

MADRID IN GAME

Brand Manual

Versión 1.1 - 10/2022





¿A quién va dirigido?

Este manual está dirigido a todos los que, directa o indirectamente, trabajan con la marca Madrid in Game: socios, proveedores, diseñadores, distribuidores, etc. Todos compartimos la responsabilidad de proteger y cuidar nuestra marca. Si trabajamos juntos, conseguiremos que Madrid in Game sea una marca coherente, unificada, fuerte, reconocida y admirada cada día.

¿Para qué sirve?

Este manual te ayudará a entender la esencia de la marca Madrid in Game. Te enseñará la idea de marca que nos define, nuestros valores y nuestra personalidad, y nos ayudará a que los elementos de nuestra identidad sean utilizados de forma correcta y coherente en todos nuestros mensajes y puntos de contacto.

¿Cómo debe utilizarse?

Este documento está en formato PDF, por lo que será muy fácil buscar su contenido. Aquí encontrará los elementos de diseño básicos que definen el estilo visual de Madrid in Game y cómo implementarlos en múltiples aplicaciones.



 Este manual es interactivo e intuitivo y mediante este menú podremos navegar por las diferentes cabeceras de sección.

Brand Manual

El proyecto

Objetivo

Valores

La marca

Naming

Logotipo

Isotipo

Tipografía

Color

Degradado

Derivaciones

Composite Ayto. Madrid

Composite Hitos

Reducciones

Prohibiciones

Así nos comunicamos, así nos expresamos Index navegable por las distintas secciones

Fotografía - Profesional

Fotografía - Ciudadano

Identidad verbal

Aplicaciones de marca

Elementos de visibilidad

Señalética

Merchandising

El objetivo de este documento es dotar de personalidad a una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid en el sector de los videojuegos desarrollado e impulsado por dos pilares estratégicos:

**El Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid
y el Campus del Videojuego de Madrid.**



Un naming para el proyecto



MADRID IN GAME



¿Qué significa “in game”?

Este término de videojuegos hace referencia a un movimiento que se realiza dentro del juego, una primera jugada, algo en lo que tomará parte el jugador (en nuestro caso el ciudadano, el talento local y el tejido empresarial).

Es muy común encontrarlo en videos o gameplays de videojuegos decir que **“SE ENTRA AL JUEGO”**.

Éste naming sencillo pero potente, refleja la intención: **“Madrid entra en el juego”**. En el juego del desarrollo, de ser núcleo generador de industria y talento en el sector del gaming y de aplicar la gamificación a otros contextos para avanzar.





¿Qué es Madrid In Game?

Madrid in game es un proyecto transformador cargado de iniciativas que pone foco en potenciar uno de los motores con más capacidad transformadora del futuro, comprendiendo que para impulsar nuestra innovación, tecnología y visión industrial solo podemos hacer algo:

ENTRAR EN EL JUEGO.



La marca



Valores

Los valores de la marca son la forma en que Madrid in Game se expresa cuando interactúa con su público y guía la forma en que se comunica a través de todos los puntos de contacto externos, lo que incluye la comunicación verbal (con palabras, escritas o habladas) y la comunicación visual (cómo cómo refleja las ideas que quiere transmitir).

Innovación / Impacto / Desarrollo / **Conexión** /
Glocal (local y global) / Futuro / **Trabajo en equipo** /
Creatividad / Transformación / **Talento** /
Profesionalidad



Construcción del logotipo

Un isotipo icónico, una tipografía moderna y sólida personalizada, sin serifa en composición con un isotipo basado en el imaginario del contexto en el que nace la marca, son los elementos que construyen el logotipo de Madrid In Game.



MADRID
IN GAME

The logo features the text 'MADRID IN GAME' in a bold, black, sans-serif font. The letter 'O' in 'MADRID' is replaced by a stylized, colorful icon consisting of three overlapping, curved lines in shades of blue, purple, and pink, forming a shape reminiscent of a play button or a game controller.



Espacio Vital

Para asegurarnos de que nuestro logo conviva con otros gráficos de manera armoniosa, hemos diseñado una estructura que permite su uso bajo reglas exactas cualquier implementación.

De esta manera y a proporción, siempre se establecerá esa medida como mínimo desde el perímetro de la marca hacia el exterior, como regla de convivencia.

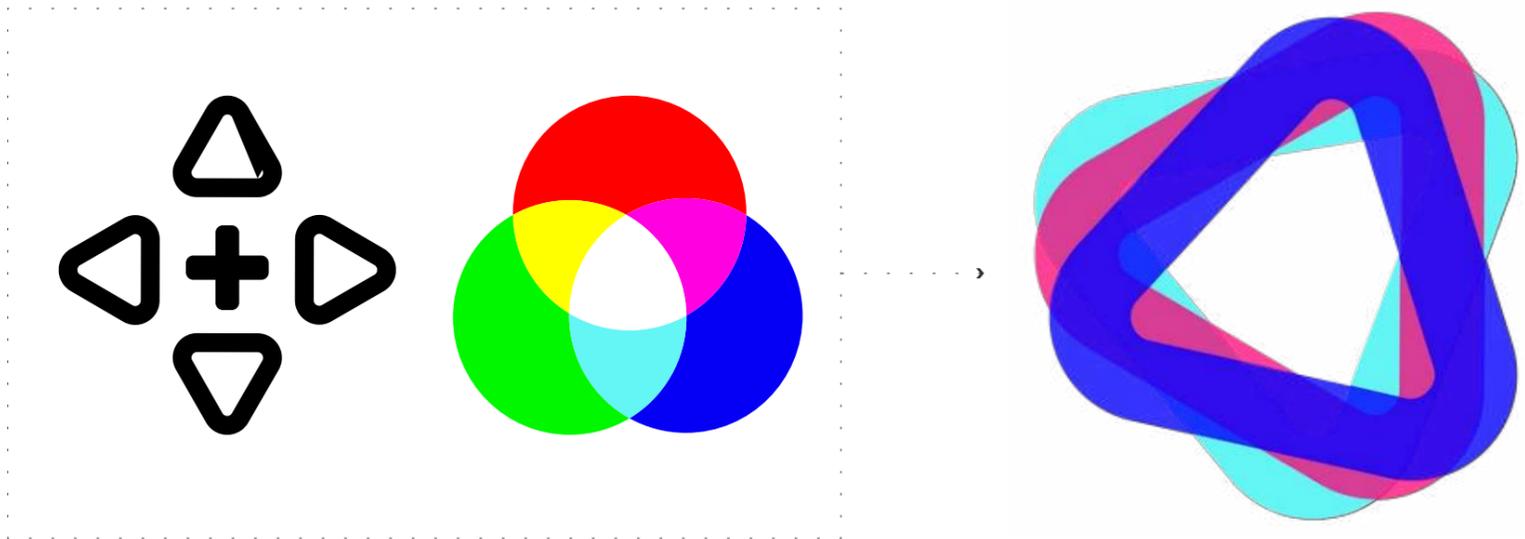


Construcción del isotipo

Dos elementos icónicos como punto de partida:

1. El comando universal de acciones para avanzar, ir a un lado o al otro con un sistema de flechas.

2. El sistema de color digital RGB que se utiliza mayormente para imágenes y elementos gráficos que necesiten reproducirse en canales digitales siendo fieles al entorno en el que se mueve la industria del videojuego.



