



# PLAYBOOK



## INTRODUCCIÓN

\* Si estás leyendo esto,  
significa que eres una  
persona importante en  
la vida de la marca UPC.

En este Playbook encontrarás las herramientas necesarias para desarrollar y diseñar piezas de comunicación pertinentes al espíritu de nuestra marca y listas para conectar con las personas.

Lee y estudia atentamente el contenido de este documento. Si tienes alguna duda, comunícate con el equipo de Publicidad de la UPC.

# CONTENIDO

★

## LA MARCA UPC

¿Cuál es el espíritu de nuestra marca? ¿Cuáles son los atributos que soportan nuestra narrativa?

★

## PLAY 4 DESIGN

Nuestra forma de diseñar es un reflejo de nuestra visión como marca. No seguimos reglas, creamos en orden y libertad.

★

## EXÍGETE/INNOVA

¿Cómo decidimos el carácter de lo que vamos a diseñar? Esta herramienta nos ayudará a ser más precisos.

★

## CÓMO DISEÑAMOS

Cuando diseñamos podemos volver a estos 3 criterios para saber si vamos por buen camino.

### CAP. 1

## ELEMENTOS PRIMARIOS

- Crisol: Versiones de color
- Crisol: Sobre fondos de color
- Crisol: Sobre fotografías
- Crisol: Áreas de resguardo
- Crisol: Usos
- Crisol + Descriptor
- Crisol + Descriptor: Versión horizontal
- Crisol + Descriptor: Versión vertical
- Crisol + Descriptor: Áreas de resguardo
- Crisol + Submarcas
- Tamaños Mínimos
- Tipografías UPC
- Tipografía principal
- Tipografía secundaria
- Usos tipográficos
- Exígete, innova
- Exígete, innova + Descriptor
- Exígete, innova + Crisol

### CAP. 2

## WRITING

Nuestra manera de escribir es el primer paso para diseñar piezas de comunicación simples y efectivas.

### CAP. 3

## PALETAS DE COLOR

El color nos define como universidad, y además define el espíritu de cada una de nuestras piezas de comunicación.

### CAP. 4

## FOTOGRAFÍA

Ya sea con fotografías de stock o al crear imágenes propias, la UPC es única y muestra su mundo de una manera especial.

### CAP. 5

## ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones de UPC llevan nuestro mensaje a un lugar lúdico y didáctico cuando es necesario.

### CAP. 6

## LAYOUTS

El contenido se une a las imágenes para crear piezas equilibradas y con una jerarquía clara. En UPC tenemos un criterio definido.

### CAP. 7

## PATTERNS

Un elemento de diseño que puede ayudarnos a solucionar muchos escenarios complejos.

### CAP. 8

## EJEMPLOS DE USO

Aquí puedes encontrar algunos de los templates base o ejemplos de uso de los elementos de nuestro Playbook.

### CAP. 9

## GENERACIÓN UPC

Es el contenido dirigido a la audiencia más joven de la universidad, con algunos elementos especialmente diseñados para ellos.

### CAP. 10

## EPE

Programa de carreras universitarias para gente que trabaja.

### CAP. 11

## ESPACIOS DE SALUD

Verás algunos ejemplos de la identidad aplicada a la señalética de los Espacios de Salud de la UPC:

### CAP. 12

## ANEXOS

Nuestra marca tiene otros manuales para contextos específicos; puedes descargarlos aquí.





# LA MARCA UPC

Nuestra comunicación es la voz de una propuesta educativa sólida y sostenible. Por eso es importante que entendamos por qué somos líderes de la educación superior en el Perú:

## **Excelencia educativa**

Nuestra universidad cumple con los estándares educativos más exigentes, es parte de Laureate y tiene convenios con las organizaciones educativas más importantes del mundo. Nuestra propuesta de valor para los estudiantes nos ayuda a convertirlos en profesionales íntegros y líderes en diversas industrias en el Perú y el mundo.

## **Innovación**

Imaginamos constantemente el futuro, explorando nuevas maneras de afrontarlo y hacerlo mejor para todos y todas. Crear y desafiar los paradigmas es nuestra forma de vivir el día a día.

UPC  
PLAY 4 DESIGN  
EXÍGETE/INNOVA  
CÓMO DISEÑAMOS  
ELEMENTOS PRIMARIOS  
WRITING  
COLOR  
FOTOGRAFÍA  
ILUSTRACIÓN  
LAYOUTS  
PATTERNS  
EJEMPLOS DE USO  
GENERACIÓN UPC  
EPE  
ESPACIOS DE SALUD  
ANEXOS





# ¿POR QUÉ UN PLAYBOOK?

El propósito de tener un Playbook es asegurar la versatilidad de nuestros elementos de diseño. Buscamos que nuestros equipos no estén dedicados a seguir reglas, sino a crear con libertad y orden.

A esto le llamamos **Play 4 Design UPC**.

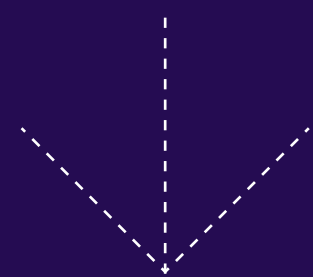
**Nuestro Playbook tiene menos reglas y más recursos para todos nuestros equipos de diseño y comunicación.**



NUESTRA FORMA DE DISEÑAR. UN REFLEJO DEL ESPÍRITU UPC.

\*

# PLAY 4 DESIGN



**Uno.** En UPC no tenemos reglas para diseñar, tenemos ideas y lineamientos.

**Dos.** En UPC no hay una manera correcta de diseñar, pero sí una manera de pensar sobre el diseño.

**Tres.** En UPC creamos comunicación que busca conectar con las personas.

**Cuatro.** En UPC nos divertimos diseñando.

UPC  
PLAY 4 DESIGN  
EXÍGETE/INNOVA  
CÓMO DISEÑAMOS  
ELEMENTOS PRIMARIOS  
WRITING  
COLOR  
FOTOGRAFÍA  
ILUSTRACIÓN  
LAYOUTS  
PATTERNS  
EJEMPLOS DE USO  
GENERACIÓN UPC  
EPE  
ESPACIOS DE SALUD  
ANEXOS

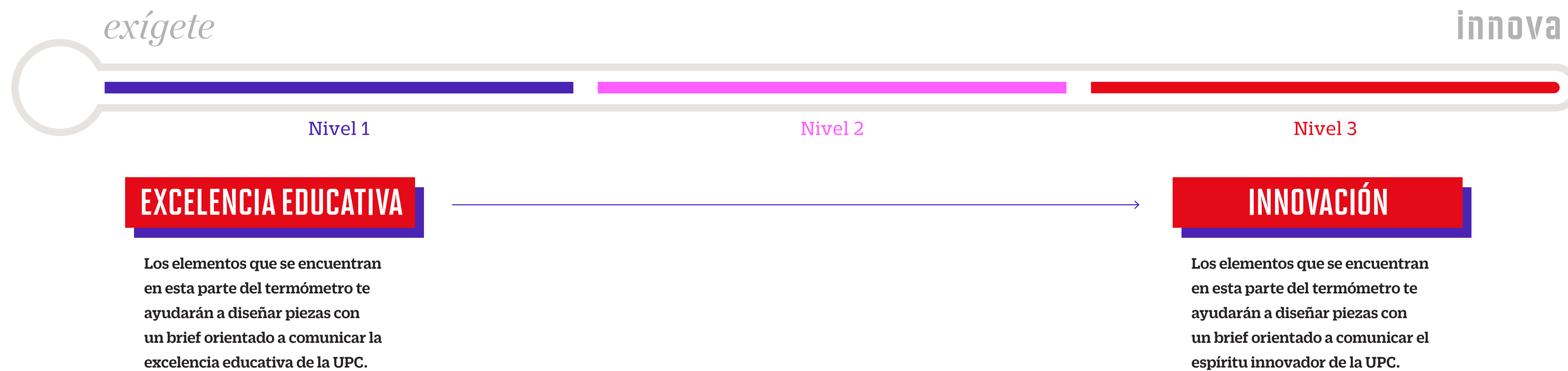


\*

# EL TERMÓMETRO EXÍGETE / INNOVA

A lo largo de este Playbook encontrarás esta herramienta que te guiará para diseñar de manera pertinente y clara.

**Todos los elementos de identidad de UPC están clasificados usando este termómetro.**



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# ¿CÓMO DISEÑAMOS?

- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS**
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Somos **simples y directos** al comunicar, nuestros mensajes son poderosos y no dejan lugar a las especulaciones o dobles lecturas. El ingenio y el carisma son algunos de los atributos que buscamos darle a nuestra comunicación.



Somos **ordenados y prácticos**. Creemos en el poder de las imágenes simples y llenas de contenido. No abundamos en artificios o pretensiones al diseñar, solo utilizamos elementos que realmente sumen al mensaje y estén en línea con la marca UPC.



**No tenemos miedo** de alejarnos de los paradigmas o de la comunicación predecible, pero lo hacemos a partir de la investigación, el consenso y el entendimiento profundo de cada necesidad de comunicación de la marca.

# 1. ELEMENTOS

# PRIMARIOS



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS**
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# EL **CRISOL** FIRMARÁ TODAS NUESTRAS PIEZAS DE COMUNICACIÓN.

NO OLVIDES QUE EL ROJO ES EL  
COLOR QUE NOS REPRESENTA.  
UTILÍZALO CORRECTAMENTE.



Nuestros elementos primarios no cuentan con niveles y serán los encargados de establecer la base y mantener nuestro sistema gráfico coherente y consistente por lo que será importante utilizarlos con especial atención.

# ISOTIPO: CRISOL



Nuestro isotipo, en adelante Crisol, no solo es la mínima representación gráfica de nuestra marca sino que además es el elemento principal y con mayor prioridad de uso.

Es el que firmará la mayoría nuestras piezas de comunicación. Utilizarlo de manera consistente en cada aplicación ayudará a establecer y reforzar el reconocimiento e identificación inmediata de la marca UPC.



**Asegúrate de usar el archivo original y nunca lo construyas desde cero para respetar su proporción y morfología establecida.**



[Descarga este recurso](#)



# CRISOL: VERSIONES DE COLOR

La aplicación principal del crisol será siempre en color rojo UPC tanto en positivo como en negativo, adicionalmente es posible utilizar el crisol en sus versiones en B/N siempre y cuando sea estrictamente necesario y/o existan restricciones de color para alguna aplicación en específico.

a. Crisol a color en negativo.



b. Crisol a color en positivo.



c. Crisol B/N en positivo.



d. Crisol B/N en negativo.



**Utiliza las versiones en B/N solo cuando sea absolutamente necesario.**

[Descarga este recurso](#)



# CRISOL: SOBRE FONDOS DE COLOR



Puedes aplicar el crisol sobre diferentes fondos de color siempre y cuando sea en su versión positiva (Crisol en rojo UPC), solo cuando tengas que aplicarlo sobre un fondo (rojo UPC) te recomendamos utilizar la versión en negativo (Crisol en blanco).



**Usa siempre la versión del Crisol en color rojo UPC sobre cualquiera de nuestros colores de marca. Utiliza únicamente la versión del Crisol en blanco, cuando lo apliques sobre un fondo rojo UPC.**



# CRISOL: SOBRE FONDOS FOTOGRÁFICOS

Además podrás aplicar el crisol sobre fondos fotográficos pero será necesario que prestes mucha atención en colocarlo sobre áreas que ofrezcan el nivel necesario de contraste para no interferir con su correcta identificación y lectura.



**Asegúrate de colocar el crisol sobre áreas que ofrezcan el suficiente contraste que permitan una correcta identificación y lectura.**

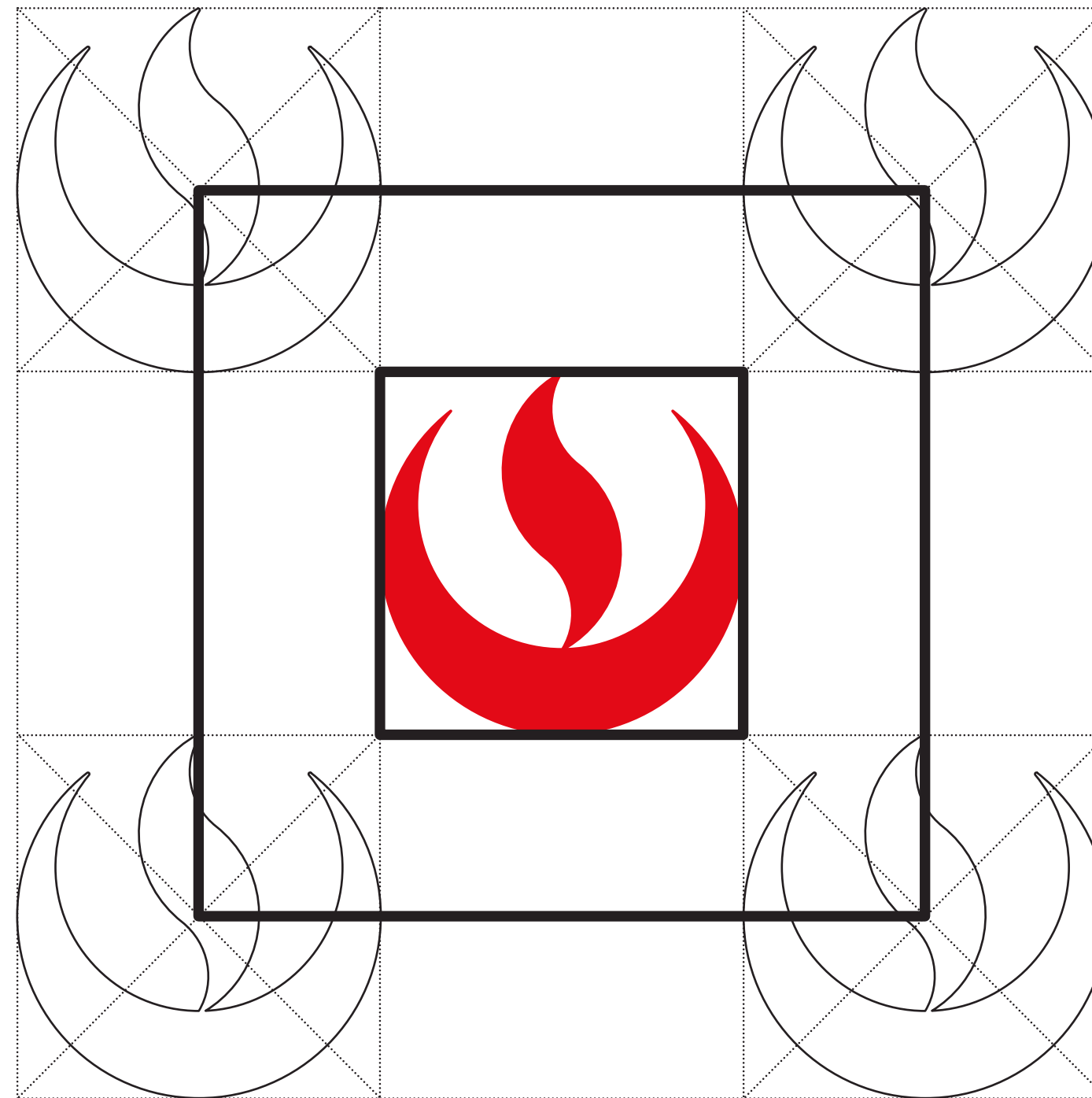




# CRISOL: ÁREAS DE RESGUARDO

El área de resguardo está definida por un espacio determinado alrededor de un elemento gráfico con el objetivo de impedir que otros elementos interfieran con su correcta lectura y visualización.

En este caso, nuestra área de resguardo está determinada por la distancia que ocupa la mitad del crisol a partir de cada uno de sus lados.



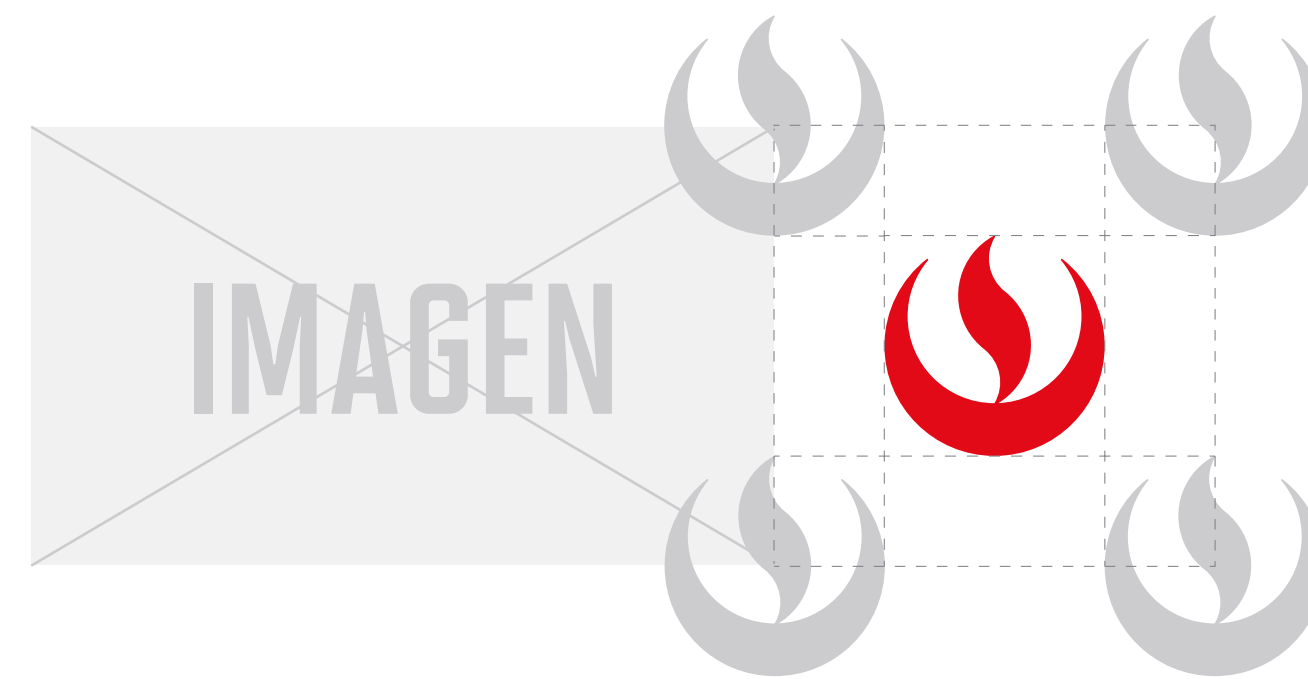
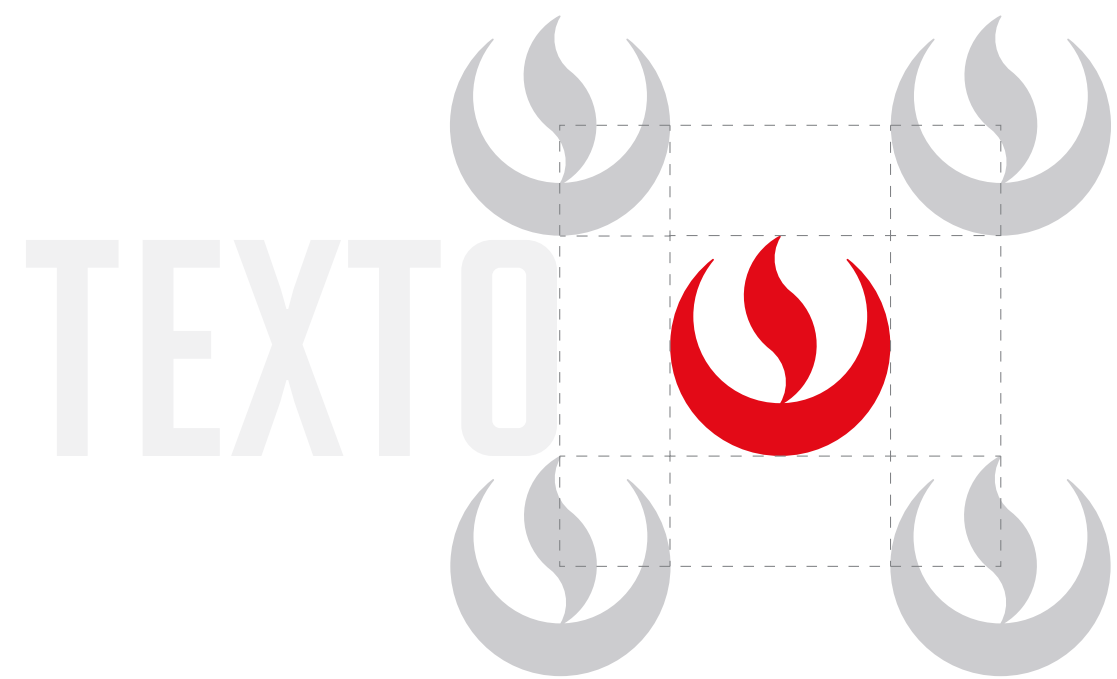
**Recuerda verificar en todo momento que el área de resguardo no esté siendo invadida por otros elementos gráficos alrededor de nuestro crisol.**



# CRISOL: ÁREAS DE RESGUARDO

El área de resguardo está definida por un espacio determinado alrededor de un elemento gráfico con el objetivo de impedir que otros elementos interfieran con su correcta lectura y visualización.

En este caso, nuestra área de resguardo está determinada por la distancia que ocupa la mitad del crisol a partir de cada uno de sus lados.



**Recuerda verificar en todo momento que el área de resguardo no esté siendo invadida por otros elementos gráficos alrededor de nuestro crisol.**



# CRISOL: USOS Y POSICIÓN



El área designada para colocar el crisol en la mayoría de situaciones y formatos es la esquina superior derecha de cada distinto tipo y tamaño de formato.



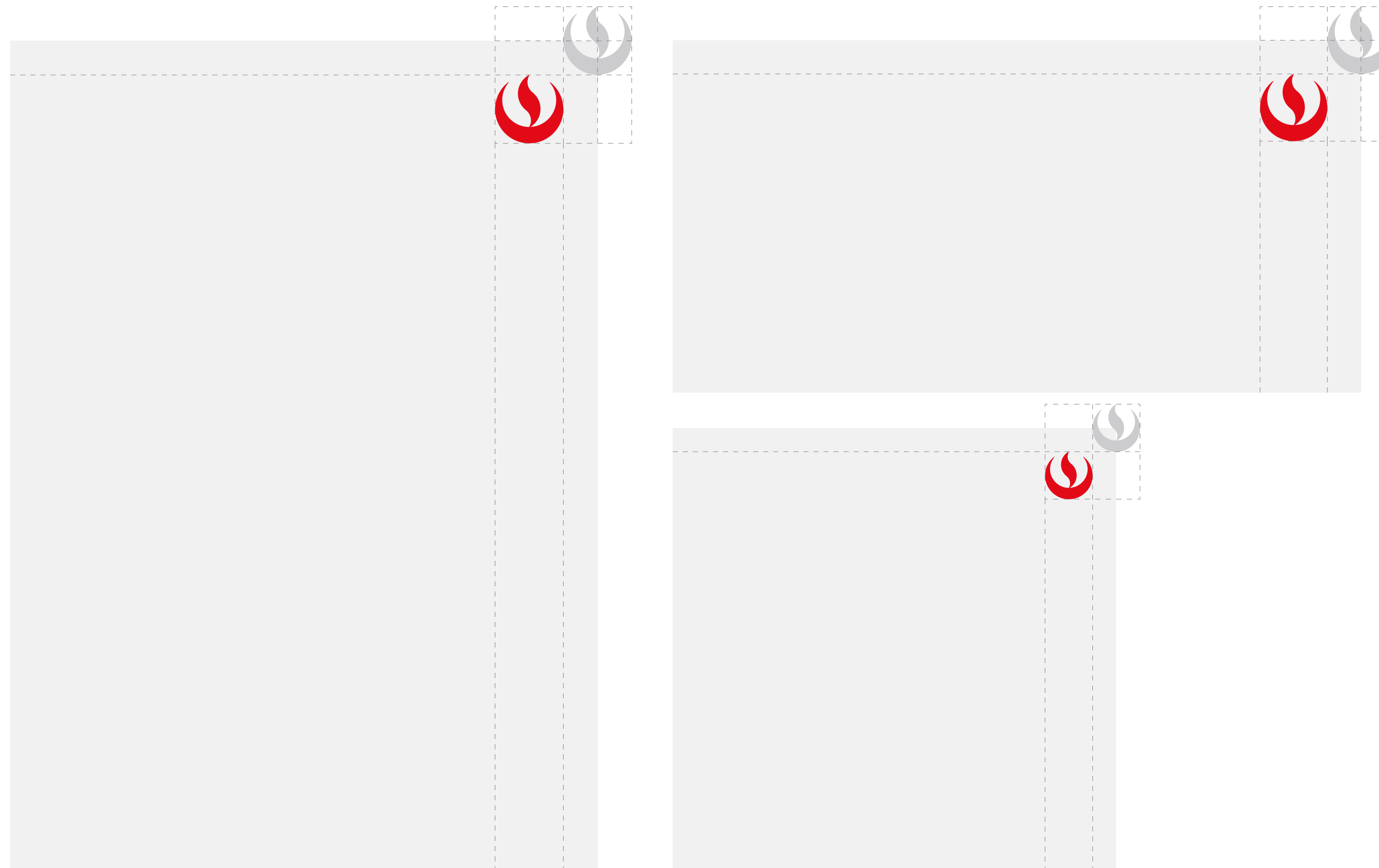
**El área determinada para colocar el Crisol es la esquina superior derecha siempre que sea posible.**

**Recuerda respetar el área de resguardo al momento de colocar el crisol en tu composición.**



# CRISOL: USOS Y POSICIÓN

El área designada para colocar el crisol en la mayoría de situaciones y formatos es la esquina superior derecha de cada distinto tipo y tamaño de formato.



**El área determinada para colocar el Crisol es la esquina superior derecha siempre que sea posible.**

**Recuerda respetar el área de resguardo al momento de colocar el crisol en tu composición.**







**ELEMENTOS PRIMARIOS DE IDENTIDAD**

# CRISOL + DESCRIPTOR



**UPC**  
Universidad Peruana  
de Ciencias Aplicadas

Descarga este recurso

En algunos casos específicos, como para los auspicios en los que participa la universidad, será necesario aplicar la versión completa del crisol acompañado del descriptor (UPC Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). El crisol con descriptor permite dos alternativas para que puedas utilizarlo tanto en horizontal como en vertical.

Utiliza con libertad la versión que mejor se adapte a la diagramación o necesidad de la aplicación a realizar dando prioridad a la versión horizontal.

**Crisol + Descriptor Horizontal**



**UPC**  
Universidad Peruana  
de Ciencias Aplicadas

**Crisol + Descriptor Vertical**



**UPC**  
Universidad Peruana  
de Ciencias Aplicadas

# CRISOL + DESCRIPTOR: HORIZONTAL

La aplicación principal del logotipo será siempre con el crisol en color rojo UPC y el descriptivo en negro, adicionalmente puedes utilizar el logotipo en sus versiones de un solo color tanto en positivo como en negativo siempre y cuando sea estrictamente necesario y/o existan restricciones de color para alguna aplicación en específico.



- A. Logotipo principal a color.
- B. Logotipo en color rojo (positivo).
- C. Logotipo en color blanco (negativo).
- D. Logotipo en B/N (negativo).
- E. Logotipo en B/N (positivo).

[Descarga este recurso](#)



# CRISOL + DESCRIPTOR: VERTICAL

La aplicación principal del logotipo será siempre con el crisol en color rojo UPC y el descriptivo en negro, adicionalmente puedes utilizar el logotipo en sus versiones de un solo color tanto en positivo como en negativo siempre y cuando sea estrictamente necesario y/o existan restricciones de color para alguna aplicación en específico.



- A. Logotipo principal a color.**
- B. Logotipo en color rojo (positivo).**
- C. Logotipo en color blanco (negativo).**
- D. Logotipo en B/N (negativo).**
- E. Logotipo en B/N (positivo).**

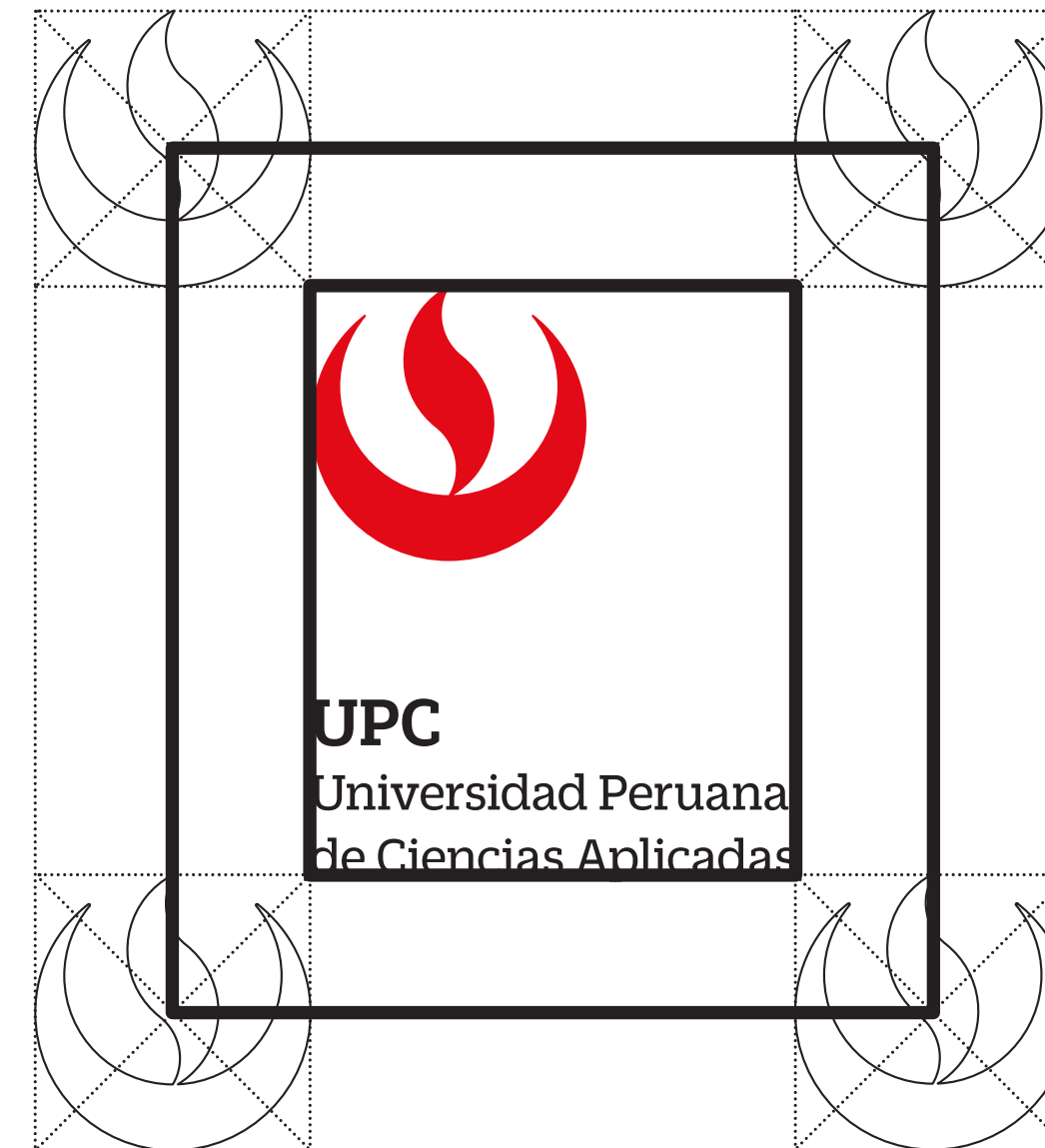


# CRISOL + DESCRIPTOR: ÁREAS DE RESGUARDO

## A. Crisol + Descriptor Horizontal



## B. Crisol + Descriptor Vertical



El área de resguardo está definida por un espacio determinado alrededor de un elemento gráfico con el objetivo de impedir que otros elementos interfieran con su correcta lectura y visualización.

