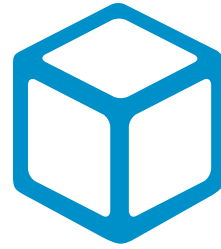


**Ayudar  
Jugando**

**Manual  
de Identidad  
Corporativa**



Ayudar Jugando reúne en este manual las indicaciones para el correcto uso y aplicación gráfica de la asociación siendo conscientes de la importancia del adecuado manejo de la imagen y su aplicación en los diferentes contextos donde se publicita. El manual consta de una descripción detallada de aspectos primordiales de la identidad, con el objetivo de lograr una continuidad de su identidad.

**Ayudar  
Jugando**

# Contenidos

## Nuestra asociación

### Acerca de nosotros

Nuestra historia	(pág. 3)
Principios de nuestra asociación	(pág. 4-5)

## Manual de la asociación

### Nuestra imagen

Nuestro logo	(pág. 7-8)
Color	(pág. 9-10)
Fuente de letra	(pág. 11)
Normas para el buen uso	(pág. 12-16)

## Aplicaciones

Papelería	(pág. 18)
Carpeta corporativa	(pág. 19)
Bloc de notas y bolígrafo	(pág. 20)
Adhesivos	(pág. 21)
Camisetas	(pág. 22)
Chaleco	(pág. 23)
Bolsa	(pág. 24)
Tarjeta de visita	(pág. 25)
Carné de socio	(pág. 26)
Carné de jugador	(pág. 27)
Carteles	(pág. 28)

# Manual de Identidad Corporativa

# **Nuestra asociación**

## **Acerca de nosotros**



# Nuestra historia

Ayudar Jugando nace el 29 de marzo del 2003, con el propósito de celebrar eventos lúdicos con fines solidarios. La asociación, toma como precedente las jornadas benéficas infantiles de juegos de rol, organizadas por el Club del Joc A Sak de Sant Cugat del Vallés, en el 1995.

Nuestra intención, a través de actividades lúdicas, es la recaudación de fondos para fines benéficos y sociales dirigidos exclusivamente a infantes en situaciones de vulnerabilidad.



# Principios de nuestra asociación

Somos una asociación emprendedora y comprometida. Nuestro objetivo es organizar eventos lúdicos a fin de recaudar fondo para niños y niñas en situación de riesgo social. Pretendemos crear un movimiento para empoderar a los infantes más necesitados y vulnerables para brindarles un futuro mejor.

## **MISIÓN**

A través de eventos lúdicos, recaudamos fondos para apoyar a niños y niñas en situaciones vulnerables. Así pues, nuestra misión es Ayudar Jugando.

## **VISIÓN**

Nuestro propósito es convertirnos en una ONG a fin de aumentar los eventos lúdicos y sociales en el ámbito nacional para llegar a un número mayor de niños.

# Principios de nuestra asociación

## VALORES

**Solidaridad:** Nos identifica y guía en todas nuestras acciones.

**Trabajo en equipo:** Somos conscientes que el éxito de esta asociación es debido a los esfuerzos conjuntos de cada uno de los integrantes y colaboradores de Ayudar Jugando.

**Derecho a jugar:** Todos los niños y niñas tienen derecho a experimentar y disfrutar del juego durante su infancia, siendo esta una parte esencial de su desarrollo psicológico y emocional. El juego es diversión, pero también comunicación, empatía, crecimiento y aprendizaje. El derecho a jugar es una parte intrínseca de lo que significa Ayudar Jugando.



# Manual de la asociación

## Nuestra imagen





# Nuestro logo

El logotipo es el identificador de la marca de uso común en todas las aplicaciones. La combinación del isotipo (símbolo) y el logotipo (elemento textual) conforma nuestra marca corporativa.

Nuestro logotipo simboliza el objetivo, los valores y las causas de la asociación. El isotipo simula la forma de un dado, que se asocia al juego y los niños (siendo esto la base de las actividades principales con las que la asociación logra sus fines).



# Nuestro logo

El logo se usará mayoritariamente con el **azul corporativo #0091d3** sobre fondo transparente y plasmado sobre una superficie blanca. Alternativamente se podrá usar el logo en blanco encima de azul corporativo.

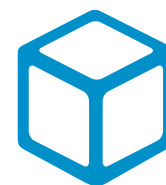
El logotipo por su parte nunca podrá ir solo, el isotipo, por el contrario, sí podrá siempre que quede justificado.

