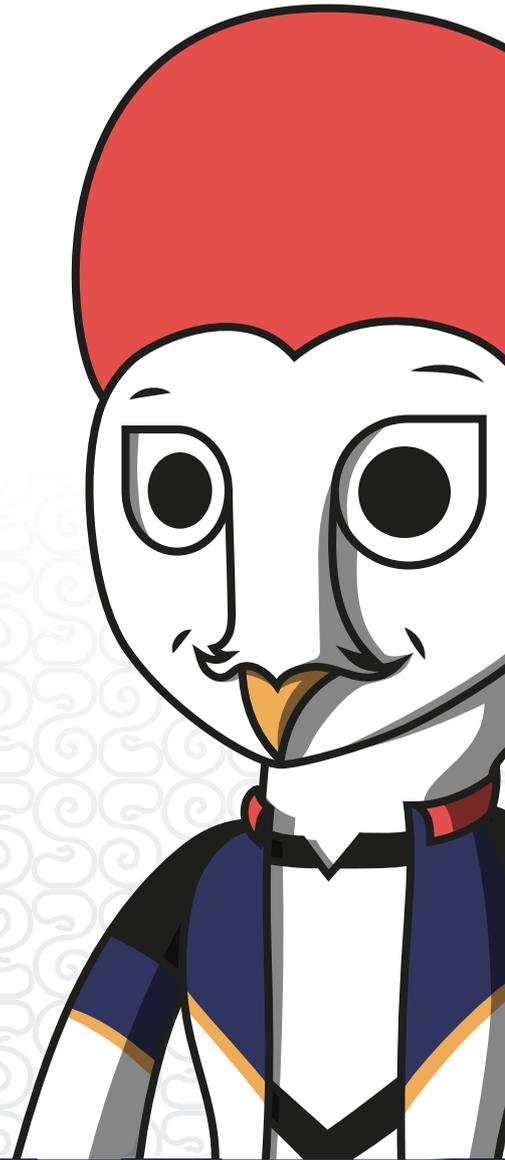




MANUAL DE USO
Y REPRODUCCIÓN
DE PERSONAJE

**Colegio Nacional
Benigno Malo**





INTRODUCCIÓN

Como parte de la renovación de la imagen del Colegio Benigno Malo, se decidió que la implementación de un personaje podría ser beneficiosa para la institución. Este personaje deberá reflejar valores que no estén presentes como principales en la imagen institucional ya desarrollada, con el objetivo de crear una mayor empatía entre los estudiantes y los valores históricos del colegio.

Este manual ha sido creado para comprender e implementar este personaje, que busca convertirse en la personificación visual de nuestra identidad y nuestros valores.

Esta guía integral le ayudará a dar vida a nuestro personaje en diversos contextos, tanto en material impreso como en plataformas digitales. Al comprender y aplicar coherentemente este personaje, contribuiremos a fortalecer la imagen y la conexión emocional de nuestra institución con los estudiantes, el personal y la comunidad en general.

NACIMIENTO

A lo largo de su historia, el Colegio Benigno Malo no ha tenido un personaje definido; en cambio, los estudiantes han creado diversas representaciones que reflejan lo que el colegio significa para ellos, incluyendo mayormente animales y calaveras.