En este caso, nuestra área de resguardo está determinada por la distancia que ocupa la mitad del crisol a partir de cada uno de sus lados.



**Recuerda verificar en todo momento que el área de resguardo no esté siendo invadida por otros elementos gráficos alrededor de nuestro logotipo.**

[Descarga este recurso](#)



ELEMENTOS PRIMARIOS DE IDENTIDAD

# CRISOL + SUBMARCAS

PREGRADO | 

NOTICIAS | 

BIBLIOTECA | 

ALUMNI | 

UPC CULTURAL | 

Existen áreas de la universidad que, por su cercanía a la marca UPC, pueden identificarse como parte de ella utilizando solamente el Crisol. En caso no lo tengas definido consultar con el equipo de Publicidad y Branding para que te orienten.

La estructura de nuestras submarcas es muy sencilla. Siempre colocaremos nuestro crisol a la derecha, y lo separaremos del nombre con una línea intermedia.



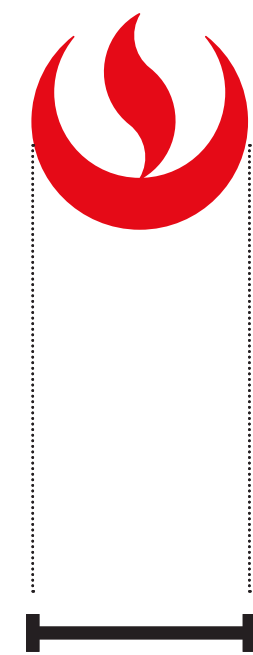
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS**
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

[Descarga este recurso](#)

# TAMAÑOS MÍNIMOS

El tamaño mínimo es el menor tamaño al que recomendamos utilizar estos signos de identificación, el objetivo es asegurar que tanto nuestro crisol como el logotipo logren ser correctamente reproducidos sobre todo en aplicaciones de tamaño pequeño o reducido.

Por este motivo, se han establecido tamaños mínimos para cada caso tanto para aplicaciones impresas expresados en centímetros como para aplicaciones digitales en pixels.



**Impreso**

1.5 cm.

2.2 cm.

4 cm.

**Digital**

108 px.

190 px.

350 px.



**Te recomendamos respetar los tamaños mínimos establecidos para evitar reprocesos por dificultades técnicas de reproducción y/o de lectura.**



# LA TIPOGRAFÍA LE DA FORMA A NUESTROS MENSAJES.

NUESTRAS TIPOGRAFÍAS SON EL  
ALMA DE NUESTROS MENSAJES,  
LA VOZ DE LO QUE ESCRIBIMOS.



**Pon a prueba tu creatividad y asume el reto de crear piezas atractivas y coherentes. Utilízalas correctamente sin necesidad de agregar nuevas y/o modificar sus criterios de uso, construcción o proporciones originales.**



# TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

# 100% VERSÁTIL & FÁCIL DE LEER

SOLANO GOTHIC MVB STD BOLD CAPS

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

0123456789 (!@#\$%&.,¿?::)

[Descarga este recurso](#)

Nuestra tipografía principal será la Solano Gothic MVB STD BOLD CAPS. Puedes aprovechar su versatilidad para usarla en diferentes tamaños sin afectar la claridad de tus mensajes.



**Utilízala siempre en mayúsculas para todo tipo de titulares, subtítulos, resaltes de diferentes tamaño y extensión.**



# TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Cuerpos de texto con suficientes variantes

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
WXYZ0123456789 (!@#\$%&.,;?,:)

Utiliza la Zizou Slab como tipografía secundaria principalmente para cuerpos de texto y párrafos de gran extensión, puedes aprovechar la amplia cantidad de variantes para generar diferentes niveles al momento de crear una composición.

Aa

Zizou Slab Thin

Aa

Zizou Slab Light

Aa

Zizou Slab Regular

Aa

Zizou Slab Medium

Aa

Zizou Slab Bold

Aa

Zizou Slab Black



**Zizou Slab es la tipografía secundaria de la marca UPC. Úsala en altas y bajas para cuerpos de texto y párrafos de mayor extensión.**

[Descarga este recurso](#)



# EXÍGETE, INNOVA

Nuestra frase Exígete, Innova será la encargada de articular y soportar toda nuestra comunicación de marca por lo que en ciertas ocasiones firmará algunas de nuestras piezas de comunicación. Utilizarlo de manera consistente en cada aplicación ayudará a establecer y reforzar el reconocimiento e identificación de la marca UPC.

Nuestra frase de marca está construída a partir de la tipografía Chronicle Display Semibold Italic para el exígete, y una adaptación de la Solano Gothic MVB Pro Bold con algunos detalles tipo stencil personalizados, para el innova.

*exígete*, **innova**



**En la mayoría de los casos nuestra frase vivirá acompañada en las diferentes piezas de comunicación por lo que será importante que prestes atención a las recomendaciones de uso y variaciones para respetar siempre su morfología, proporciones y tamaños.**



# EXÍGETE, INNOVA + DESCRIPTOR



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS**
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Como regla general utilizarás la frase acompañada de un descriptor (UPC) ambos alineados al margen inferior derecho en todos los casos.

El tamaño dependerá del logotipo (situado por lo general en la esquina superior derecha según las recomendaciones de uso del crisol).



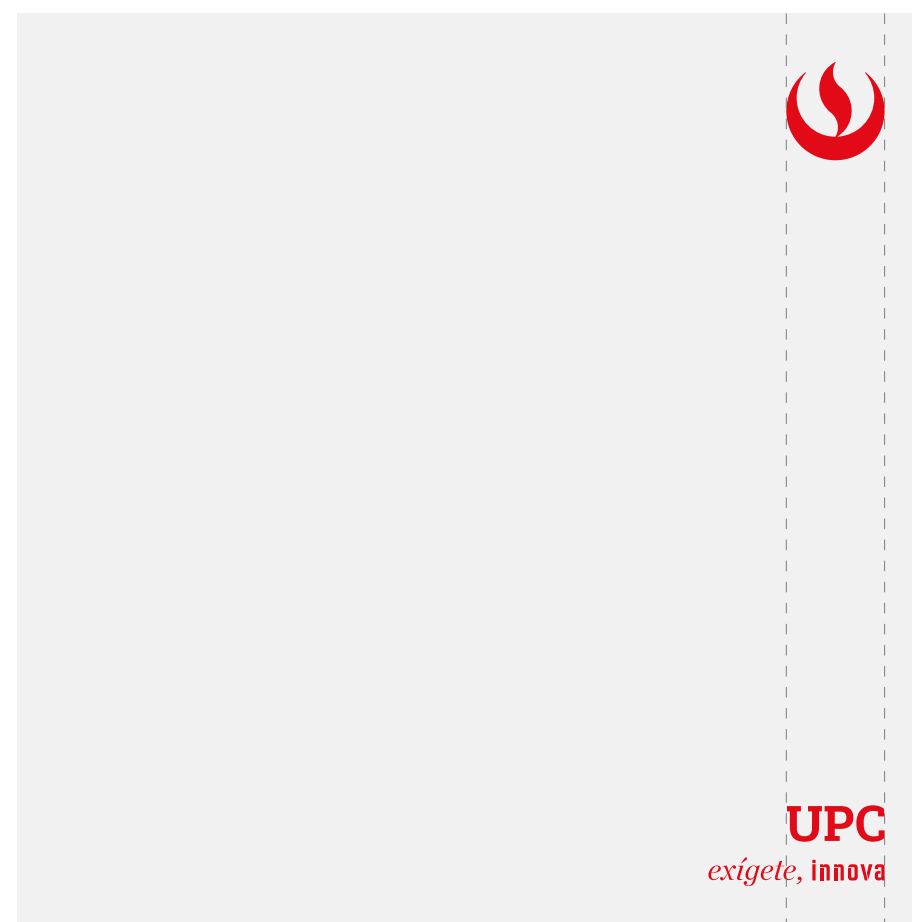
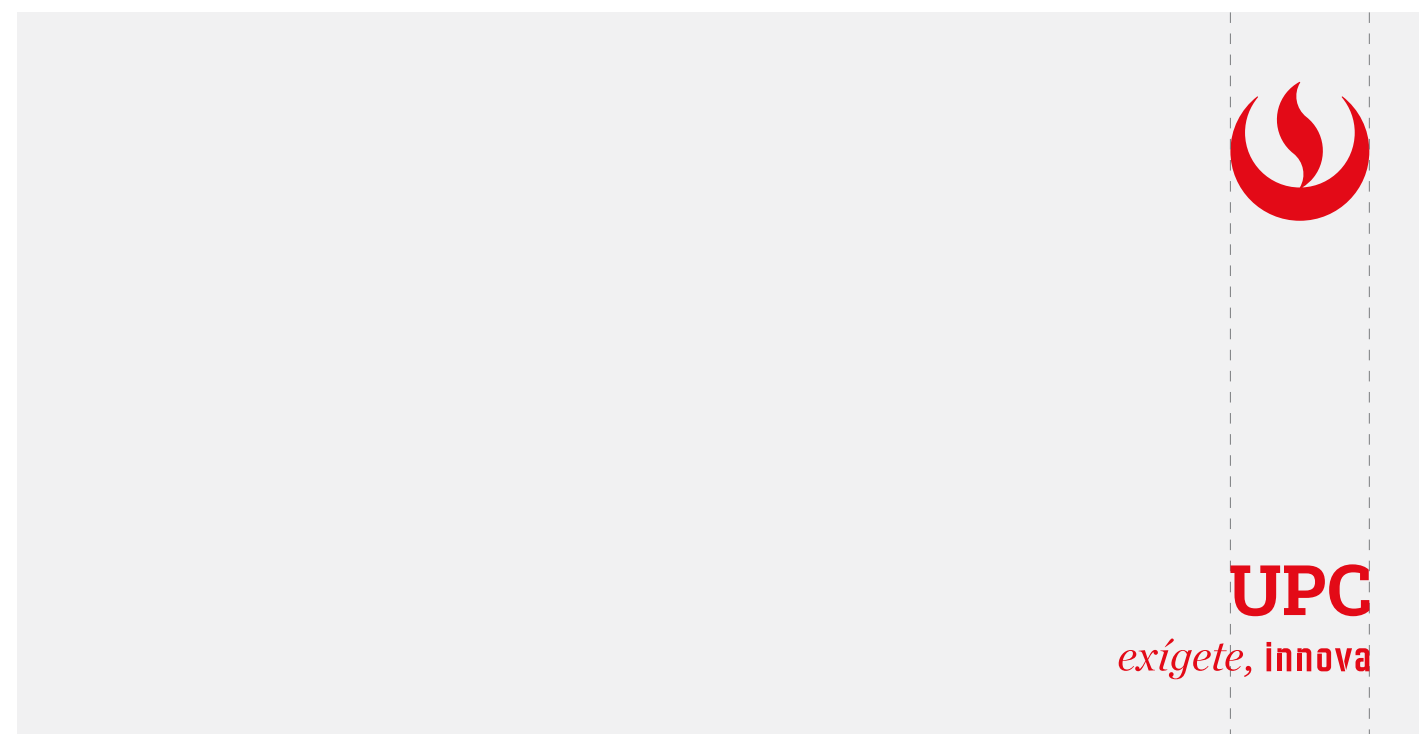
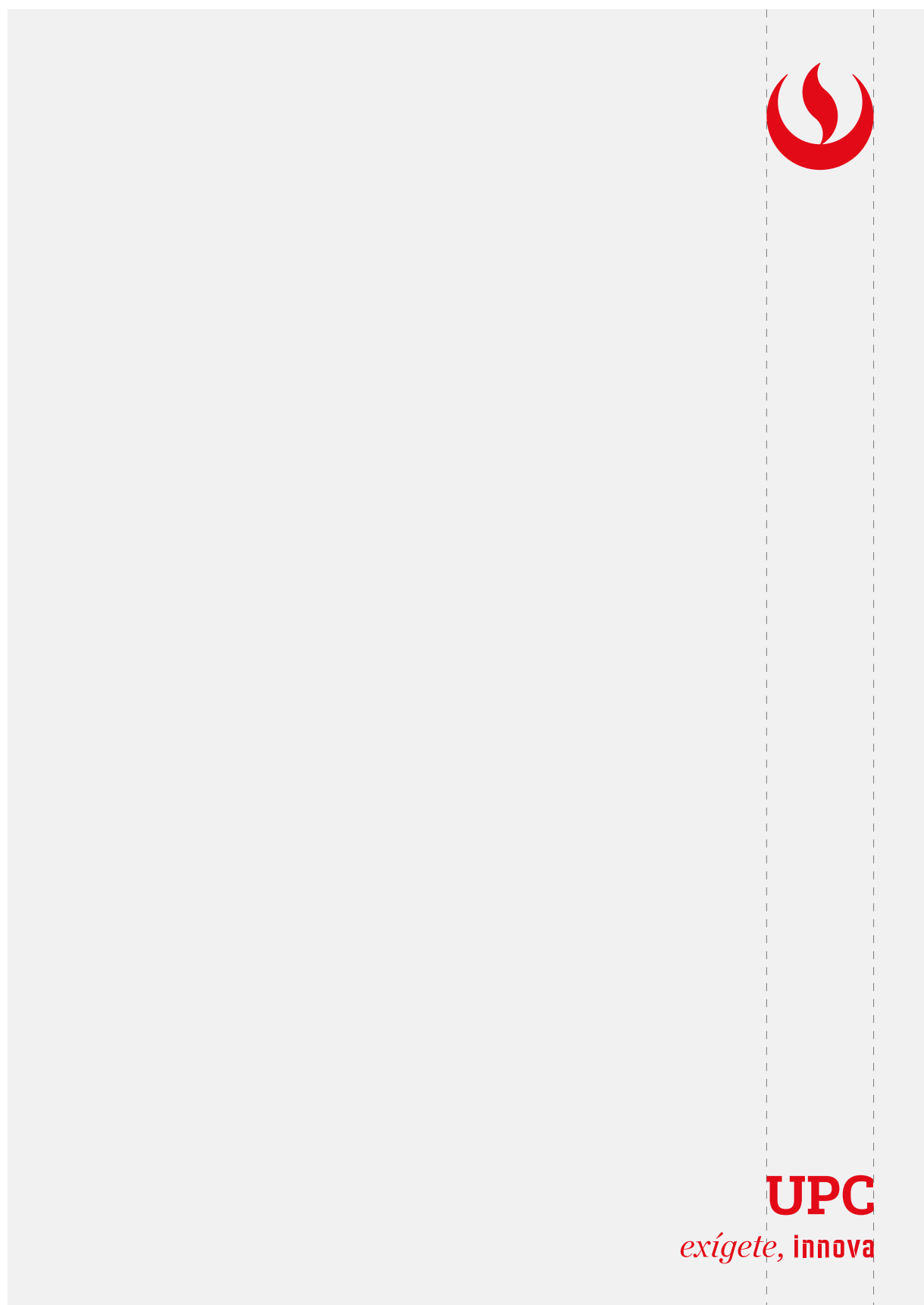
**Asegúrate siempre usar el archivo original y nunca lo construyas desde cero para respetar sus proporciones, distancias y morfología establecidas.**

[Descarga este recurso](#)

## ELEMENTOS PRIMARIOS DE IDENTIDAD



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS**
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Como regla general utilizarás la frase acompañada de un descriptor (UPC) ambos alineados al margen inferior derecho en todos los casos.

El tamaño dependerá del logotipo (situado por lo general en la esquina superior derecha según las recomendaciones de uso del crisol).



**Asegúrate siempre usar el archivo original y nunca lo construyas desde cero para respetar sus proporciones, distancias y morfología establecidas.**

ELEMENTOS PRIMARIOS DE IDENTIDAD

# EXÍGETE, INNOVA + CRISOL

Crisol + Exígete, Innova



Para el cierre de los videos será necesario utilizar el "Exígete, Innova" acompañado del crisol. Úsalo únicamente cuando sea absolutamente necesario y asegúrate de respetar sus tamaños, distancias y proporciones.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS**
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



**Asegúrate siempre usar el archivo original y nunca lo construyas desde cero para respetar sus proporciones, distancias y morfología establecidas.**

[Descarga este recurso](#)

# 2. WRITING



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING**
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



VAMOS A ESCRIBIR  
BIEN. VAMOS A  
ESCRIBIR **SIMPLE.**

RECUERDA REDACTAR LOS  
MENSAJES PENSANDO EN EL  
MEDIO QUE ESTÁS USANDO.



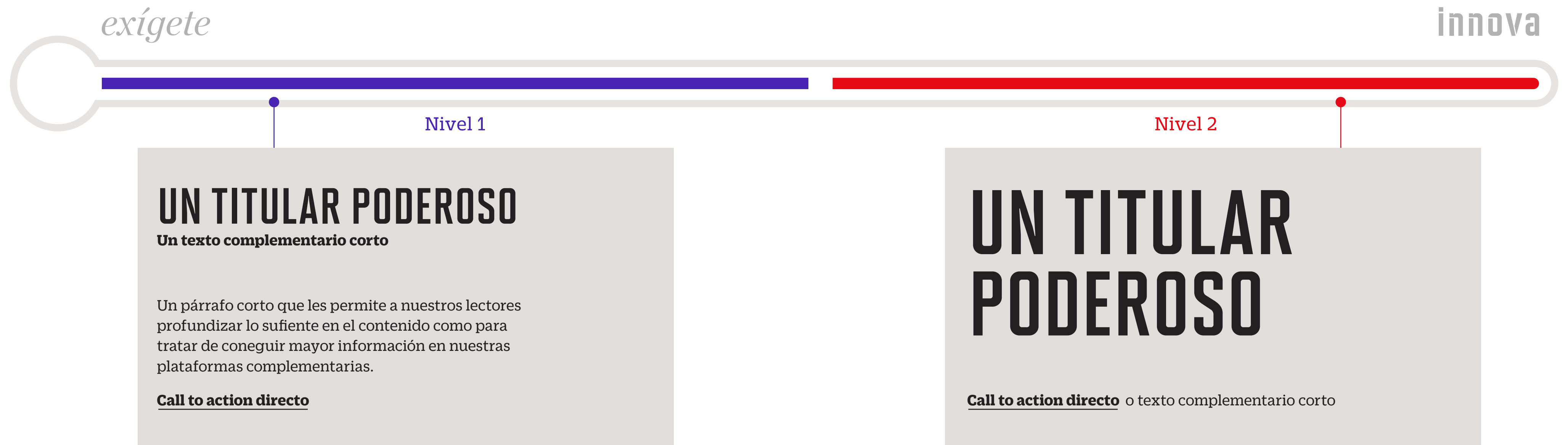
**Nuestras audiencias merecen respeto. Por eso, nuestros mensajes tendrán la información necesaria pero no abrumarán a los usuarios y tratarán de llegar a ellos sin quitarles mucho tiempo ni exigirles un gran esfuerzo.**

**Nos toca jerarquizar, optimizar y seleccionar bien lo que decimos.**

# TERMÓMETRO

Este Playbook considera que nuestros equipos pueden redactar de dos maneras, ambas válidas y recomendables. La diferencia entre ellas no es la manera de escribir, es la necesidad que se encuentre de decir mucho con pocas palabras (Nivel 2) o de dar algo más de información (Nivel 1).

Utilizar textos más cortos y más poderosos nos permitirá diseñar mejor y lograr piezas más efectivas.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING**
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# NIVEL 1

Webinar

## ENAMORADO DE MI FUTURO

Rodrigo Flores Castro,  
Psicólogo

Miércoles 16 Feb | 4pm | IG Live

Expertos UPC

## NFTs

Alfredo Barrientos,  
Facultad de Ingeniería

Swipe >

Workshops

## INNOVATION MENTORY

Aprende todo sobre NFTs

04 y 05 Feb

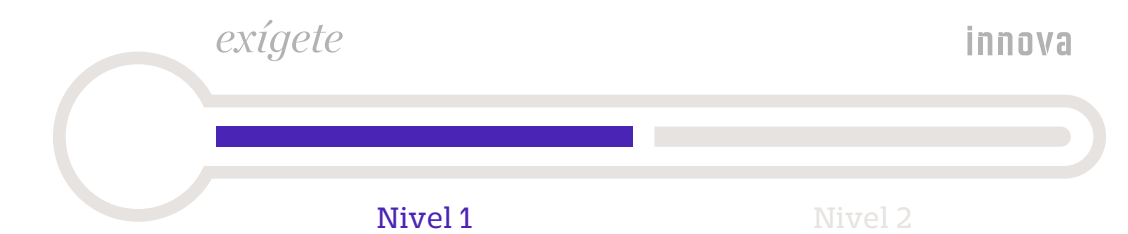
## ADN DEPORTIVO

¿Ya conoces el nuevo portal?

adndeportivo.upc.edu.pe

En este nivel privilegamos la información, que los lectores encuentren lo que están buscando en nuestras piezas de comunicación, pero sin perder de vista el hecho de que casi todo lo que hacemos es multimedia; esto quiere decir que la información puede complementarse en otros contextos.

Aún cuando este nivel responde a la necesidad de dar información, te sugerimos resumir siempre que sea posible. Un texto corto ayudará a los diseñadores a optimizar los espacios y jerarquizar con facilidad el contenido.



SUGERENCIA DE MATCH:



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING**
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

WRITING (1-2)

# NIVEL 2

# MI FUTURO ♥

Webinar  
"Enamorado de mi futuro"  
con Rodrigo Flores

16 Feb | 4pm | IG Live

# WE LOVE NFTs

Aprendemos con Alfredo Barrientos >

# NFTS 101

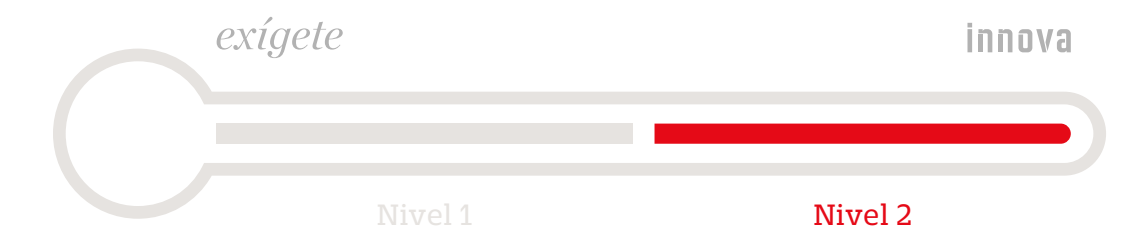
Innovation Mentory

04 y 05 Feb

# ADNDEPORTIVO. UPC.EDU.PE

¡Visítalo ahora mismo!

Este nivel nos reta no solo a utilizar menos palabras, sino a hacerlo al mismo tiempo que construimos mensajes poderosos y carismáticos. Podemos ser inesperados, decir mucho con pocas palabras y darles la oportunidad a nuestros diseñadores de crear piezas más impactantes y muchísimo más efectivas.



SUGERENCIA DE MATCH:



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING**
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# 3. COLOR



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR**
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



EL **COLOR** TE  
AYUDARÁ A DEFINIR  
EL CARÁCTER DE LO  
QUE DISEÑARÁS.

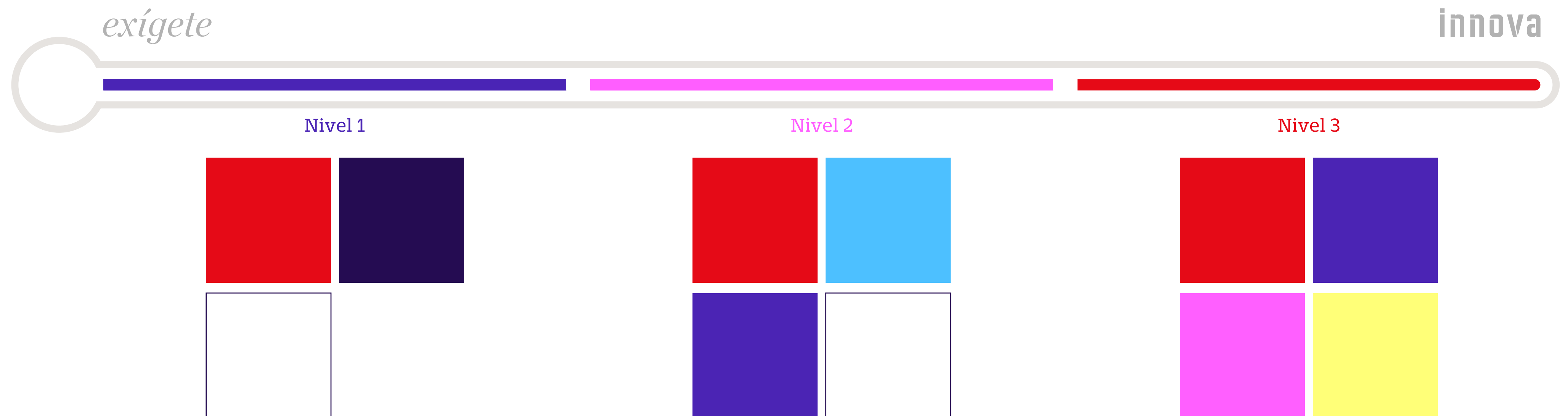
NO OLVIDES QUE EL ROJO ES EL  
COLOR QUE NOS REPRESENTA.  
UTILÍZALO CORRECTAMENTE.



Tienes 3 paletas distintas para decidir cuál soluciona mejor el brief de diseño. Asegúrate de no mezclarlas entre ellas e intentar que el color no sea un agente de desorden, sino que ayude a ordenar la pieza que estás desarrollando.

# TERMÓMETRO DE COLOR

Todos los recursos gráficos de nuestra identidad van a clasificarse con el termómetro UPC. Esto va a ayudarnos a decidir qué elementos usar, de acuerdo a la naturaleza de la pieza que vamos a diseñar y cómo suma a la percepción de UPC.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR**
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR**
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

COLOR (1-3)

# NIVEL 1

Rojo UPC

PANTONE 485C  
C: 0 M: 100 Y: 100 K: 0  
R: 229 G: 10 B: 23  
HEX: E50A17

**Aa**  
Color de texto permitido

Proporción de uso: **50%**

Morado Oscuro UPC

PANTONE 2695C  
C: 95 M: 100 Y: 0 K: 30  
R: 37 G: 12 B: 82  
HEX: 250C52

**AaBb**  
Color de texto permitido

Proporción de uso: **25%**

Blanco UPC

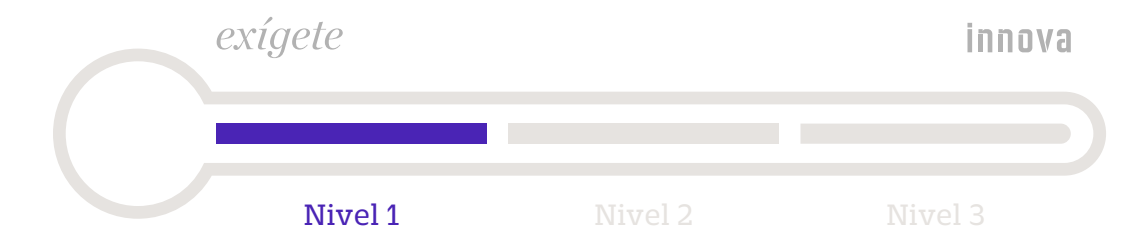
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0  
R: 0 G: 0 B: 0  
HEX: FFFFFFFF

**AaBb**  
Color de texto permitido

Proporción de uso: **25%**

Descarga este recurso

Hacia Exígete tendremos una paleta con pocas opciones, haciendo que el rojo predomine en nuestra comunicación como siempre lo ha hecho. Hemos reemplazado el negro por un morado oscuro, dándole un ligero toque de modernidad al nivel más institucional de color.



COLOR (2-3)

# NIVEL 2

Rojo UPC

PANTONE 485C  
C: 0 M: 100 Y: 100 K: 0  
R: 229 G: 10 B: 23  
HEX: E50A17

**Aa**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **40%**

Celeste UPC

PANTONE 2171C  
C:70 M: 20 Y: 5 K: 0  
R: 77 G: 192 B: 255  
HEX: 4DCOFF

**AaBb**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **20%**

Morado UPC

PANTONE 2098C  
C: 90 M: 99 Y: 0 K: 0  
R: 75 G: 36 B: 180  
HEX: 4B24B4

**AaBb**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **20%**

Blanco UPC

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0  
R: 0 G: 0 B: 0  
HEX: FFFFFFFF

**AaBbCc**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **20%**

En el nivel 2 hemos aumentado las opciones y aumentamos el brillo en el color oscuro. Aparte, el rojo tendrá un poco menos de presencia en promedio.