## Variantes secundarias

Ayudar Jugando disponen de diferentes variantes secundarias según el espacio con el que cuenta el soporte.



**Ayudar Jugando**



**Ayudar  
Jugando**

# Color

Este azul es el color corporativo que distingue a Ayudar Jugando y simboliza los valores y las causas de la asociación, plasmando a través del color la amigabilidad y accesibilidad de la asociación.

Colores corporativos y referencias correspondientes para el material impreso y digital.

**CMYK 100, 31, 0, 17**  
**RGB 0, 145, 211**  
**Hex #0091d3**

# Color secundario

Se utiliza el naranja como color secundario para hacer contrastes. Forma parte de la identidad corporativa de Ayudar Jugando y es usado como color secundario ya sea para los subtítulos, sub apartados o para realizar contraste.

Colores corporativos y referencias correspondientes para el material impreso y digital.

**CMYK 0, 60, 100, 0**  
**RGB 255, 102, 0**  
**Hex #ff6600**

# Fuentes de letra

La tipografía a utilizar en la documentación de la asociación debe ser ITC Kabel Ultra para los títulos y Myriad Pro para los subtítulos y el contenido en general.

## *Títulos*

---

**ITC Kabel Ultra - Medium Bold**  
**ABCDEFGHIYJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmñopqrstuvwxyz**  
**0123456789 (!%:;?.)**

## *Subtítulos*

---

**MyriadPro - Bold**  
**ABCDEFGHIYJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmñopqrstuvwxyz**  
**0123456789 (!%:;?.)**

## *Contenido*

---

**MyriadPro - Regular**  
ABCDEFGHIYJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
0123456789 (!%:;?.)

# Normas del buen uso

## Versiones correctas

La marca se aplicará siempre respetando las proporciones, la fuente y los colores indicados.  
El uso de baja resolución y de efectos, no está permitido.

*Versión principal*



*Versión principal negativo*



*Versión blanco y negro*



*Versión blanco y negro negativo*



# Normas del buen uso

## Aplicaciones correctas

Como norma general, la marca no debe reproducirse nunca sobre fondos de color y/o imágenes que comprometan su visibilidad.

*Aplicación en fotografía oscura*



*Aplicación en fondo no corporativo oscuro*



*Aplicación en fotografía clara*



*Aplicación en fondo no corporativo claro*



# Normas del buen uso

## Aplicaciones incorrectas

*Uso incorrecto de tipografía*

---



*Tamaño incorrecto*

---



*Aplicación incorrecta de color*

---



*Deformación*

---



*Ocultación*

---



*Uso incorrecto de proporciones*

---





# Normas del buen uso

## Área de seguridad y reducibilidad

Para garantizar la óptima aplicación y percepción del logotipo en todos los soportes y formatos, se ha determinado una área específica de seguridad que establece la distancia mínima respecto a los textos y elementos gráficos equivalente al símbolo del propio logotipo.

El logotipo no será reproducido a un tamaño menor de 250 píxeles de ancho



# Normas del buen uso

## Expresión textual de la asociación

Cuando la marca Ayudar Jugando sea mecanografiada se escribirá tal y como se muestra en el ejemplo.