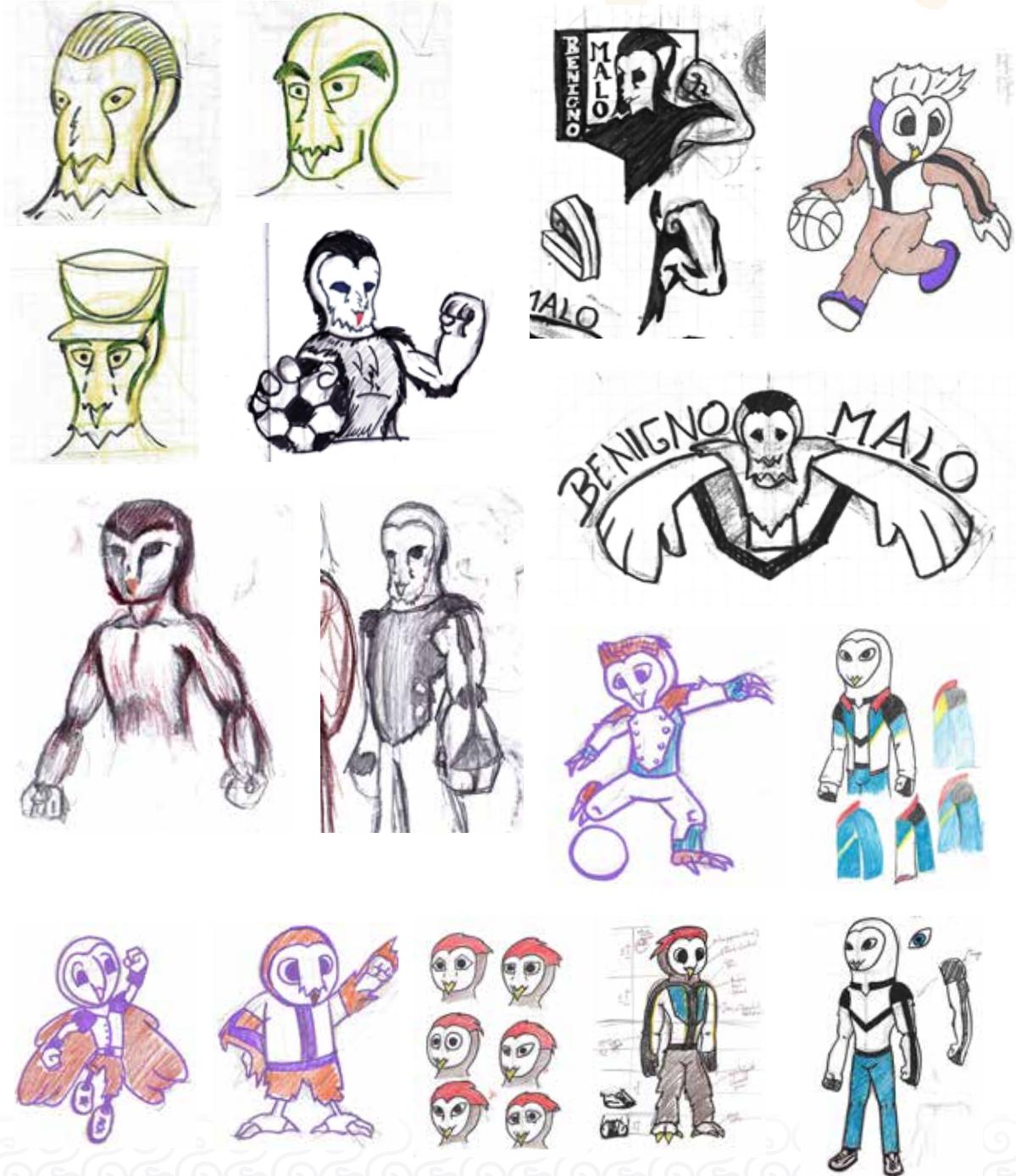
El águila ha sido un símbolo recurrente, aunque no representa la localidad de la institución. Por otro lado, la lechuza es un animal presente en la ciudad, y ha sido avistada en varias ocasiones dentro de la institución. La lechuza también ha sido utilizada en otros contextos para representar la sabiduría, lo cual podría contribuir significativamente a generar lazos emocionales con los estudiantes.



Diferentes intentos de representar al colegio con un personaje

PROCESO

Durante el proceso se examinaron diversas opciones de estilo gráfico, buscando personificar la responsabilidad, el respeto y la perseverancia, manteniendo los colores corporativos y alternando entre gestos serios y amistosos.



Proceso de bocetaje para la creación del personaje

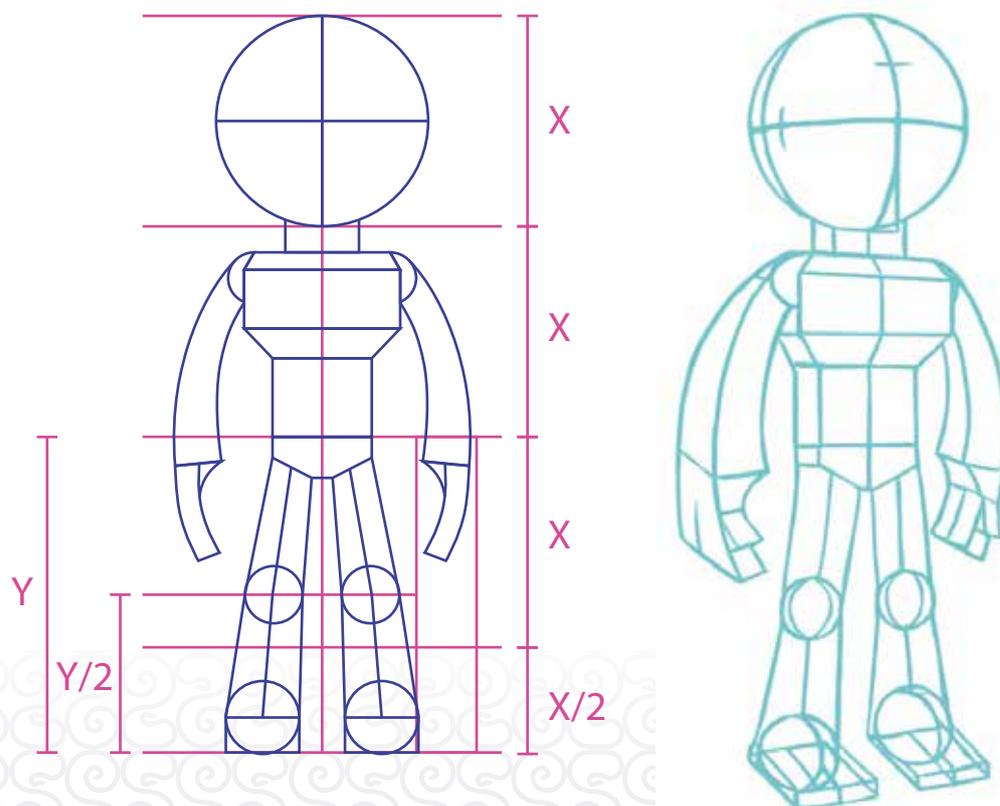
PERSONALIDAD

Este ser ficticio personifica la dedicación incansable hacia metas y objetivos, demostrando la importancia de asumir responsabilidades con integridad. Su actitud respetuosa se refleja en cada interacción, creando un ambiente de consideración y aprecio en todo momento.

