y dar cohesión al juego.



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

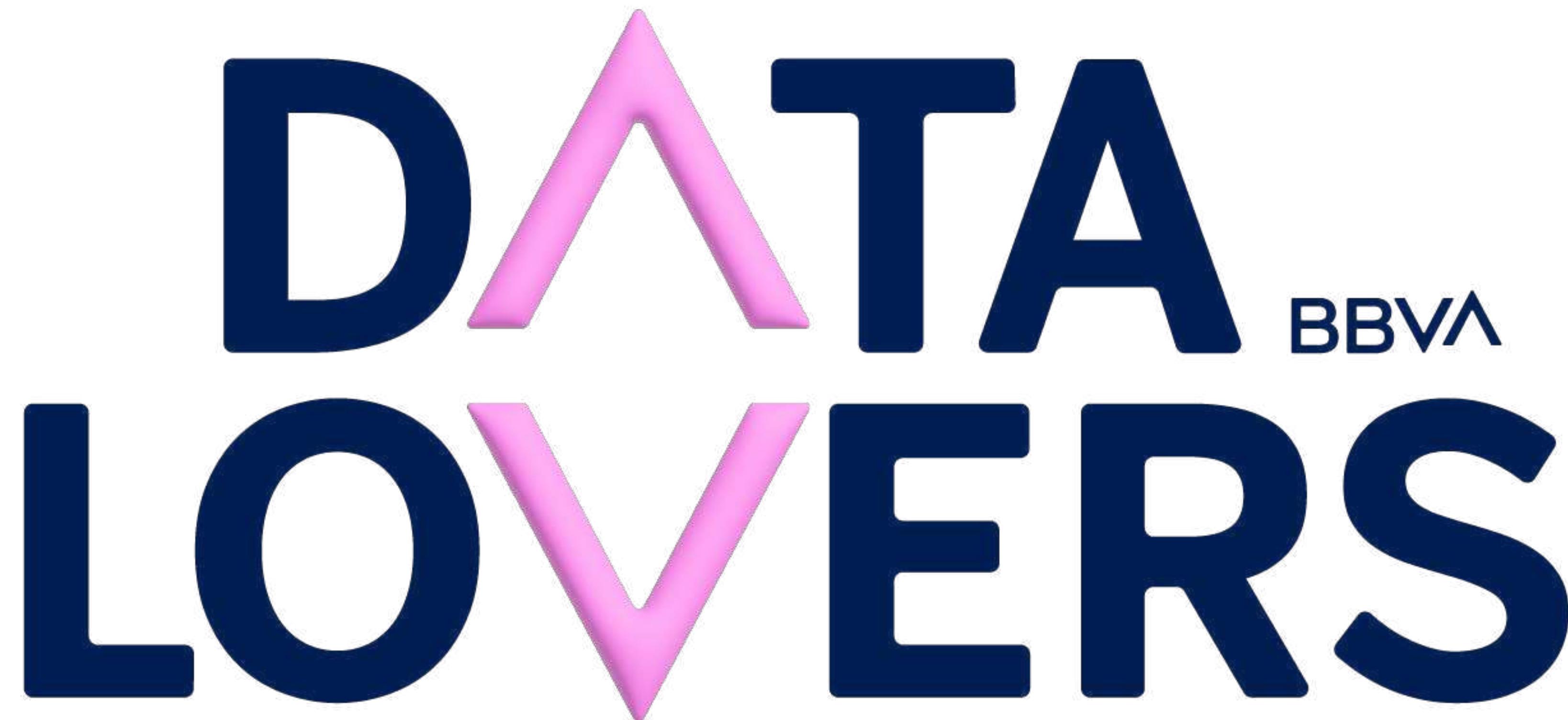
MARCA

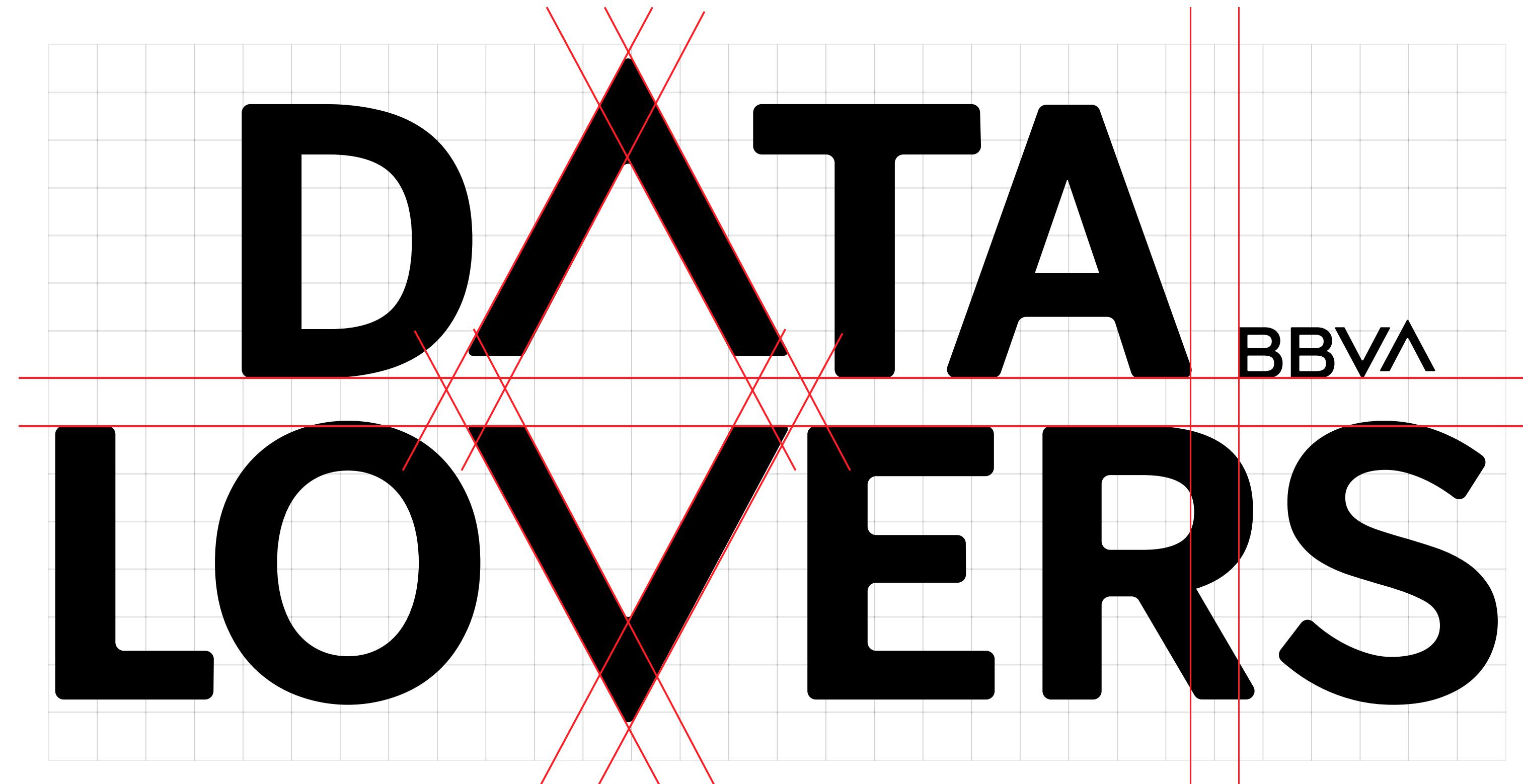
