

MANUAL

BÁSICO

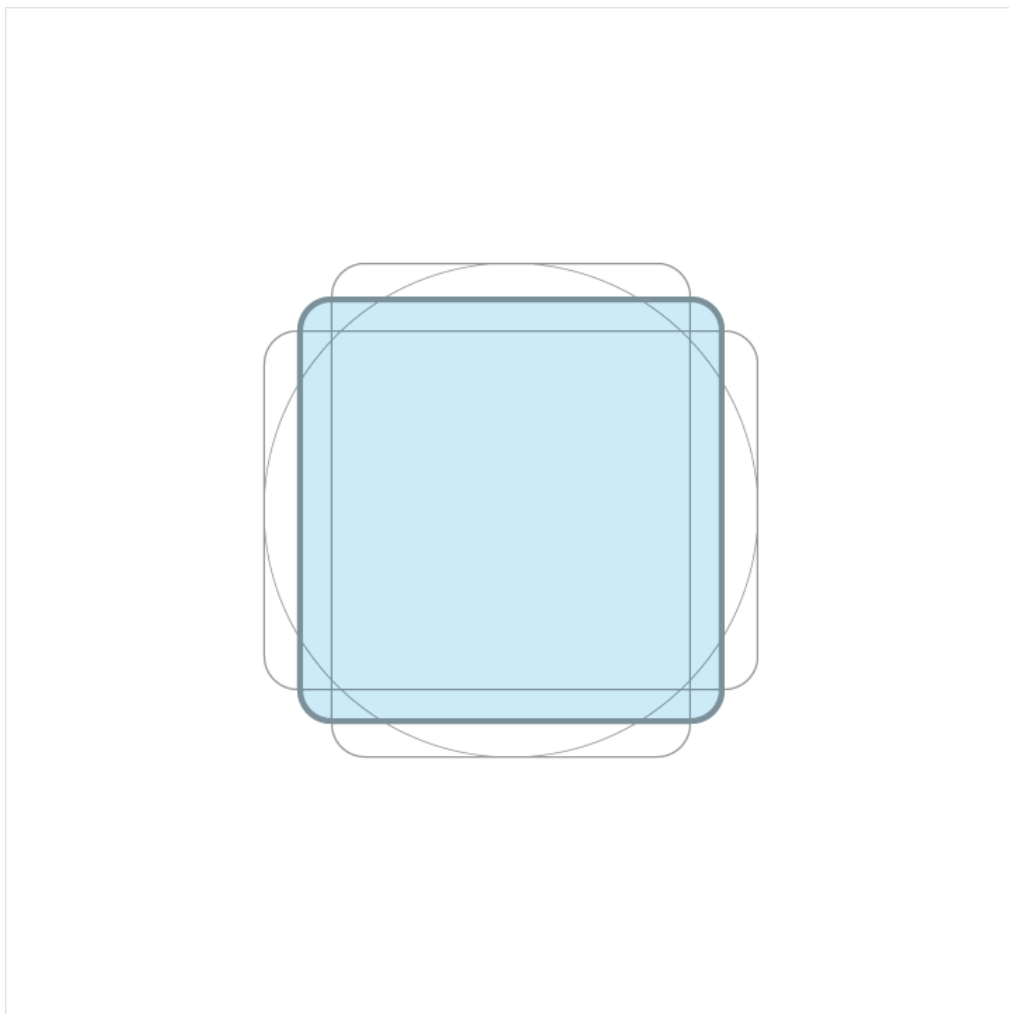
IDENTIDAD VISUAL

App Ruleta
Comandato



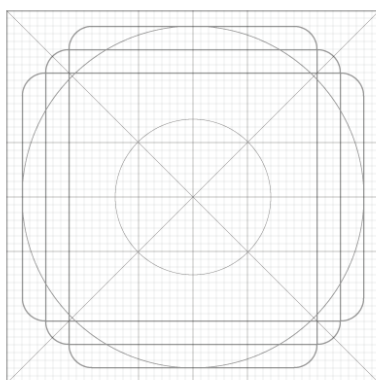
ICONO DEL PRODUCTO

El icono del producto es la expresión visual de los productos, servicios y herramientas de nuestra marca. Sencilla, audaz y amable, que comunican la idea central y la intención de un producto. Si bien cada icono del producto es visualmente distinto, todos los iconos de este producto deberían unificarse a través del concepto y ejecución.