*Escritura correcta*

---

Ejemplo de cómo se escribe Ayudar Jugando

*Escritura incorrecta*

---

~~Ejemplo de cómo no se escribe la marca AYUDAR JUGANDO~~

*Escritura incorrecta*

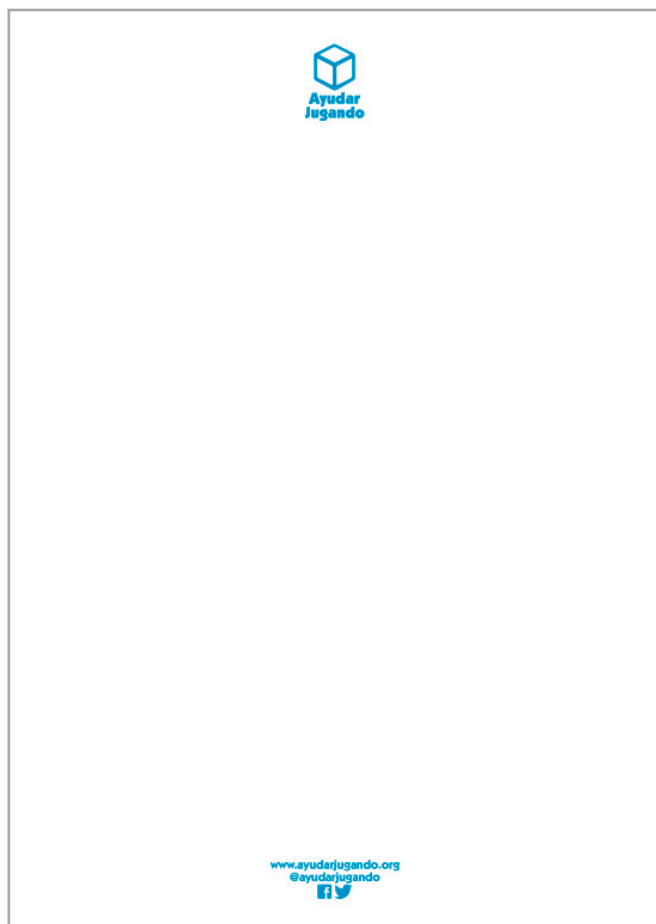
---

~~Ejemplo de cómo no se escribe la marca ayudar jugando~~

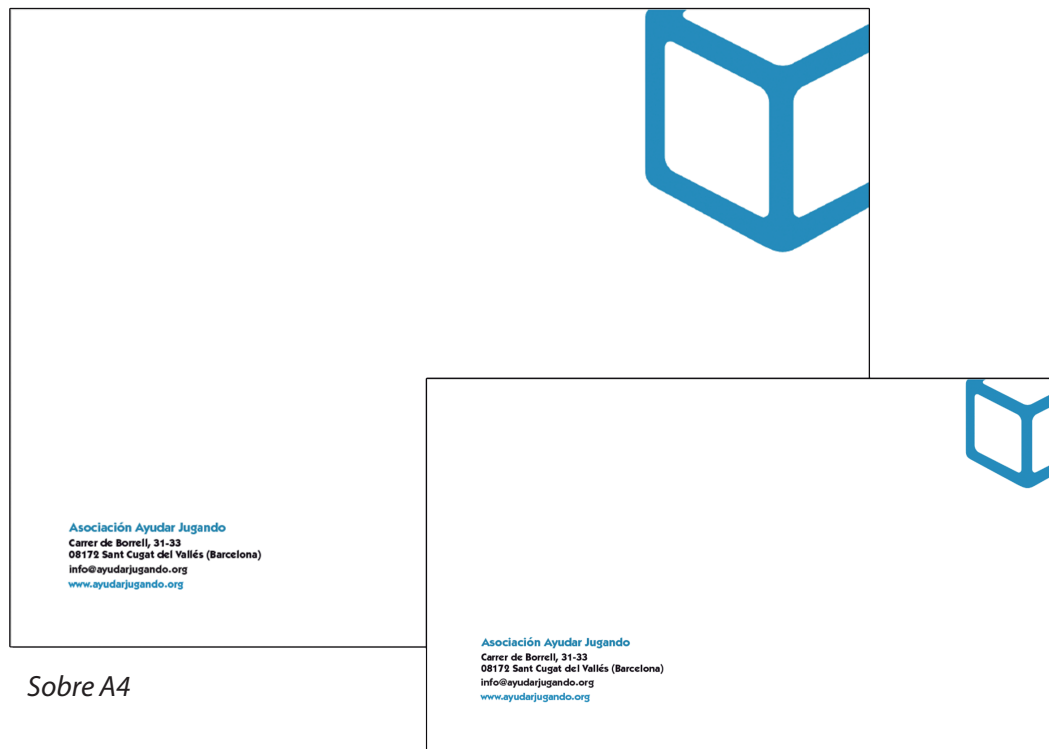
# Aplicaciones



# Papelería corporativa



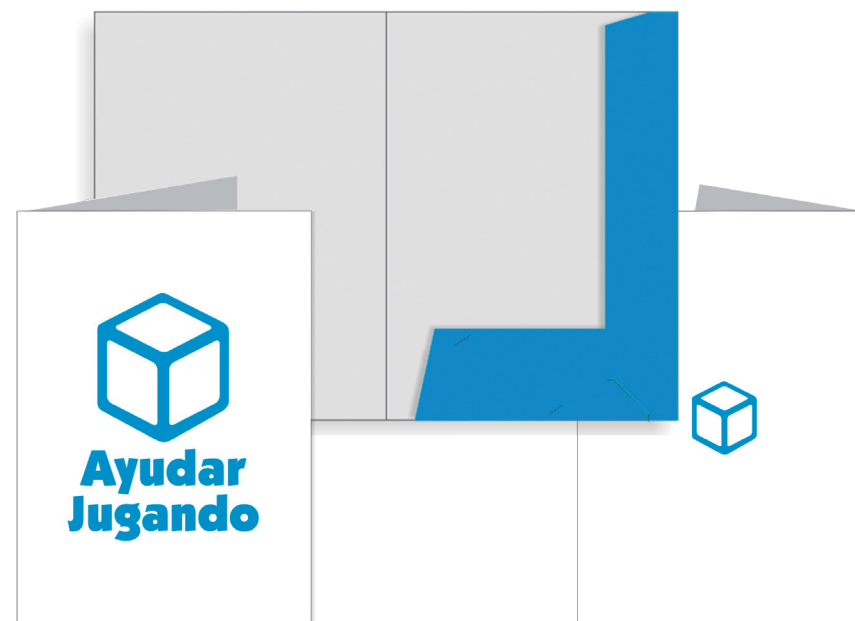
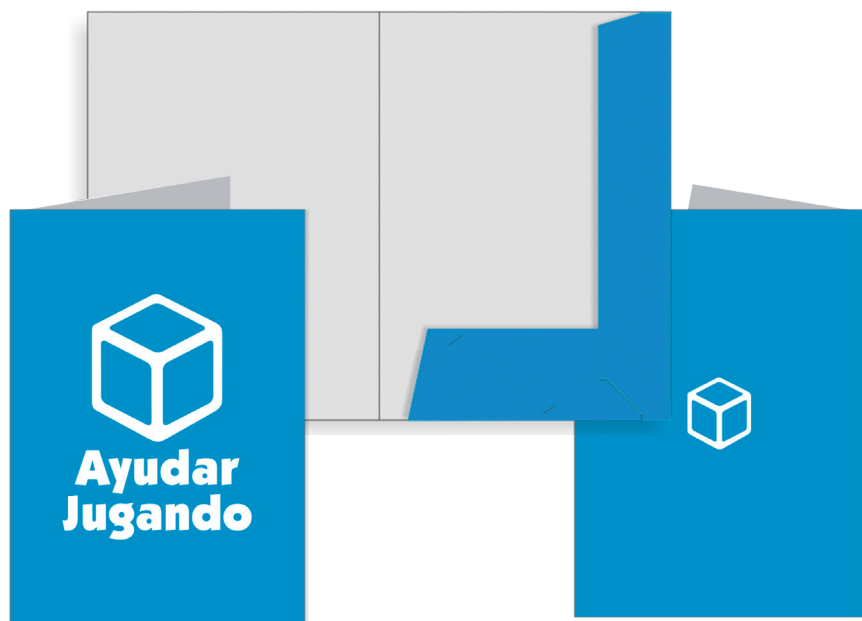
Plantilla comunicaciones



Sobre A4

Sobre Americano

# Carpeta corporativa



# Bloc de notas y bolígrafo



# Adhesivos

Contamos con dos adhesivos que son facilitados a los establecimientos asociados a Ayudar Jugando:

**Pequeño** (10 cm), para las huchas de las donaciones.

**Grande** (15 cm), para colocar en el cristal del establecimiento.



# Camisetas

En los eventos, los voluntarios de la asociación, utilizan una camiseta naranja con el logotipo en negro para diferenciarse entre los asistentes.





# Chaleco

En los eventos, los coordinadores utilizan un chaleco rojo con el logotipo en blanco para poder diferenciarse entre la multitud.



## Bolsa

En la actualidad Ayudar Jugando dispone de este modelo de bolsa que es usada mayoritariamente para transportar los juegos de mesa.



En el presente manual se propone un nuevo diseño para su uso promocional.