DATA
LOVERS



Marca

Logotipo





Marca

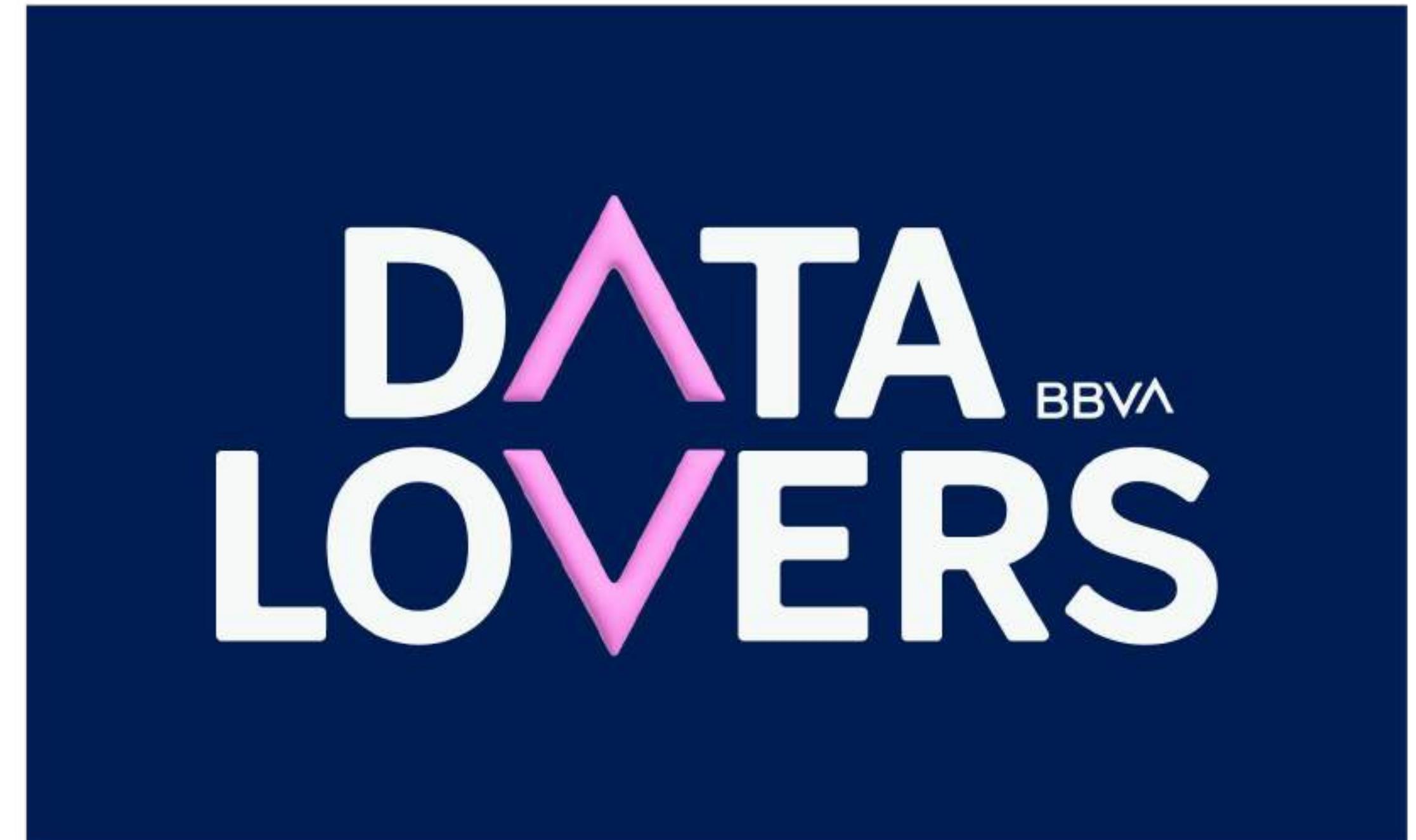
Zona de respeto

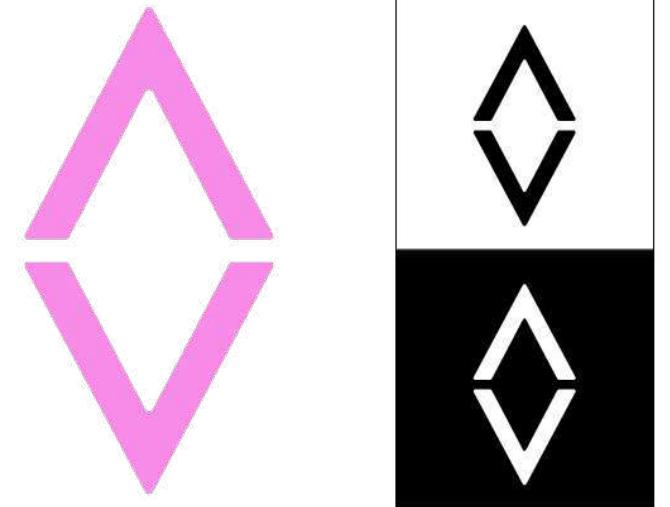