Variantes

La versión principal de la marca es justamente la que mayor uso tendrá. Sin embargo, se preparan varias versiones permitidas dentro de las reglas de brand, sin que desvirtúe el concepto de la marca en su esencia.



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



**MODRID
IN GAME**



Tipografía del Logotipo

Generamos una tipografía adhoc para dotar de identidad propia al proyecto.

Madrid_in_game_font está diseñada para su uso en headlines y mensajes cortos destacados.

Es una tipografía con rasgos particulares, los triangulos que generan el isotipo son claramente reconocibles y son visualmente compatibles con los ángulos y la forma en general del signo de la marca.

Madrid_in_game_font.otf

A B C D E F G H I J K L M N Ñ

O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

.,;: @ # & % ? ¿ / - + = () [] { }



Tipografías

Para uso general, hemos reservado una familia tipográfica compatible con los códigos de forma de nuestra marca que además está validada por el brand manual del Ayto. de Madrid; la tipografía Lato en 3 pesos distintos: Light, Bold y Bold Italic.

Lato Light.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}

Lato-Bold.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}

Lato-Bold-Italic.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}



Tipografías entorno web

Para desarrollo web utilizaremos la Benton Sans, en sus versiones Book y Bold preferentemente. Por otro lado para el diferenciado de jerarquías en desarrollo web como links, botones y similar, usaremos la tipografía ApexNew-Book dado su carácter técnico y digital.

BentonSans-Book.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
aábcdeéfgghiíjklmnoópqrstuúüvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}

BentonSans-Bold.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
aábcdeéfgghiíjklmnoópqrstuúüvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}

ApexNew-Book.otf

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
aábcdeéfgghiíjklmnoópqrstuúüvwxyz
0123456789.,;:()@#&%?¿/-+=[]{}



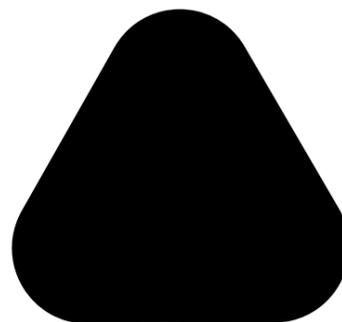
Color

El color es un activo esencial para la marca Madrid in Game, por lo que adaptamos cada referencia de color para lograr la mejor implementación posible en todos los medios.

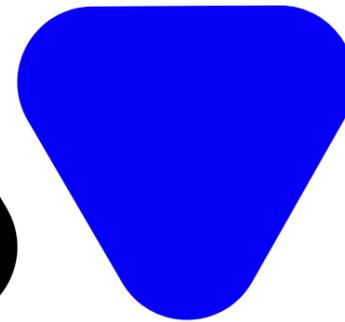
Utilizamos como punto de partida, una amplia gama de colores basada en el sistema RGB (digital) ya que ofrece múltiples aplicaciones que le ayudarán a convivir con otras marcas a modo de composite, nos permitirá dar dinamismo a todas las comunicaciones y ser un logotipo vivo tal y como el sector demanda.

Es fundamental que el color desempeñe un papel importante en toda nuestra comunicación para garantizar que el target cree una asociación visual directa entre el esquema de color específico que utilizamos y nuestra marca.

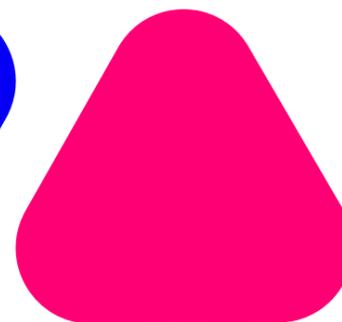
Primarios / Entorno digital



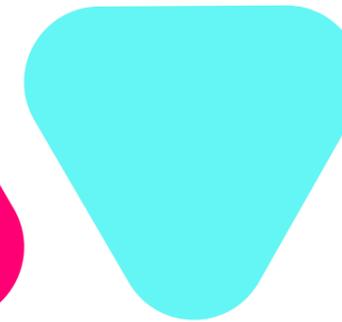
R0 | G0 | B0
#000000



R5 | G0 | B245
#0500F5



R255 | G0 | B116
#FF0074



R100 | G245 | B245
#64F5F5



Color

El color es un activo esencial para la marca Madrid in Game, por lo que adaptamos cada referencia de color para lograr la mejor implementación posible en todos los medios.

Es fundamental que el color desempeñe un papel importante en toda nuestra comunicación para garantizar que el target cree una asociación visual directa entre el esquema de color específico que utilizamos y nuestra marca.

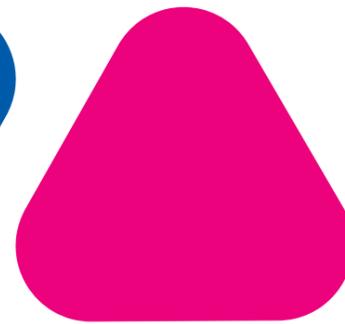
Primarios / Soporte Impreso



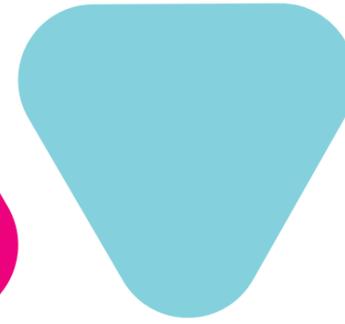
C10 | M0 | Y0 | K100



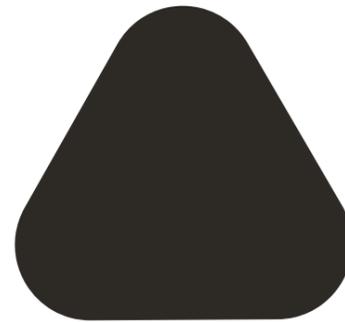
C100 | M70 | Y0 | K0



C0 | M100 | Y14 | K0



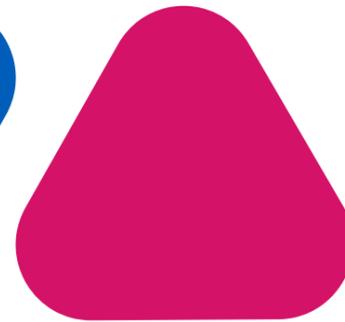
C45 | M0 | Y13 | K0



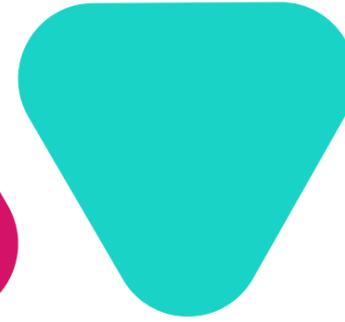
PANTONE PROCESS BLACK



PANTONE 300 C



PANTONE 214 C



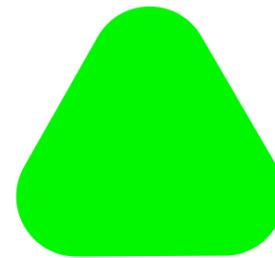
PANTONE 3255 C



Color

La paleta de color secundaria nos abre las puertas a un sinfín de variaciones de color para adaptarnos tanto a los diferentes composites con los que se acople la marca, como los soportes donde vaya a tener representación Madrid in Game.

