MANUAL DE MARCA



VALLE DE AVENTURAS

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

“Pequeñas manos,
grandes aventuras”

VALLE DE AVENTURAS





TECNOLÓGICO SUDAMERICANO

AUTOR

Jonnathan Paúl Guamán Padilla

TUTOR

Mtr. María Isabel Alvarado

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 6
MISIÓN 7
VISIÓN 7

01 PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL IMAGOTIPO

MARCA 9
ESTRUCTURA Y RETÍCULA 10
ELEMENTOS 11

02 USABILIDAD

ÁREA DE PROTECCIÓN 13
VERSIONES DE LA MARCA 14
USO INCORRECTO DEL IMAGOTIPO 16
VARIACIONES MINIMAS TAMAÑO 17

03 PALETA CROMÁTICA

TONOS TIERRA Y NATURALES 19
TONOS PASTELES 20

04 TIPOGRAFÍA

TIPOGRAFÍA LOGO Y ESLOGAN 22
TIPOGRAFÍA SECUNDARIA PARA EL MATERÍAL DIDACTICO 23
TIPOGRAFÍA COMPLEMENTARIA 24

05 PERSONAJES

INTRODUCCIÓN

Este manual es la identidad de Valle de Aventura. Nace del deseo de transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia mediante la exploración y la cotidianidad de su mundo.

Aquí se definen los pilares visuales y conceptuales que nos permiten conectar con instituciones educativas y familias, asegurando que cada material que diseñamos mantenga nuestra esencia: ser herramientas seguras y creativas que despiertan la curiosidad natural del aprender mediante la experimentación.

Al seguir estas pautas, garantizamos que nuestra marca sea reconocida como un referente de innovación pedagógica en el aula y en los ambientes familiares.

MISIÓN

En Valle de Aventura, diseñamos y desarrollamos material didáctico sensorial de alta calidad que transforma el proceso de enseñanza en un viaje de descubrimiento. Nuestra misión es brindar a los niños las herramientas necesarias para potenciar sus habilidades cognitivas y motoras a través del juego y la exploración, apoyando a las instituciones educativas y familias con recursos innovadores que respetan el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.



VALLE DE AVENTURAS

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

VISIÓN

Ser la empresa líder en el desarrollo de recursos pedagógicos sensoriales a nivel nacional, reconocida por nuestra capacidad de innovar y humanizar la educación. Aspiramos a que cada institución educativa y familias, vean en Valle de Aventura un aliado estratégico para convertir las aulas en espacios dinámicos donde, a través de pequeñas manos, se vivan grandes aventuras.



01 PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL IMAGOTIPO

MARCA

La Marca de Valle de Aventura es el reflejo de nuestra esencia pedagógica. La estructura de un árbol nace para representar la nobleza y calidez de la madera, el recurso principal de nuestros materiales didácticos.

En lugar de hojas, su copa florece con figuras geométricas, montañas y piezas de rompecabezas, simbolizando que el conocimiento no es algo estático, sino un ecosistema vivo de juego.

Este diseño comunica nuestra filosofía central: el aprendizaje es un crecimiento natural que se nutre a través de la exploración táctil y la resolución de retos, demostrando que con pequeñas manos, se construyen grandes aventuras.



VALLE DE AVENTURAS

ESTRUCTURA Y RETÍCULA

La construcción del imagotipo de Valle de Aventuras se fundamenta en una retícula de base geométrica, diseñada para garantizar el equilibrio simétrico y la coherencia visual en cada uno de sus elementos.

Gracias a este rigor técnico, el imagotipo puede escalarse y reproducirse en diversos tamaños y formatos sin perder su armonía, asegurando una presencia sólida y profesional en todas sus aplicaciones.

Isotipo: El isotipo representa la identidad visual de la marca a través de formas simples y figuras básicas. Su diseño busca transmitir cercanía, confianza, innovación y compromiso con el crecimiento, valores que se ven reflejados en cada creación.