# Tarjeta de visita

Tarjeta de visita utilizada en la actualidad



Nuevo diseño propuesto



# Carné de socio

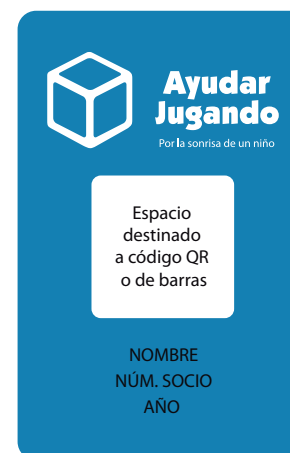
Carné de Socio de Honor utilizado en la actualidad



Nuevo diseño propuesto



Carné de Socio



Passwallet de socio

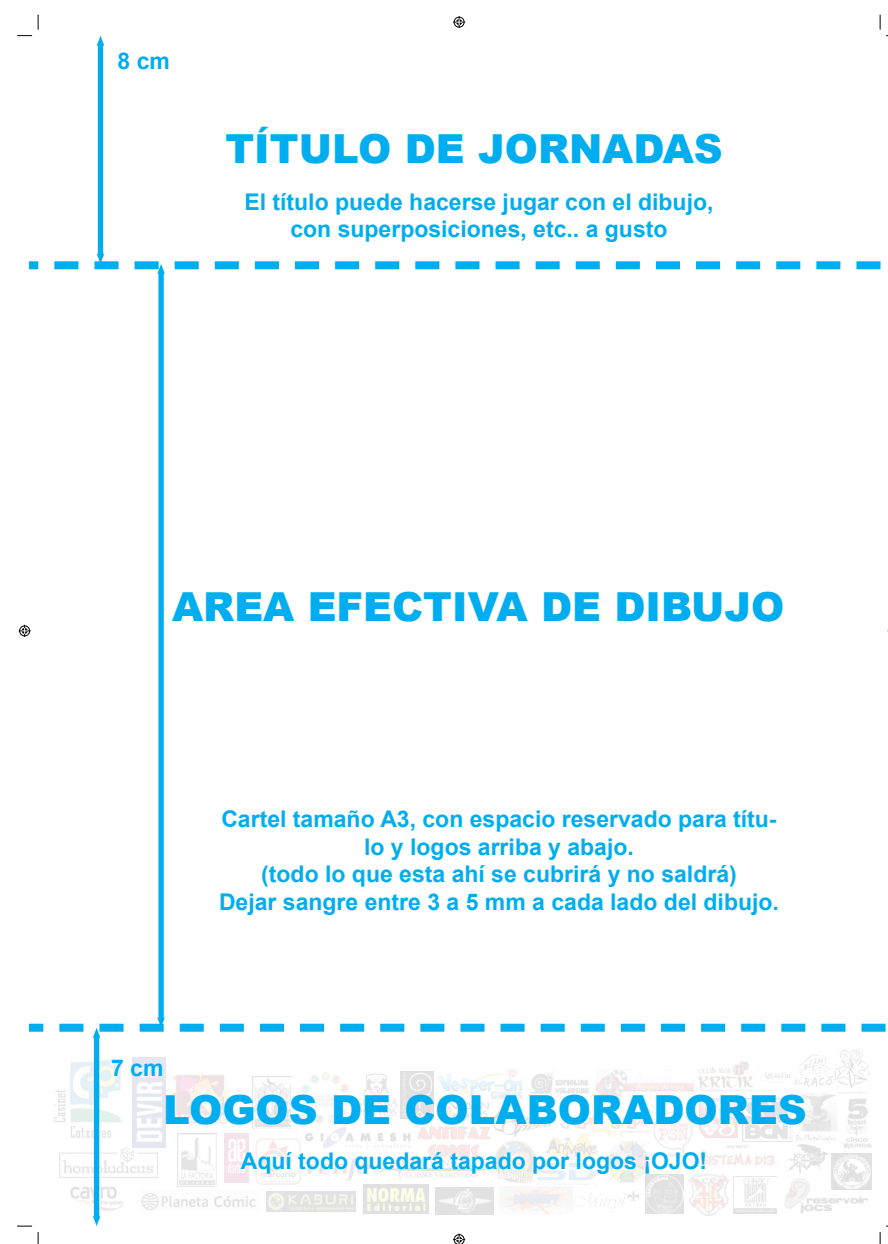
# Carné de jugador

Nuevo diseño propuesto



# Carteles

Para la creación de los carteles promocionales de los eventos que realiza la asociación, se facilita la siguiente plantilla a los artistas gráficos.





**Ayudar  
Jugando**

**Manual  
de Identidad  
Corporativa**

[www.ayudarjugando.org](http://www.ayudarjugando.org)

[info@ayudarjugando.org](mailto:info@ayudarjugando.org)

@ayudarjugando  