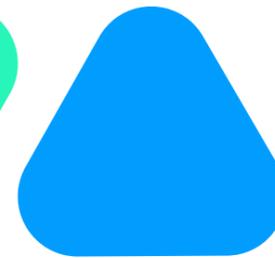
Secundarios / Entorno Digital



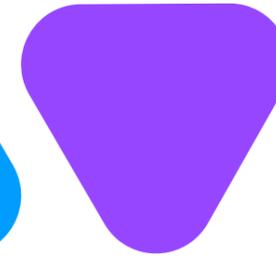
R0 | G247 | B0
#5FF500



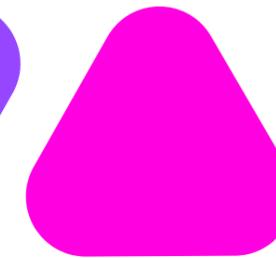
R40 | G245 | B185
#0500F5



R0 | G157 | B255
#3264F5



R150 | G70 | B255
#9646FF



R225 | G0 | B225
#FF00E1



Color

La paleta de color secundaria nos abre las puertas a un sinfín de variaciones de color para adaptarnos tanto a los diferentes composites con los que se acople la marca, como los soportes donde vaya a tener representación Madrid in Game.

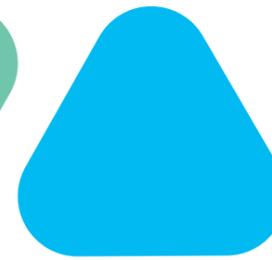
Secundarios / Soporte Impreso



C50 | M0 | Y100 | K0



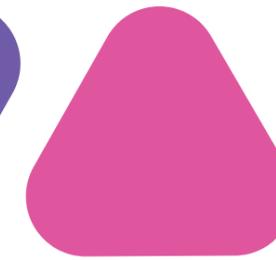
C55 | M0 | Y40 | K0



C79 | M7 | Y0 | K0



C65 | M73 | Y0 | K0



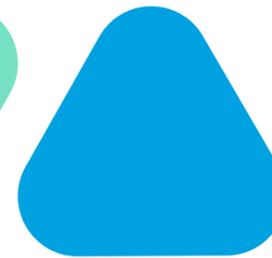
C7 | M81 | Y0 | K0



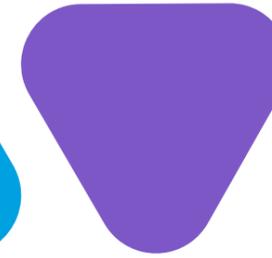
PANTONE 367 C



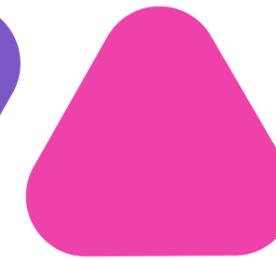
PANTONE 3375 C



PANTONE 299 C



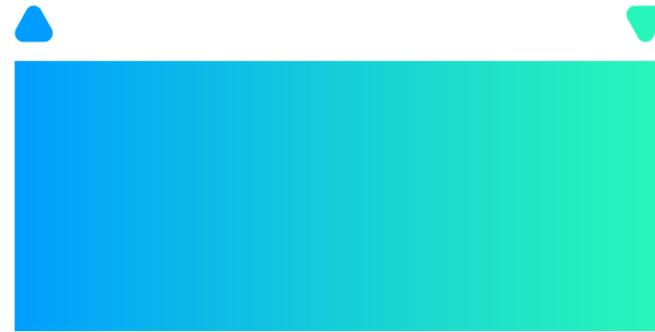
PANTONE 2665 C



PANTONE 232 C



Degradado

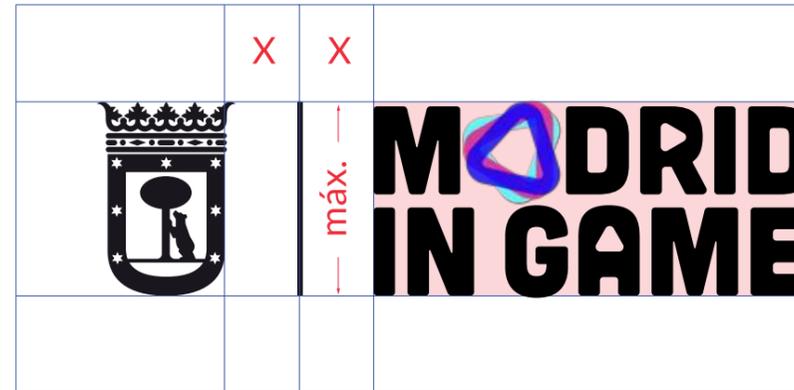


Composite Ayto. de Madrid

Al ser un logotipo muy estructural basado en el naming (no en un icono o símbolo) nos permite hacer composiciones y la convivencia del logo con instituciones y partners de forma armónica.

La versión primaria del logotipo será la de desarrollo horizontal; en caso de no poder garantizar la lectura o un correcto uso del espacio disponible, se recurrirá al uso de la versión secundaria de desarrollo vertical.

Versión primaria



Versión secundaria



Reducciones

En este apartado se pautan las reducciones máximas para entornos tanto impresos como digitales.

Entorno Digital Versión primaria

90px



Entorno Digital Versión secundaria

70px



Entorno Impreso Versión primaria

32mm



Entorno Impreso Versión secundaria

25mm



Reducciones

Aplicaciones fondo con color

En este apartado se pautan combinaciones de colores de los isotipos, para su total legibilidad. Entornos tanto impresos como digitales.