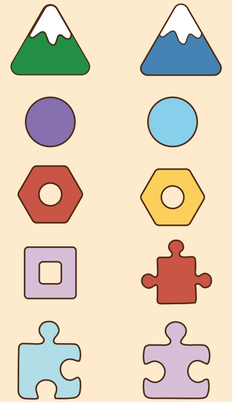


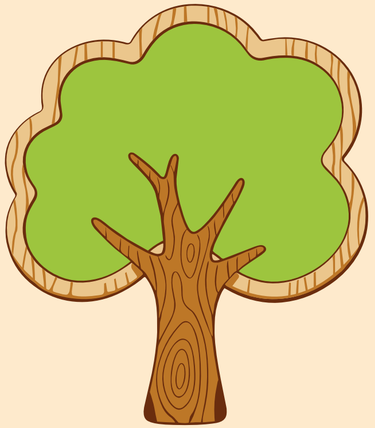
Logotipo: Se utiliza el nombre de la marca "VALLE DE AVENTURAS", aplicando una tipografía ligible y atractiva visualmente que genere familiaridad, generando una atracción visual.

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

ELEMENTOS

Nuestra identidad visual integra elementos universales del aprendizaje, como el árbol, las tuercas, círculos y piezas de rompecabezas. Estos recursos forman parte del entorno cotidiano de los niños en su etapa escolar. Al utilizarlos, generamos una conexión inmediata de familiaridad y confianza, permitiendo que el estudiante reconozca el material como una herramienta diseñada para su crecimiento y exploración diaria.







02 USABILIDAD

ÁREA DE PROTECCIÓN



Para garantizar la máxima visibilidad y limpieza visual del imagotipo de Valle de Aventura, se ha definido un área de protección obligatoria. Este espacio funciona como un margen de seguridad que impide la interferencia de otros elementos gráficos. El área se ha determinado tomando como unidad de medida (X) un elemento modular del propio logo (tuerca), asegurando que la marca siempre respire y destaque en cualquier composición.

VERSIONES DE LA MARCA

Para asegurar que nuestra identidad sea adaptable a cualquier soporte, presentamos las dos variantes en sentido vertical y horizontal con eslogan. Estas estructuras permiten una visualización más extendida del nombre de la marca, manteniendo el árbol como el elemento de anclaje visual.

Vertical



En esta versión el eslogan se integra en la zona inferior con un peso visual equilibrado, reforzando el mensaje de la empresa de manera clara.

Horizontal



Esta versión esta pesanda para utilizarse en formatos amplios y rectangulares, garantizando una correcta lectura y equilibrio visual de la marca.



" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

OPACIDAD



40%

VALLE DE AVENTURAS

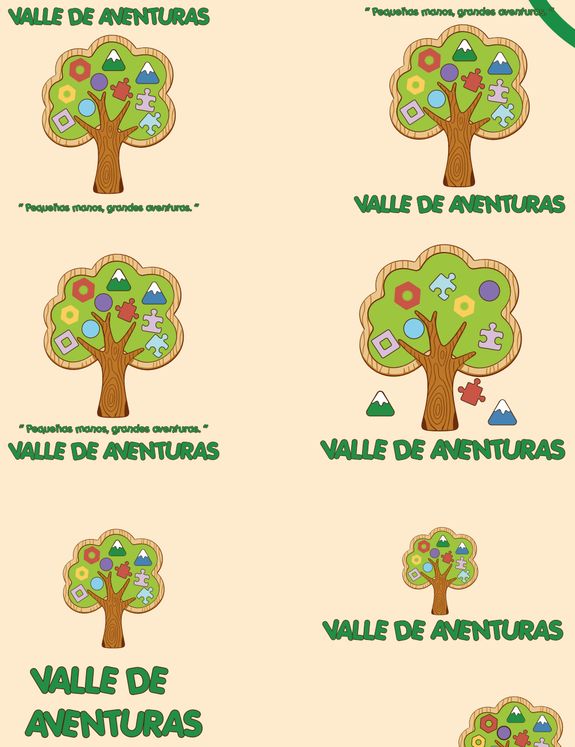
ALTO CONTRASTE



100%

USO INCORRECTO DEL IMAGOTIPO

Para mantener la integridad y el impacto visual de Valle de Aventura, queda estrictamente prohibida cualquier alteración que modifique la estructura original del imagotipo. El uso incorrecto de la marca debilita su reconocimiento y profesionalismo. En esta sección se detallan las prácticas que deben evitarse, como la deformación de sus proporciones, el cambio de la paleta de colores autorizada o la alteración de la tipografía, asegurando así que el mensaje de innovación y crecimiento natural se transmita siempre de forma impecable.



VARIACIONES MINIMAS TAMAÑO

Para garantizar que el imagotipo de Valle de Aventura sea siempre reconocible, se han establecido límites de reducción mínima. Debido a la complejidad de los elementos geométricos en la copa del árbol, es fundamental respetar estas medidas para evitar la pérdida de detalles. Por debajo de estos tamaños, la legibilidad se ve comprometida, dificultando la identificación de las piezas de rompecabezas y formas básicas que definen nuestra identidad.



Impresión: 6,7 x 6,7 cm
Pantalla: 253 x 253 px



Impresión: 0,5 x 0,5 cm
Pantalla: 18,9 x 18,9 px



03 PALETA CROMÁTICA

PALETA DE TONOS TIERRA Y NATURALES

La base de nuestra identidad se fundamenta en una paleta de tonos tierra y naturales, seleccionada para representar la nobleza de la madera como nuestro recurso principal. Estos colores orgánicos transmiten sensaciones de seguridad, estabilidad y calidez, valores esenciales para el entorno educativo.

HEX	**N.º6D3416**
RGB	**109, 52, 22**
HSB	**21, 80%, 43%**
CMYK	**36, 79, 98, 45**

HEX	**N.ºA6662D**
RGB	**166, 102, 45**
HSB	**28, 73%, 65%**
CMYK	**28, 62, 95, 15**

HEX	**N.ºBE7F3B**
RGB	**190, 127, 59**
HSB	**31, 69%, 75%**
CMYK	**23, 53, 89, 5**

HEX	**N.ºA28D7D**
RGB	**162, 141, 125**
HSB	**26, 23%, 64%**
CMYK	**37, 41, 49, 4**

HEX	**N.º209451**
RGB	**32, 148, 81**
HSB	**145, 78%, 58%**
CMYK	**83, 18, 91, 4**

HEX	**N.º92C952**
RGB	**146, 201, 82**
HSB	**88, 59%, 79%**
CMYK	**47, 0, 89, 0**

PALETA DE TONOS PASTELES

Complementando nuestra esencia natural, incorporamos una gama de colores pasteles aplicada a los elementos geométricos y de juego en la copa del árbol. Estos tonos han sido elegidos por su suavidad y armonía, siendo ideales para la etapa infantil, ya que estimulan la percepción visual sin saturar los sentidos.

HEX **N.ºC85C4D**
RGB **200, 92, 77**
HSB **7, 61%, 78%**
CMYK **17, 76, 72, 4**

HEX **N.ºA3DBE2**
RGB **163, 219, 226**
HSB **187, 28%, 89%**
CMYK **34, 0, 11, 0**

HEX **N.ºE8C189**
RGB **232, 193, 137**
HSB **35, 41%, 91%**
CMYK **9, 24, 51, 0**

HEX **N.º7D71B4**
RGB **125, 113, 180**
HSB **251, 37%, 71%**
CMYK **57, 60, 0, 0**

HEX **N.ºD0B6D1**
RGB **208, 182, 209**
HSB **298, 13%, 82%**
CMYK **17, 29, 3, 0**

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "



04 TIPOGRAFÍA

TIPOGRAFÍA LOGO Y ESLOGAN

La tipografía seleccionada para Valle de Aventura ha sido elegida por su legibilidad y su carácter amigable. Al ser una marca dirigida al sector educativo infantil, buscamos fuentes con trazos claros y formas redondeadas que faciliten la lectura de los niños y transmitan cercanía.

