



**ACCIÓN
JUVENIL**

Manual de Identidad Institucional



**ACCIÓN
JUVENIL**

Nuestro objetivo

Formar la mejor generación
de líderes mexicanos y
¡Dar a la Patria Esperanza
Presente!

ACCIÓN JUVENIL

Index

INTRODUCCIÓN _4

1 EVOLUCIÓN _5

2 PROCESO CREATIVO _6

3 LA MARCA _7

—

LOGOTIPO

REPRESENTACIONES GRÁFICAS

CORRECTA REPRODUCCIÓN

USOS INCORRECTOS

ÁREA DE RESGUARDO

DEPENDENCIAS

LINEAMIENTOS DEPENDENCIAS

PALETA DE COLOR

TIPOGRAFÍA

BRAND PATTERNS

BRAND PATTERNS EN COMPOSICIÓN

Introducción

ACCIÓN JUVENIL tiene la oportunidad de acumular los beneficios que provienen de una representación exacta de sí misma.

Lo lograremos a través de la creación y gestión de la marca y en todas sus respectivas piezas de comunicación. Los beneficios de la marca son: mantener un enfoque gráfico más eficiente y una mejor experiencia para los espectadores siguiendo la línea creada por las directrices de marca.

¿Qué son las directrices de marca?

Las directrices de marca son un conjunto de activos visuales y verbales (*color, tipografía, patterns y expresión visual*) que son propiedad esencial de Acción Juvenil, acompañados por un conjunto de reglas sobre cómo usar y combinar correctamente los activos.

Asegurar una apariencia consistente:

Estas directrices están diseñadas para no frenar la creatividad al representar Acción Juvenil, sino para proporcionar un contexto unificador para la creatividad de manera que —en diferentes materiales producidos por diferentes individuos— la marca conserve su integridad.

Tu responsabilidad: Al familiarizarse con estas directrices y seguirlas, estás cumpliendo tu parte en ayudar a la marca para que se mantenga fiel a sí misma y florezca. Esta es una gran responsabilidad y te damos las gracias por honrarla.

Es importante hacer énfasis en un par de puntos muy concretos:

1. Existen formatos de diseño inalterables, que deberán utilizarse tal como están presentados. El resto de ejemplos gráficos están pensados como una guía visual para las aplicaciones a realizar.
2. El universo de materiales en que se aplicará la imagen gráfica es inagotable y este documento no pretende abarcarlo en su totalidad. Por ello reiteramos que los ejemplos aquí presentados deben servir como base y guía de diseño.
3. Es necesario sumarse a una estrategia común siguiendo todas las especificaciones plasmadas en este manual de uso para lograr que el sistema visual gráfico de Acción Juvenil funcione según lo establecido, que sea una marca homogénea consistente y contundente.



1 – Evolución

Con el paso del tiempo, las marcas van evolucionando, casi de manera natural, para amoldarse y adaptarse a los continuos cambios sociales que se van produciendo, y, por tanto, al gusto y necesidades de su público objetivo. Este desarrollo se ve claramente reflejado en la evolución de los logotipos, los cuales van acorde a la personalidad, mentalidad, y cambios de la marca.

El emblema de Acción Juvenil es una mano derecha de cuatro dedos que simbolizan los pilares del partido. La mano sostiene una flama que representa la democracia y se encuentra dividida asemejando un camino ascendente.

El emblema significa la llama de la democracia en manos de la juventud.



1988



2000



2021

2 – Proceso creativo

Hemos decidido integrar el color azul, que es parte de la gama de color de una flama, conservamos el tono naranja que ha estado presente desde la fundación de Acción Juvenil.

La tipografía es ordinaria, **Gotham**. Usada por el partido. Se le dio un giro a la “A” para hacerla diferente y dinámica e integrarla a la inclinación natural de la mano. Se alinearon las letras de modo que se convirtiera en un solo objeto en donde los postes de las tipografías se relacionan verticalmente dándole un tratamiento único de logotipo.