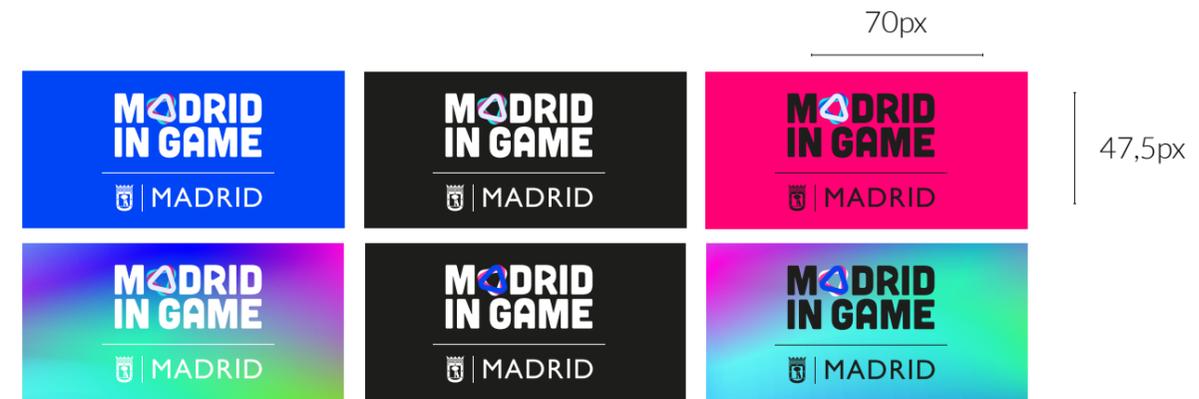
Entorno Digital

Versión primaria



Entorno Digital

Versión secundaria



Colaboraciones Partners

Las marcas o logotipos de los colaboradores deben manejar la misma proporción que el logotipo de Madrid In Game.

**MADRID
IN GAME**

 | MADRID

ÁREA MARCA
COLABORADORA

**MADRID
IN GAME**

 | MADRID

ÁREA MARCA
COLABORADORA

 | **MADRID
IN GAME** ÁREA MARCA
COLABORADORA

 | **MADRID
IN GAME** ÁREA MARCA
COLABORADORA

 | **MADRID
IN GAME**

ÁREA MARCA
COLABORADORA

 | **MADRID
IN GAME**

ÁREA MARCA
COLABORADORA



Derivación de marca:
Madrid in Game Campus /
Dependencias

Derivación dependencias



Composite Hitos

Al ser un logotipo muy estructural basado en el naming (no en un icono o símbolo) nos permite hacer composiciones y la convivencia del logo con instituciones y partners de forma armónica.



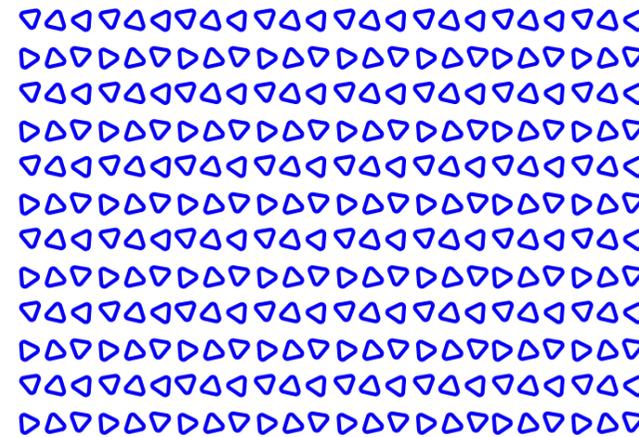
Composite Hitos

Al ser un logotipo muy estructural basado en el naming (no en un icono o símbolo) nos permite hacer composiciones y la convivencia del logo con instituciones y partners de forma armónica.

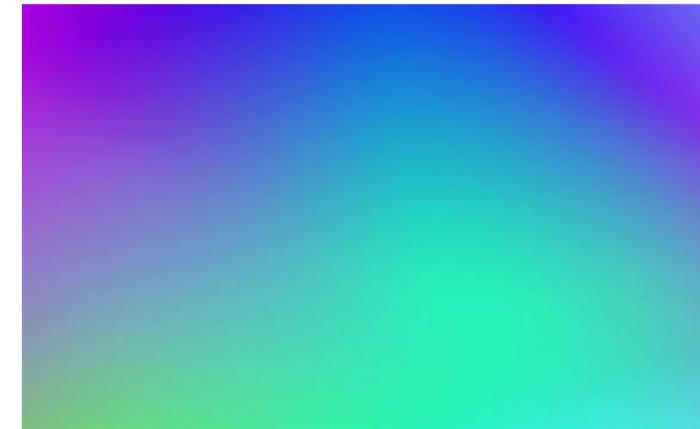


Recursos

Pattern isotipo



Gradient Madrid in Game



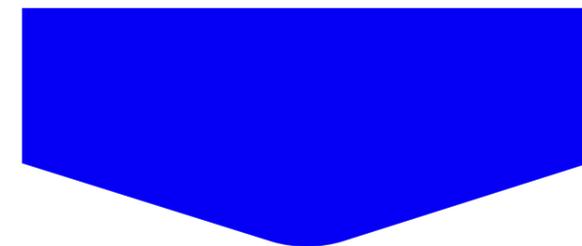
Isotipos Flat



Isotipos 3D



Chevron Madrid in Game



Prohibiciones

Este Manual pauta las reglas para el mantenimiento y la aplicación de la marca Madrid in Game.

Se recomienda no implementar ningún uso que esté ausente en este libro, así como no re-interpretar ninguna de las reglas plasmadas.