Ascenders 2D

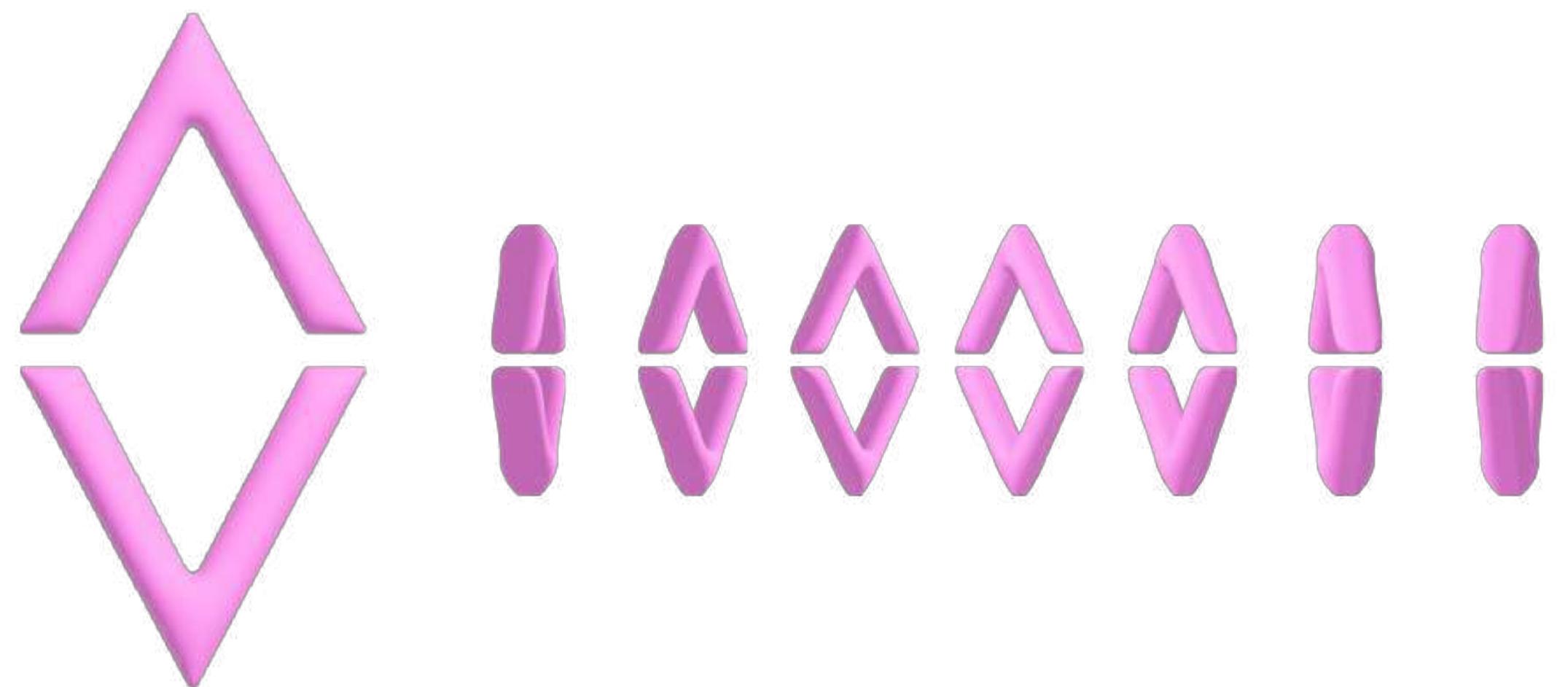


Ascenders 3D



Ascenders 2D

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.