Se respetó el orden de los elementos originales (*flama y mano*) pero se hizo el ejercicio de simplificarlo a un sólo objeto. La línea que divide a la flama, de origen parecía un sendero, invertimos la perspectiva para que el “camino” ascendente fuera mas claro.

El envolvente del isotipo nos permite diseñar el sistema del organismo, para dependencias o secciones independientes con un tratamiento diferenciado.



3

La marca

3 – La marca | Logotipo

REPRESENTACIONES GRÁFICAS DE LA MARCA

A continuación se muestran las 4 representaciones gráficas de nuestra marca, todas válidas y su uso dependerá de su aplicación y destino. Si es un empaque, si es un avatar de una red social, una tarjeta de presentación, firma de email, página web, etc.

Algo muy importante es siempre, ir generando identidad de marca con todas estas piezas para que funcionen juntas y por separado.

ISOTIPO (EMBLEMA)



LOGOTIPO HORIZONTAL



LOGOTIPO VERTICAL



ISOLOGO



3 – La marca | Logotipo

CORRECTA REPRODUCCIÓN/TINTAS

Para asegurar una aplicación correcta, es necesario utilizar la versión apropiada según el sistema de impresión o reproducción a implementar, cualquier otro uso que no aparezca señalado dentro de este manual es indebido y por lo tanto incorrecto.

OJO: Las versiones de color aquí mostradas deben ser aplicadas para las 4 representaciones gráficas por igual (isotipo, logotipo horizontal, logotipo vertical e isologo).

1. Sobre fondo blanco. Tinta directa/CMYK/RGB). Puede ser reproducida en offset tradicional, offset digital o en pantalla.

2. Sobre fondo azul. Tinta directa/CMYK/RGB). Puede ser reproducida en offset tradicional, offset digital o en pantalla.

3. Una tinta sobre fondo blanco. Utiliza esta versión para marcado de producto y/o grabado en metal, concreto, piel, esmerilado y cajas de cartón.

4. Una tinta sobre fondo negro. Utiliza esta versión para marcado de producto y/o grabado en metal, concreto, piel, esmerilado y cajas de cartón.

Las representaciones gráficas se usarán en actividades intrapartidistas y de promoción de Acción Juvenil de manera externa. En caso de colaborar con otras agrupaciones o movimientos ajenos al Partido Acción Nacional, el uso de este emblema deberá seguir lo establecido en el Reglamento de Acción Juvenil y el Manual de Operaciones, Procedimientos y Lineamientos Generales de Acción Juvenil.



3 – La marca | Logotipo

USOS INCORRECTOS

Se muestran algunos de los usos incorrectos más comunes, es importante mencionar que no son los únicos y que podrían existir muchos más, por ello te pedimos no modifiques ni alteres ninguno de los usos permitidos señalados en este documento.

OJO: Los usos incorrectos aquí mostrados aplican para las 4 representaciones gráficas por igual (isotipo, logotipo horizontal, logotipo vertical e isologo).

1. No modificar la tipografía utilizada.
2. No alterar el tamaño de ningún elemento.
3. Nunca utilizar ningún tipo de efecto en el logotipo.
4. No permitir que ningún elemento o imagen invadan el área de resguardo.
5. No separar o alinear los elementos en direcciones no especificadas.
6. No utilizar el logotipo en outline.
7. El uso Institucional de las Secretarías es conforme a lo establecido en la sección de dependencias de este manual. (Pg. 12)

8. El emblema, así como las aplicaciones de las secretarías, podrán emplearse en actividades extrapartidistas en las que participen las Secretarías de Acción Juvenil, siempre y cuando, no contravengan a los Principios de Doctrina, el Programa de Acción Política y al Reglamento de Acción Juvenil.