Así nos comunicamos, así nos expresamos



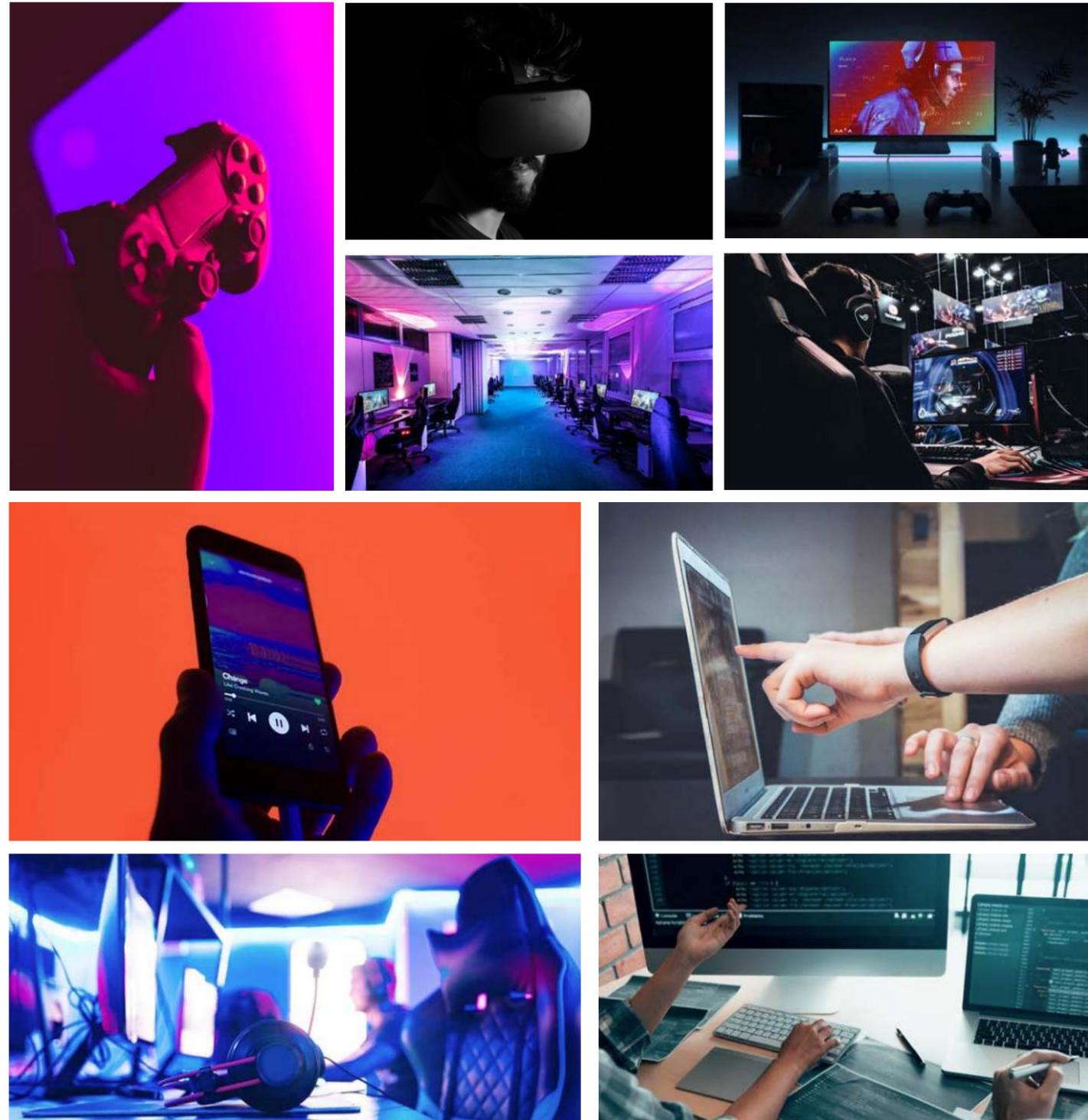
Fotografía

Personas, networking.
imagenes movilizadoras,
espontáneas, enérgicas.



Fotografía

Espacios, objetos,
Detalles de espacio y acciones,
imagenes tecnológicas.



Tono de voz

La identidad verbal marca la forma en como Madrid In Game se comunica dependiendo del momento y el público al que se dirige. El tono se adapta a la situación, en ocasiones se dirige a profesionales en otras a la ciudadanía.

Vital - **Inspiracional** - **Movilizador**
Cercano - **Profesional** - Informativo



Aplicaciones de marca

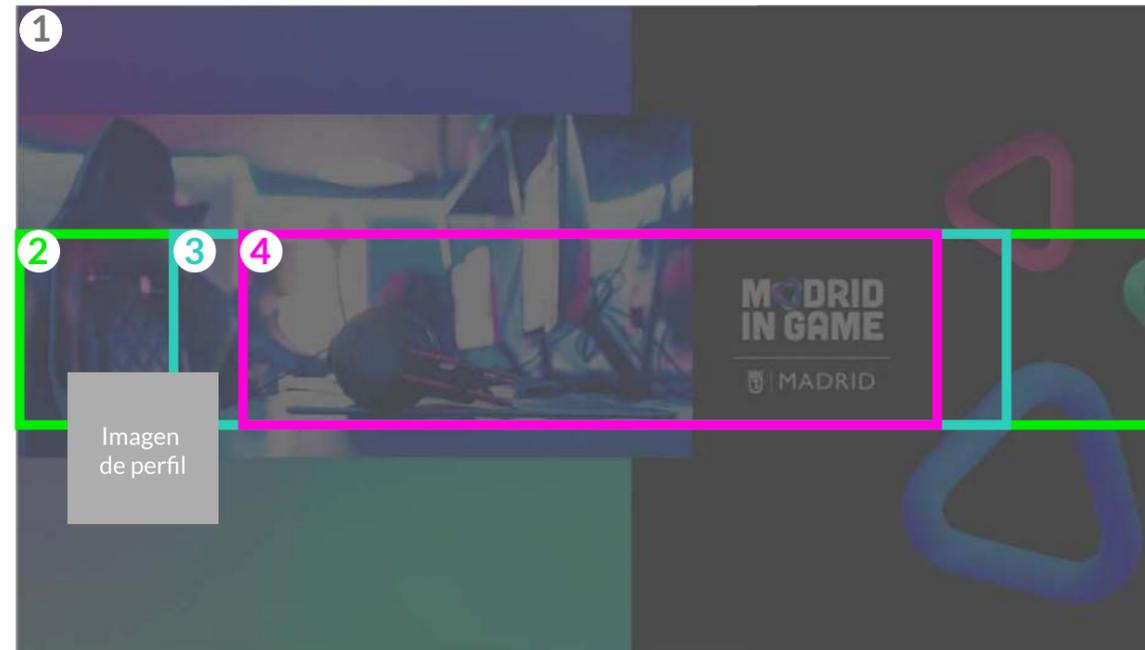


Aplicaciones de marca en Redes Sociales

YouTube



Dimensiones de imagen de perfil:
400 x 400 px



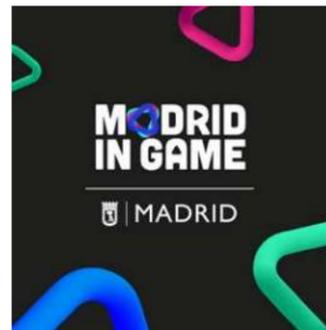
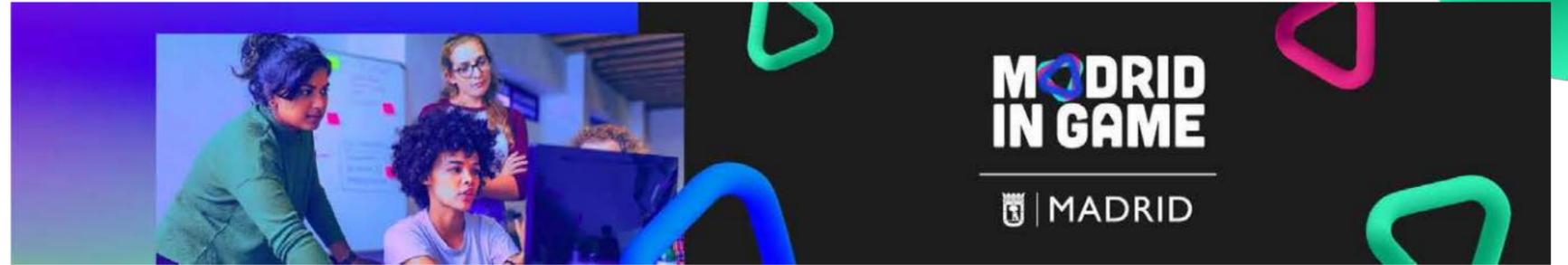
Dimensiones de la cabecera:

1. Televisor: 2560 x 1440 píxeles
2. Ordenador: 2560 x 423 píxeles (de manera adicional pueden mostrarse a derecha e izquierda hasta 507 píxeles)
3. Tableta: 1855 x 423 píxeles
4. Móvil: depende del tipo de dispositivo, pero como media orientativa 1546 x 423 píxeles



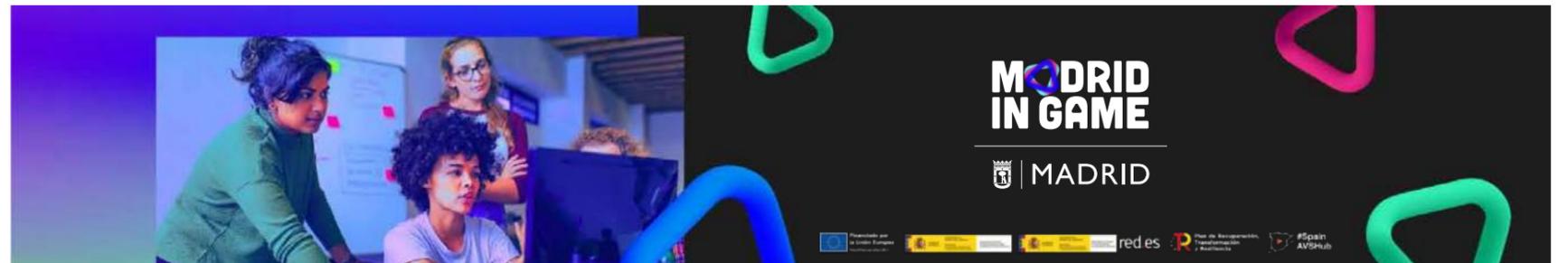
Aplicaciones de marca en Redes Sociales

LinkedIn



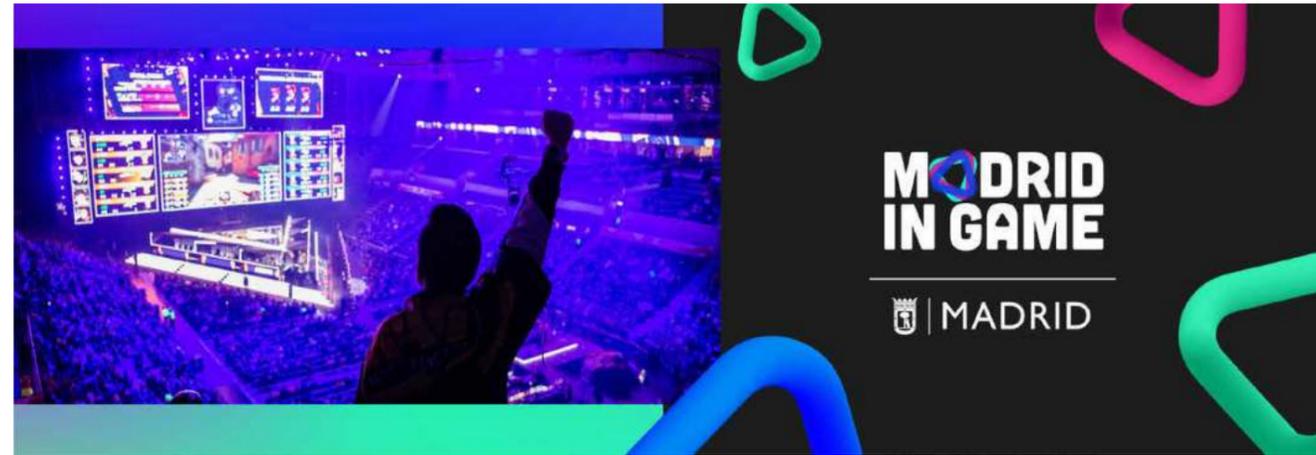
Dimensiones de la cabecera:
1128x191 px

Dimensiones imagen de perfil:
300x300 px



Aplicaciones de marca en Redes Sociales

Twitter



Dimensiones de la cabecera:
1500 x 500 px

Dimensiones imagen de perfil:
400 x 400 px



Aplicaciones de marca a elementos de visibilidad



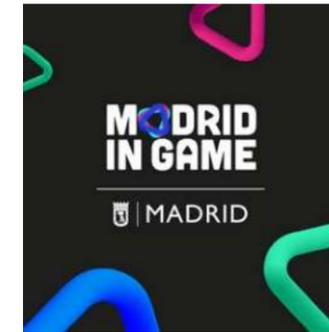
Aplicaciones de marca en Redes Sociales

Facebook
Instagram



Dimensiones de la cabecera:
851 x 315 px

Dimensiones imagen de perfil:
170 x 170 px



Dimensiones de imagen de perfil:
320 x 320 px



Aplicaciones de marca a elementos de visibilidad



MADRID IN GAME Un proyecto de ciudad. Dos pilares estratégicos:

Programa de emprendimiento/

> ¿Qué es?
Programa de apoyo a emprendedores relacionados con el sector del videojuego, la gamificación y los eSports.

> Duración del programa
6 meses

> ¿Qué ofrece?
Formación, apoyo de mentores especialistas, acceso a inversores, un espacio de trabajo tanto físico como virtual y muchos otros beneficios.

> ¿Quién puede apuntarse?
Desde emprendedores con ideas o producto en el mercado, hasta empresas con grandes métricas de negocio.

¡INSCRÍBETE!
y transforma tu idea en un proyecto real.

Campus/

Un espacio centrado en el impulso y evolución de nuevas ideas en el ámbito de la gamificación y los videojuegos.

1 / Experience Center
Espacio de interacción y aprendizaje divulgativo, desde una perspectiva sobre el videojuego como motor de desarrollo.

2 / Esports Center
Espacio de entrenamiento para equipos de Esports y sede de la liga municipal. Creado para fomentar el desarrollo de la competición amateur entre la ciudadanía.

3 / Development Center
Espacio incubadora y aceleradora de nuevas ideas al servicio de los profesionales del sector videojuego.

Clúster/

El clúster de videojuegos de Madrid asocia a todo el ecosistema de empresas y centros de formación del sector.

CONOCE A LOS MIEMBROS



loading...