Ascenders 3D

Uso como indicador de interacción

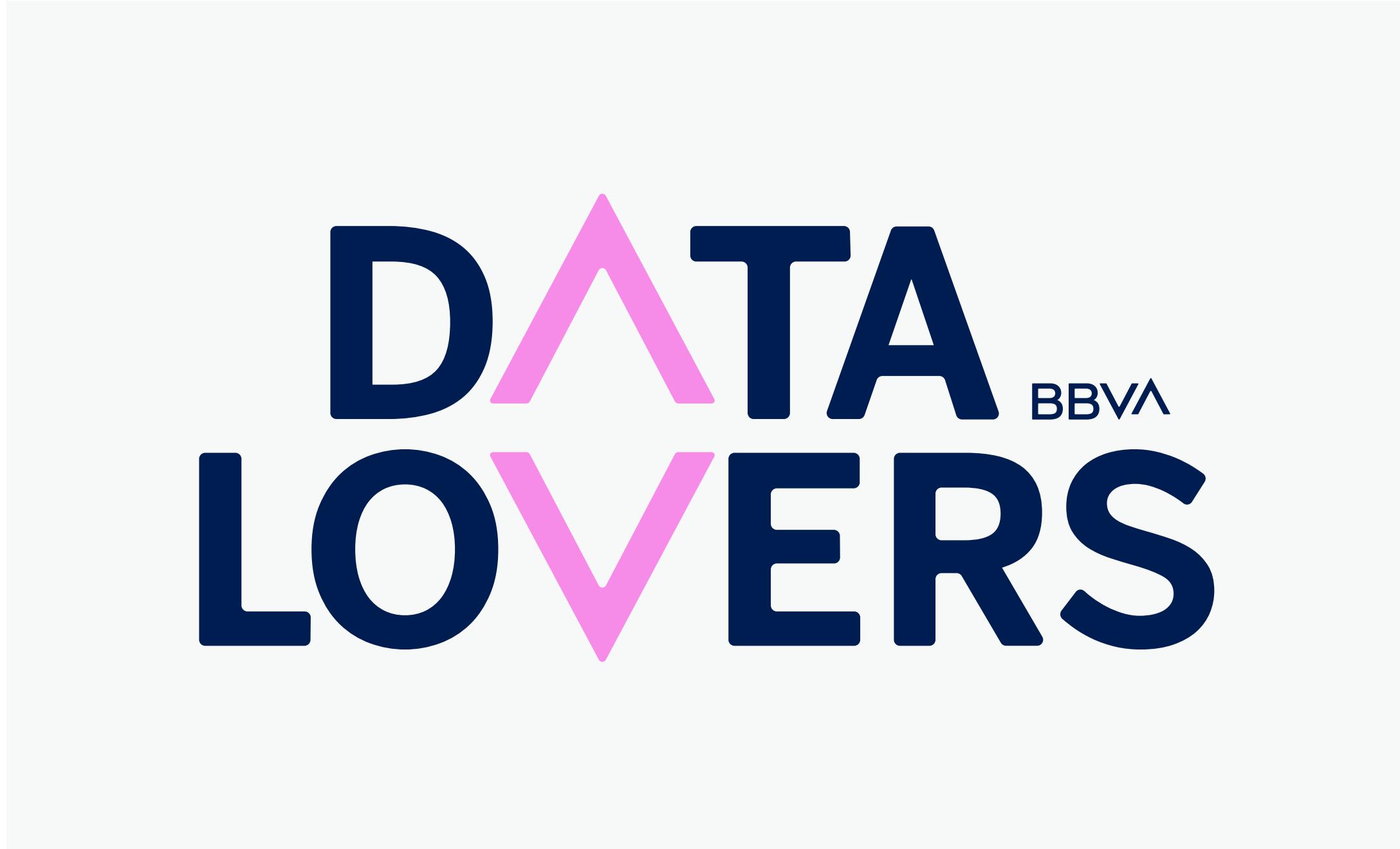


Confirmado con The three axis

Marca

Light & dark

Combinaciones de color principales



Marca

Combinaciones secundarias



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)