1		
2		
3		
4		
5		
6		

3 – La marca | Logotipo

ÁREA DE RESGUARDO

La marca gráfica posee un área de resguardo que no debe ser invadida por ningún elemento de cualquier tipo, de esta forma aseguramos el correcto funcionamiento de la misma.

El área de resguardo la obtenemos tomando como unidad de medida de protección la letra “O” de nuestro arreglo tipográfico, la cuál establece las medidas de alto y ancho que componen el espacio mínimo que deberá proteger el logotipo en cualquier pieza de comunicación tanto impresa como digital.

OJO: La unidad de medida aquí mostrada debe ser aplicada para las 4 representaciones gráficas por igual (isotipo, logotipo horizontal, logotipo vertical e isologo).

No es necesario redibujar el área de resguardo, los archivos editables que vienen adjuntos en este manual de uso ya la poseen.



2 — La marca | Logotipo

DEPENDENCIAS		GENÉRICOS			APLICABLES PARA SECRETARÍAS
NACIONAL					
ESTADOS	 <p data-bbox="369 940 600 964">AGUASCALIENTES</p>	 <p data-bbox="751 948 898 964">AGUASCALIENTES</p>	 <p data-bbox="1150 878 1297 894">AGUASCALIENTES</p>	 <p data-bbox="1409 902 1587 919">AGUASCALIENTES</p>	 <p data-bbox="1829 870 1976 902">SECRETARÍA ESTATAL AGUASCALIENTES</p>
MUNICIPIOS	 <p data-bbox="369 1297 600 1346">AGUASCALIENTES, AGS.</p>	 <p data-bbox="751 1320 898 1352">AGUASCALIENTES, AGS.</p>	 <p data-bbox="1136 1227 1304 1243">AGUASCALIENTES, AGS.</p>	 <p data-bbox="1377 1252 1619 1268">AGUASCALIENTES, AGS.</p>	 <p data-bbox="1829 1219 1976 1252">SECRETARÍA MUNICIPAL AGUASCALIENTES, AGS.</p>

3 – La marca | Logotipo

LINEAMIENTOS DEPENDENCIAS

Para asegurar un uso correcto a la hora de utilizar el logotipo acompañado de Secretarías, Estados y/o Municipios, es necesario llevar a cabo los siguientes lineamientos en todo momento. Cualquier otro uso que no aparezca señalado en la siguiente lista es indebido y por lo tanto incorrecto.

1. El nombre del Estado o Municipio deben permanecer dentro del área del logotipo, (es decir de inicio de la A hasta el final de la L).

2. En el caso de las Secretarías Municipales la composición debe conformarse por el nombre del municipio, o en su defecto el nombre por el que se conoce la demarcación, más la abreviatura del estado al que pertenece.

OJO: Para obtener la aplicación de la marca para tu estado o municipio debes solicitarlo a la Secretaría Nacional.