Porky's

Alfabeto Completo (Caja Alta y Baja)

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
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

Valores Numéricos

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Signos de Puntuación Principales

¿ ? ¡ ! # .

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA PARA EL MATERIAL DIDACTICO

Para el diseño de los recursos educativos y sistemas de juego de Valle de Aventura, se ha seleccionado la tipografía AvantGarde Normal BT como fuente técnica secundaria. A diferencia del imagotipo principal, esta fuente tiene un propósito estrictamente pedagógico.

Su elección responde a la necesidad de facilitar el proceso de lectoescritura en los niños de primero de básica. Al ser una tipografía de estilo palo seco con trazos continuos y geométricos, reduce la carga visual y permite que los pequeños reconozcan las letras y números con total facilidad. Es la fuente que da vida a nuestros juegos, asegurando que la interacción con el material sea intuitiva, clara y adaptada a su nivel de desarrollo.

AvantGarde Normal BT

Alfabeto Completo (Caja Alta y Baja)

A B C D E F G H I J K L M N C O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n c o p q r s t u v w x y z

Valores Numéricos

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Signos de Puntuación Principales

¿ ? ¡ ! # .

VALLE DE AVENTURAS

TIPOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Para el desarrollo de textos informativos, cuerpos de mensaje y comunicaciones institucionales, se ha seleccionado la familia tipográfica Poppins. Como fuente complementaria, su función es acompañar a la marca principal y a la tipografía de los juegos, aportando una estructura equilibrada y una lectura de descanso.

Poppins destaca por su construcción geométrica basada en círculos perfectos, lo que refuerza la identidad visual de Valle de Aventura y sus elementos gráficos de rompecabezas y formas básicas. Su versatilidad en diferentes pesos Light, Regular, Medium, Bold; permite establecer una jerarquía clara en el manual, asegurando que la información sea accesible y profesional tanto en medios impresos como en plataformas digitales.

Poppins

Bold Medium

Regular Ligth

Alfabeto Completo (Caja Alta y Baja)

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

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

Valores Numéricos

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Signos de Puntuación Principales

¿ ? ¡ ! # .



" Pequeñas manos, grandes aventuras. "



05 PERSONAJES

PERSONAJES - ANIMALES

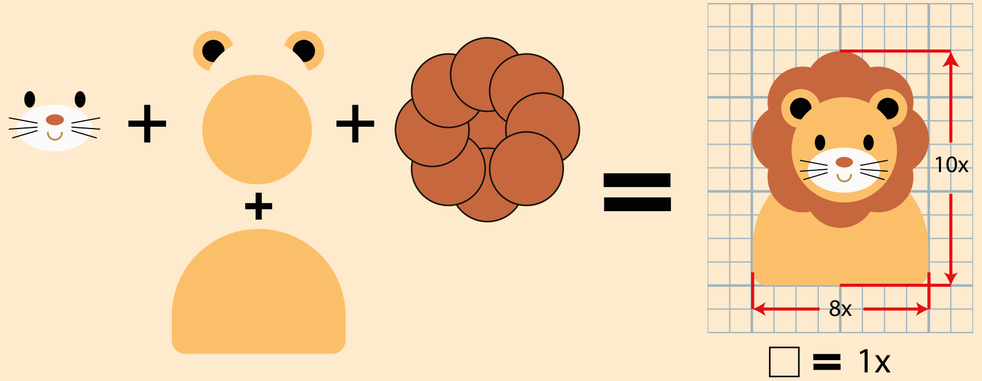
La familia de personajes de Valle de Aventura nace de la unión entre la geometría básica y la psicología del color. Hemos seleccionado al león, gato, cerdo, jirafa y mono por ser los animales más reconocibles y cercanos para los niños en su etapa inicial. Su construcción visual parte de círculos, cuadrados y triángulos, facilitando que el estudiante identifique figuras mientras juega.