MADRID IN GAME
MadridInGame.es
in f @ v

MADRID A OTRO NIVEL/



TRANSFORMAR / AVANZAR / CREAR / TRANSFORMAR / AVANZAR / CREAR



Aplicaciones de marca a elementos de visibilidad



Aplicaciones de marca a elementos de visibilidad

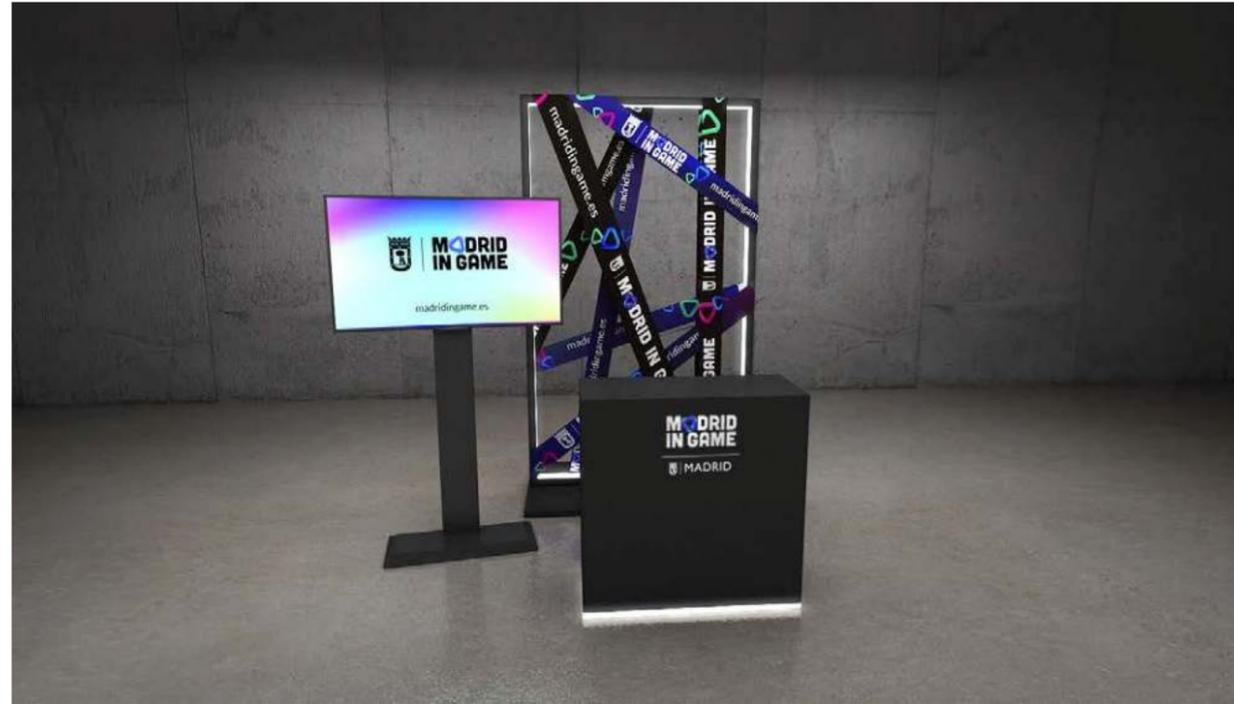


Aplicaciones de marca a elementos de visibilidad



Puntos de visibilidad en ferias y otros eventos

Tipología 1



Tipología 2



Puntos de visibilidad en ferias y otros eventos