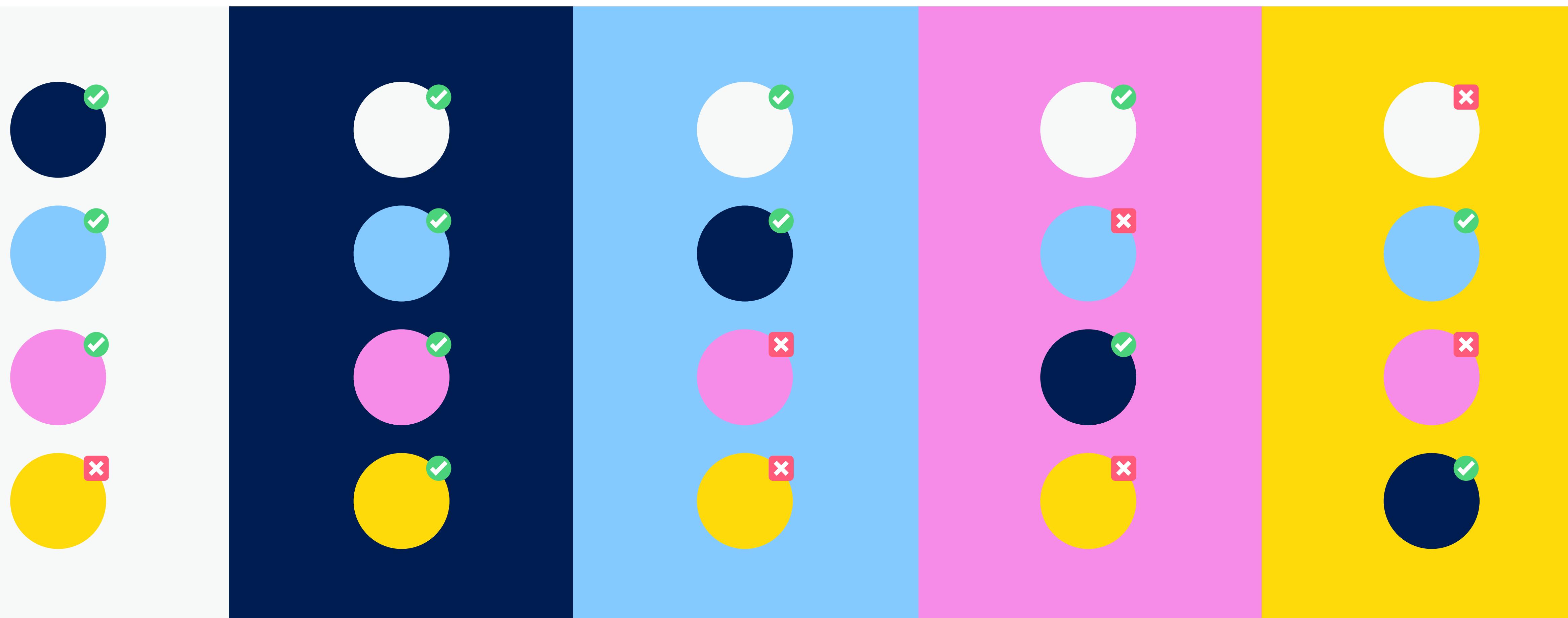
#FFDA0A

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

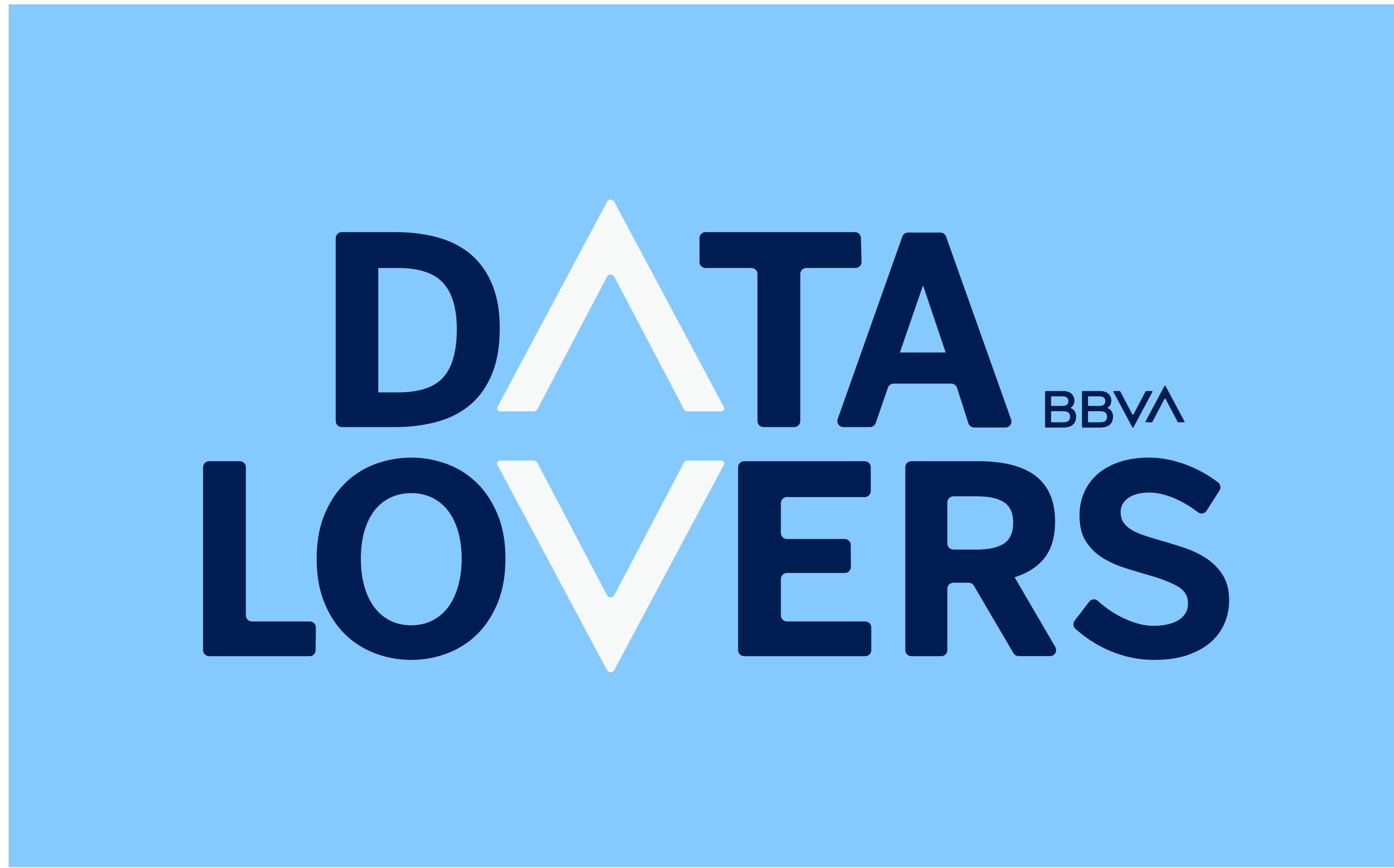


Color

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>



ILUSTRAcIóNES