1



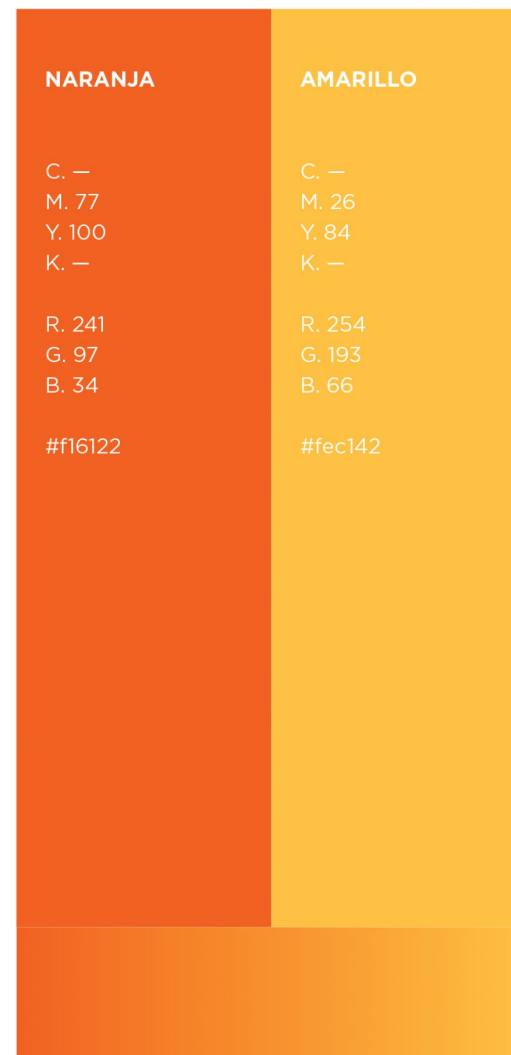
2



3 — La marca | Paleta de color

PALETA DE COLOR

Se muestra la paleta de color primaria con sus variantes en código; recomendamos considerarla para cualquier aspecto de comunicación para Acción Juvenil.



3 — La marca | Tipografía

GOTHAM

Fue seleccionada como nuestra tipografía oficial ya que además de ser la tipografía usada por el partido, transmite la personalidad moderna de la marca debido a su función legible y su condición gráfica atemporal.

GOTHAM THIN

GOTHAM THIN ITALIC

GOTHAM THIN

GOTHAM THIN ITALIC

GOTHAM LIGHT

GOTHAM LIGHT ITALIC

GOTHAM BOOK

GOTHAM BOOK ITALIC

GOTHAM MEDIUM

GOTHAM MEDIUM ITALIC

GOTHAM BOLD

GOTHAM BOLD ITALIC

GOTHAM BLACK

GOTHAM BLACK ITALIC

GOTHAM ULTRA

GOTHAM ULTRA ITALIC



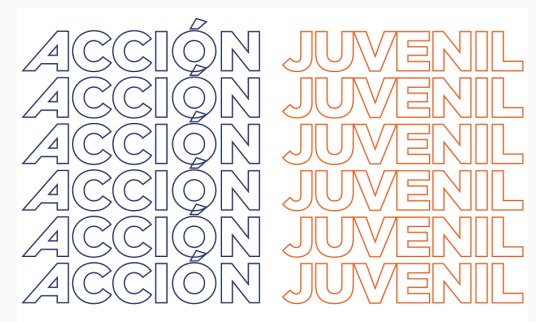
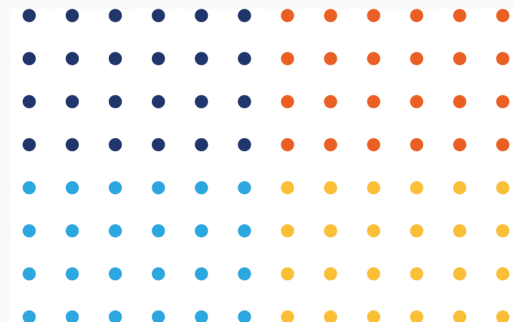
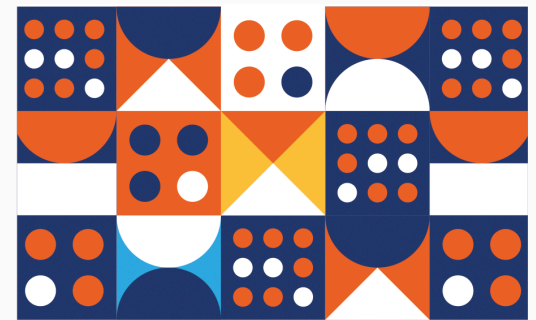
3 – La marca | Brand patterns

BRAND PATTERNS

Su objetivo consiste en interpretar el concepto de la marca para generar una gráfica que represente la filosofía de Acción Juvenil. Se aplica tanto en textil como en cualquier superficie en la que técnicamente se pueda trabajar. Y su finalidad no solo es decorativa porque además de valor estético, ayuda a acotar el carácter de la marca y a complementarla.