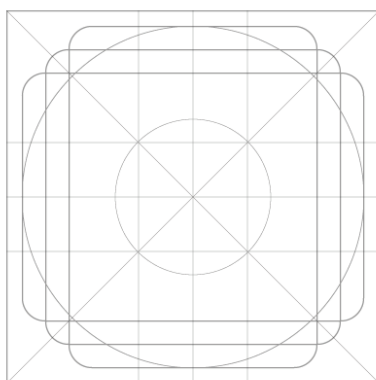


REJILLA DEL PRODUCTO

La rejilla icono del producto ha sido desarrollado para facilitar la coherencia y establecer un conjunto claro de reglas para el posicionamiento de elementos gráficos. Esta estandarización se traduce en un sistema flexible pero coherente.



Cuadrícula



Líneas clave

USO CORRECTO DEL ISO LOGO

El Isologo siempre debera ir con sus colores y se puede aplicar sobre fondos blancos u oscuros.



CORRECTO



CORRECTO



INCORRECTO



INCORRECTO



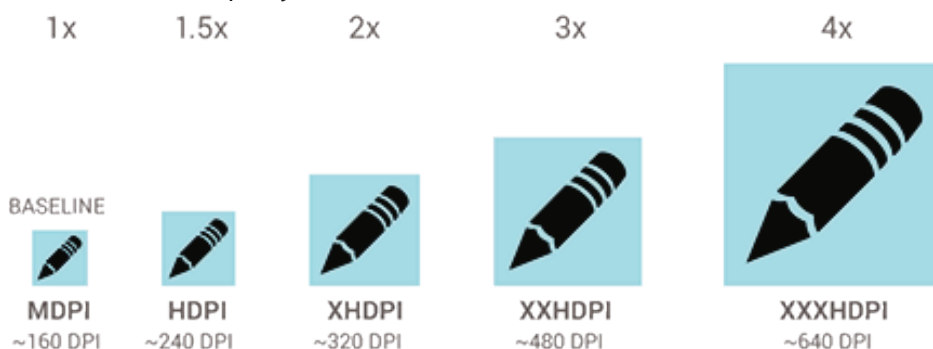
ICONOGRAFÍA

Un icono es una imagen que toma una porción de la pantalla y proporciona una rápida e intuitiva representación de una acción, un estado o una aplicación.

Cuando diseñas los iconos para tu aplicación, es importante pensar que tu aplicación puede ser instalada en una amplia variedad de dispositivos con unos rangos de densidades de píxeles diferentes, como se menciona en Dispositivos y Pantallas. Pero puedes hacer que tus iconos se vean geniales en todos los dispositivos proporcionando un tamaño de icono para cada tamaño de pantalla. Cuando tu aplicación se ejecuta, Android comprueba las características de la pantalla del dispositivo y carga los recursos específicos de densidad adecuados para tu aplicación.

Entonces puedes colocar cada icono en varios tamaños para poder soportar diferentes densidades, las guías de abajo explican las dimensiones de los iconos en unidades dp, las cuales se basan en las dimensiones de los píxeles de una pantalla de densidad media (MDPI).

Así pues, para crear un icono para diferentes densidades, deberías seguir el siguiente ratio de escala: 2:3:4:6:8 entre las cinco densidades principales (medium, high, x-high, xx-high y xxx-high respectivamente). Por ejemplo, considera que el tamaño de la pantalla de un icono en el launcher debe ser 48×48 dp. Esto significa que los recursos de la línea base (MDPI) son 48×48 px, y los recursos de alta densidad (HDPI) deberían ser 1.5x de la línea base, 72×72 px, los recursos siguientes de alta densidad (XHDPI) deberían ser 2x de la línea base, es decir, 96×96 px, y continuaría así en adelante.



Tamaños y escala

Los iconos del launcher en un dispositivo móvil deben ser de 48×48 dp. Los iconos para mostrar en Google Play deben ser de 512×512 píxeles.

TIPOGRAFÍA

La tipografía que recomendamos para uso interno es la Arial.
Es una tipografía disponible para todo el mundo.
Es una tipografía de palo seco y de gran legibilidad.

Arial Black

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890€&()*?¡!@

RULETA



PALETA DE COLORES

Estos son los colores oficiales de la marca, con unos ajustes de degradados con colores complementarios obtendremos nuestros colores finales como lo vemos a continuación.



RGB	CMYK
87	72
98	54
110	41
	17



RGB	CMYK
87	72
98	54
110	41
	17