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



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

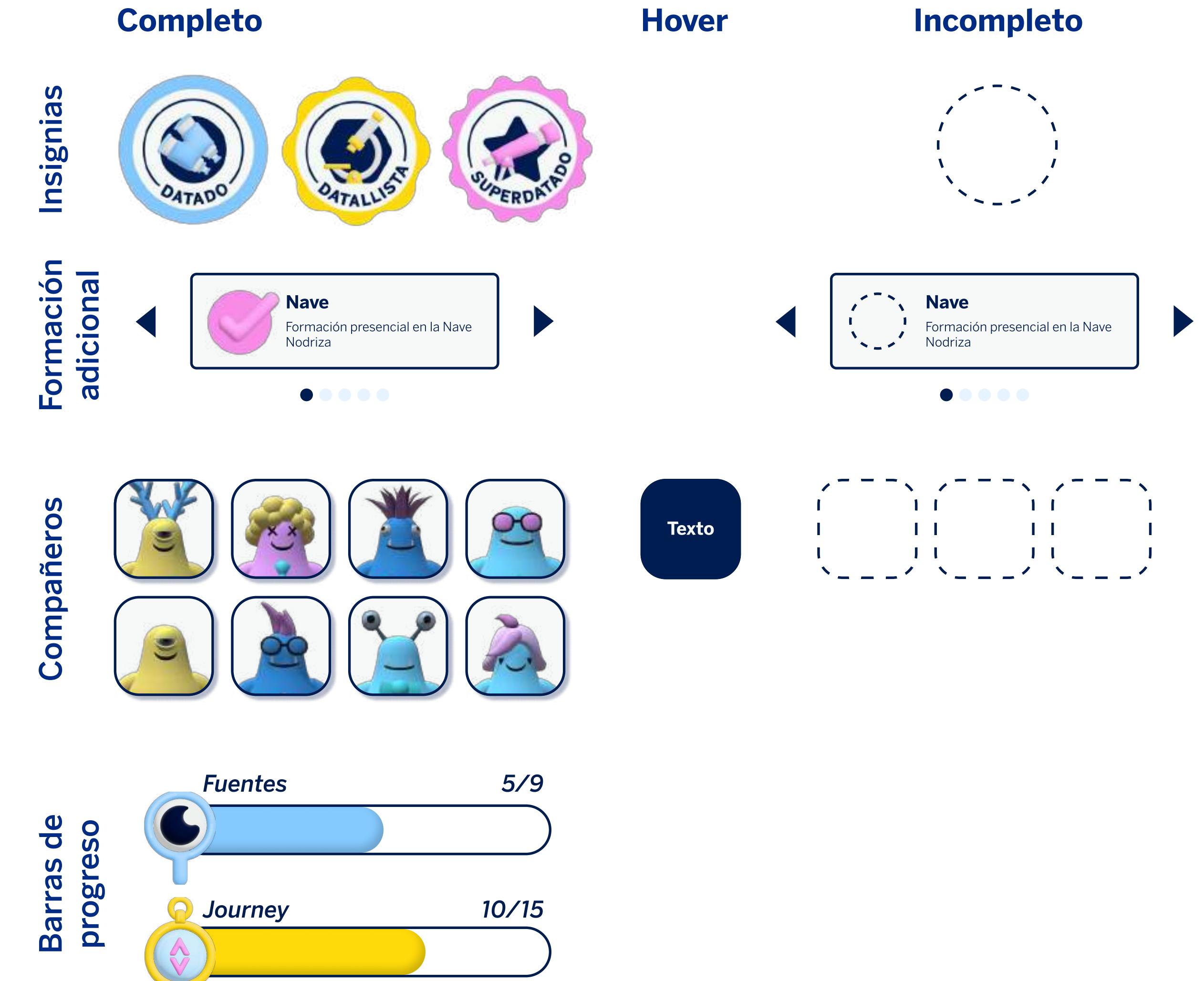
Tipo sombra

Sombra Barra de progreso: default

Padding formación adicional

Padding: 15px

Padding flechas: 10px