Es una paleta pensada para despegarnos en cierta medida de lo estrictamente formal, pero sin llegar a los contrastes del nivel innova.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR**
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso

COLOR (3-3)

# NIVEL 3

Rojo UPC

PANTONE 485C  
C: 0 M: 100 Y: 100 K: 0  
R: 229 G: 10 B: 23  
HEX: E50A17

**Aa**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **40%**

Morado UPC

PANTONE 2098C  
C: 90 M: 99 Y: 0 K: 0  
R: 75 G: 36 B: 180  
HEX: 4B24B4

**AaBbCc**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **15%**

Rosado UPC

PANTONE 252C  
C: 18 M: 90 Y: 0 K: 0  
R: 255 G: 95 B: 255  
HEX: FF5FFF

**AaBbCc**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **15%**

Morado UPC

PANTONE 601C  
C: 4 M: 0 Y: 45 K: 0  
R: 255 G: 255 B: 120  
HEX: FFFF78

**AaBb**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **15%**

Blanco UPC

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0  
R: 0 G: 0 B: 0  
HEX: FFFFFFFF

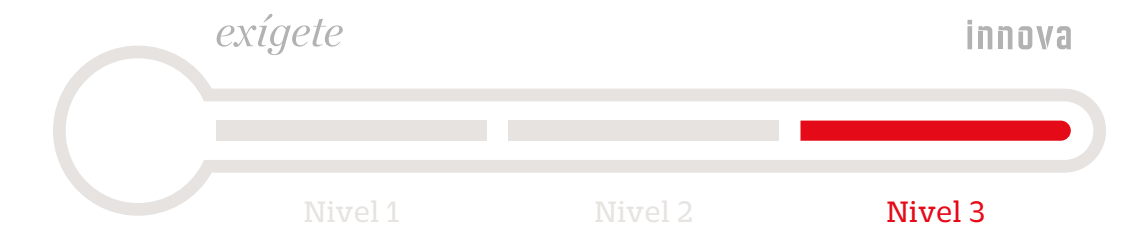
**AaBbCc**

Color de texto permitido

Proporción de uso: **15%**

Hacia Innova, el color va a generar vibraciones interesantes y más llamativas. Te recomendamos usarla para contenido alejado de lo netamente institucional y con clara intención de destacar.

Siendo una paleta hecha con la intención de no pasar desapercibida, te pedimos que al utilizarla busques un buen equilibrio con los otros recursos.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR**
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso

# 4. FOTOGRAFÍA



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



NO OLVIDES QUE NO DEBES MEZCLAR  
LOS NIVELES DE UN RECURSO EN LA  
MISMA PIEZA DE DISEÑO.

# LA FOTOGRAFÍA TANGIBILIZA ESPACIOS, PERSONAS Y SENSACIONES.



**Tienes 3 niveles distintos.  
Ninguno es mejor que otro, solo  
hay que utilizarlos por separado  
dependiendo del objetivo del brief.**



FOTOGRAFÍA (1-3)

# TERMÓMETRO

Muchos de los recursos gráficos de nuestra identidad van a clasificarse con el termómetro UPC. Esto va a ayudarnos a decidir qué elementos usar, de acuerdo a la naturaleza de la pieza que vamos a diseñar y cómo suma a la percepción de UPC.

Todos los niveles pueden combinarse entre sí si lo crees conveniente, pero en las siguientes páginas te haremos algunas recomendaciones de uso.

*exígete*

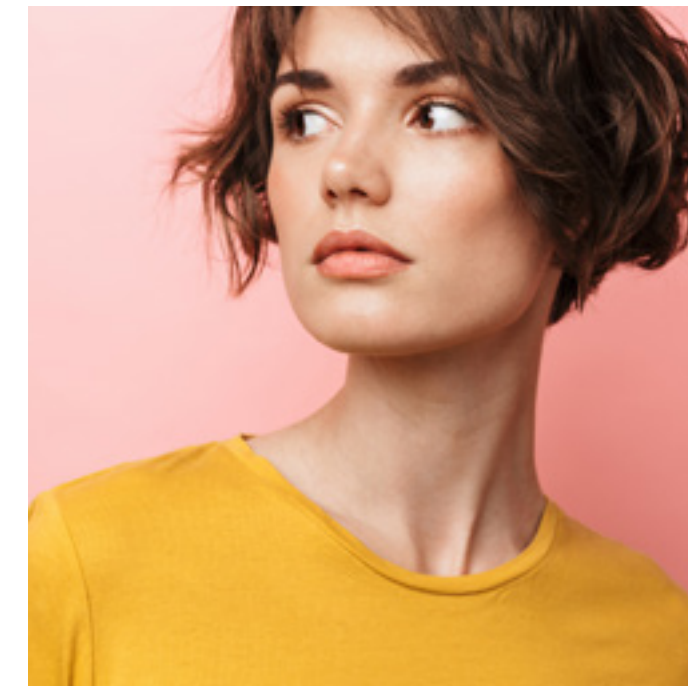
*innova*



Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



FOTOGRAFÍA (1-3)

# NIVEL 1

a. Vida Universitaria



b. Estudiando



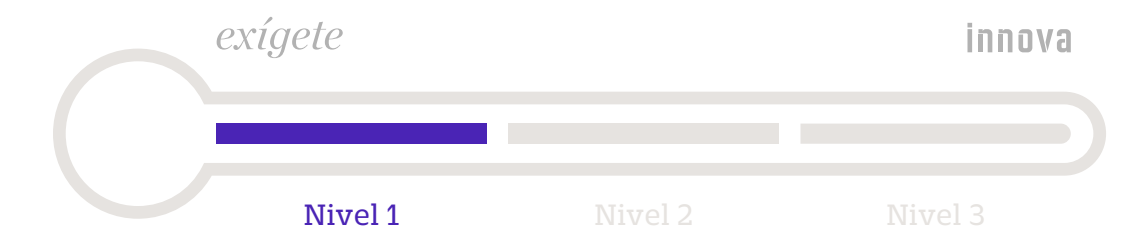
c. Impersonales



Descarga este recurso

De acuerdo al termómetro, hacia Exígete tendremos fotos que tangibilicen la vida universitaria: estudiantes conversando, investigando, estudiando dentro del campus o desde sus casas o cualquier otra actividad en relación a la UPC. También tenemos fotos impersonales donde solo mostraremos algunos detalles y sin rostros.

La luz debería ser natural o replicarla, los fondos solo un poco desenfocados. La ropa y accesorios no deberían distraernos de la acción principal.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS ILUSTRACIONES FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS LAYOUTS DE NIVEL 1.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



FOTOGRAFÍA (2-3)

# NIVEL 2

a. Retrato c/ fondo de color



b. Retrato c/ fondo neutral



[Descarga este recurso](#)

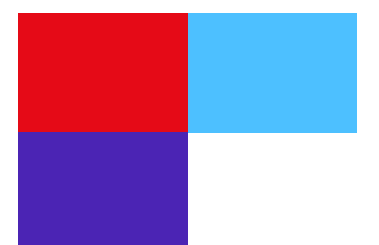
En el segundo nivel tendremos retratos personales que pueden estar sobre fondo de color, fondo neutral, fondo oscuro o sobre locaciones si es que desenfocamos el fondo.

El principal objetivo es proyectar una actitud (optimismo, empoderamiento, esfuerzo, etc.), por lo que debemos evitar detalles en la ropa o accesorios que desvíen la atención.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS FOTOGRAFÍAS FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS LAYOUTS DE NIVEL 2.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



FOTOGRAFÍA (2-3)

# NIVEL 2

c. Retrato en locación



d. Retrato en fondo oscuro



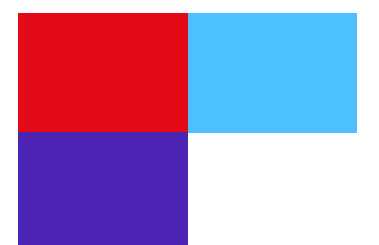
En el segundo nivel tendremos retratos personales que pueden estar sobre fondo de color, fondo neutral, fondo oscuro o sobre locaciones si es que desenfocamos el fondo.

El principal objetivo es proyectar una actitud (optimismo, empoderamiento, esfuerzo, etc.), por lo que debemos evitar detalles en la ropa o accesorios que desvíen la atención.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS FOTOGRAFÍAS FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS COLORES DE LA PALETA DE NIVEL 2.



[Descarga este recurso](#)



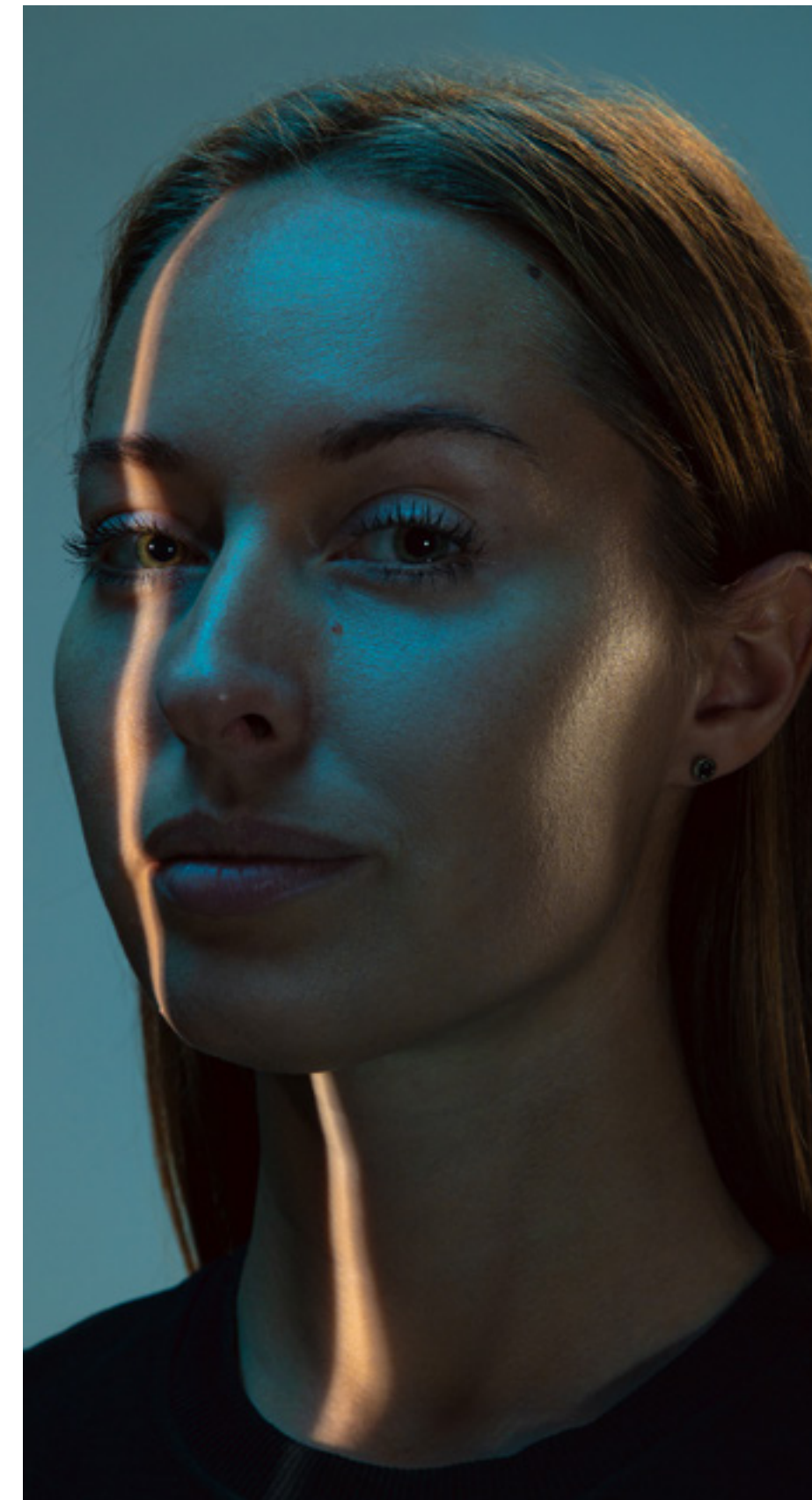
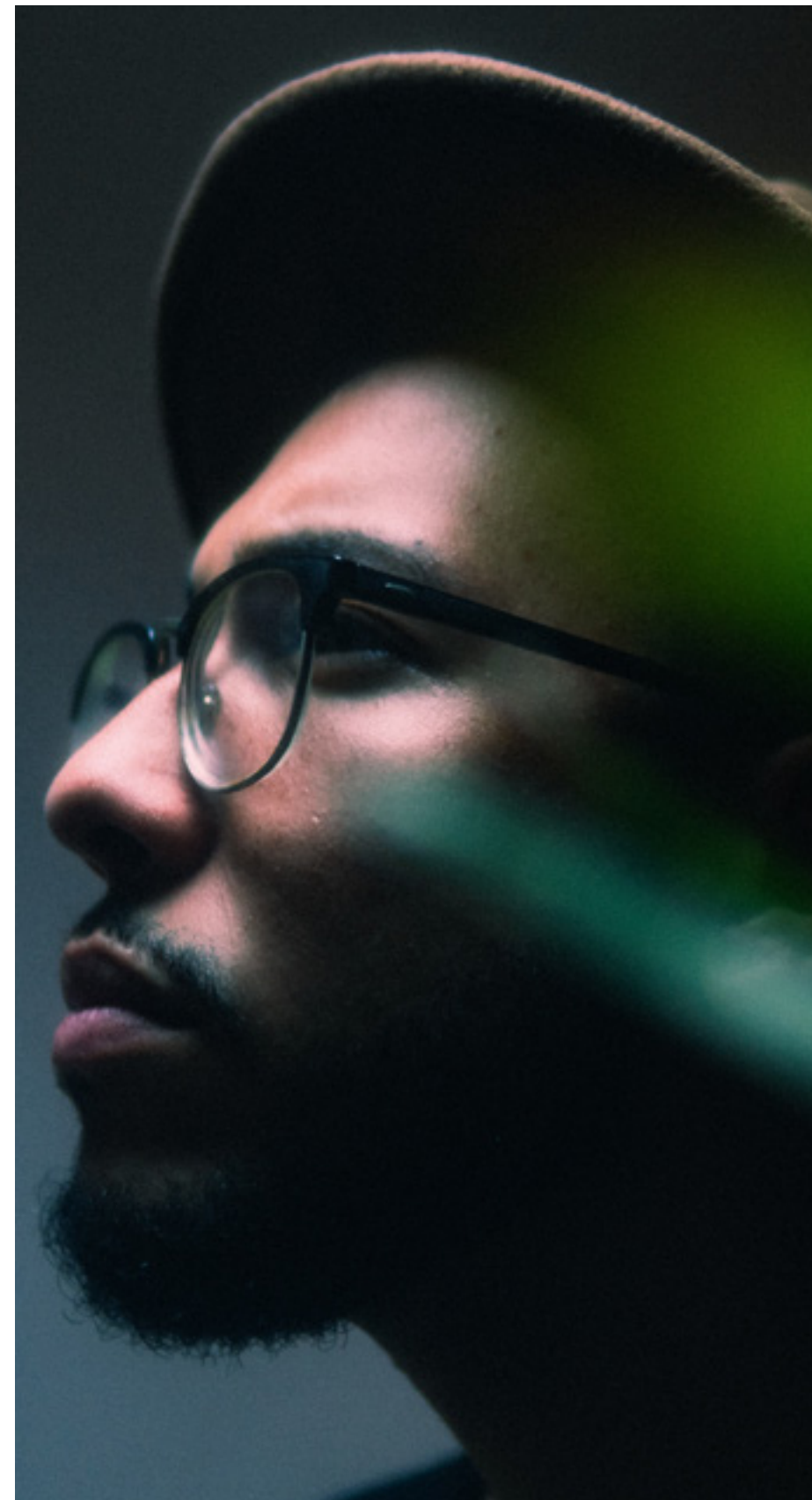
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



FOTOGRAFÍA (3-3)

# NIVEL 3

Experimental



El último nivel nos ayudará con las piezas más jugadas del Playbook, con fotos experimentales hechas bajo una dirección de arte, acting y luz mucho más vanguardistas. Es un estilo que va más allá de describir y retratar para poder generar sensaciones.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS FOTOGRAFÍAS FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS LAYOUTS DE NIVEL 2.



Descarga este recurso



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA**
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



FOTOGRAFÍA (3-3)

# USOS NO RECOMENDADOS (DONT'S)

Acting poco natural



Brazos cruzados, fondo muy desenfocado



Fotomontajes excesivos, poses forzadas



Acting exagerado



Poses forzadas, fotomontaje



Fotomontaje excesivos, clichés sobre la carrera



Acting poco natural



Brazos cruzados, fondo muy desenfocado



Clichés sobre tecnología y carrera



Estos son algunos tipos de imágenes que no deberías utilizar. Tratemos de hacer fotografías con actitudes naturales, que sean atractivas por las sensaciones que podríamos provocar con los recursos adecuados (iluminación, ángulos, expresiones, dirección de arte, etc.) y por forzar elementos cliché o exagerados dentro de la composición.



# 5. ILUSTRACIÓN



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN**
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# LA ILUSTRACIÓN HARÁ **MÁS SIMPLE** (Y MÁS DIVERTIDO) LO COMPLEJO.

NO OLVIDES QUE NO DEBES  
MEZCLAR LOS NIVELES EN LA  
MISMA PIEZA DE DISEÑO.



**Podrás usar ilustraciones cuando lo creas conveniente, pero ayudan mucho cuando la fotografía no es suficiente para visualizar una idea.**

ILUSTRACIÓN (1-3)

# TERMÓMETRO

Muchos de los recursos gráficos de nuestra identidad van a clasificarse con el termómetro UPC. Esto va a ayudarnos a decidir qué elementos usar, de acuerdo a la naturaleza de la pieza que vamos a diseñar y cómo suma a la percepción de UPC.

Todos los niveles pueden combinarse entre sí si lo crees conveniente, pero en las siguientes páginas te haremos algunas recomendaciones de uso.

*exígete*

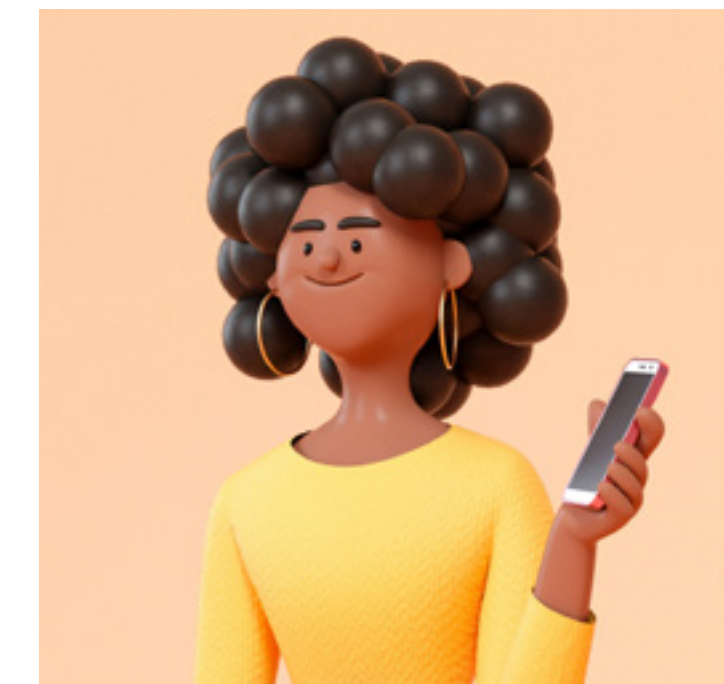
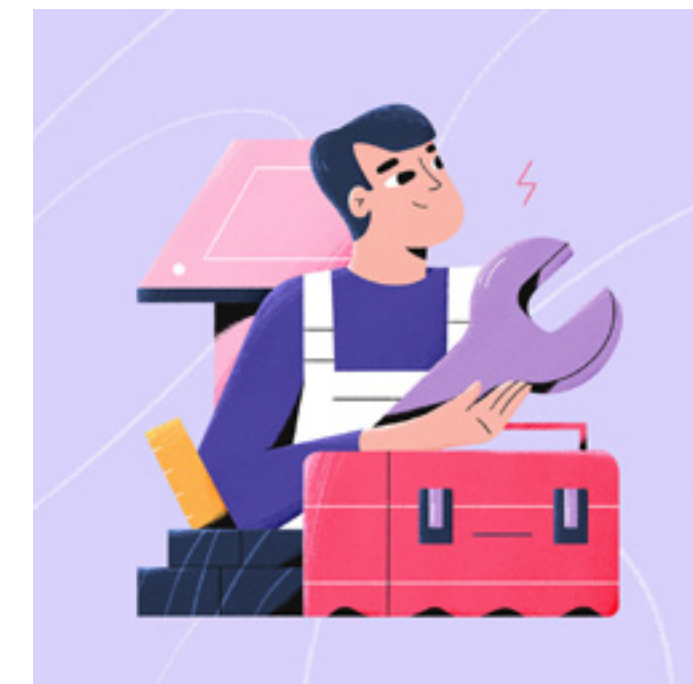
*innova*



Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3



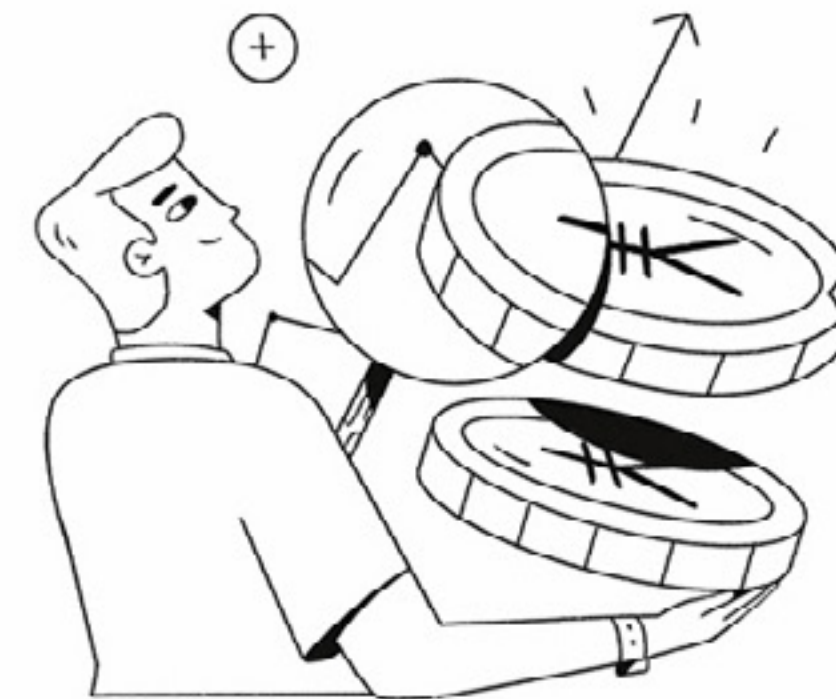
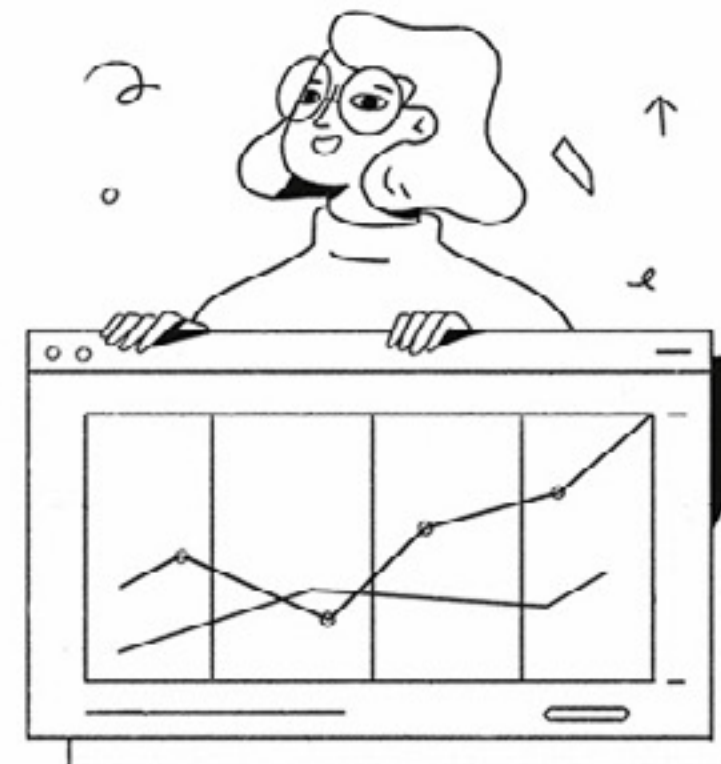
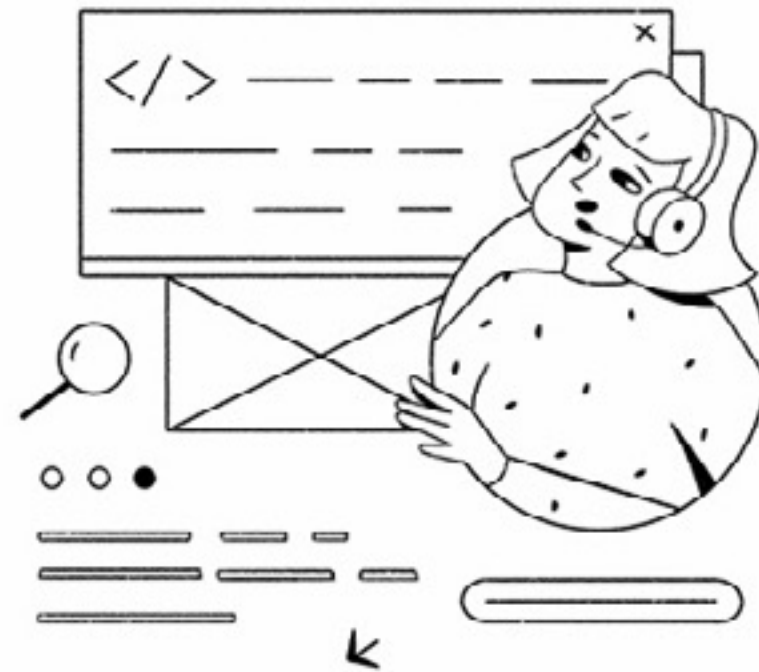
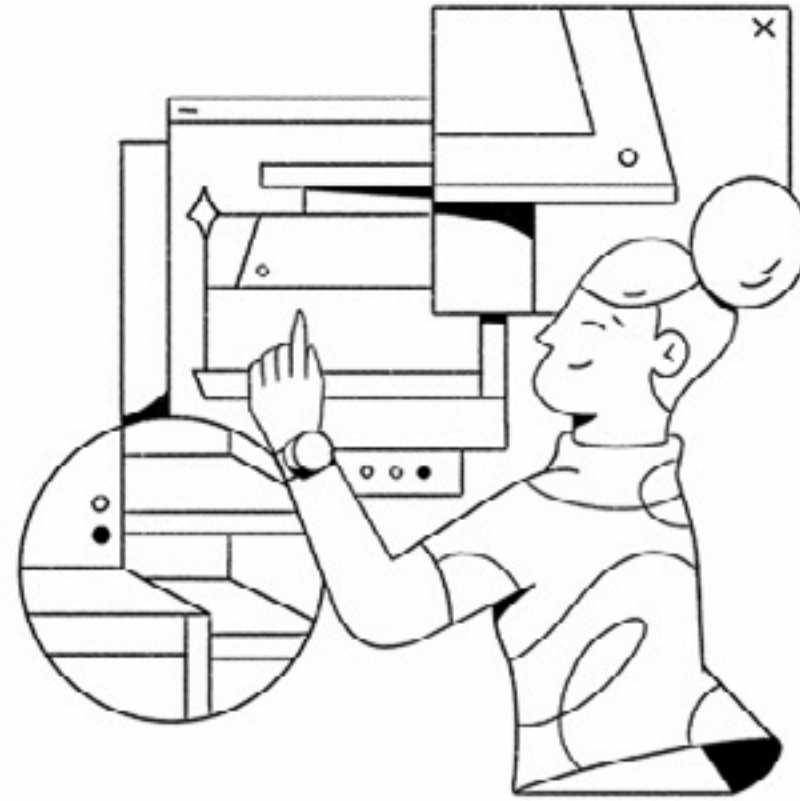
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN**
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso



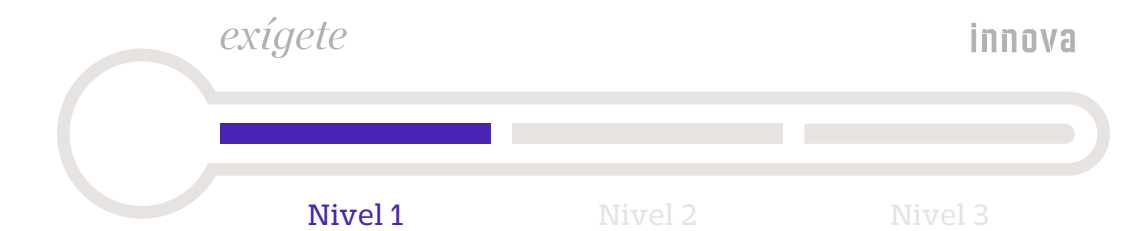
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN**
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

### Service Page Sketch



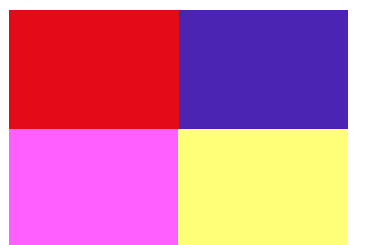
Hacia el área de Exígete tendremos ilustraciones monocromáticas y lineales. Pueden ir sobre cualquier color de la paleta y no solamente con fondo blanco, pero es preferible mantener el orden y el rigor académico que este nivel debería ayudar a proyectar.

Los trazos tendrían que ser sencillos, si se puede hasta con presencia de figuras geométricas. Retrataremos situaciones relacionadas a la vida universitaria de maneras a las que no podríamos llegar con fotografía.



#### SUGERENCIA DE MATCH:

ESTAS ILUSTRACIONES FUNCIONAN MUY BIEN CON LA PALETA DE COLOR NIVEL 3.