Tipología 1

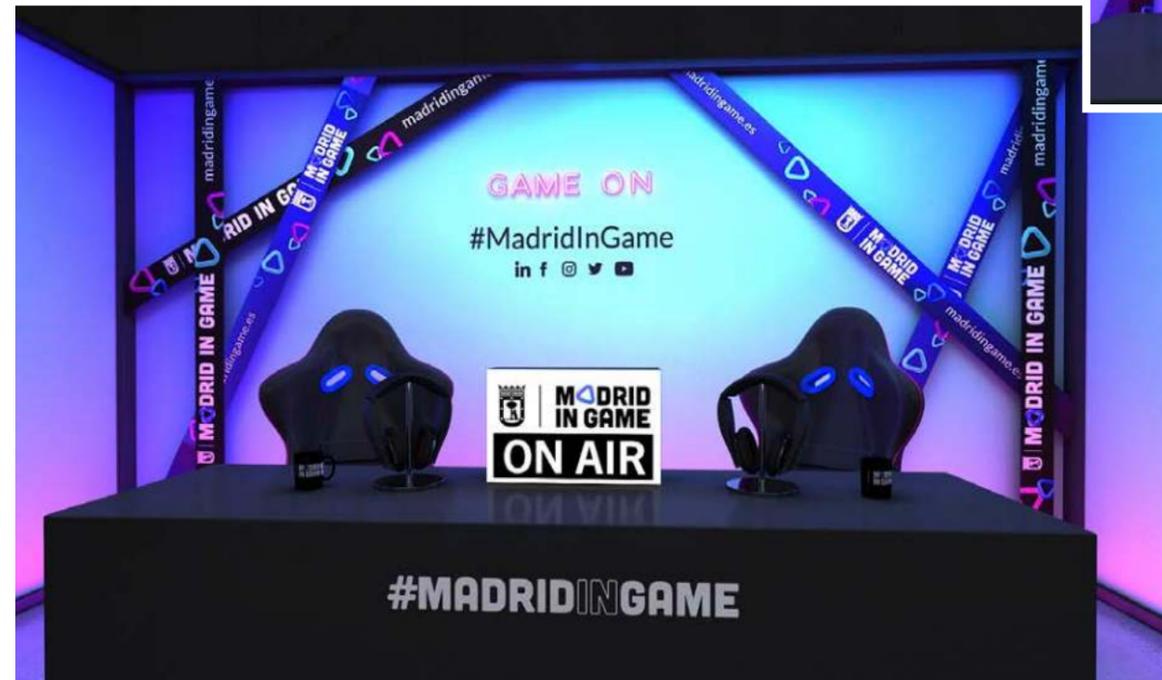


Tipología 2

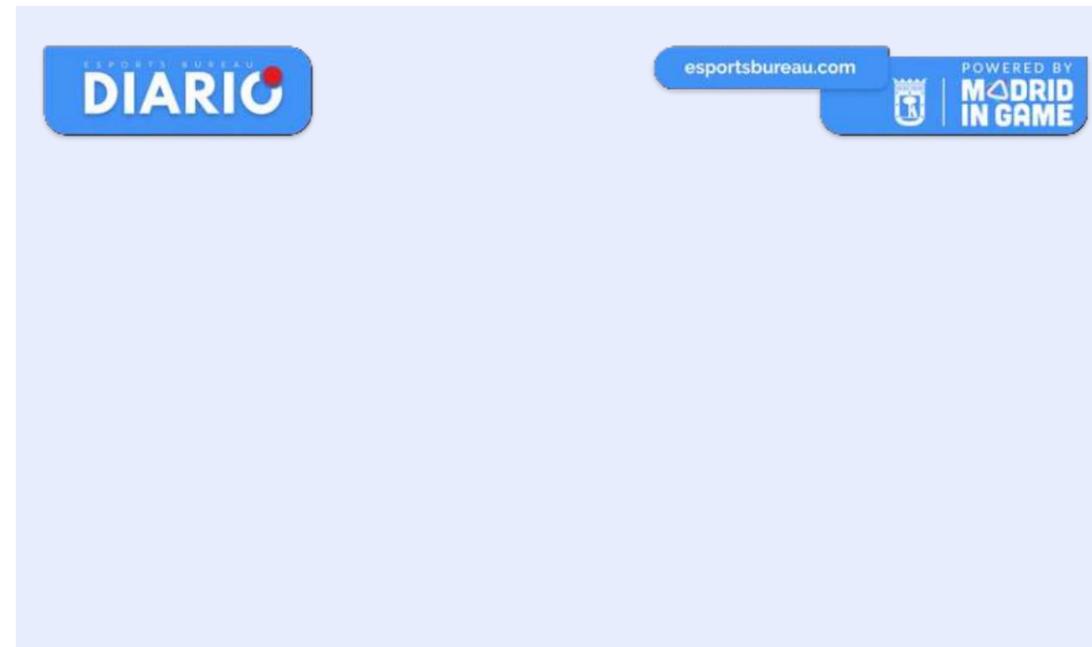


Puntos de visibilidad en ferias y otros eventos

Set Podcast



Aplicaciones de marca programa tv



Aplicaciones de marca para merchandising



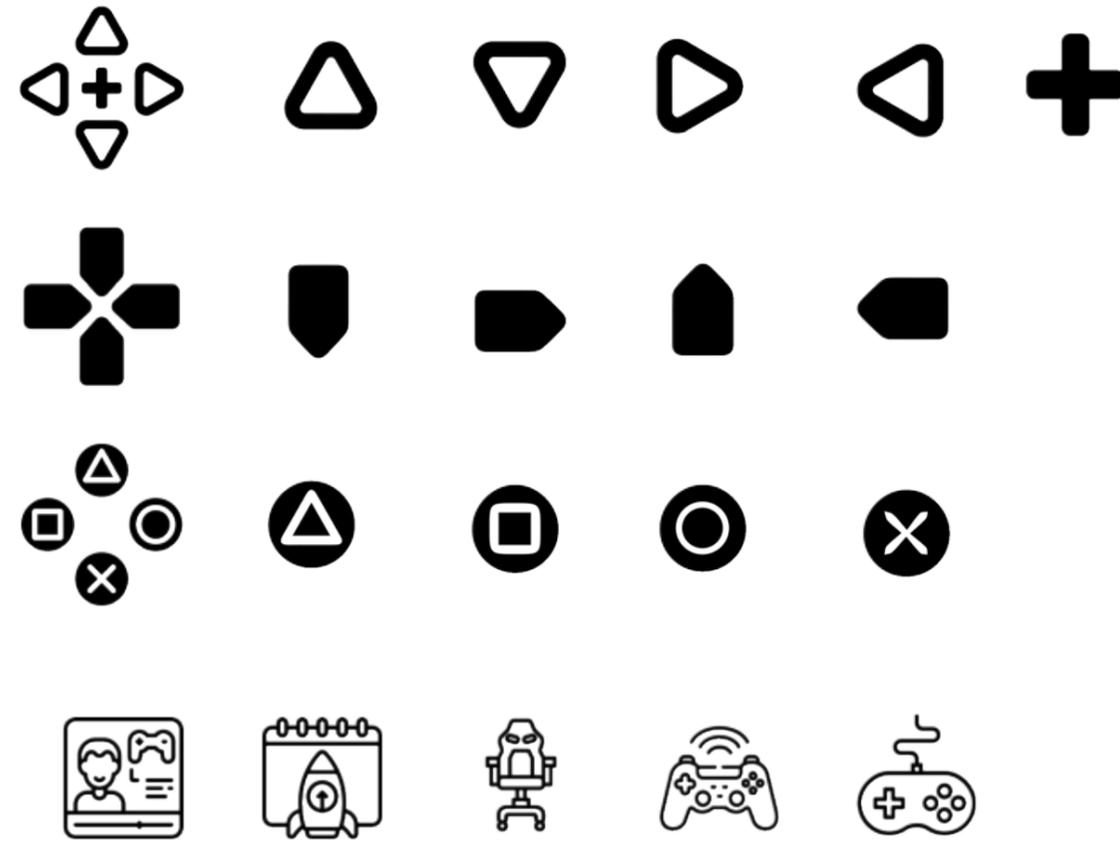
Pack de Iconos



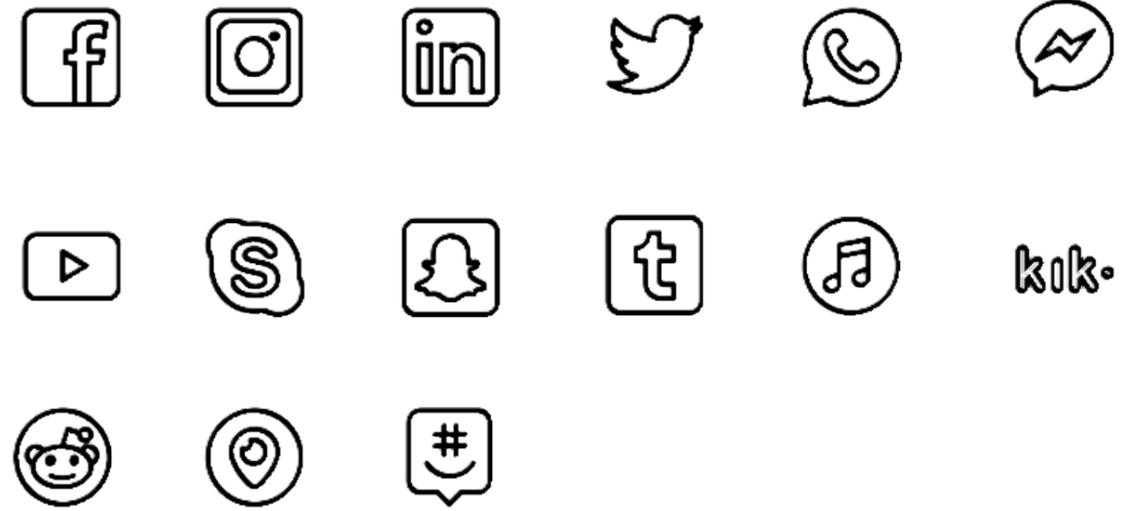
Pack de Iconos



Pack de Iconos



Pack de Iconos



M DRID IN GAME

Versión 1.1 - 10/2022