Ficha de personaje

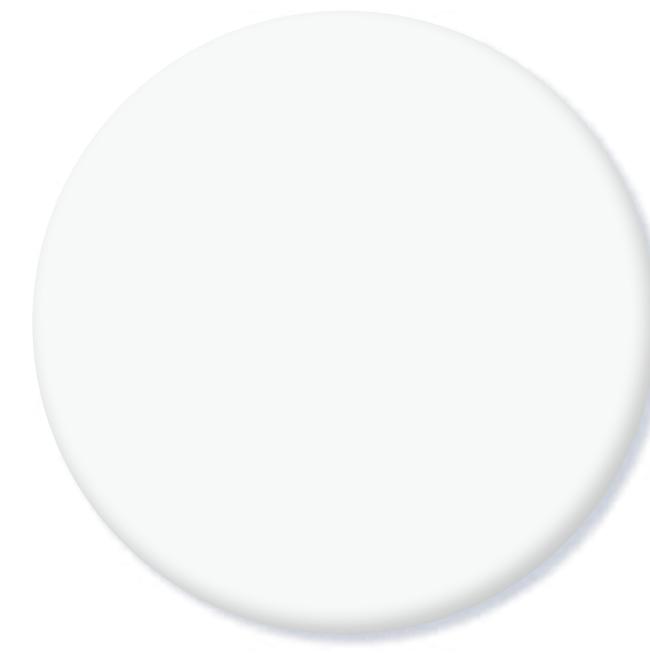
Mockup



SISTEMA DE DISEÑO



Sombras

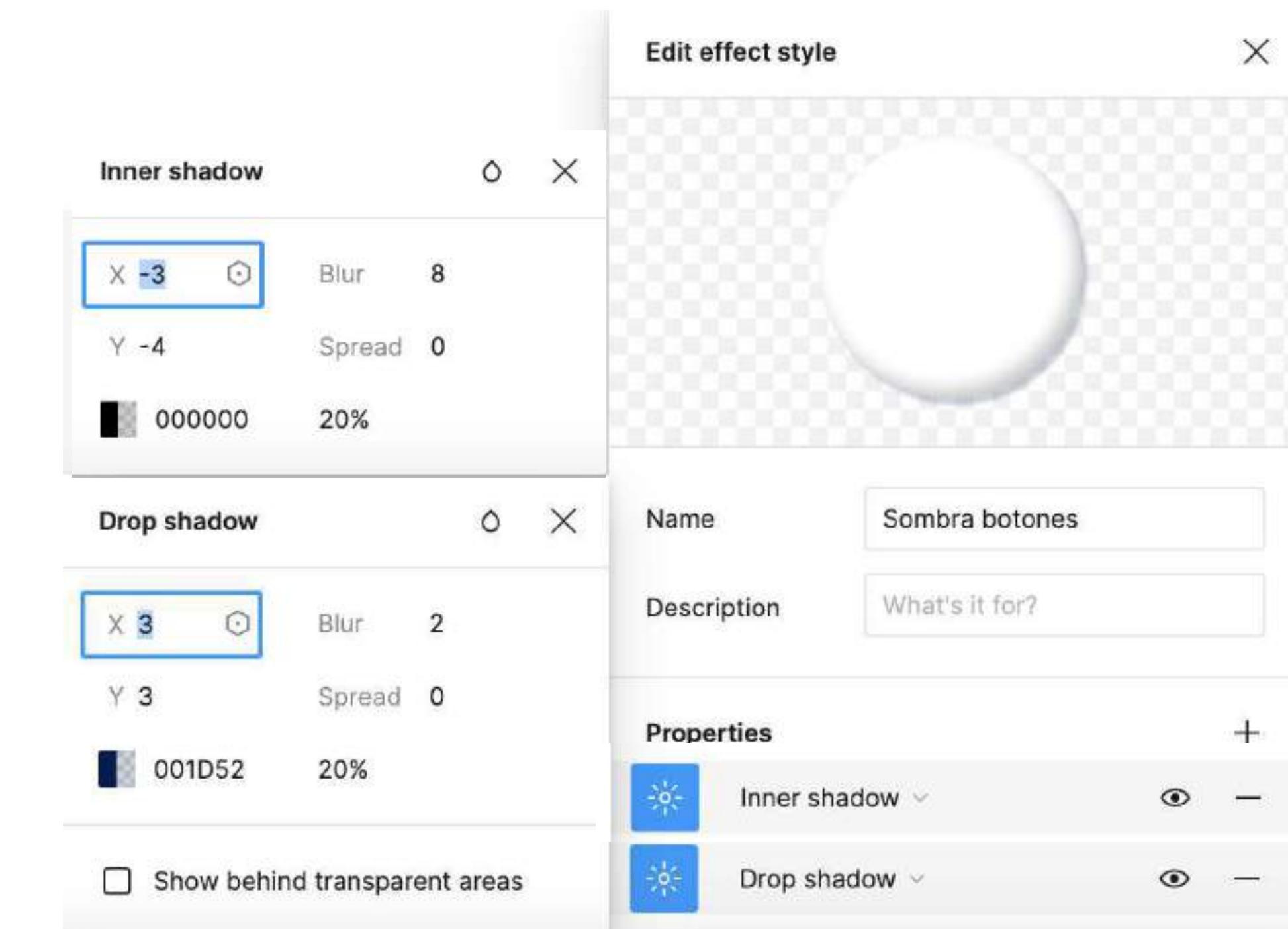


Buttons shadow
/ Default

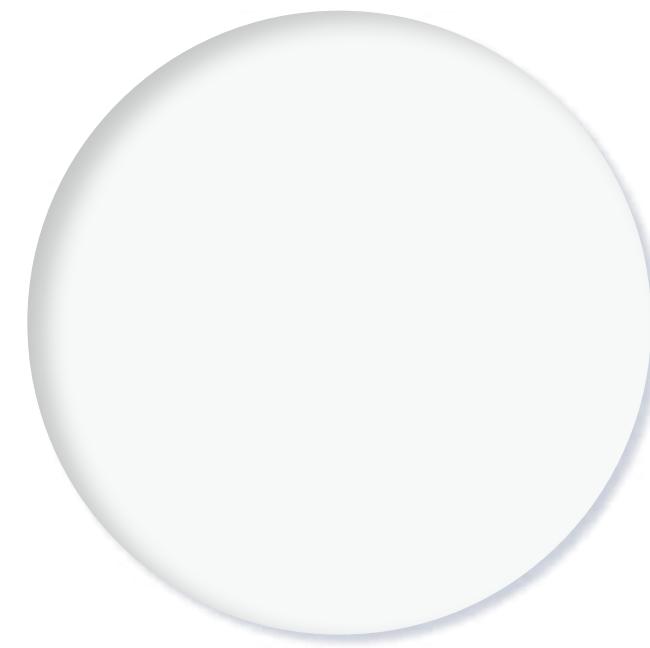
Sombra estandar
de los elementos.