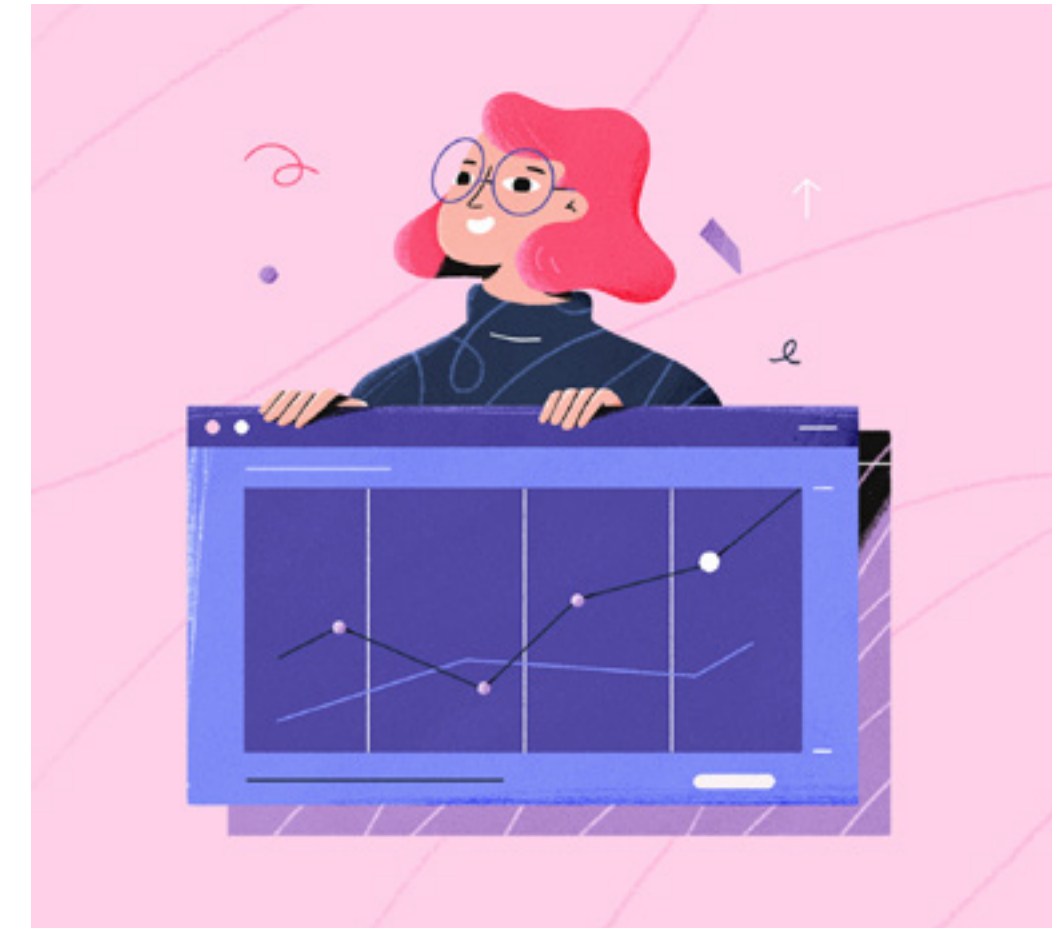
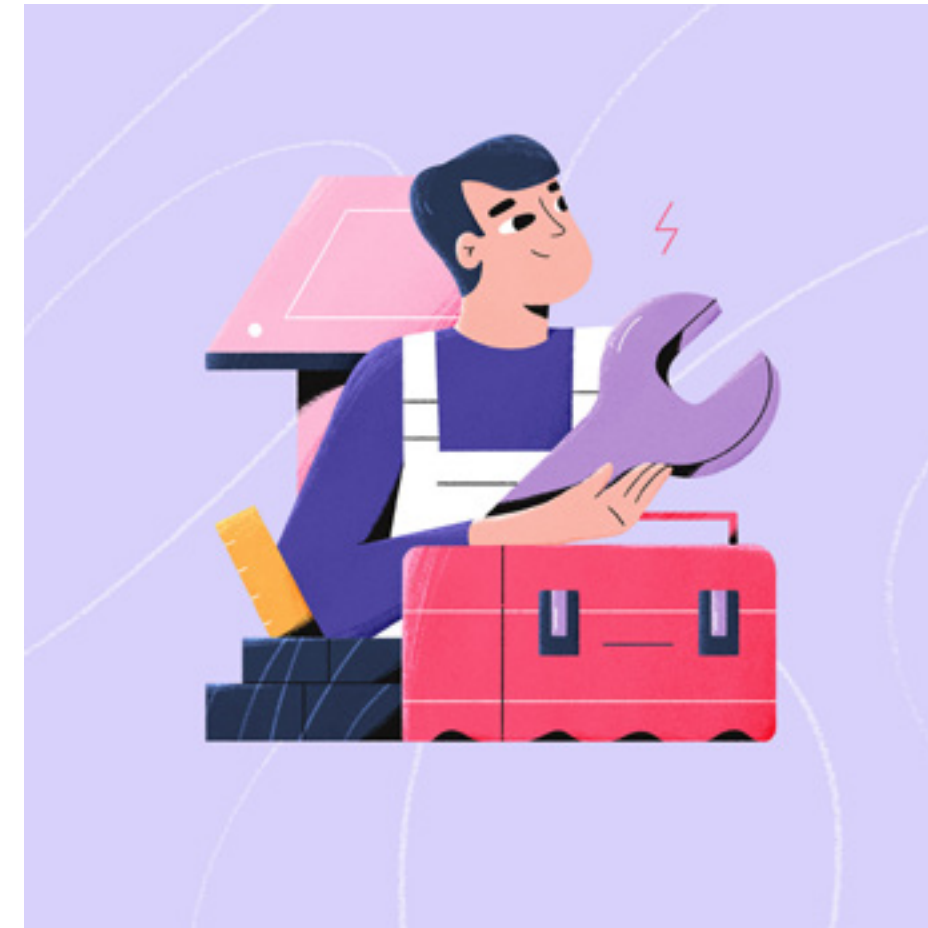


Descarga este recurso



ILUSTRACIÓN (1-3)

# NIVEL 2



Descarga este recurso

En el intermedio tendremos ilustraciones bidimensionales con mucho color. El estilo de los personajes es aparentemente sencillo y fácil de replicar, pero hay que asegurarnos que sean muy originales desde su creación.

Los trazos tendrían que ser sencillos, si se puede hasta con presencia de figuras geométricas. Retratamos situaciones relacionadas a la vida universitaria de maneras a las que no podríamos llegar con fotografía.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS ILUSTRACIONES FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS LAYOUTS DE NIVEL 2.

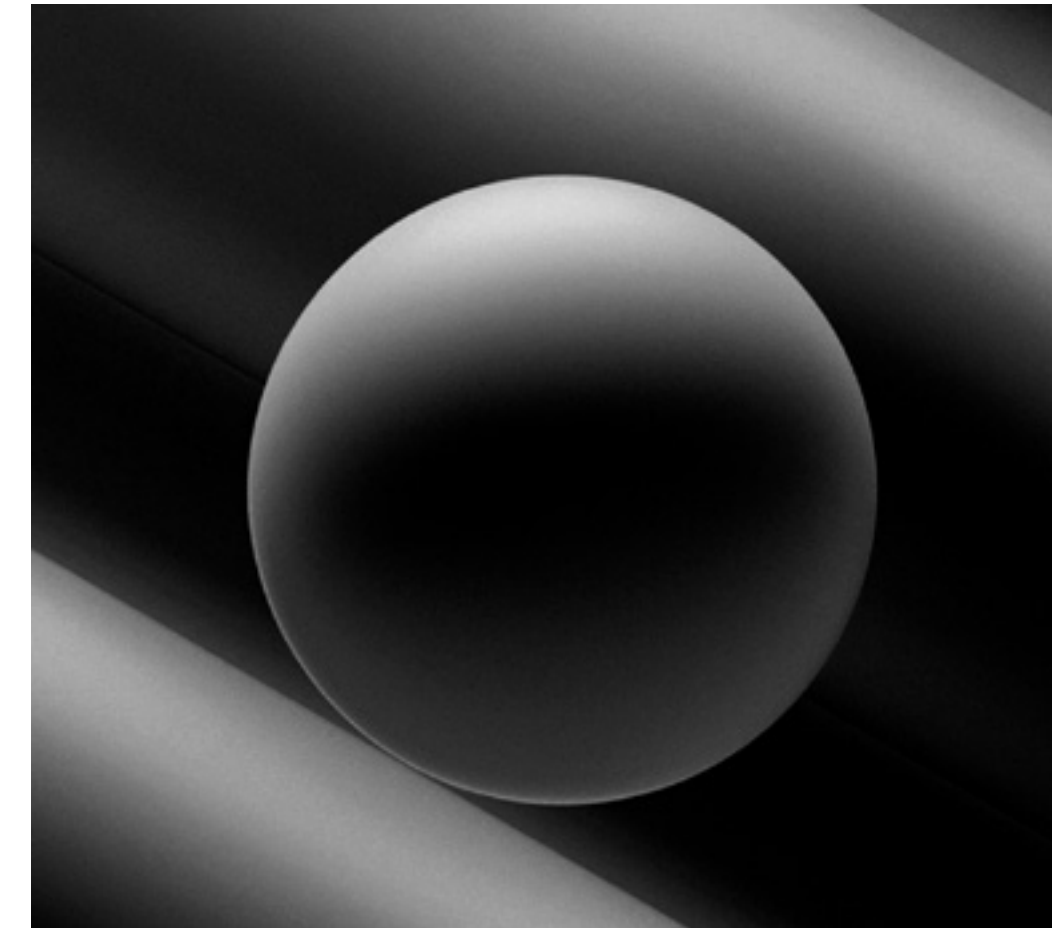
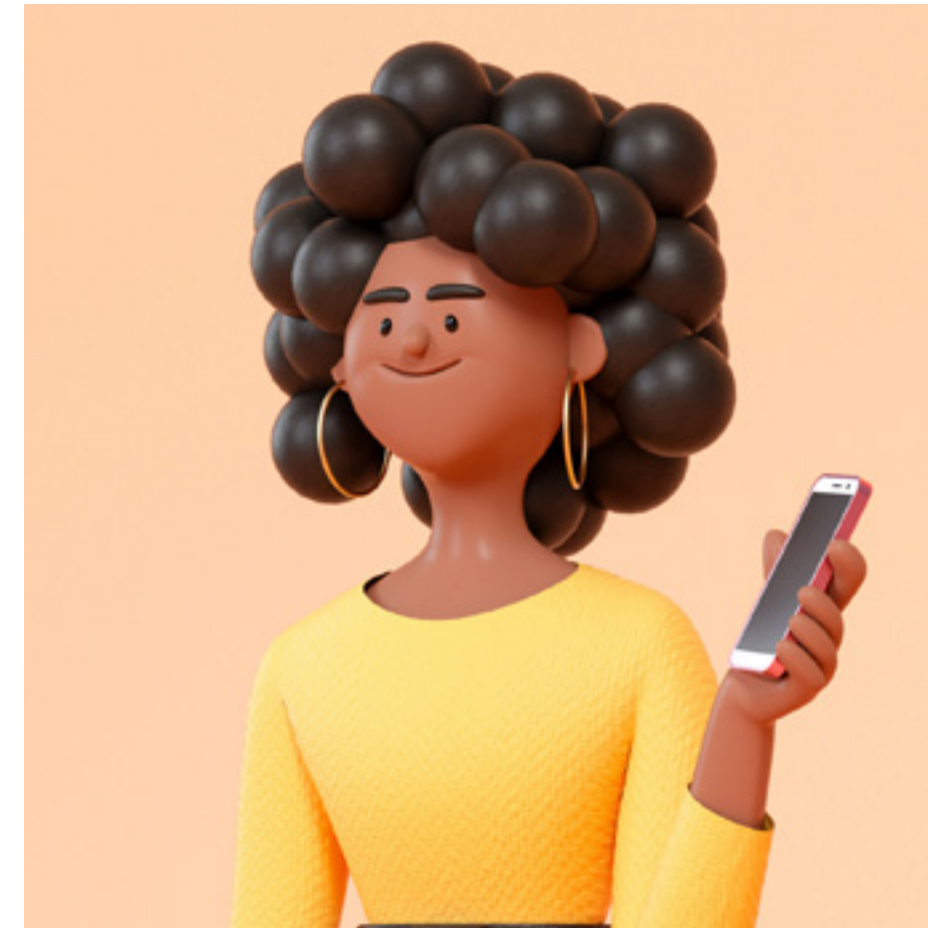


- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN**
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



ILUSTRACIÓN (1-3)

# NIVEL 3



En el lado de innova tendremos ilustraciones en 3d que pueden ir desde personajes fuera de lo común hasta composiciones abstractas. La técnica y los acabados en este nivel debe ser muy prolijos, pues estas imágenes tendrán el objetivo de reflejar el espíritu innovador y el futuro de la UPC.

Las formas tendrían que ser sencillas, si se puede hasta con presencia de figuras geométricas.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

ESTAS ILUSTRACIONES FUNCIONAN MUY BIEN CON LOS LAYOUTS DE NIVEL 1.



[Descarga este recurso](#)



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN**
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# 6. LAYOUTS



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# LOS LAYOUTS TE AYUDARÁN A SOLUCIONAR LAS COMPOSICIONES.

NO OLVIDES QUE NO DEBES USAR  
MÁS DE DOS CAJAS POR PIEZA  
DE DISEÑO.



Los layouts son parámetros bajo los cuales podrás componer. En un nivel lo harás con tipografía, color, fotografía e ilustraciones, mientras que en los otros dos niveles podrás usar la herramienta de las cajas.



# TERMÓMETRO

Muchos de los recursos gráficos de nuestra identidad van a clasificarse con el termómetro UPC. Esto va a ayudarnos a decidir qué elementos usar, de acuerdo a la naturaleza de la pieza que vamos a diseñar y cómo suma a la percepción de UPC.

Todos los niveles pueden combinarse entre sí si lo crees conveniente, pero en las siguientes páginas te haremos algunas recomendaciones de uso.

*exígete*

**innova**



Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# NIVEL 1



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

ESTE ES  
EL NIVEL 1  
DE LAYOUTS





AQUÍ UTILIZARÁS  
TIPOGRAFÍAS, COLOR,  
FOTOS, ILUSTRACIÓN  
Y PATTERNS.



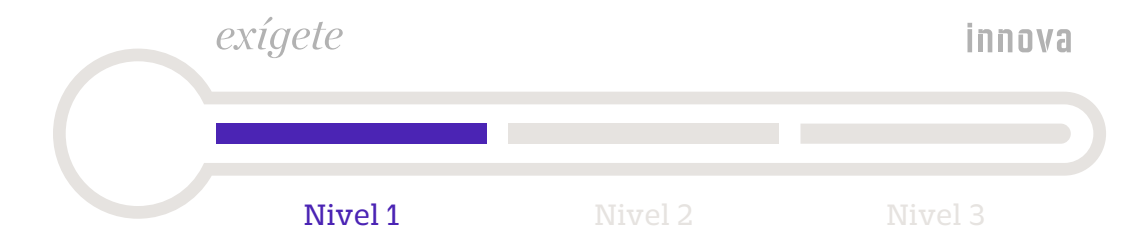
EXÍGETE

Por lo general usarás este nivel para diagramaciones tranquilas, ¡pero no te limites! Con la tipografía puedes hacer propuestas interesantes.



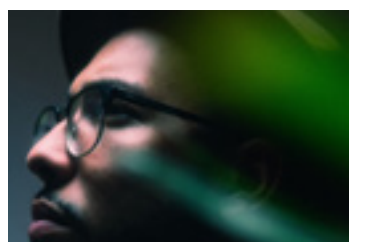
Los layouts son parámetros que te ayudarán a solucionar composiciones. En el nivel uno diagramarás con tipografía e imágenes (que pueden ser ilustraciones o fotos), pero no con las cajas que introduciremos más adelante.

El nivel 1 es el que usarás más si te quieres mantener en el área de Exígete del termómetro y proyectar una imagen más institucional.



### SUGERENCIA DE MATCH:

ESTOS LAYOUTS FUNCIONAN MUY BIEN CON LAS FOTOGRAFÍAS DE NIVEL 3.

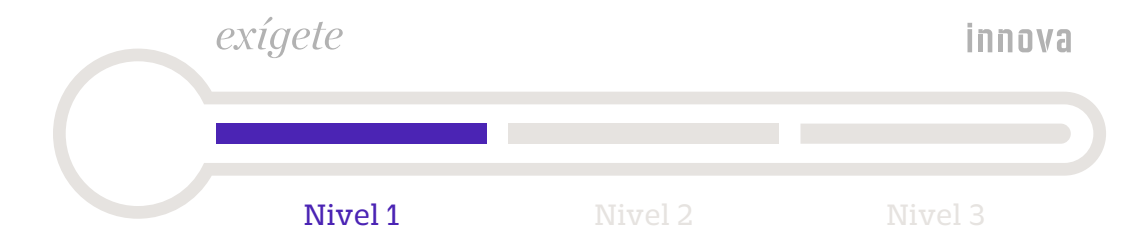


LAYOUTS (1-3)

# NIVEL 1: EJEMPLOS

Los layouts son parámetros que te ayudarán a solucionar composiciones. En el nivel uno diagramarás con tipografía e imágenes (que pueden ser ilustraciones o fotos), pero no con las cajas que introduciremos más adelante.

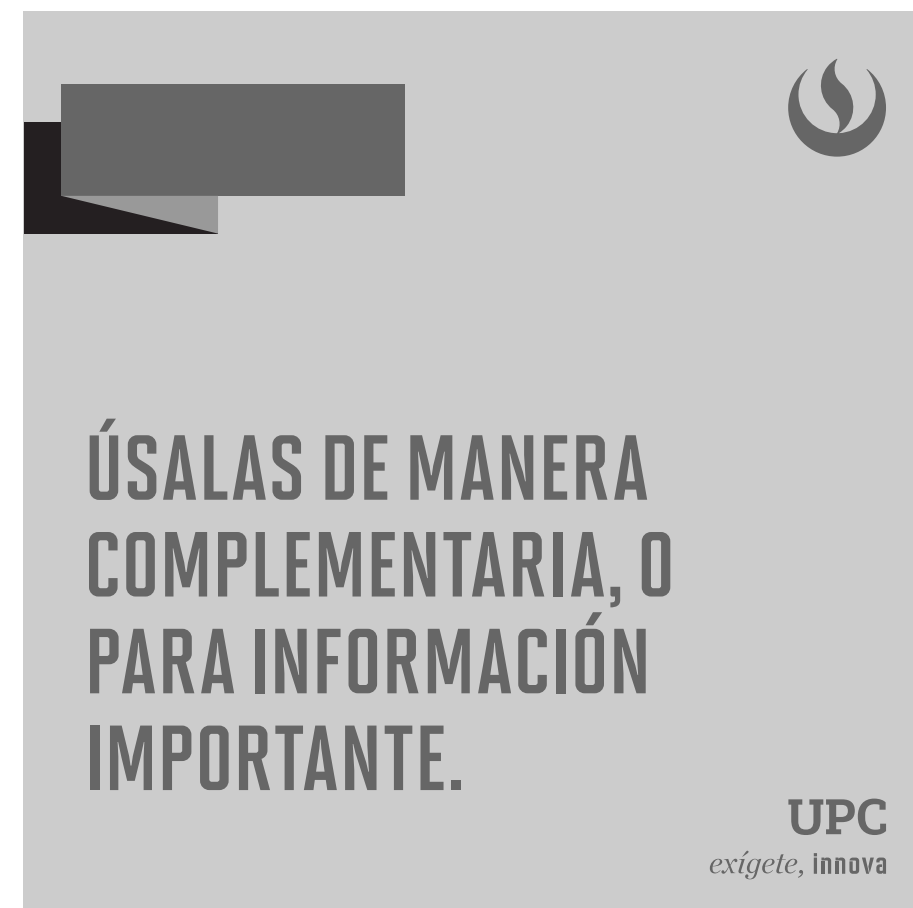
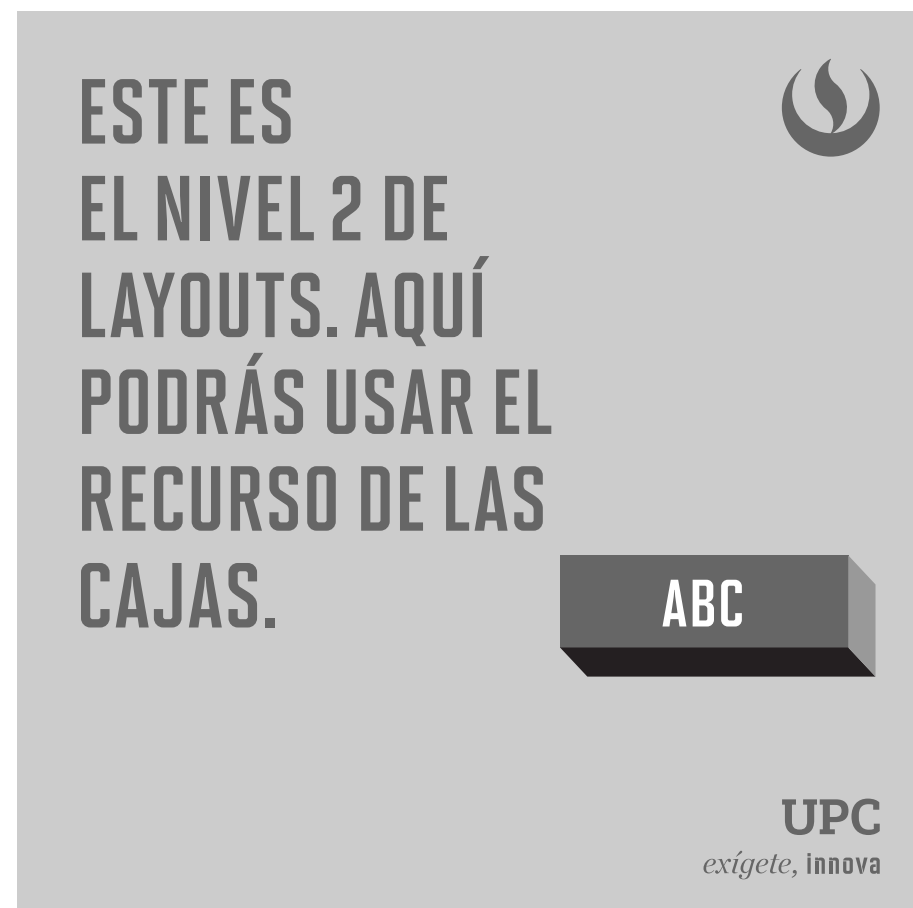
El nivel 1 es el que usarás más si te quieres mantener en el área de Exígete del termómetro y proyectar una imagen más institucional.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# NIVEL 2



El nivel 2 es un buen intermedio entre las áreas de Exígete e Innova. Úsalo cuando de requieras lograr un equilibrio entre la parte de excelencia académica y la parte innovadora de la universidad.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

[Descarga este recurso](#)



### SUGERENCIA DE MATCH:

ESTOS LAYOUTS FUNCIONAN MUY BIEN CON LAS FOTOGRAFÍAS DE NIVEL 2.





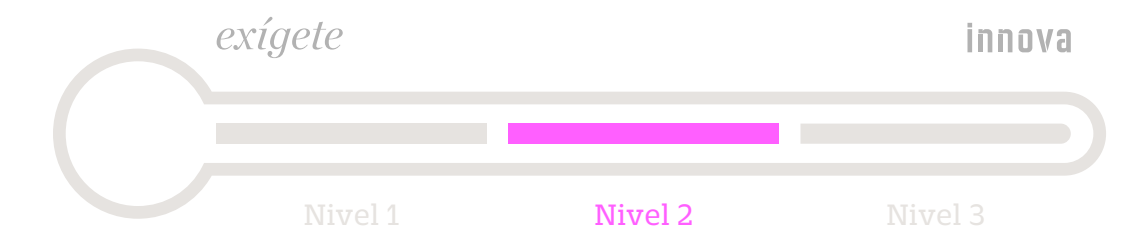
LAYOUTS (1-3)

# NIVEL 2: EJEMPLOS

El nivel 2 es un buen intermedio entre las áreas de Exígete e Innova. Úsalo cuando de requieras lograr un equilibrio entre la parte de excelencia académica y la parte innovadora de la universidad.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



[Descarga este recurso](#)

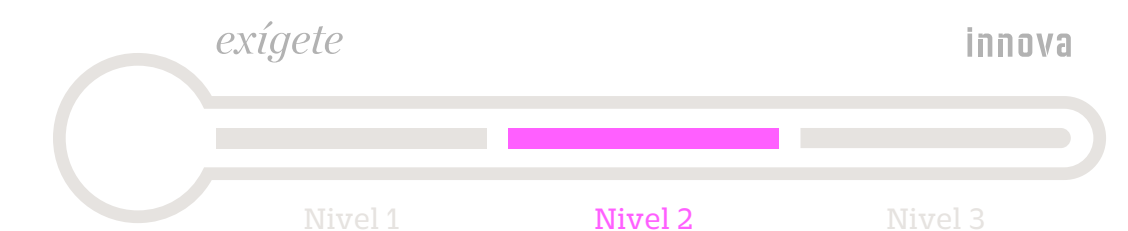
# NIVEL 2: CAJAS



En el segundo nivel de layouts podrás acceder a pequeñas cajas, que son herramientas que te ayudarán a destacar información importante mientras aportas algo de color a la composición. La intención de estas cajas es replicar elementos físicos. En ese sentido podríamos crear "cubos", "escaleras", "cintas" y demás objetos que se aplicarán dependiendo de la idea que queramos comunicar.

## ALGUNAS INDICACIONES DE USO:

1. Te recomendamos usar solo estas tres opciones de caja para este nivel.
2. Usa solo una caja por pieza de diseño.
3. La caja sirve para destacar información, por lo que no debería ocupar demasiado espacio en la composición.
4. Puedes alterar el tamaño de las cajas, pero trata de no alterar demasiado las proporciones. Serán siempre rectángulos o cuadrados.
5. Las cajas pueden llevar cualquier paleta de color.



Descarga este recurso

# NIVEL 3

El nivel 3 existe para darnos mayor libertad en el uso de las cajas, pero es a la vez el más retador, ya que es más fácil perder el control sin un buen sustento para aplicar este nivel. Úsalo cuando requieras que una pieza sea mucho más gráfica, cuando necesites composiciones más arriesgadas y acordes a la parte más vanguardista de la upc.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso



## SUGERENCIA DE MATCH:

ESTOS LAYOUTS FUNCIONAN MUY BIEN CON LAS ILUSTRACIONES DE NIVEL 1.



LAYOUTS (1-3)

# NIVEL 3

El nivel 3 existe para darnos mayor libertad en el uso de las cajas, pero es a la vez el más retador, ya que es más fácil perder el control sin un buen sustento para aplicar este nivel. Úsalo cuando requieras que una pieza sea mucho más gráfica, cuando necesites composiciones más arriesgadas y acordes a la parte más vanguardista de la upc.

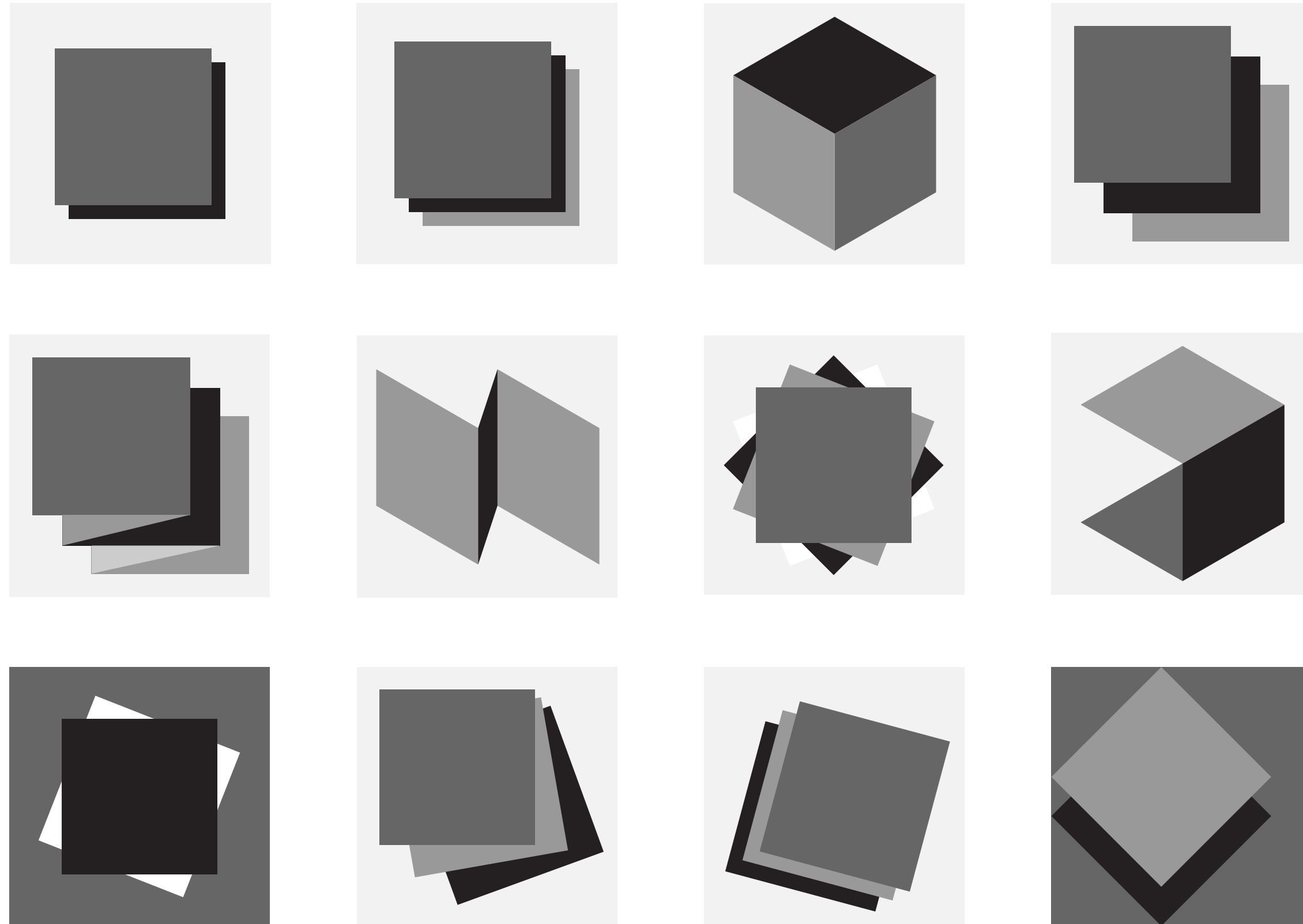


- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS**
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso



# NIVEL 3: CAJAS



[Descarga este recurso](#)

Con el tercer nivel podrás usar mucho más tipos de cajas, solo asegúrate de que el mensaje en ellas se lea correctamente y nunca las utilices como decoración. Todas las decisiones que tomes deberían tener como base un brief.