Todo esto se envuelve en el estilo Playful Pastels, una tendencia que utiliza tonos desaturados y pasteles para crear un entorno de serenidad y alegría. Esta estética no solo cautiva la mirada, sino que transforma el aula en un espacio acogedor y creativo, donde el aprendizaje florece de manera natural.



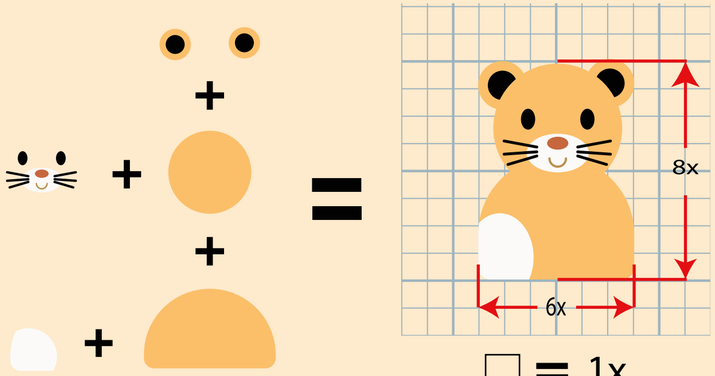
" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

Simba



HEX	N.°C8673F	HEX	N.°FABE6A	HEX	N.°BD8F4E	HEX	N.°000000	HEX	N.°FAF9F8
RGB	200, 103, 63	RGB	250, 190, 106	RGB	189, 143, 78	RGB	0, 0, 0	RGB	250, 249, 248
HSB	18, 69%, 78%	HSB	35, 58%, 98%	HSB	35, 59%, 74%	HSB	0, 0%, 0%	HSB	30, 1%, 98%
CMYK	18, 67, 78, 6	CMYK	0, 30, 65, 0	CMYK	23, 41, 73, 12	CMYK	91, 79, 62, 97	CMYK	2, 2, 3, 0

Michi

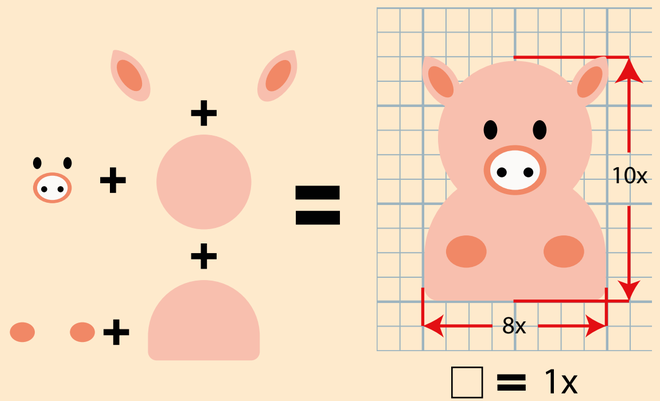


□ = 1x

HEX	N.°C8673F	HEX	N.°FABE6A	HEX	N.°BD8F4E	HEX	N.°000000	HEX	N.°FAF9F8
RGB	200, 103, 63	RGB	250, 190, 106	RGB	189, 143, 78	RGB	0, 0, 0	RGB	250, 249, 248
HSB	18, 69%, 78%	HSB	35, 58%, 98%	HSB	35, 59%, 74%	HSB	0, 0%, 0%	HSB	30, 1%, 98%
CMYK	18, 67, 78, 6	CMYK	0, 30, 65, 0	CMYK	23, 41, 73, 12	CMYK	91, 79, 62, 97	CMYK	2, 2, 3, 0