Podrán vivir en distintos materiales impresos como en folletos, flyers, papelería, etc. o en materiales digitales como de fondo para pantallas de computadora o celular, dentro del sitio web, en redes sociales, presentaciones, etc.

OJO: Podrás experimentar con los colores de los patterns según sean las necesidades presentadas siempre y cuando estén dentro de la paleta de color (pg.13)



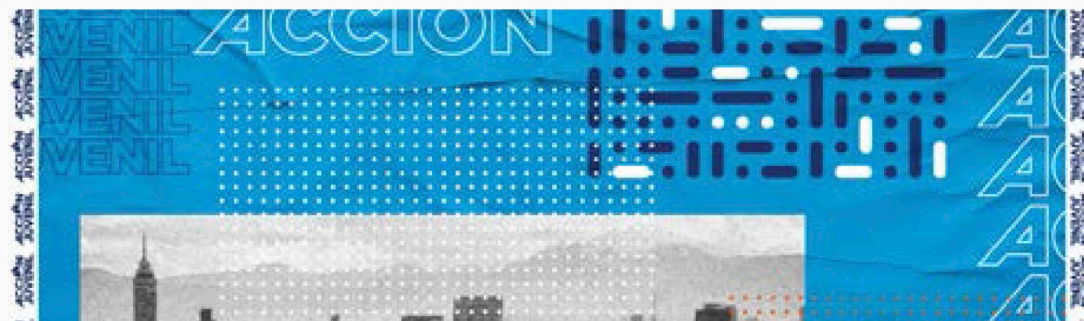
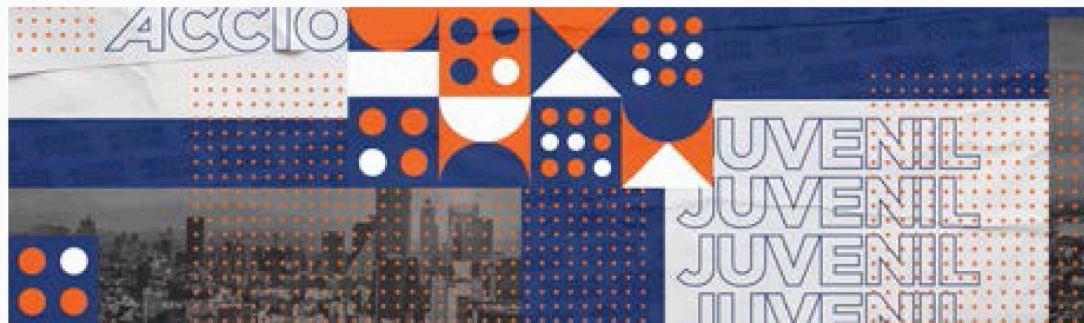
3 – La marca | Brand patterns

BRAND PATTERNS EN COMPOSICIÓN

Aquí mostramos algunos ejemplos en donde, además de incluir varios patterns en una misma composición, pueden existir otros elementos de apoyo como imágenes en blanco y negro y fondos sutiles como la textura de una hoja de papel, con el fin de agregar dimensión a la composición.

Podrán vivir en distintos materiales impresos como en folletos, flyers, papelería, etc. o en materiales digitales como de fondo para pantallas de computadora o celular, dentro del sitio web, en redes sociales, presentaciones, etc.

Úsalos como guía y no limites tu creatividad a la hora de crear nuevas composiciones siempre y cuando se apeguen a la guía de colores.



ACCIÓN JUVENIL®

ESTE DOCUMENTO ES PARA USO INTERNO.
QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDA LA
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DEL MISMO.

NO ESTÁ PERMITIDO REDIBUJAR O RECREAR
LA IDENTIDAD POR NINGÚN MOTIVO.



(55) 5200 4000 • contacto@accionjuvenil.com Av.
Coyoacán 1546, Col. del Valle, Benito Juárez, 03100
Ciudad de México, CDMX.