### ALGUNAS INDICACIONES DE USO:

1. Tendrás mucha libertad en este nivel, pero utiliza esa libertad pensando en lo que cada caso requiere comunicar.
2. Usa solo una caja por pieza de diseño.
3. La caja puede ocupar más espacio en la composición que en los niveles anteriores. Puedes hacer que las cajas sean protagonistas.
4. Puedes alterar el tamaño de las cajas, pero siempre serán rectángulos o cuadrados.
5. Las cajas pueden llevar cualquier paleta de color.



# 7. PATTERNS

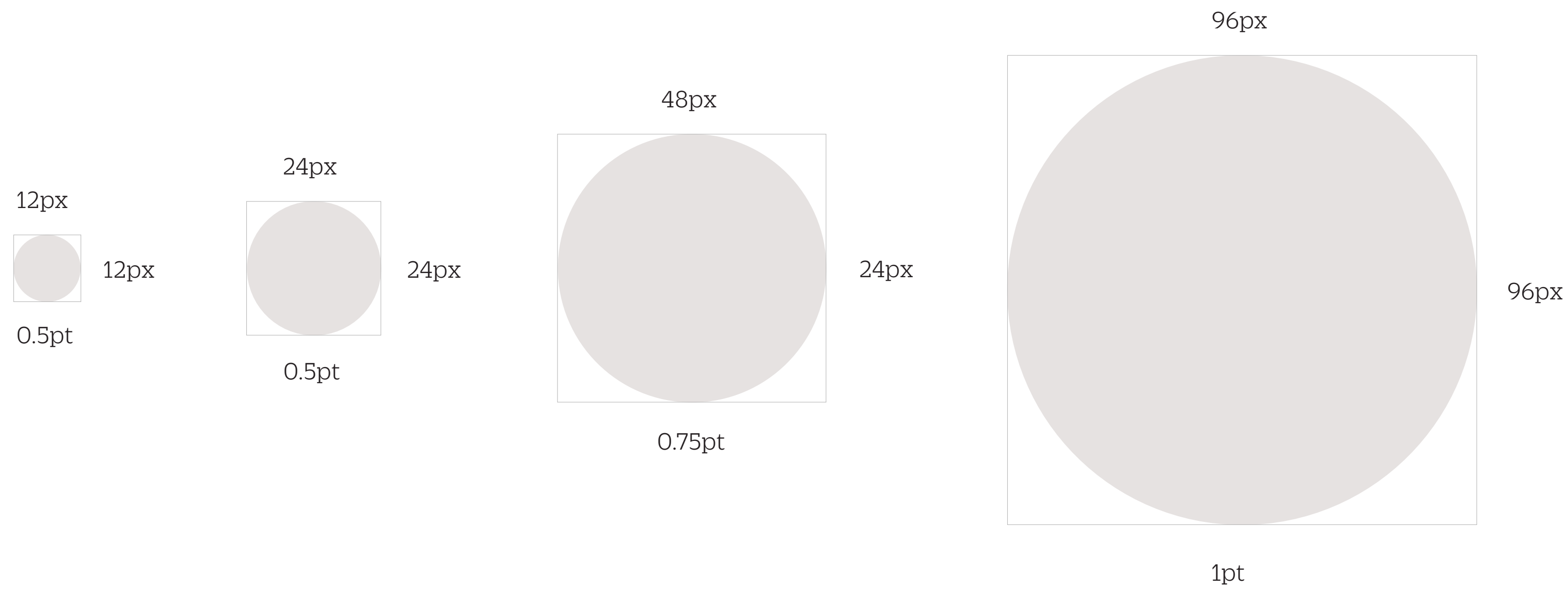


- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS**
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# TAMAÑOS BÁSICOS DE UNIDAD

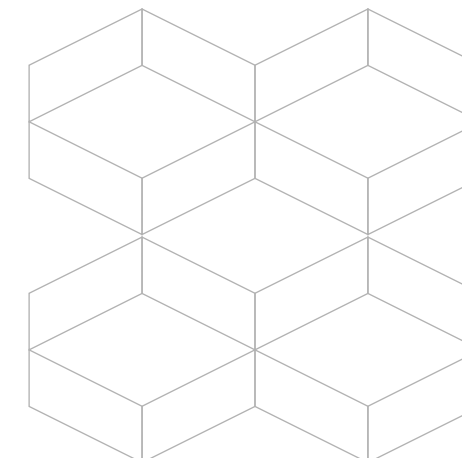
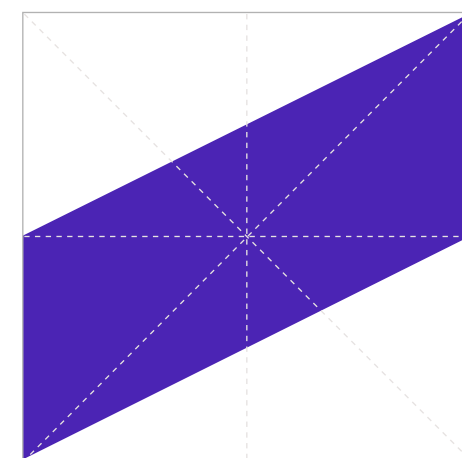
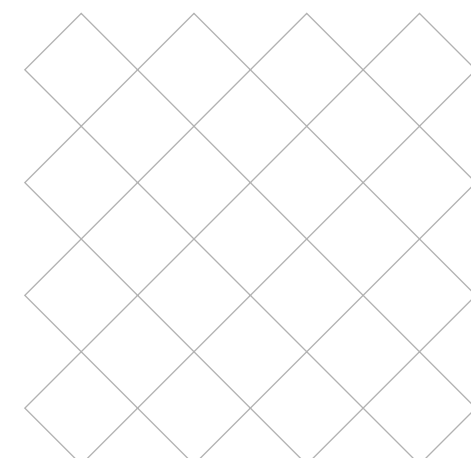
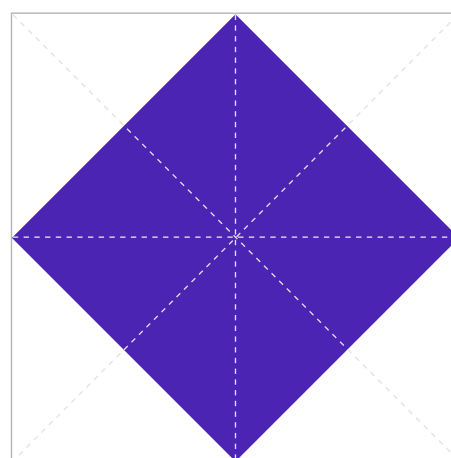
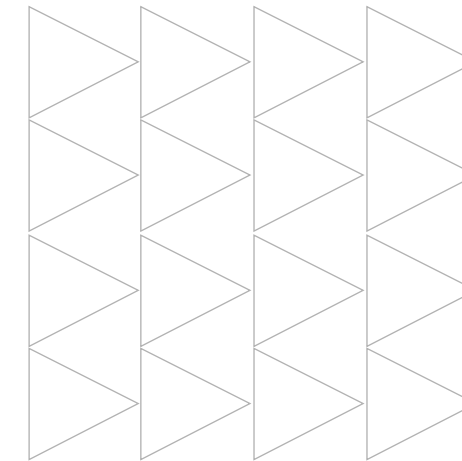
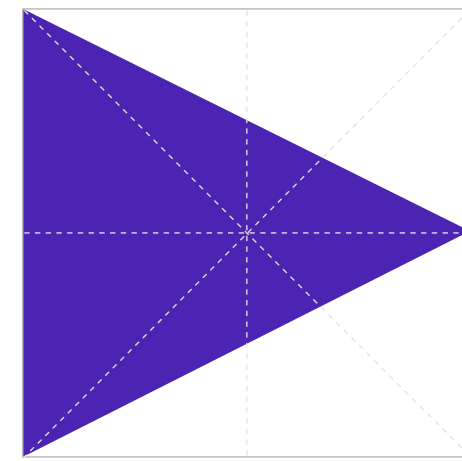
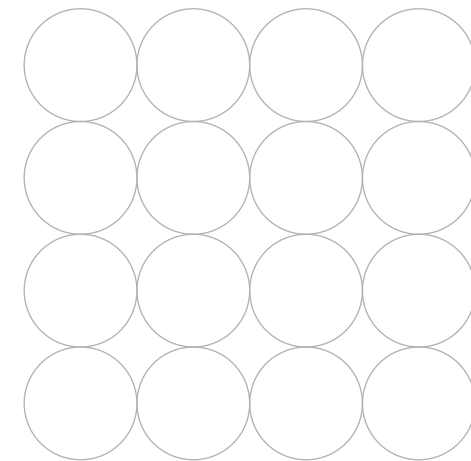
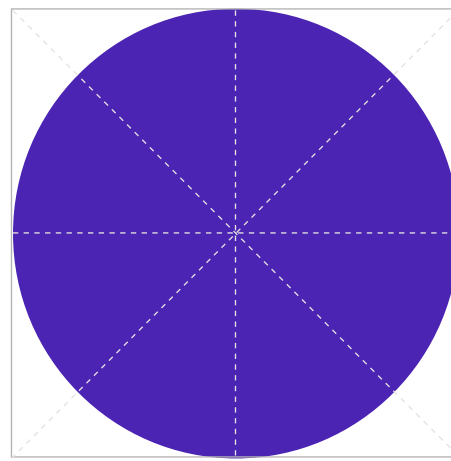
Las unidades base pueden tener medidas de 12x12, 24x24, 48x48, o 96x96. De esta manera se garantiza que funcione bien con el espaciado de la página que en general funciona con múltiplos de 8.

Respectivamente el grosor de línea debe ser de 0.5 para las dos primeras, 0.75 y 1pt para que visualmente el patrón se mantenga ligero y de jerarquía baja sirviendo su propósito decorativo y sin distraer de los otros elementos de la página.





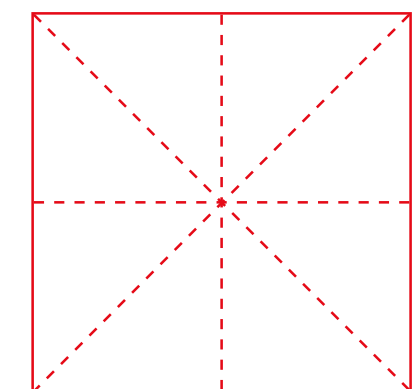
# MALLA Y VARIACIONES



Para garantizar la simetría y que sea fácil de cortar y generar máscaras de recorte sobre el patrón, la única malla de repetición aceptada es la cuadrangular, donde cada caja que se contiene el patrón es un cuadrado perfecto.

El patrón puede solamente reflejarse (nunca rotarse) para generar distintas variaciones de la malla general, de esta manera se mantiene la simetría pero se permite tener un mayor número de posibilidades usando el mismo elemento base.

Figura base



# MALLA Y VARIACIONES

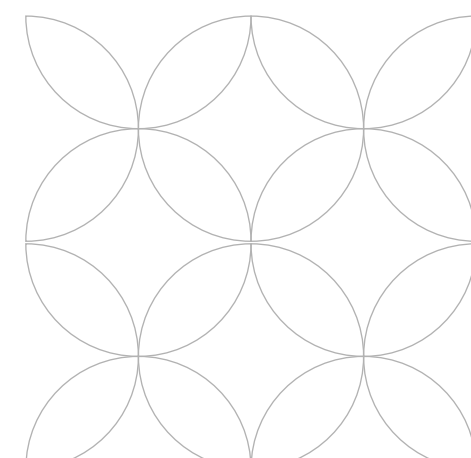
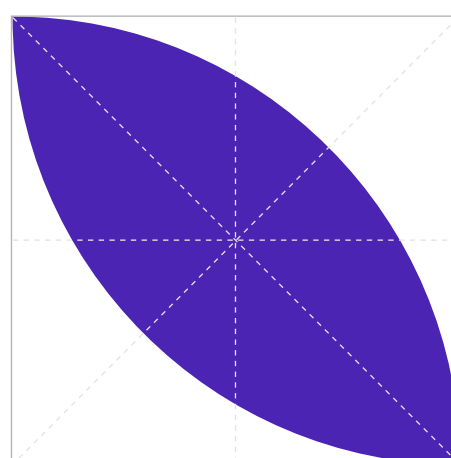
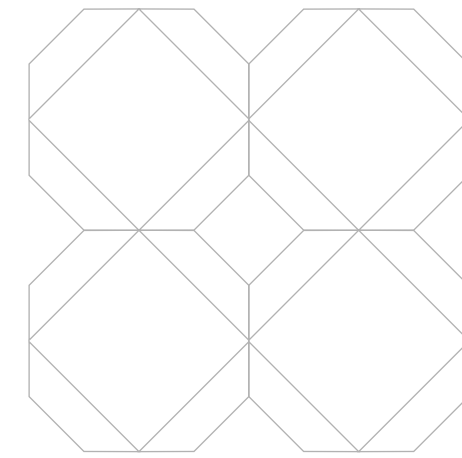
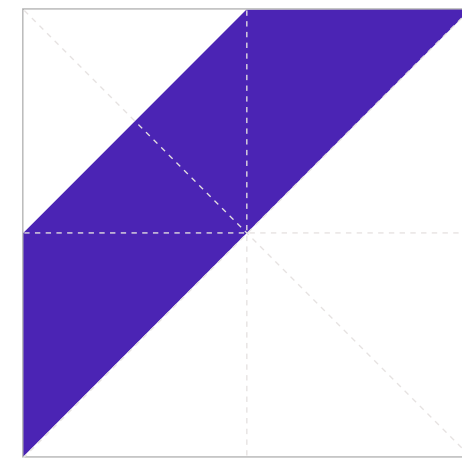
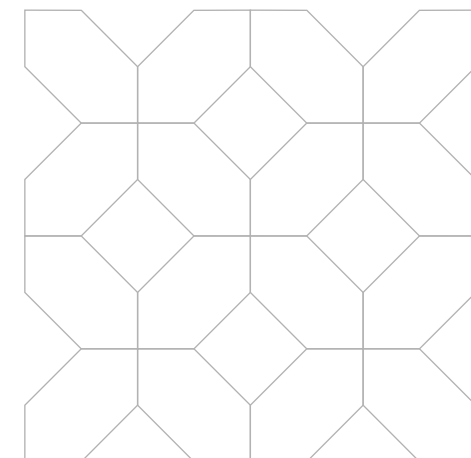
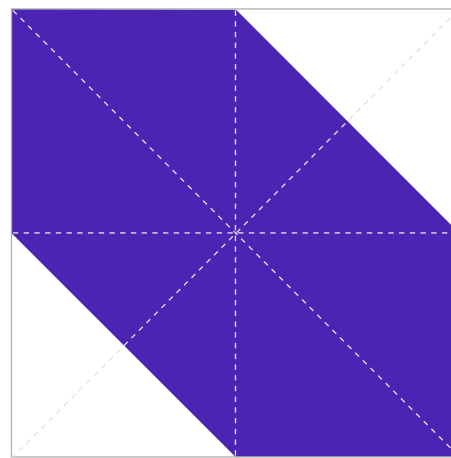
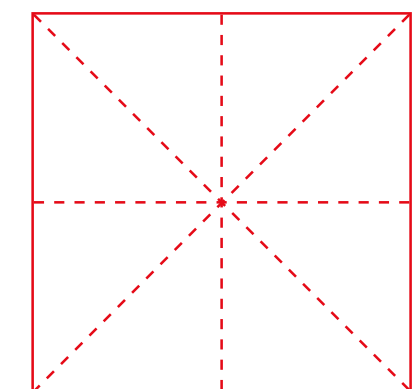


Figura base

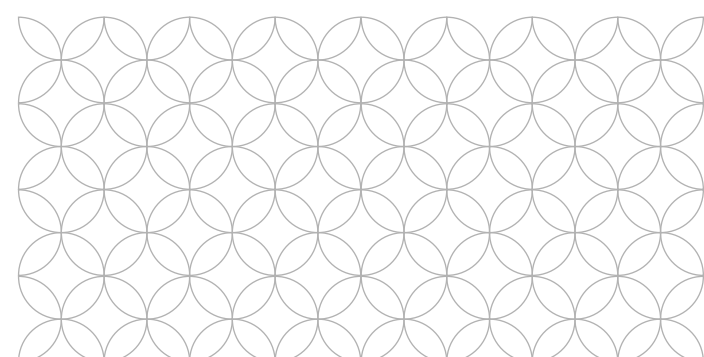
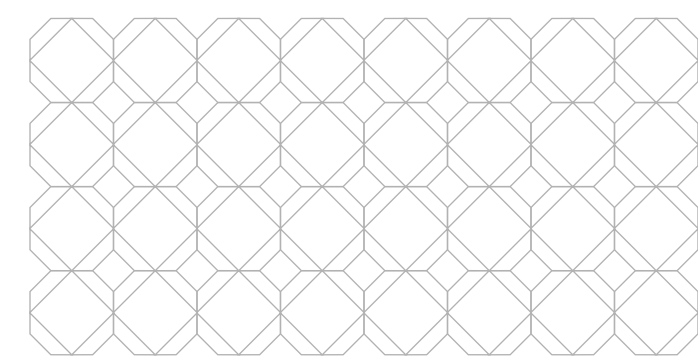
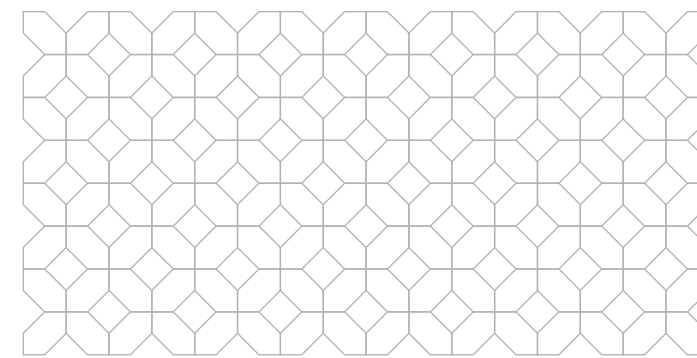
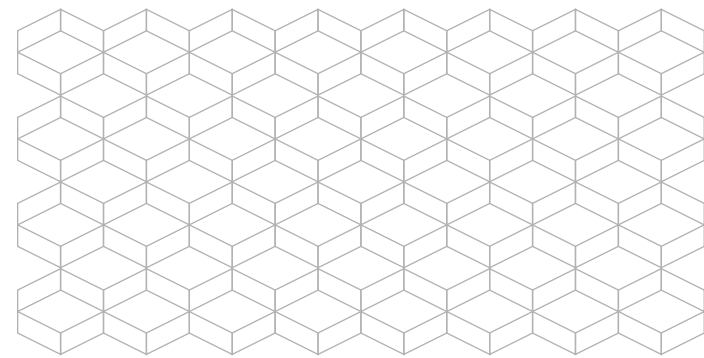
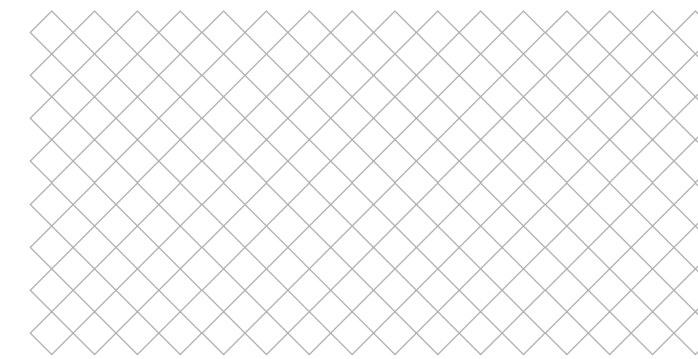
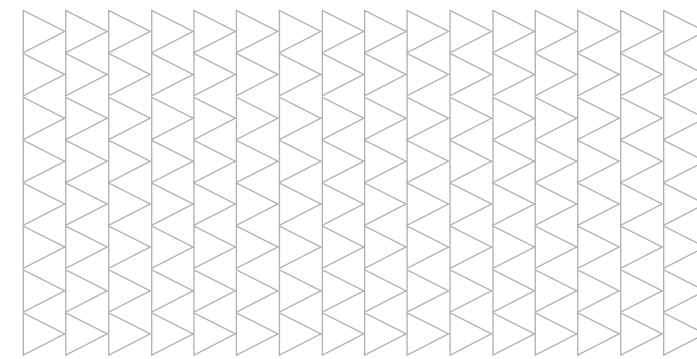
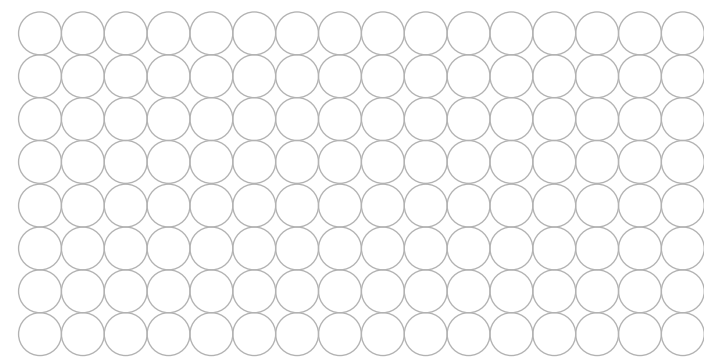


Para garantizar la simetría y que sea fácil de cortar y generar máscaras de recorte sobre el patrón, la única malla de repetición aceptada es la cuadrangular, donde cada caja que se contiene el patrón es un cuadrado perfecto.

El patrón puede solamente reflejarse (nunca rotarse) para generar distintas variaciones de la malla general, de esta manera se mantiene la simetría pero se permite tener un mayor número de posibilidades usando el mismo elemento base.



# PATTERNS DESPLEGADOS



[Descarga este recurso](#)

A continuación se exponen los 7 patrones definidos para ser usados en distintas secciones de la arquitectura de la página.

En cada uno se va a encontrar la figura base, el patrón en sus 3 variaciones de tamaño como componente del tamaño de una página y el componente con su tamaño de móvil.

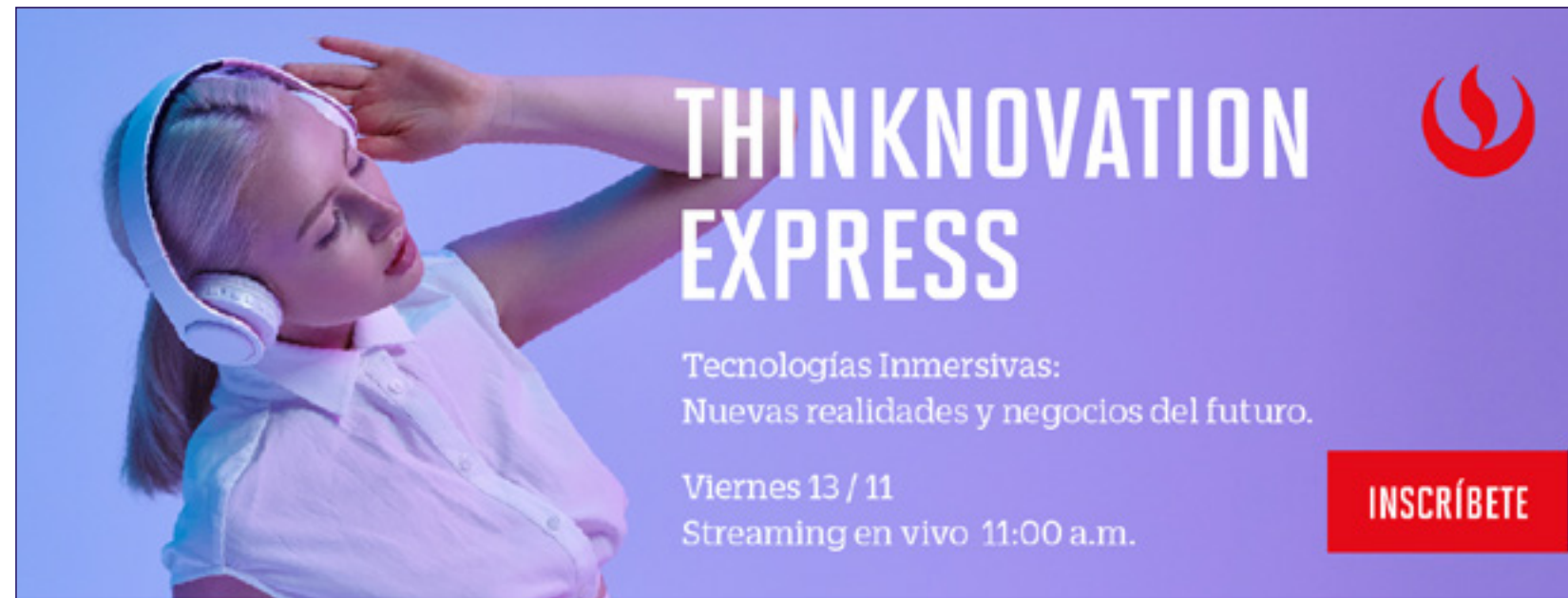




PATTERNS

# PATTERNS EN PIEZAS DE COMUNICACIÓN

Los patterns nos van a servir como un recurso secundario, por lo que tendrás que usarlos discretamente y solo cuando creas necesario enriquecer un poco las piezas.



**SUGERENCIA DE MATCH:**

LOS PATTERNS SE PUEDEN USAR EN CUALQUIER NIVEL, PERO FUNCIONAN MEJOR CON LAYOUTS DE NIVEL 1, COMO RECURSO DE APOYO.

A B C



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS**
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# 8. EJEMPLOS DE USO



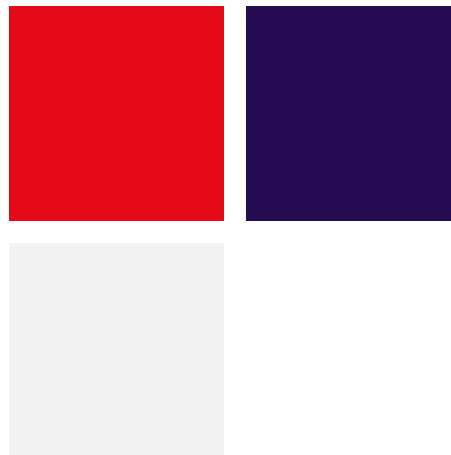
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO**
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



TEMPLATES

# EJEMPLOS DE USO: BANNERS

COLOR:  
NIVEL 1



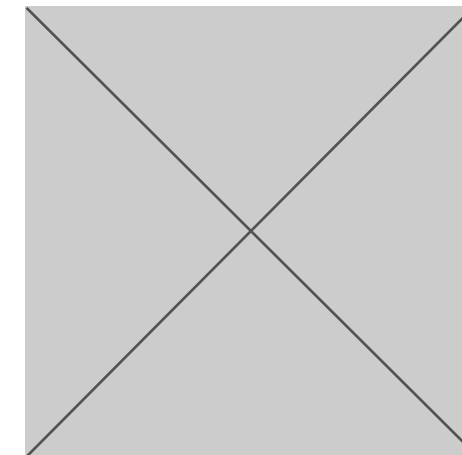
FOTOGRAFÍA:  
NIVEL 2



LAYOUT:  
NIVEL 1



ILUSTRACIÓN:  
NO



RESULTADO:



Descarga este recurso

Te mostraremos algunos ejemplos sobre cómo hay que combinar todos los recursos en el playbook, pero primero hay que dejar claras algunas reglas:

**ALGUNAS INDICACIONES DE USO:**

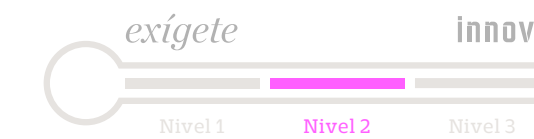
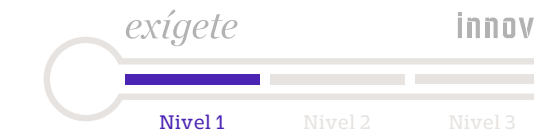
1. No combines niveles del mismo recurso en una misma pieza, cada nivel tiene lo suficiente para orientar una pieza de comunicación a un objetivo determinado.
2. Si vas a usar fotografía o ilustración, no las uses juntas en una misma pieza.
3. Tus opciones de juego van más allá de lo representado en este documento, solo acuérdate de los parámetros que hemos puesto.



TEMPLATES

# EJEMPLOS DE USO: BANNERS

Así como hemos usado el termómetro para clasificar cada nivel de cada recurso, podemos usarlo para medir la temperatura de una pieza de comunicación completa.



AQUÍ VEMOS COMO LA MISMA PIEZA PUEDE SER RESUELTA DESDE TRES ENFOQUES DIFERENTES.

Descarga este recurso



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

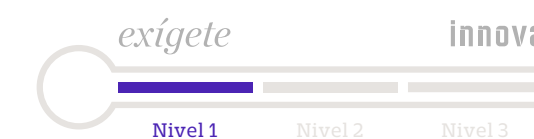


# EJEMPLOS DE USO: PIEZAS DIGITALES

Así como hemos usado el termómetro para clasificar cada nivel de cada recurso, podemos usarlo para medir la temperatura de una pieza de comunicación completa.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



[Descarga este recurso](#)



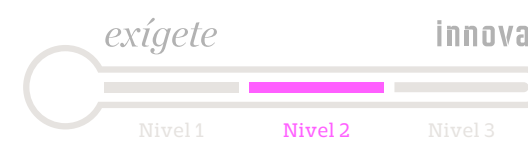
TEMPLATES

# EJEMPLOS DE USO: AVISOS

Así como hemos usado el termómetro para clasificar cada nivel de cada recurso, podemos usarlo para medir la temperatura de una pieza de comunicación completa.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

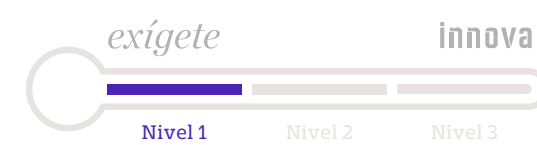


[Descarga este recurso](#)



# PAPELERÍA: TARJETA

Te mostramos algunas piezas de papelería en las que hemos usado el nivel Exígete, que nos resultó más apropiado para materiales institucionales.