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 Blur 10
Y Spread 0
Color 20%

Drop shadow ○ X

X Blur 3
Y Spread 0
Color 20%

Show behind transparent areas

Name

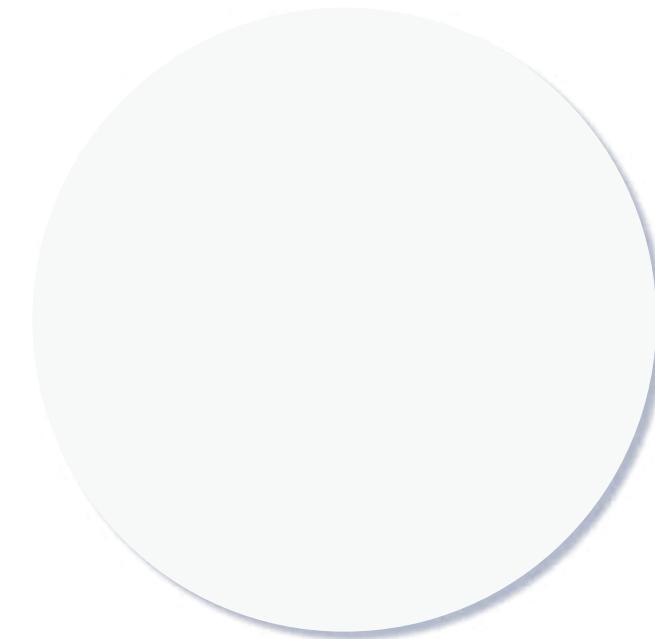
Description

Properties +

● Inner shadow ○ —

● Drop shadow ○ —

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%

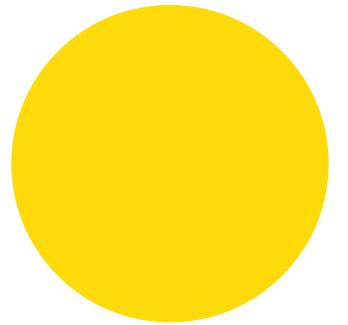
Show behind transparent areas

Name: Clic
Description: What's it for?

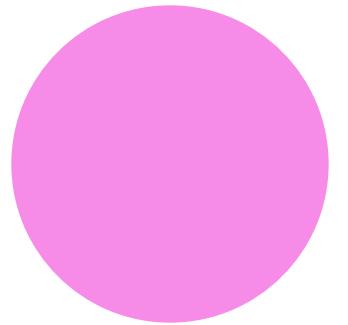
Properties: +

Inner shadow Drop shadow

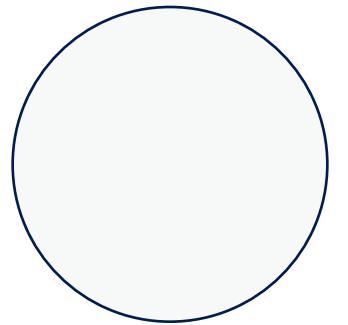
Colores de los botones



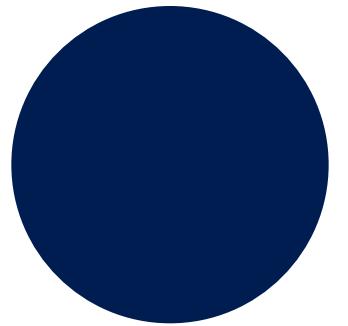
Botones con los que se interacciona con el juego



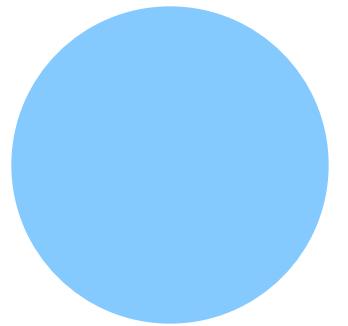
Versión hover de estos botones



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

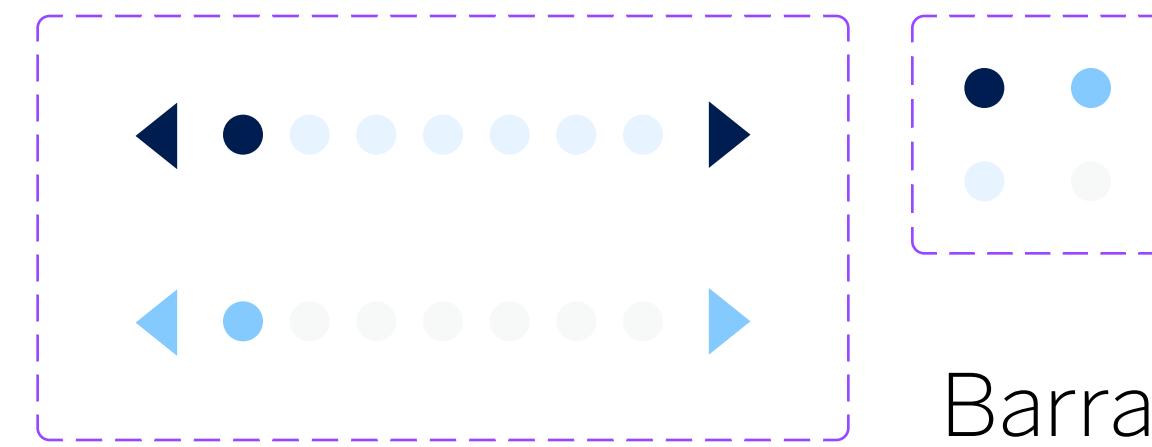
Sombra default

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



Card fuentes y journey

Nombre

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

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Texto

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

Nombre



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

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



Card diálogo personajes

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



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