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

Porky

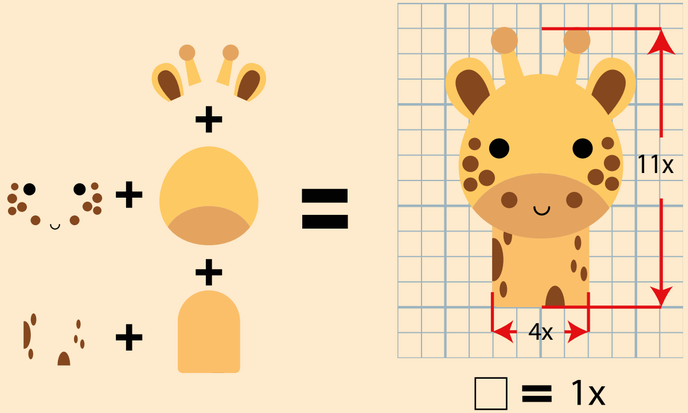


□ = 1x

HEX	N.°F8BEAE	HEX	N.°F18966	HEX	N.°000000	HEX	N.°FAF9F8
RGB	248, 190, 174	RGB	241, 137, 102	RGB	0, 0, 0	RGB	250, 249, 248
HSB	13, 30%, 97%	HSB	15, 58%, 95%	HSB	0, 0%, 0%	HSB	30, 1%, 98%
CMYK	0, 33, 29, 0	CMYK	0, 57, 59, 0	CMYK	91, 79, 62, 97	CMYK	2, 2, 3, 0

VALLE DE AVENTURAS

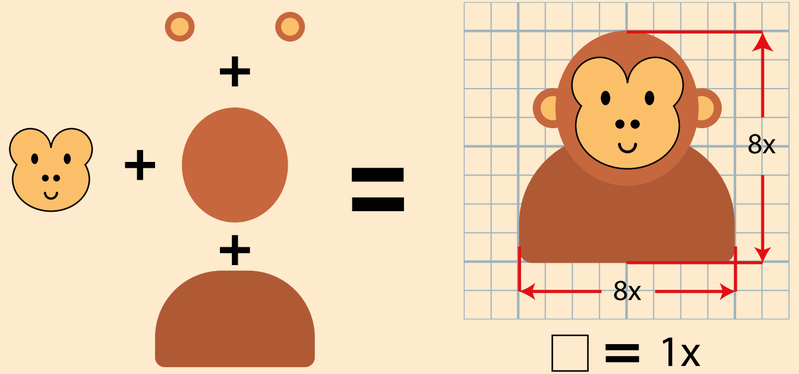
Rafa



HEX	**N.°85481F**	HEX	**N.°E3A55F**	HEX	**N.°FABE6A**	HEX	**N.°000000**
RGB	**133, 72, 31**	RGB	**227, 165, 95**	RGB	**250, 190, 106**	RGB	**0, 0, 0**
HSB	**24, 77%, 52%**	HSB	**32, 58%, 89%**	HSB	**35, 58%, 98%**	HSB	**0, 0%, 0%**
CMYK	**32, 70, 92, 37**	CMYK	**10, 40, 68, 1**	CMYK	**0, 30, 65, 0**	CMYK	**91, 79, 62, 97**

" Pequeñas manos, grandes aventuras. "

Monito



HEX	**N.°C8673F**	HEX	**N.°FABE6A**	HEX	**N.°000000**
RGB	**200, 103, 63**	RGB	**250, 190, 106**	RGB	**0, 0, 0**
HSB	**18, 69%, 78%**	HSB	**35, 58%, 98%**	HSB	**0, 0%, 0%**
CMYK	**18, 67, 78, 6**	CMYK	**0, 30, 65, 0**	CMYK	**91, 79, 62, 97**

VALLE DE AVENTURAS



VALLE DE AVENTURAS

MANUAL DE MARCA