Descarga este recurso



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO**
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

TEMPLATES

# PAPELERÍA: A4 Y CARPETA

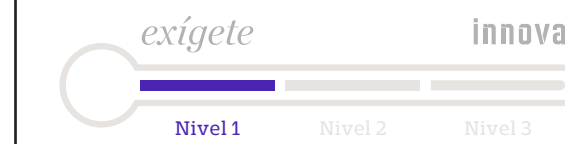
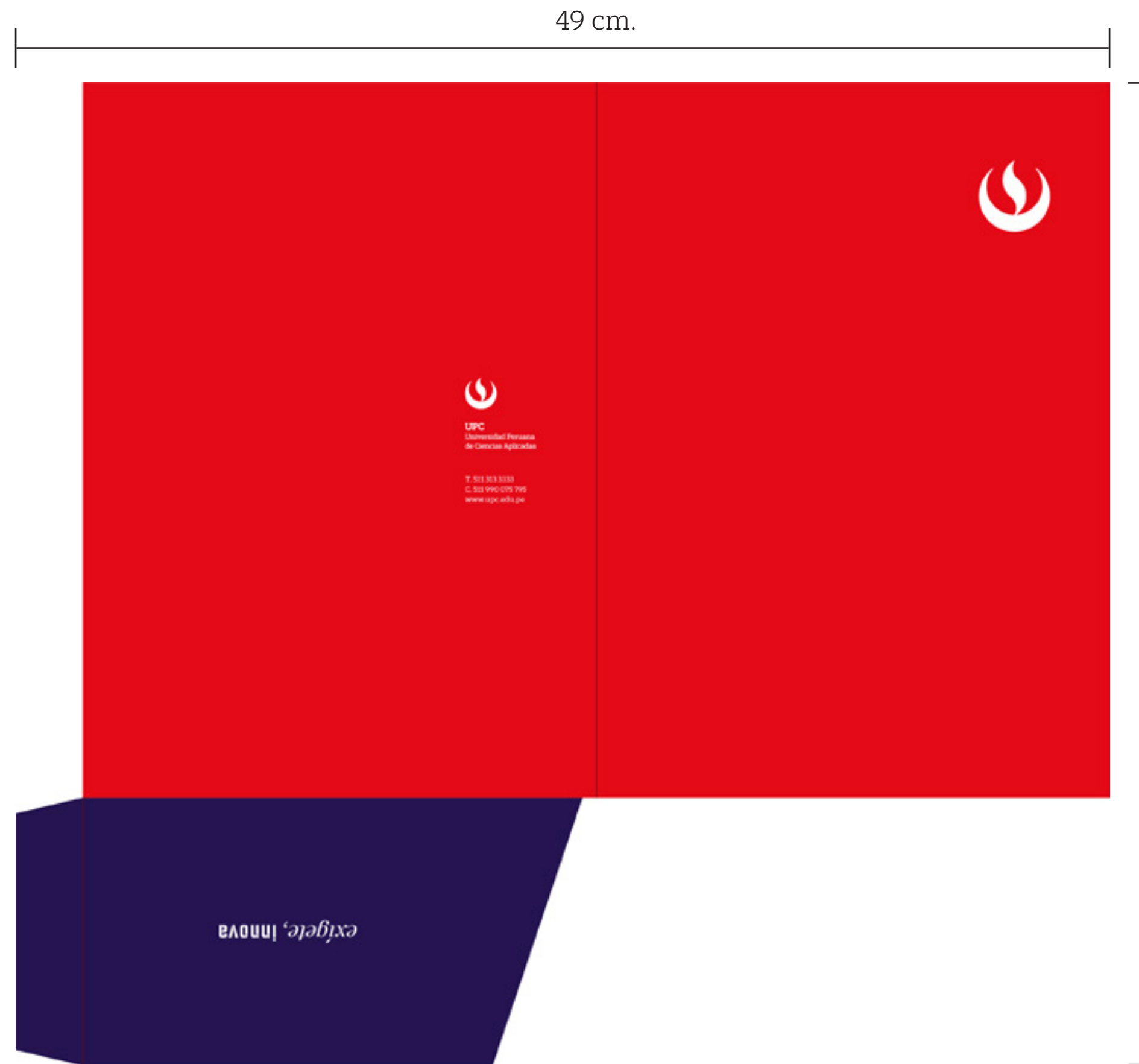
Te mostramos algunas piezas de papelería en las que hemos usado el nivel Exígete, que nos resultó más apropiado para materiales institucionales.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Descarga este recurso

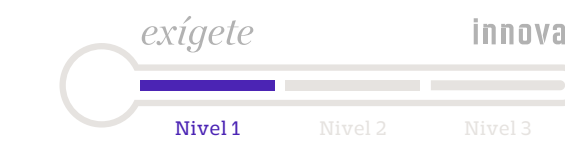
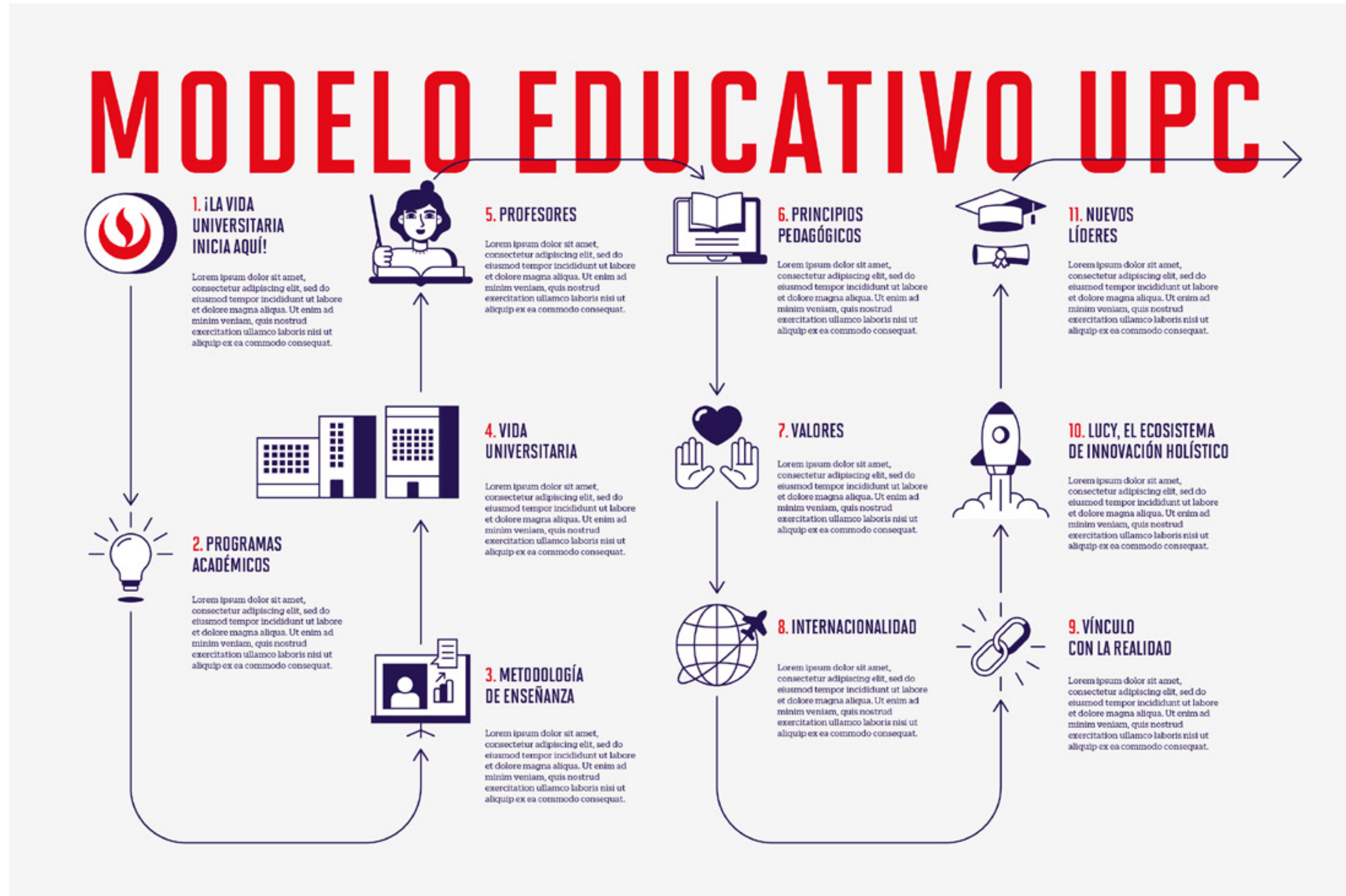


# INFOGRAFÍA

Hemos diseñado un ejemplo de Infografía utilizando el nivel más básico de ilustración. Esto no quiere decir que no puedas usar los niveles más complejos, solo asegúrate que la información se comunique debidamente.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

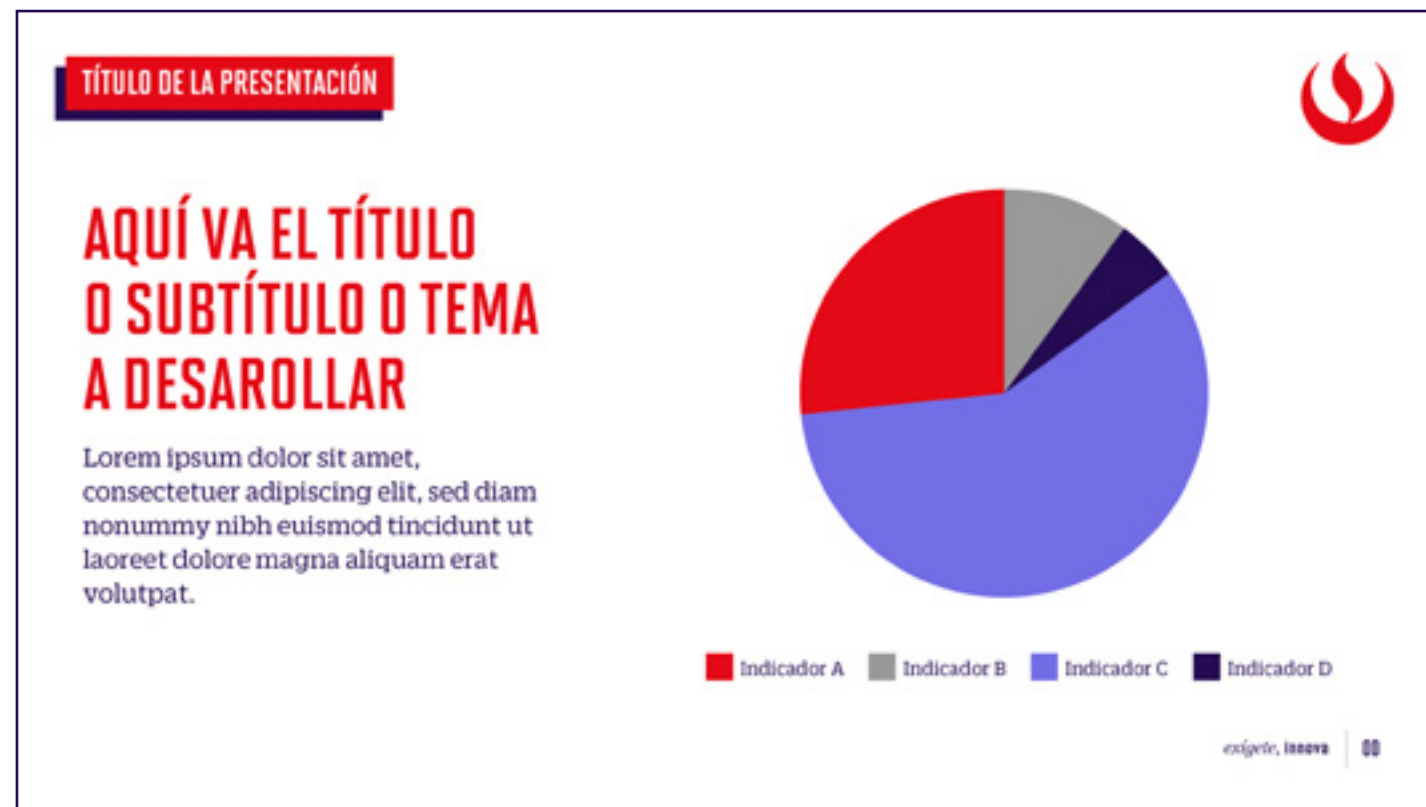


Descarga este recurso

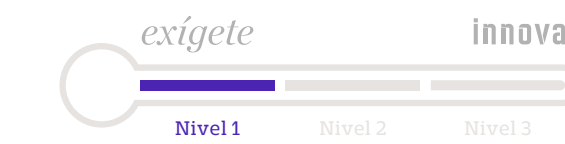


# PLANTILLAS PPT

Plantillas para presentaciones en Powerpoint o Keynote. En el archivo original verás más escenarios resueltos con dos niveles diferentes del termómetro.



Descarga este recurso

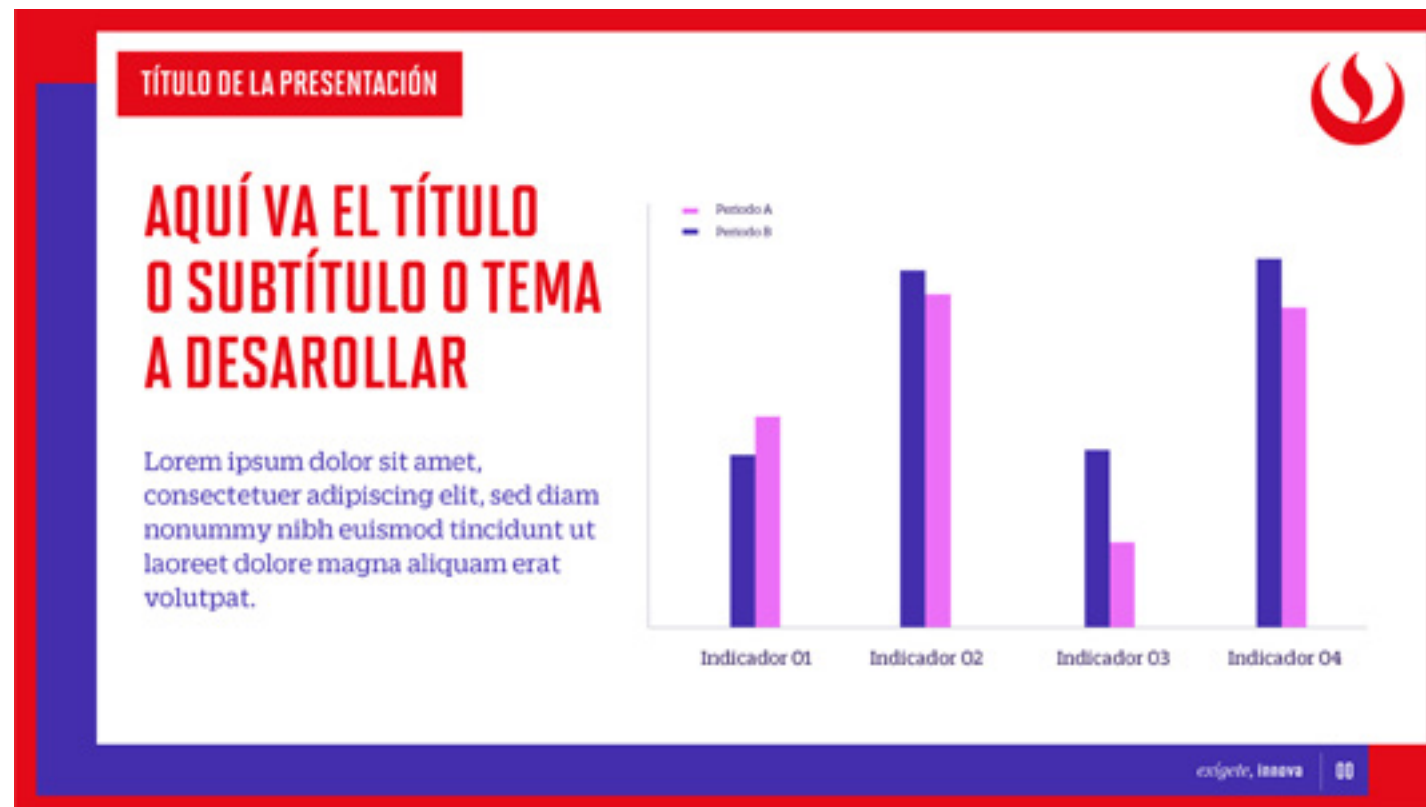


- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# PLANTILLAS PPT

Plantillas para presentaciones en Powerpoint o Keynote. En el archivo original verás más escenarios resueltos con dos niveles diferentes del termómetro.



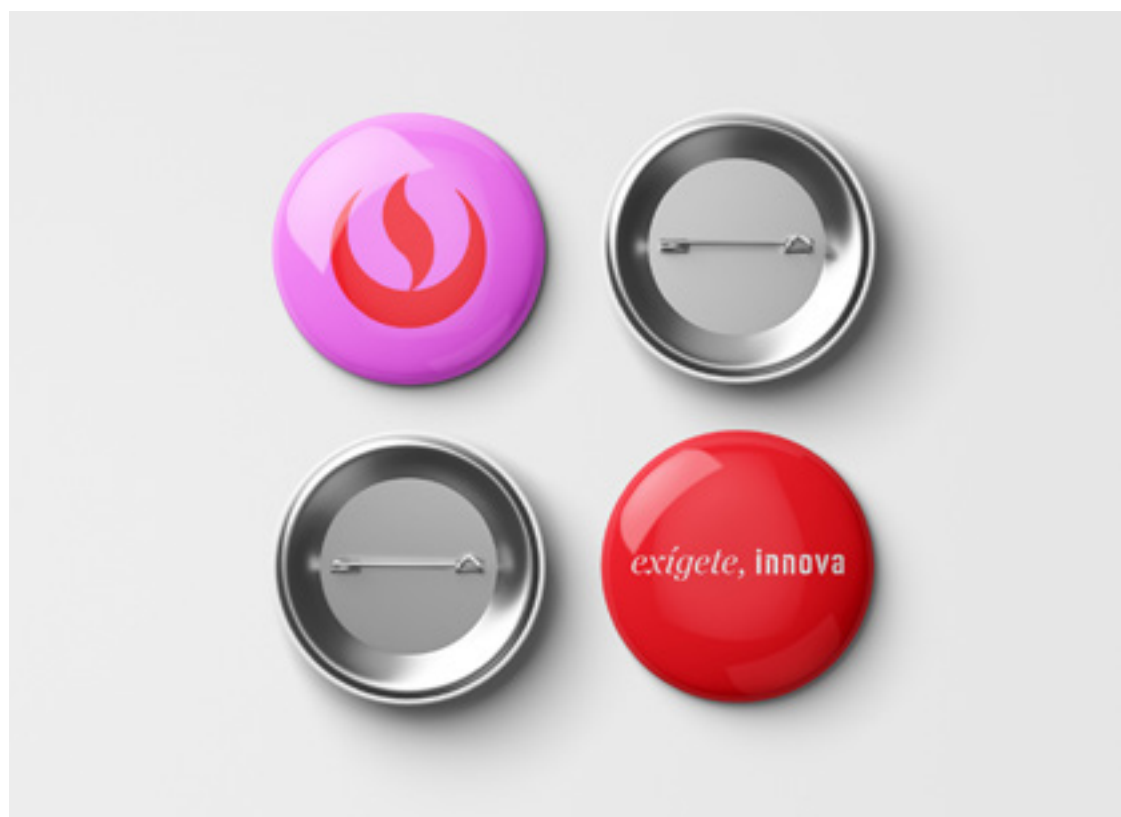
Descarga este recurso



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

# MERCHANDISING

Estas son algunas aplicaciones básicas del playbook en merchandising.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO**
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso

# 9. GENERACIÓN UPC



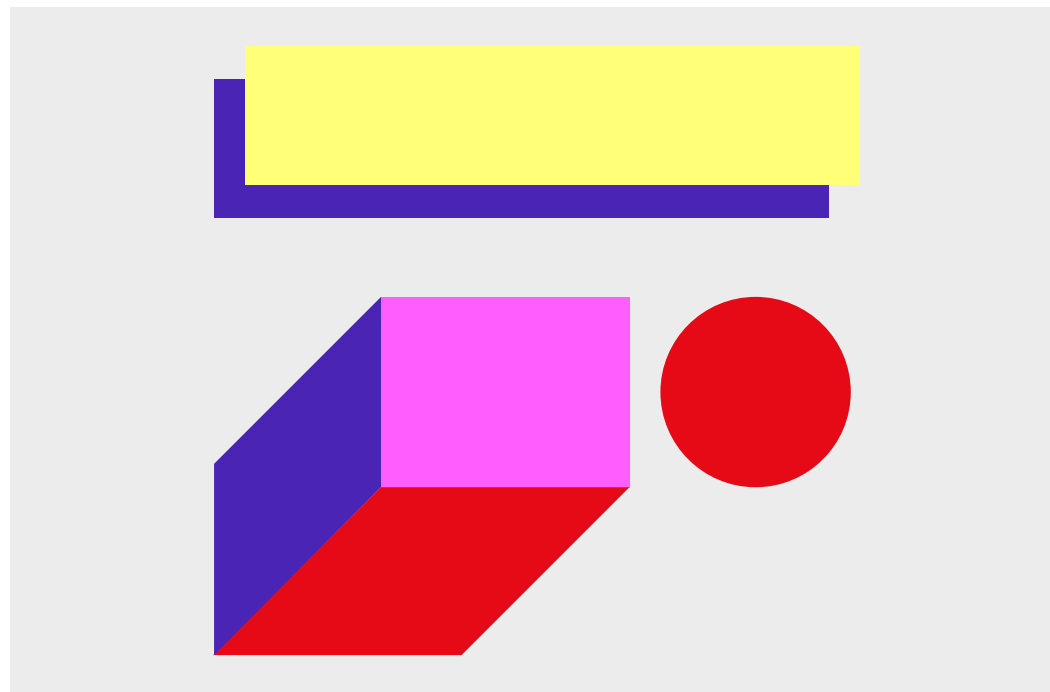
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC**
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



GENERACIÓN UPC

# ELEMENTOS

Usaremos dos tipos de cajas, agregando elementos circulares solo para Generación UPC.



Color Nivel 3

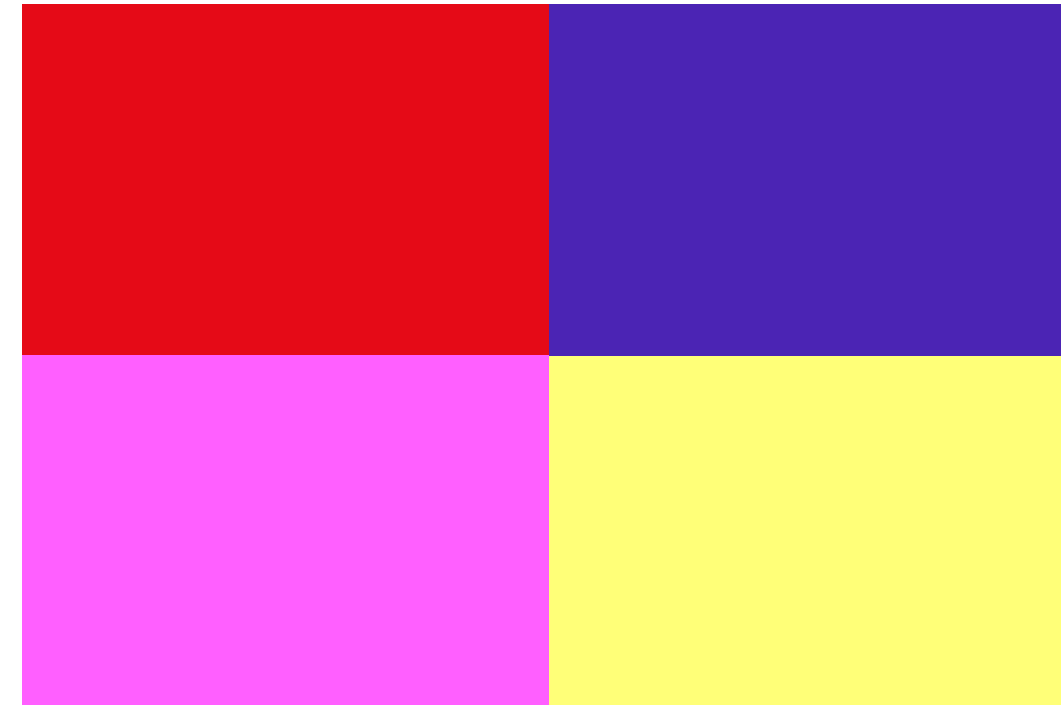


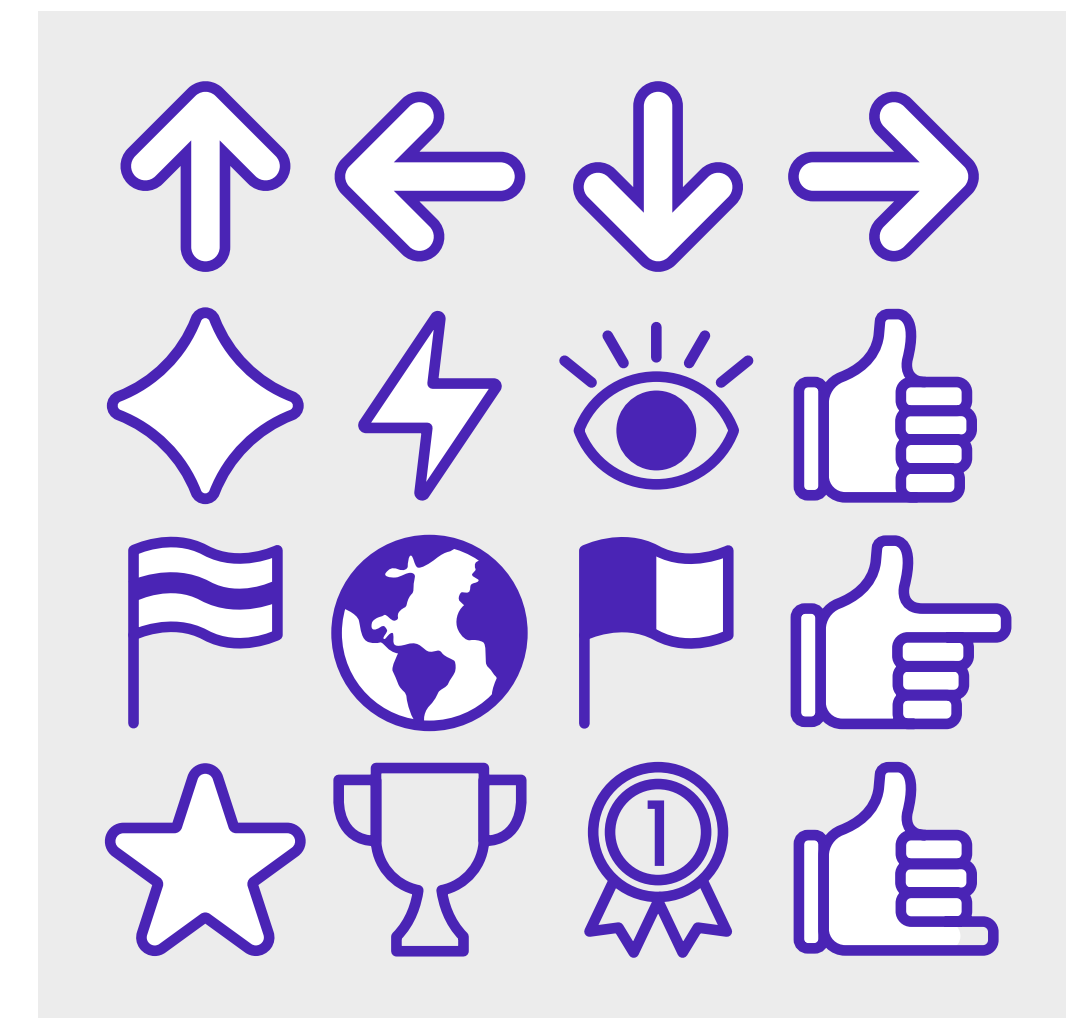
Ilustración Nivel 3



Fotografía Retrato nivel 2



Iconografía solo para Generación UPC



Generación UPC se ha pensado concretamente para las redes sociales de Prospección Pregrado y se dirige a nuestra audiencia más joven, por lo que hemos querido utilizar el Nivel Innova del termómetro e incluso llevarlo un poco más allá.

En la fórmula para armar esta identidad hemos agregado algunos elementos circulares a las cajas regulares, así como un set de íconos que actuarían como stickers. Recomendamos fotografías de retrato en la medida de lo posible, así como ilustración 3d.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC**
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



GENERACIÓN UPC

# PIEZAS



Generación UPC se ha pensado concretamente para las redes sociales de Prospección Pregrado y se dirige a nuestra audiencia más joven, por lo que hemos querido utilizar el Nivel Innova del termómetro e incluso llevarlo un poco más allá.

En la fórmula para armar esta identidad hemos agregado algunos elementos circulares a las cajas regulares, así como un set de íconos que actuarían como stickers. Recomendamos fotografías de retrato en la medida de lo posible, así como ilustración 3d.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC**
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# 10. EPE



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE**
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# ELEMENTOS

Para EPE hemos respetado lo que ya estaba diseñado con anterioridad, ya que era fácilmente adaptable al playbook. No obstante, agregamos nuestra paleta de colores actual un estilo de ilustración simple y lineal y fotografías del primer y segundo nivel.

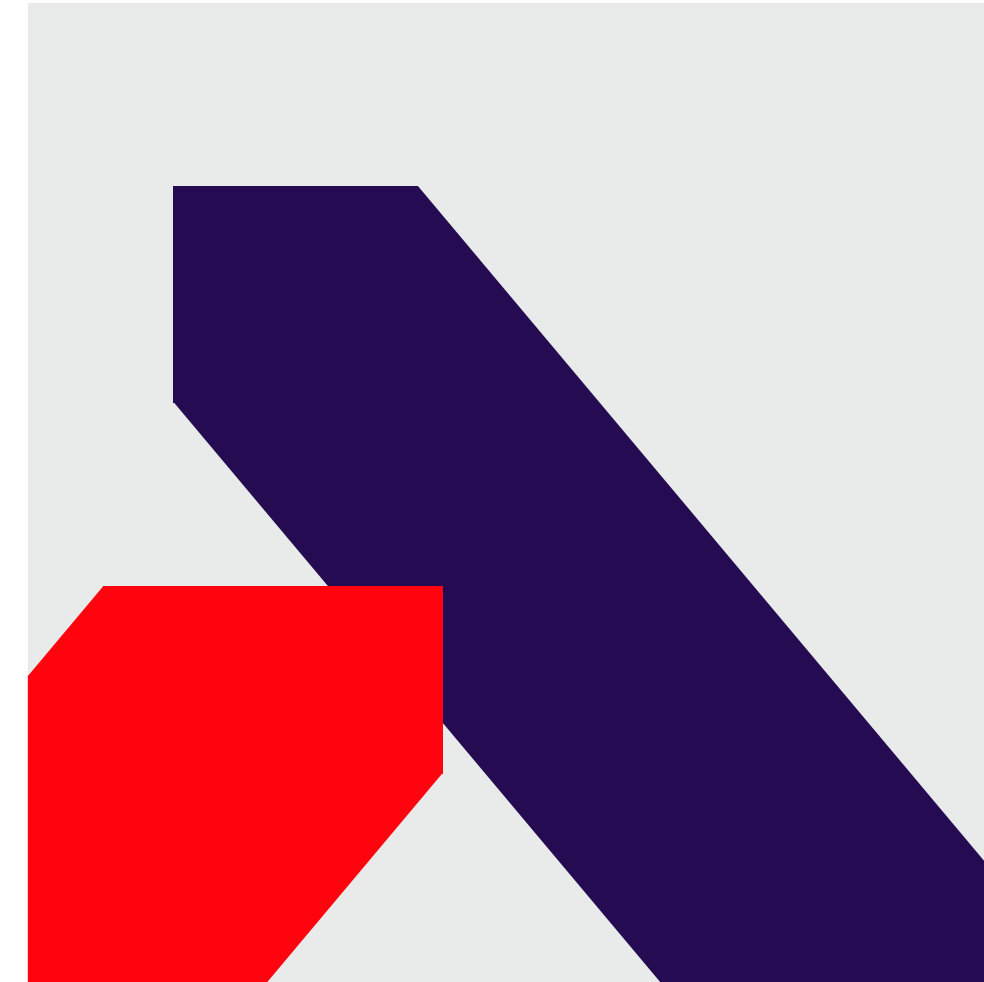
Ilustración nivel 1



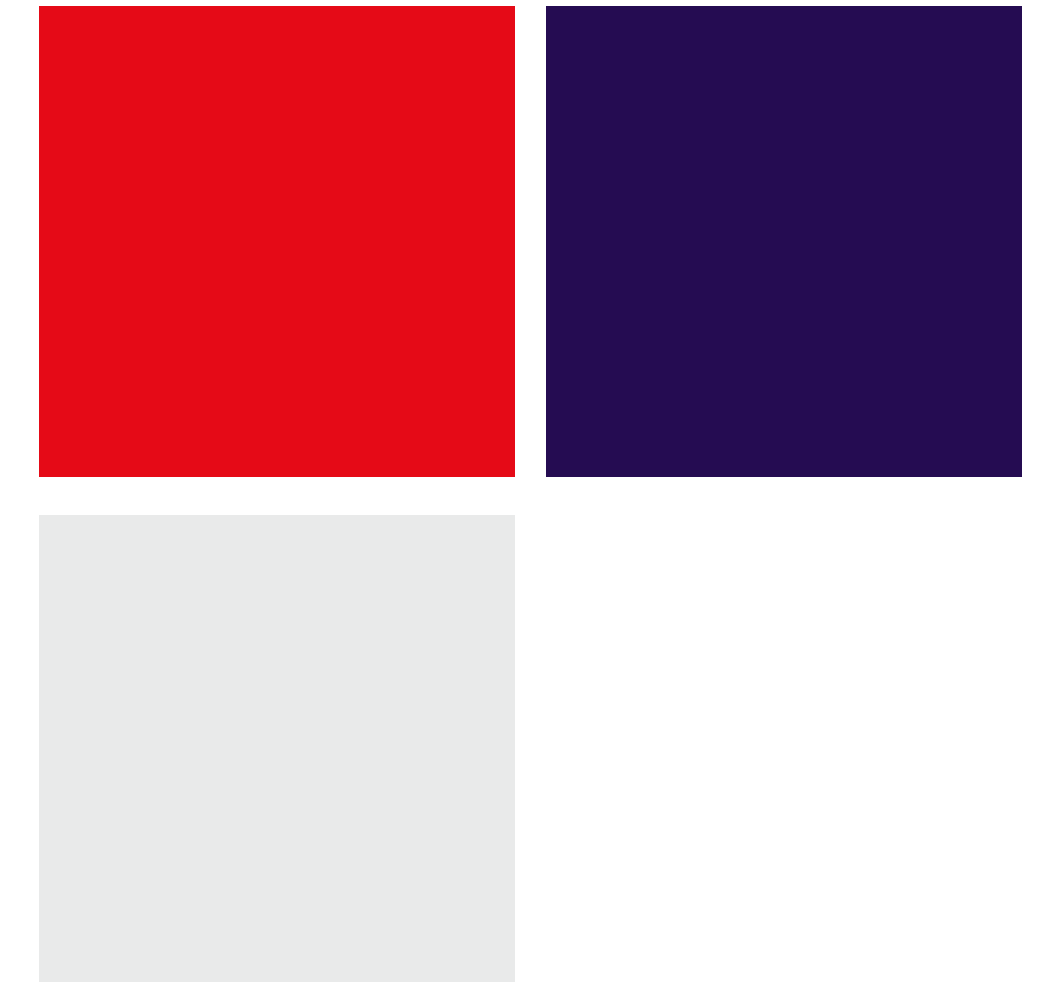
Fotografía nivel 1 y 2



Cajas

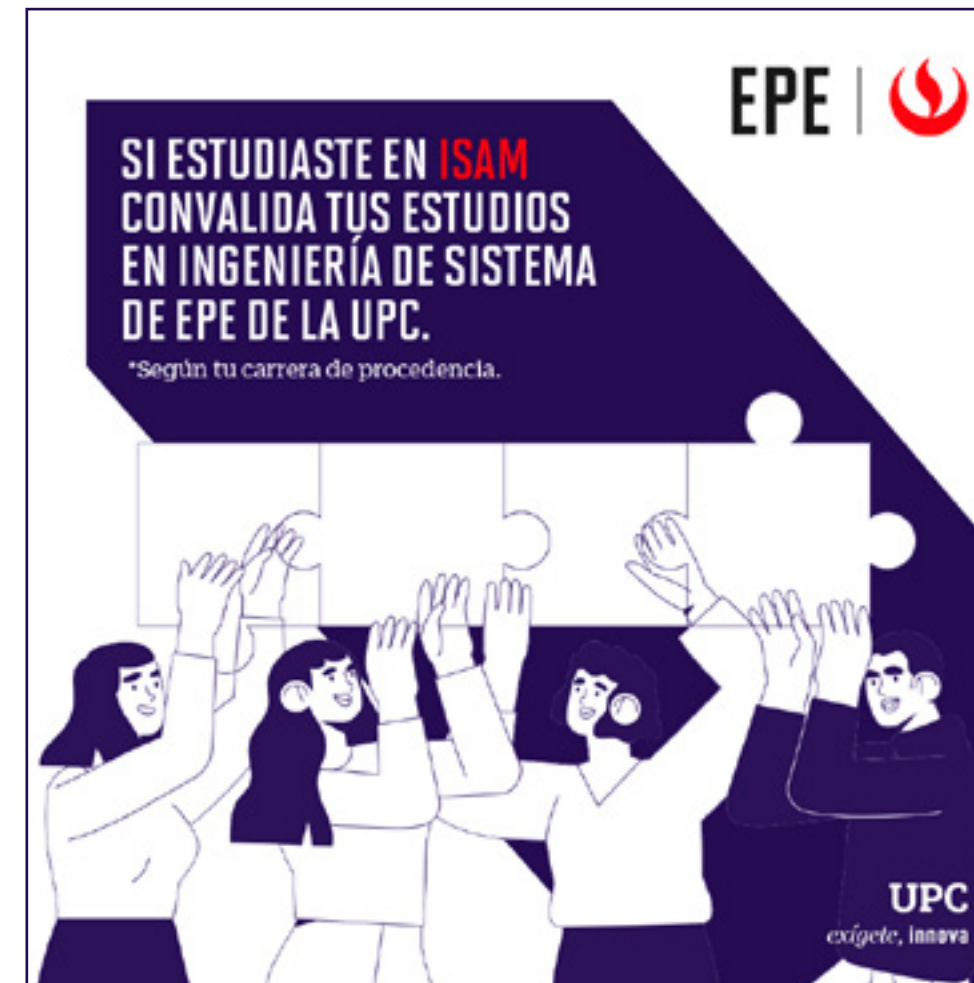


Paleta nivel 1



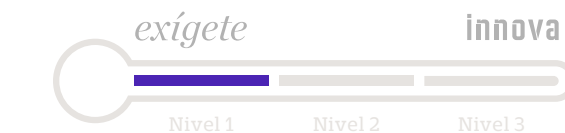
# PIEZAS

Para EPE hemos respetado lo que ya estaba diseñado con anterioridad, ya que era fácilmente adaptable al playbook. No obstante, agregamos nuestra paleta de colores actual un estilo de ilustración simple y lineal y fotografías del primer y segundo nivel.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso



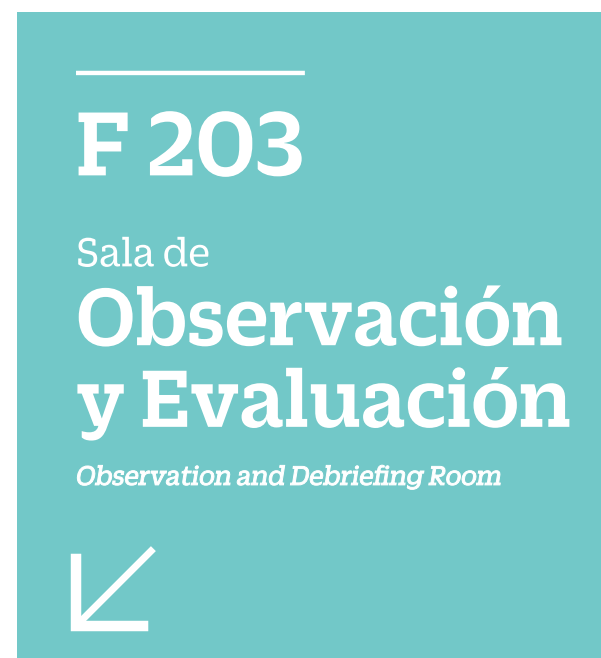
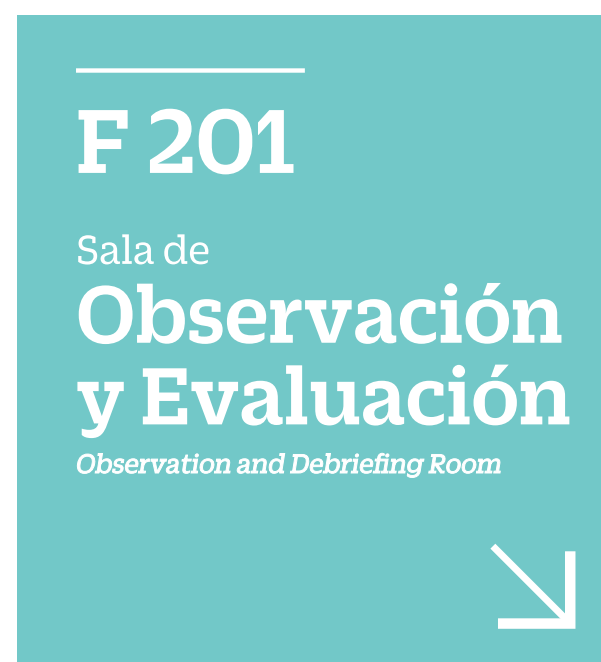


# 11. ESPACIOS DE SALUD

UPC  
PLAY 4 DESIGN  
EXÍGETE/INNOVA  
CÓMO DISEÑAMOS  
ELEMENTOS PRIMARIOS  
WRITING  
COLOR  
FOTOGRAFÍA  
ILUSTRACIÓN  
LAYOUTS  
PATTERNS  
EJEMPLOS DE USO  
GENERACIÓN UPC  
EPE  
**ESPACIOS DE SALUD**  
ANEXOS

# HOSPITAL SIMULADO UPC

Ejemplo de señalética:



[Descarga este recurso](#)



# CENTRO MÉDICO VETERINARIO UPC

Ejemplo de señalética:



Centro  
Médico  
Veterinario



[Descarga este recurso](#)



# 12. ANEXOS



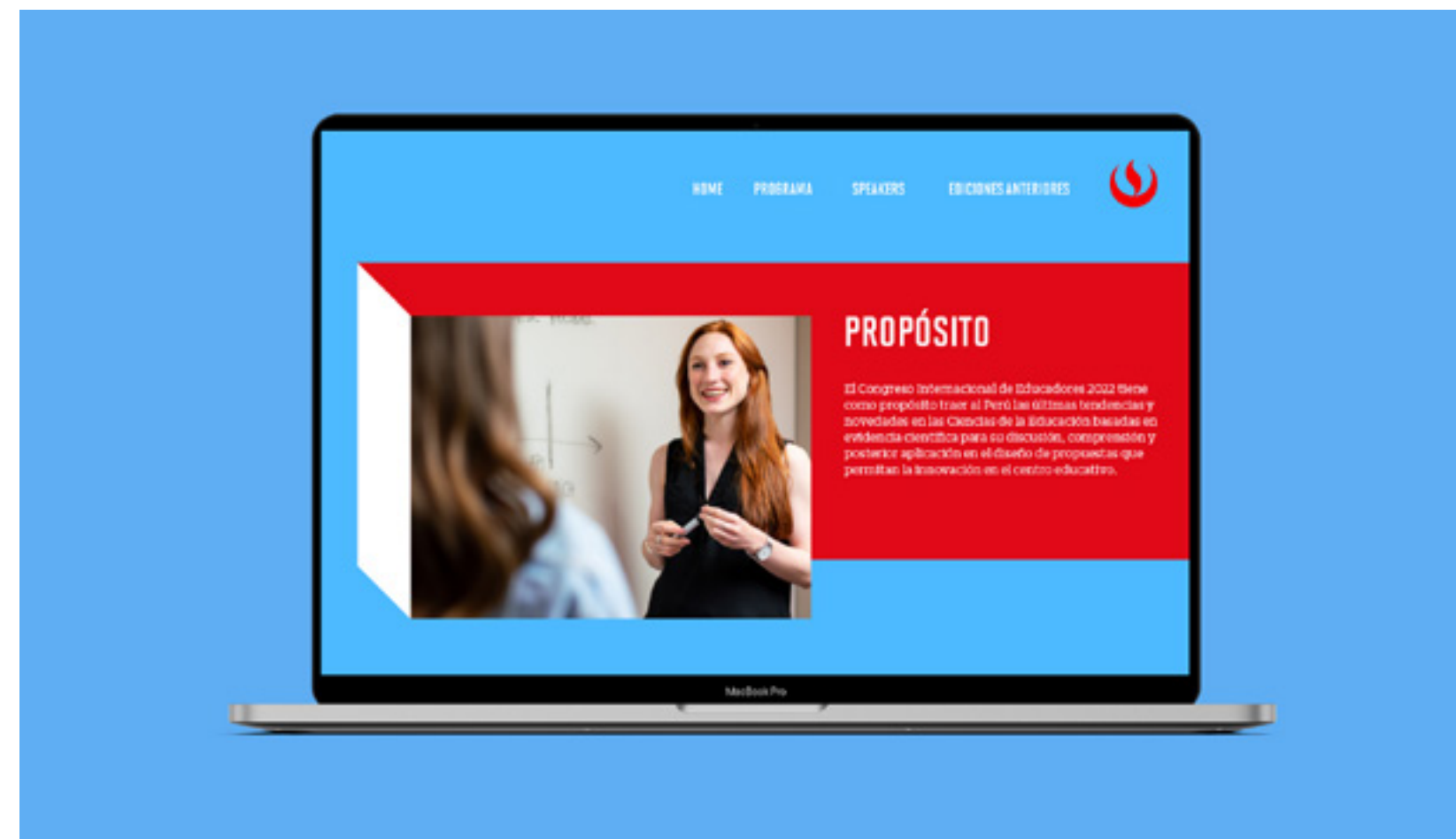
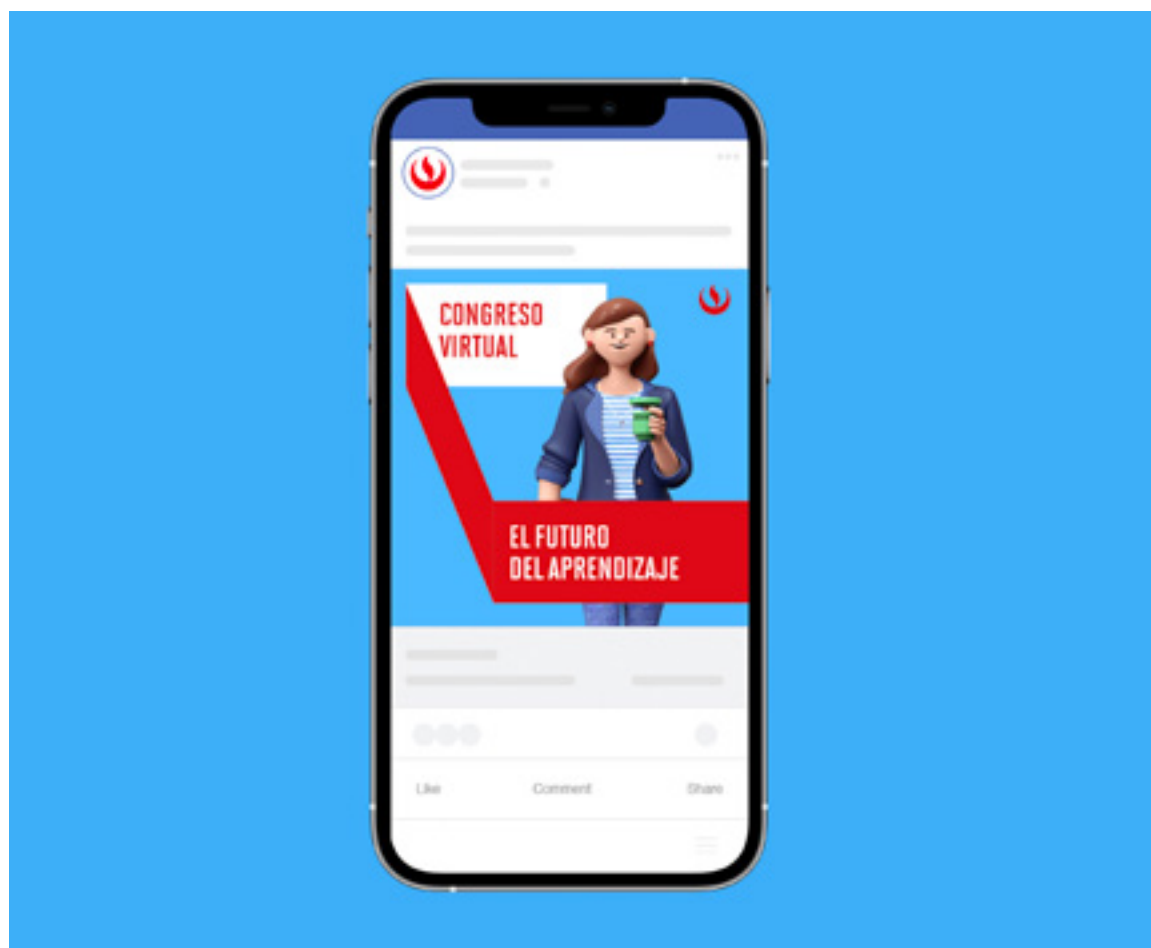
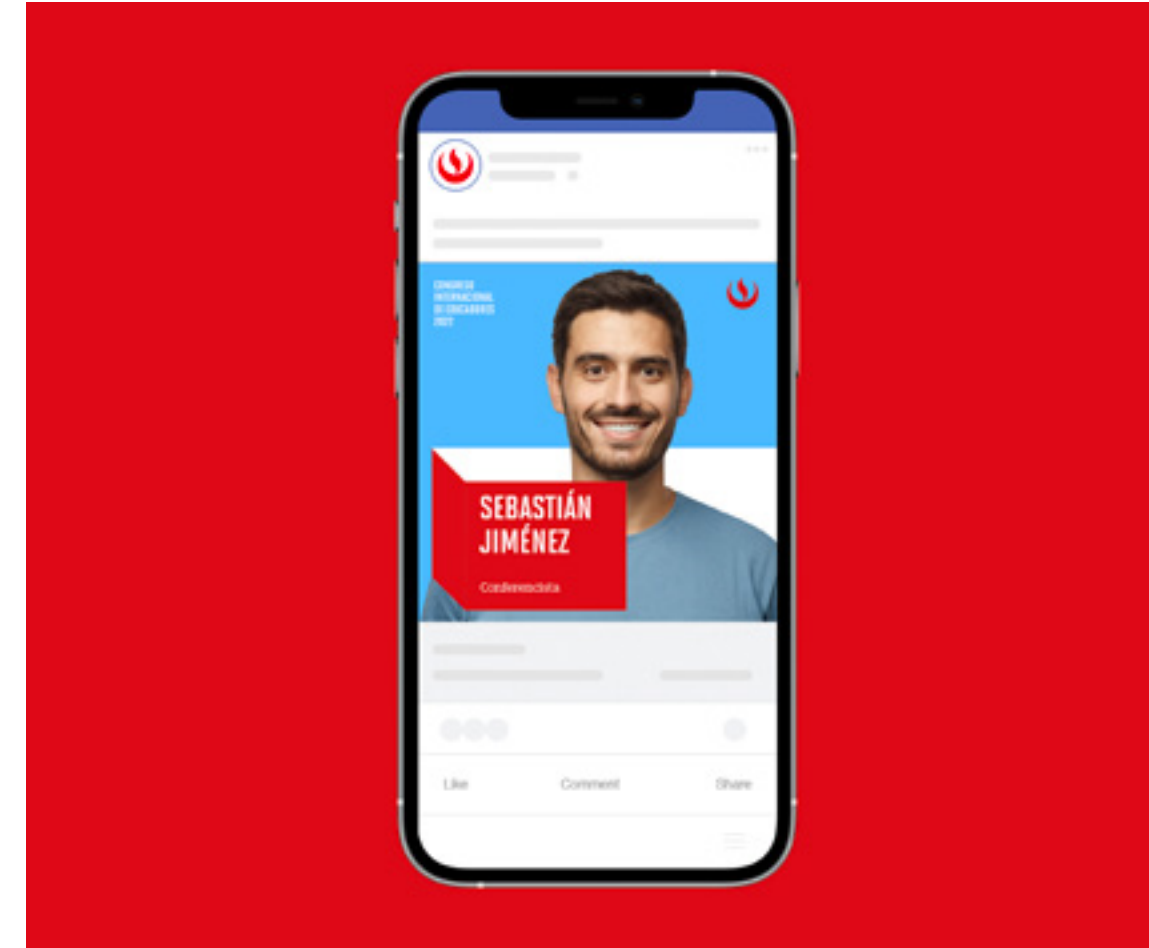
- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS**



ANEXOS

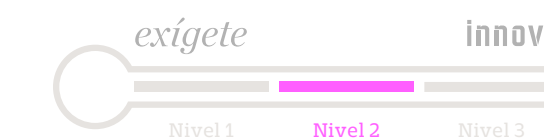
# CONGRESO INTERNACIONAL DE EDUCADORES

Algunos eventos tienen un prestigio propio y viven alrededor de la marca UPC, por lo que tuvimos que darnos ciertas licencias que escapan del playbook pero respetando su esencia.



Descarga este recurso

CONCEPTO: INCLUIR, ENVOLVER.

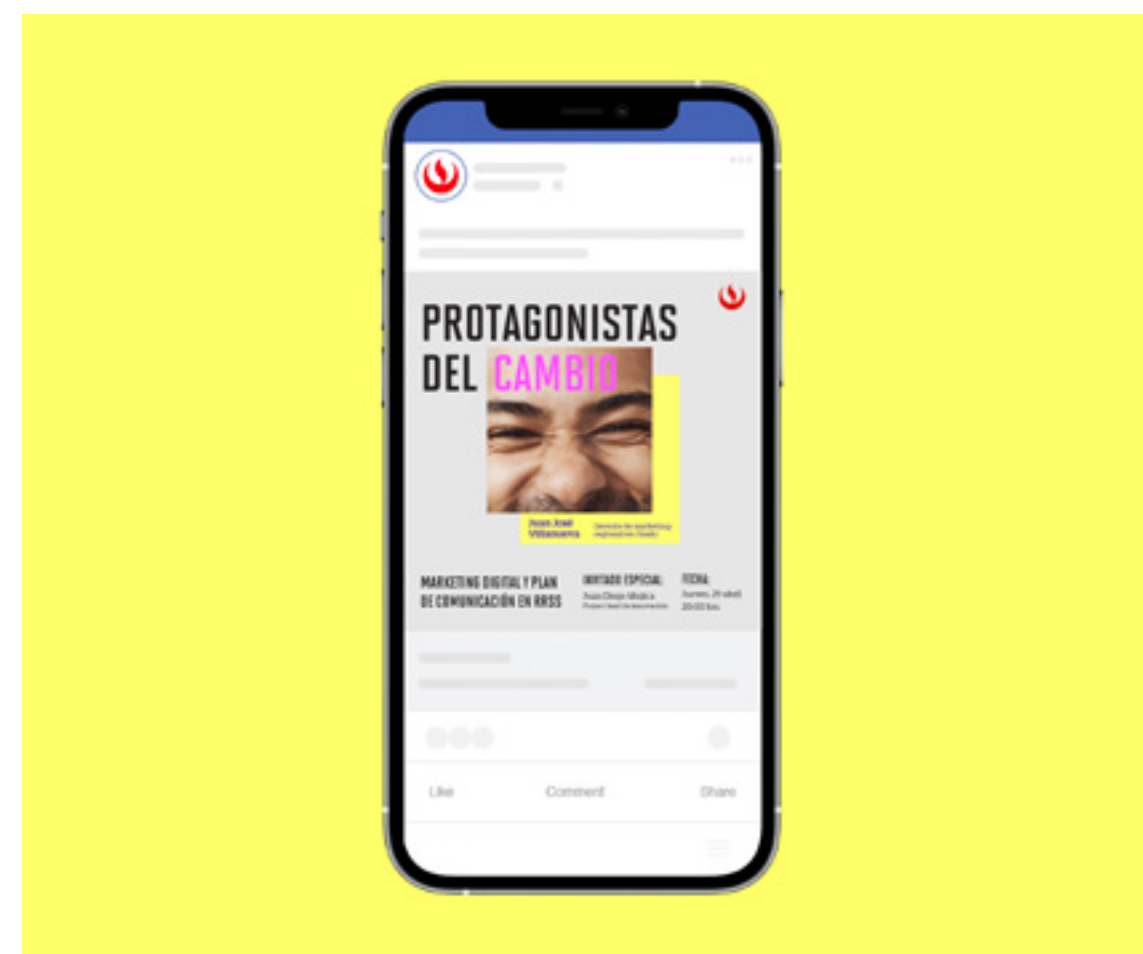
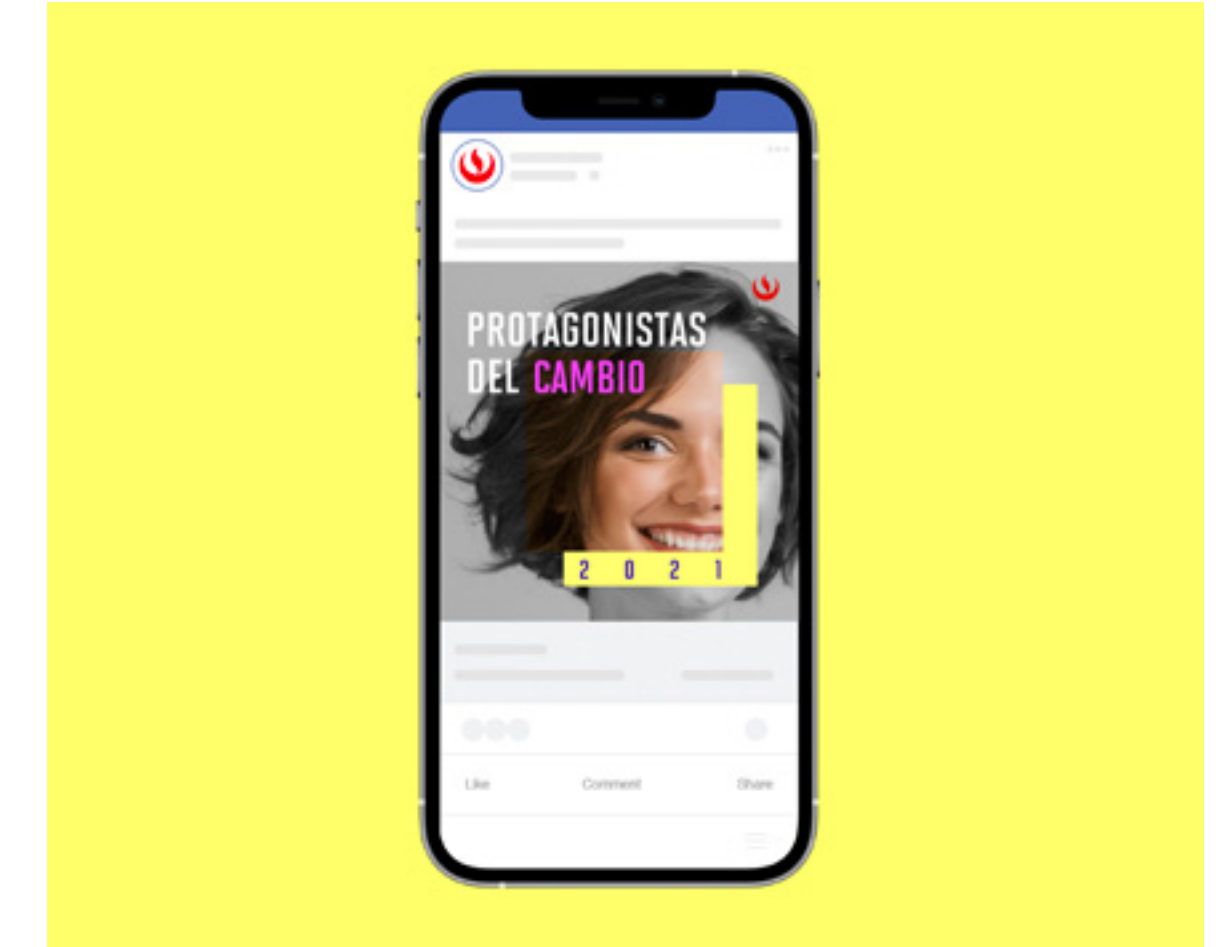


- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



# PROTAGONISTAS DEL CAMBIO

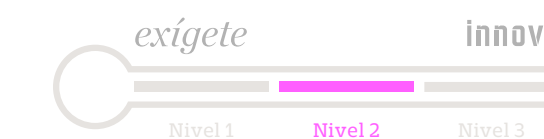
Algunos eventos tienen un prestigio propio y viven alrededor de la marca UPC, por lo que tuvimos que darnos ciertas licencias que escapan del playbook pero respetando su esencia.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

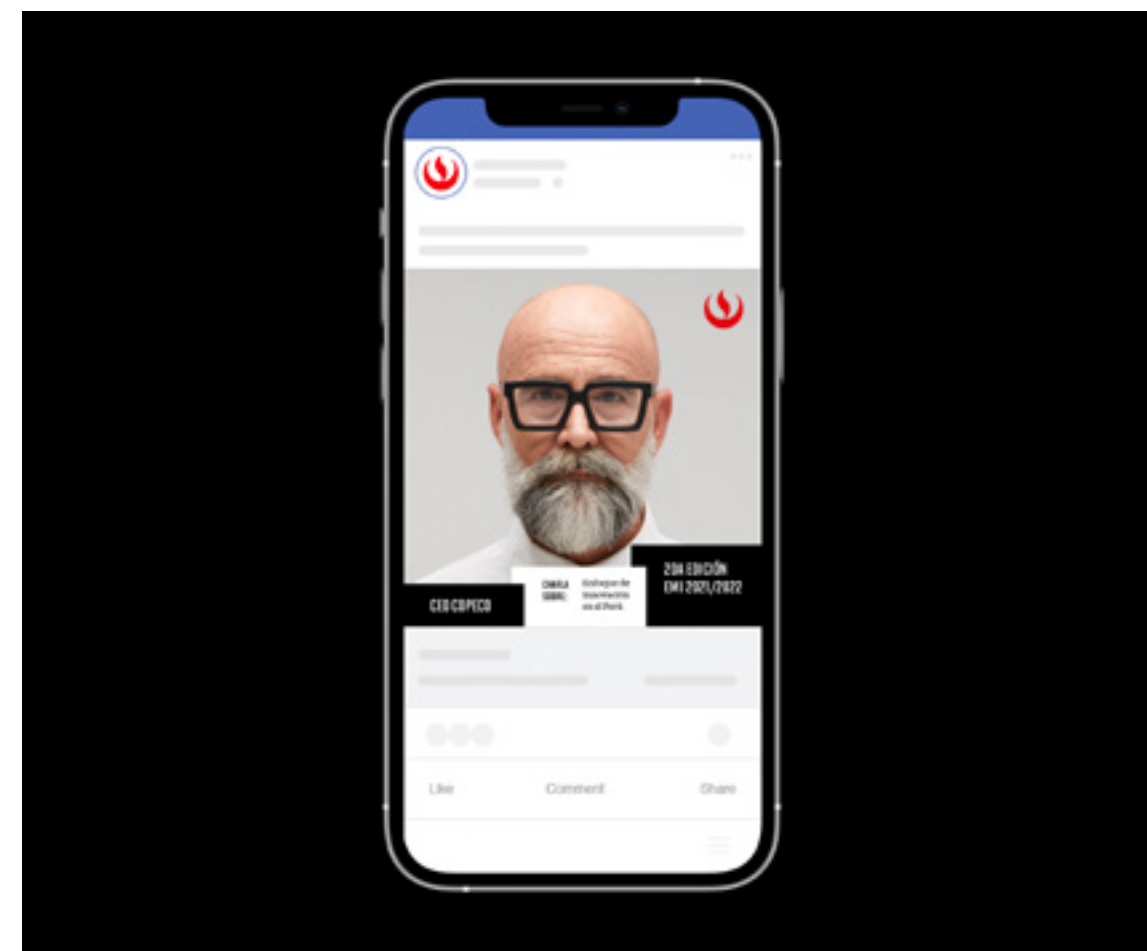
Descarga este recurso

CONCEPTO: RESALTAR





# IMI



Algunos eventos tienen un prestigio propio y viven alrededor de la marca UPC, por lo que tuvimos que darnos ciertas licencias que escapan del playbook pero respetando su esencia.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

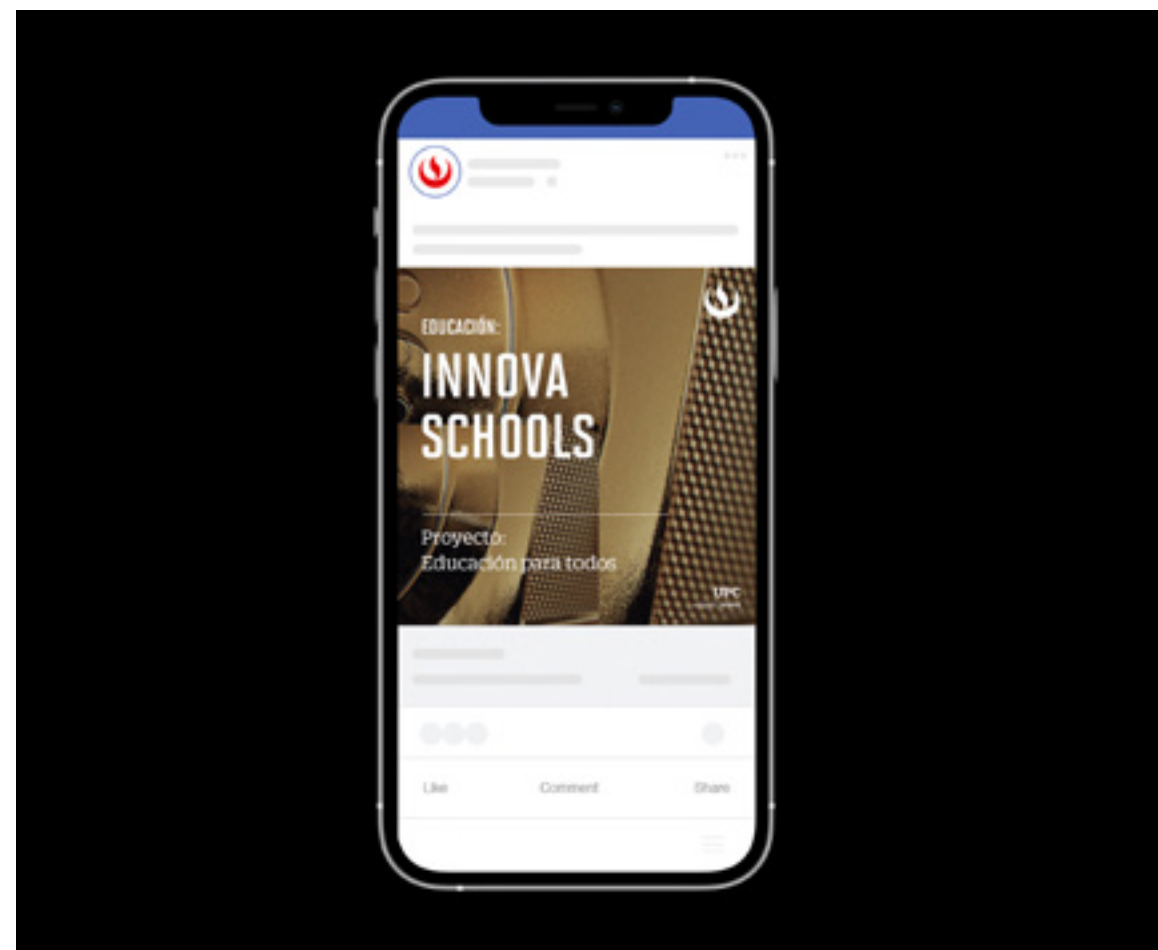
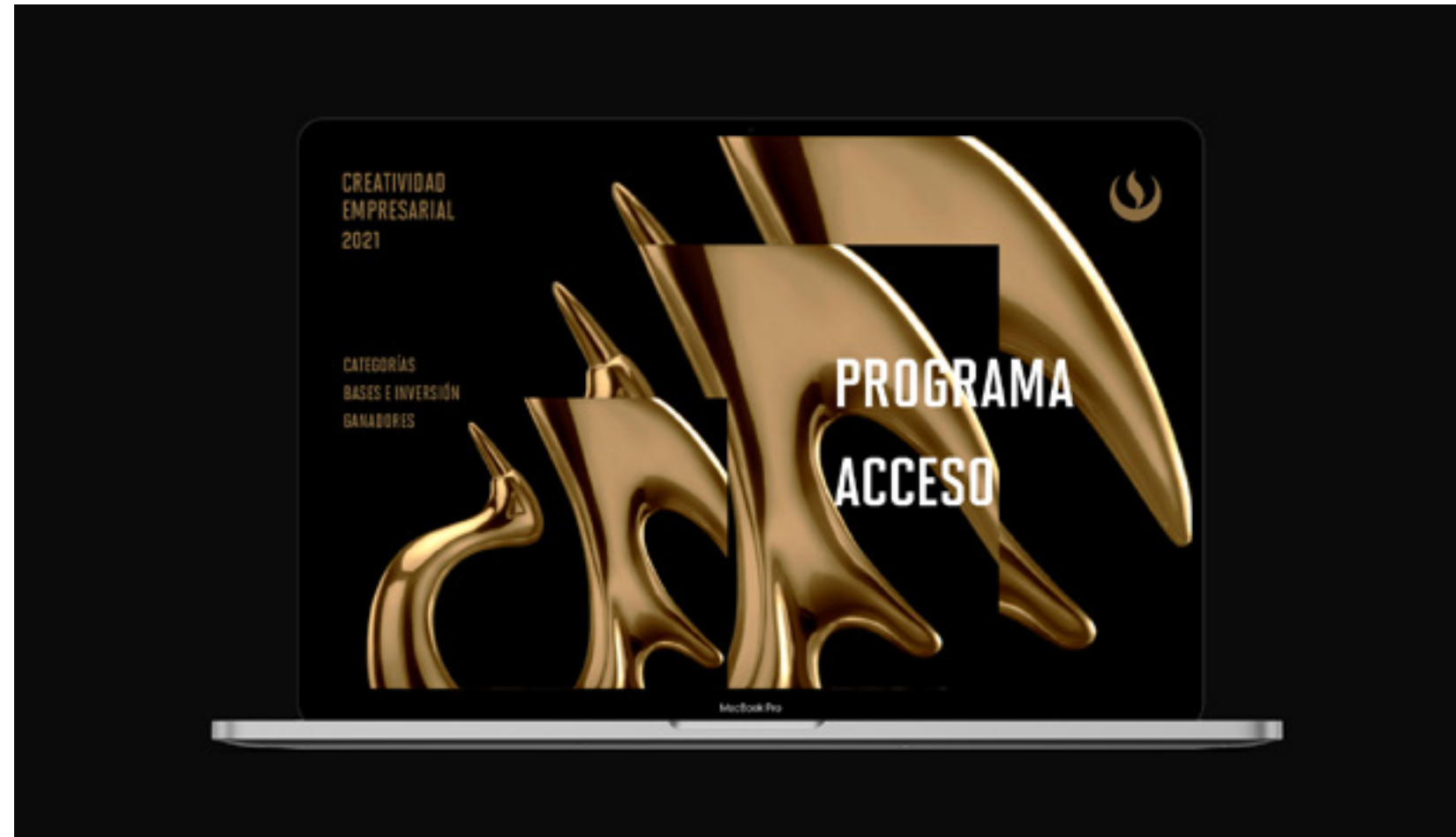
Descarga este recurso

CONCEPTO: ESTADÍSTICAS



# CREATIVIDAD EMPRESARIAL

Algunos eventos tienen un prestigio propio y viven alrededor de la marca UPC, por lo que tuvimos que darnos ciertas licencias que escapan del playbook pero respetando su esencia.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

[Descarga este recurso](#)

CONCEPTO: CRECIMIENTO





ANEXOS

# EJEMPLOS DE MATERIAL PARA EVENTOS

Aquí te dejamos algunos ejemplos que te guiarán al crear una pieza física para eventos. En primer lugar hemos construido el esqueleto ubicando los elementos importantes, y luego hemos vestido las piezas con colores, fotografías o ilustración.

Banner web



Roll-up



Backing



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso

ANEXOS

# EJEMPLOS DE MATERIAL PARA EVENTOS

Aquí te dejamos algunos ejemplos que te guiarán al crear una pieza física para eventos. En primer lugar hemos construido el esqueleto ubicando los elementos importantes, y luego hemos vestido las piezas con colores, fotografías o ilustración.

Banner web



Roll-up



Backing



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS

Descarga este recurso

# MANUAL: ESCUELA DE POSTGRADO EPG

\*

## APRENDE DIFERENTE, PARA HACER LA DIFERENCIA

El playbook tiene la intención de convertirse en la herramienta principal de diseño en la UPC. Sin embargo, debemos respetar que hay identidades que han sido diseñadas previamente y que se rigen por sus propios lineamientos.

Puedes informarte más sobre ellos haciendo clic en el botón de la izquierda.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Consulta este manual



# MANUAL LUCY

\*

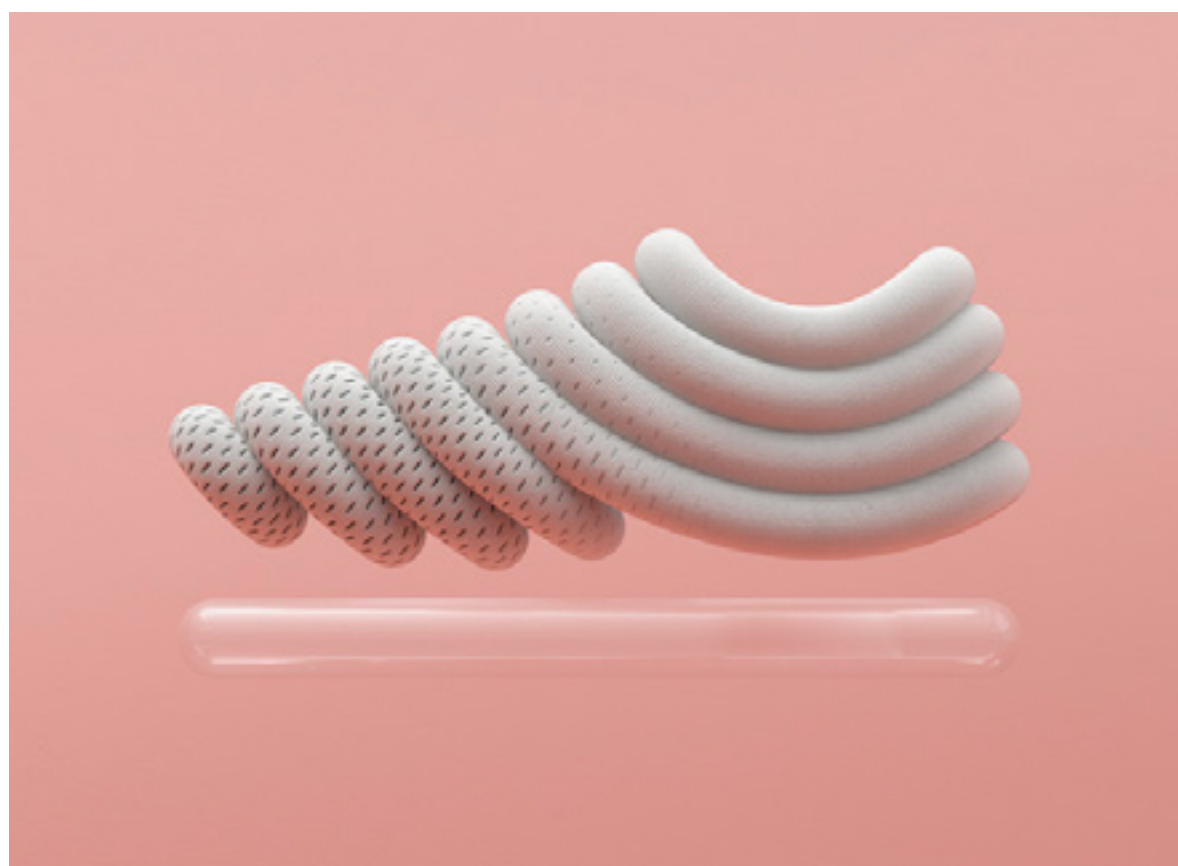
# MENTES QUE CAMBIAN LAS REGLAS

El playbook tiene la intención de convertirse en la herramienta principal de diseño en la UPC. Sin embargo, debemos respetar que hay identidades que han sido diseñadas previamente y que se rigen por sus propios lineamientos.

Puedes informarte más sobre ellos haciendo clic en el botón de la izquierda.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Consulta este manual

# MANUAL WE TALK

\*

# UNA ENSEÑANZA DIFERENTE PARA APRENDER INGLÉS

El playbook tiene la intención de convertirse en la herramienta principal de diseño en la UPC. Sin embargo, debemos respetar que hay identidades que han sido diseñadas previamente y que se rigen por sus propios lineamientos.

Puedes informarte más sobre ellos haciendo clic en el botón de la izquierda.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS



Consulta este manual

# DESIGN SYSTEM

\*

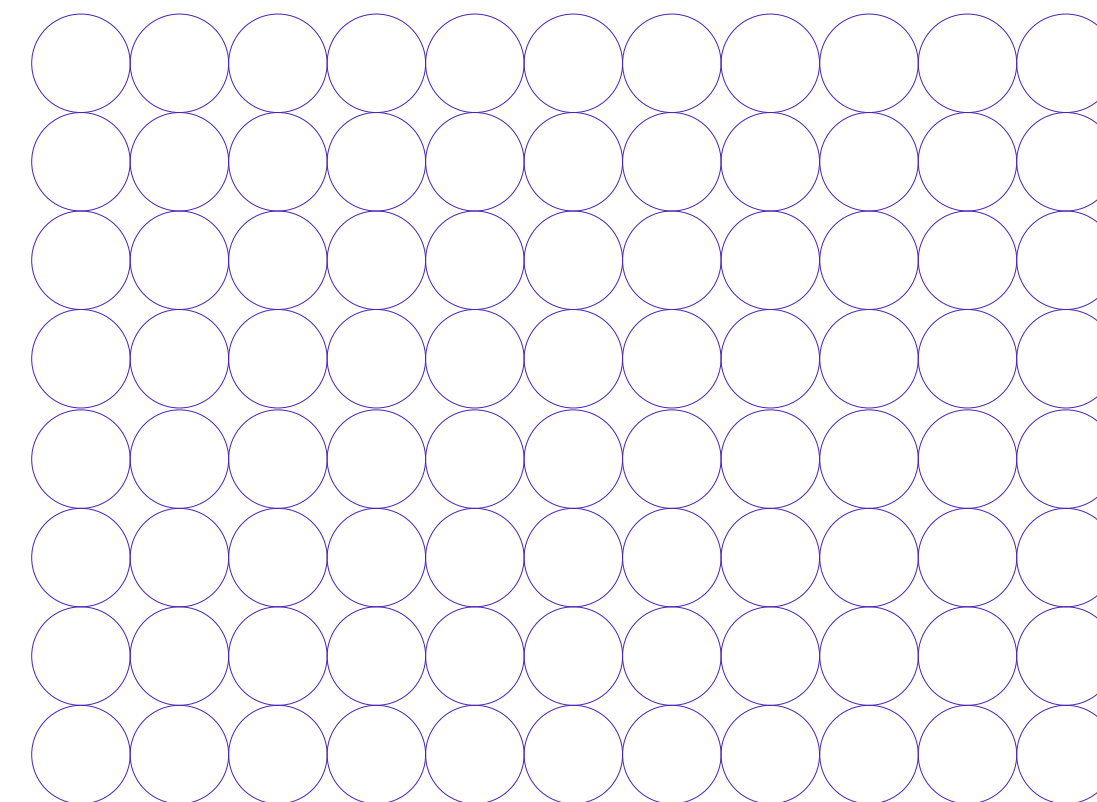
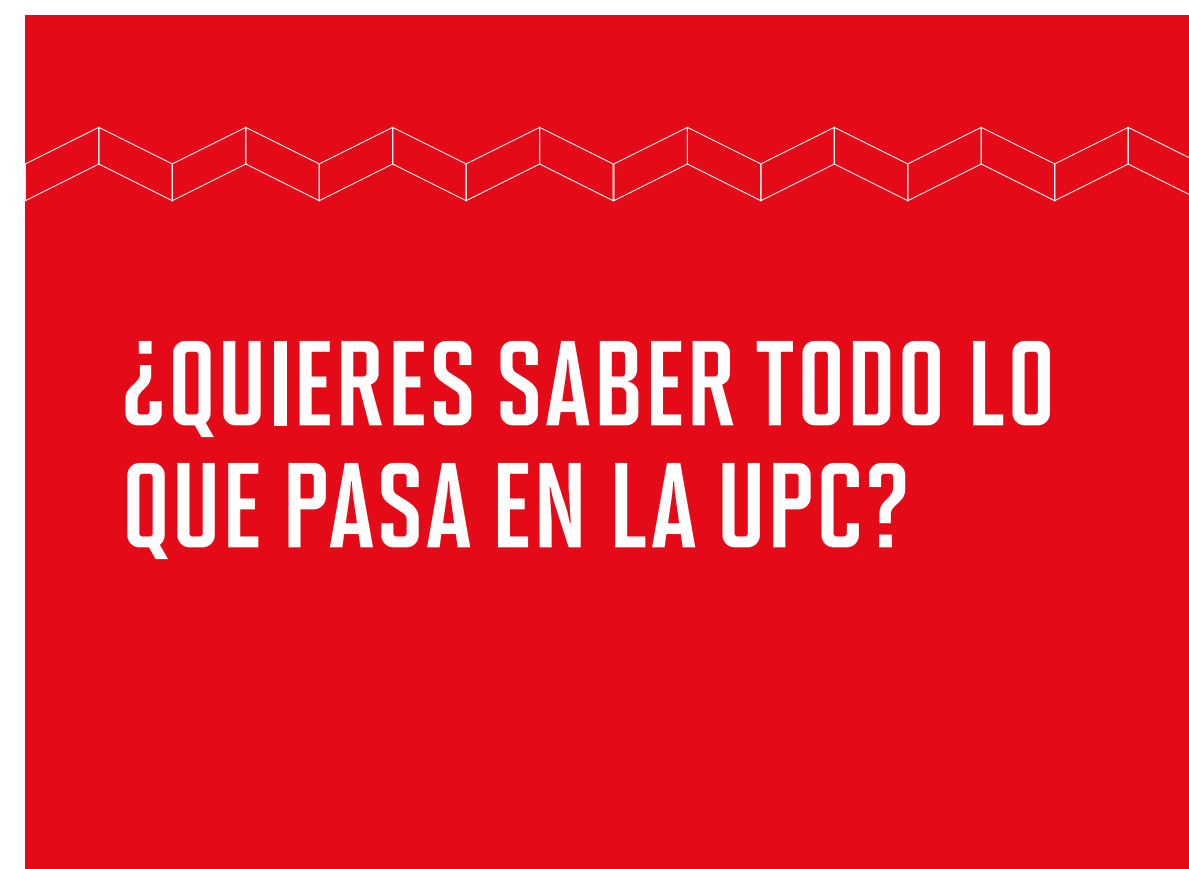
# PRODUCTOS DIGITALES INNOVADORES Y CONSISTENTES

El playbook tiene la intención de convertirse en la herramienta principal de diseño en la UPC. Sin embargo, debemos respetar que hay identidades que han sido diseñadas previamente y que se rigen por sus propios lineamientos.

Puedes informarte más sobre ellos haciendo clic en el botón de la izquierda.



- UPC
- PLAY 4 DESIGN
- EXÍGETE/INNOVA
- CÓMO DISEÑAMOS
- ELEMENTOS PRIMARIOS
- WRITING
- COLOR
- FOTOGRAFÍA
- ILUSTRACIÓN
- LAYOUTS
- PATTERNS
- EJEMPLOS DE USO
- GENERACIÓN UPC
- EPE
- ESPACIOS DE SALUD
- ANEXOS**



## INGENIERÍA DE SOFTWARE

Inscríbete

Regístrate

Consulta este manual





# CENTRO UNIVERSITARIO DE SALUD (CUS)

Logotipo horizontal:

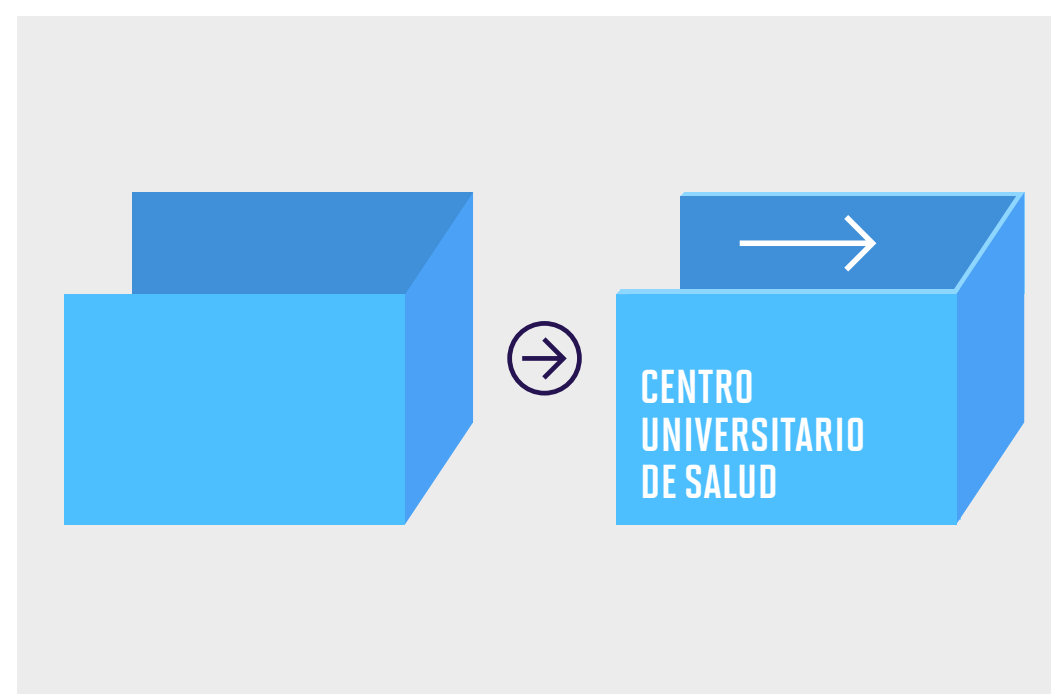
**CENTRO UNIVERSITARIO DE SALUD**

Logotipo vertical:

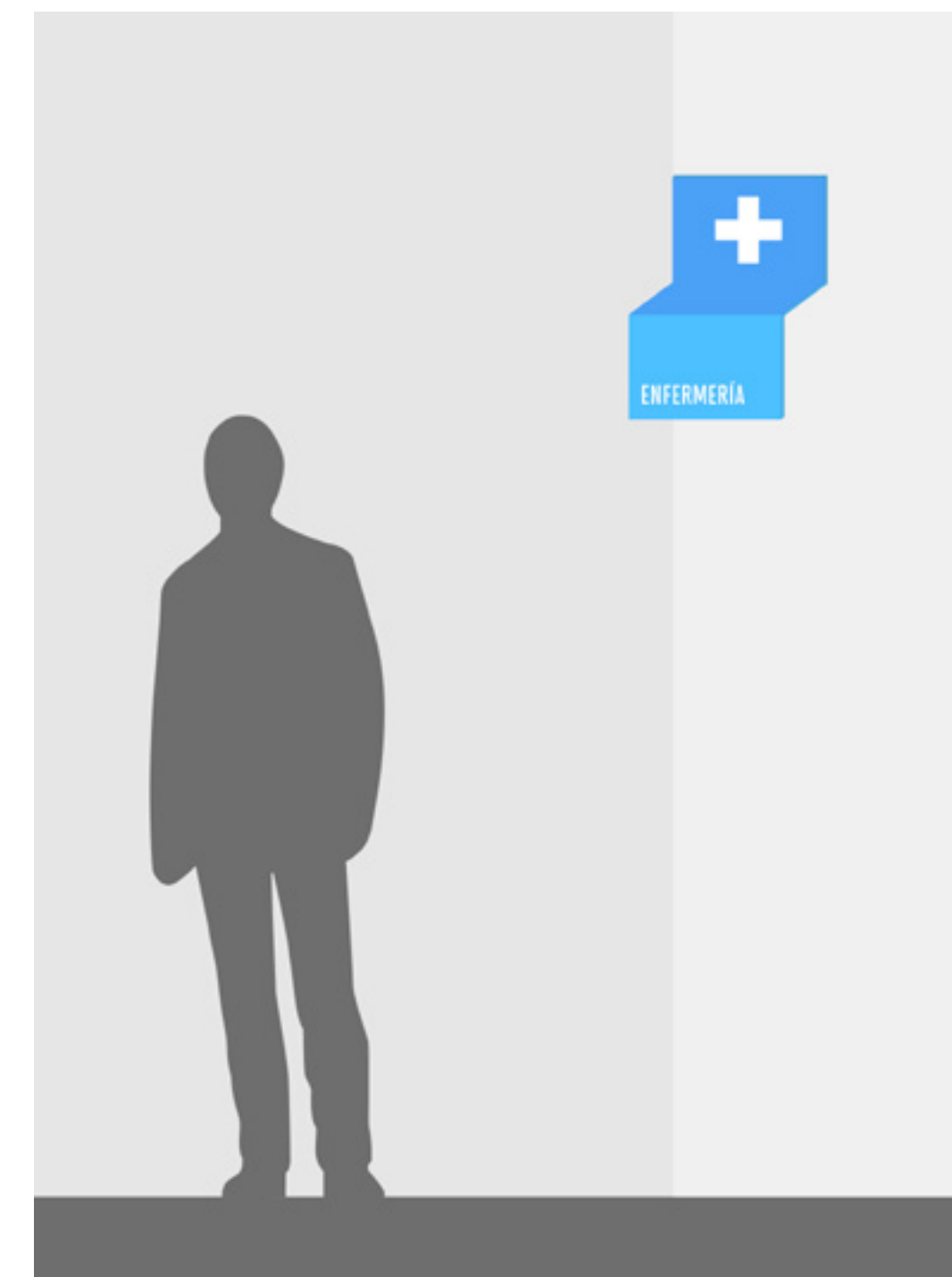
**CENTRO  
UNIVERSITARIO  
DE SALUD**

Ejemplo de señalética

Layout de Nivel 2: Estas cajas simples son perfectas para señalética por su correlación con objetos físicos.



Color Nivel 2: Para este caso solo usaremos el celeste de la paleta Nivel 2.



[Descarga este recurso](#)