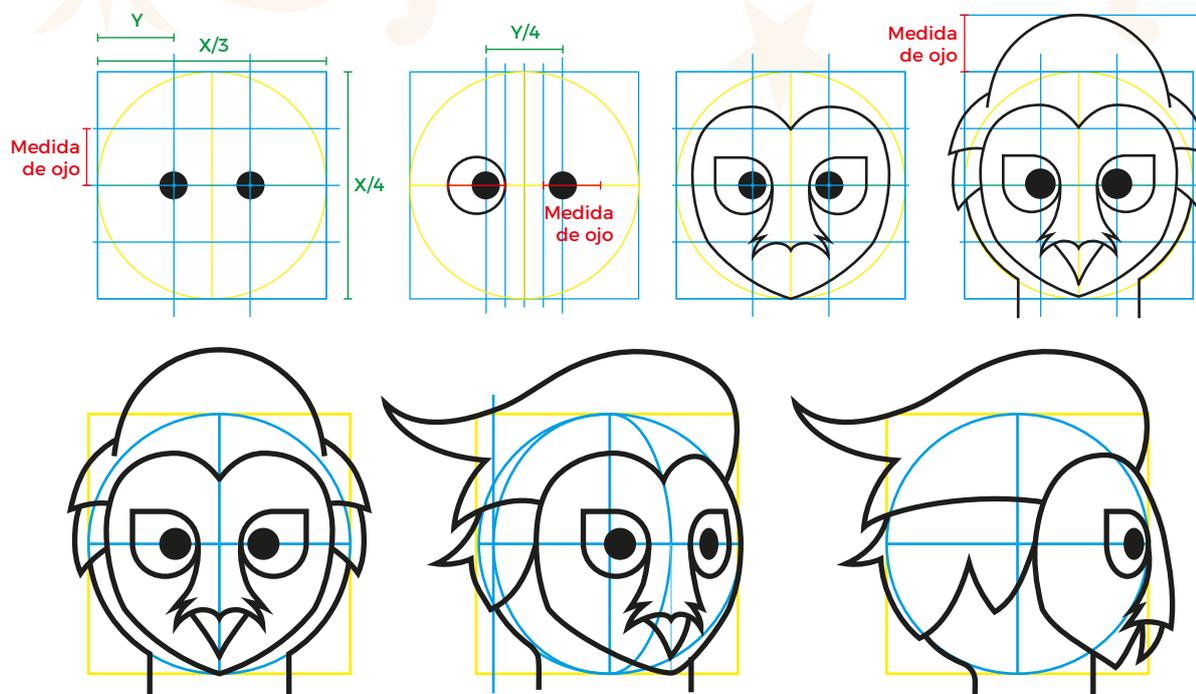
Lo que también distingue a nuestro personaje es su perseverancia inquebrantable, siendo un recordatorio constante de que los desafíos son oportunidades de crecimiento y aprendizaje. A través de estas cualidades, este personaje se convierte en un faro de inspiración, guiando a estudiantes, personal y comunidad hacia un camino de éxito basado en valores sólidos y un compromiso innegable con el progreso constante.

ESCALA

La reproducción del personaje en cualquier medio debe mantener la escala definida durante el proceso de diseño. Como medida principal para la altura del cuerpo se utiliza la cabeza, la cual está basada en un círculo y se representará como una medida "X" en el gráfico adjunto.



Para la reproducción de los elementos internos de la cabeza, se utilizará como referencia la medida del ojo. Se dividirá el círculo en 3 partes horizontales y 4 verticales para ubicar las pupilas, y se tomará el tercio horizontal central para dividir en 4 partes iguales y ubicar los ojos. Luego, los demás elementos se ubicarán tomando como referencia estas divisiones horizontales y verticales. La altura del peinado será igual a la medida del ancho del ojo.



COLOR

Al ser un elemento complementario dentro de la marca institucional, el personaje comparte colores con el escudo, además se añadirán sombras para brindarle profundidad.



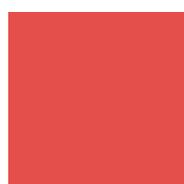
2f355f

C: 92%
M: 82%
Y: 32%
K: 25%



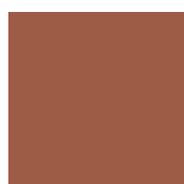
f0ad56

C: 4%
M: 37%
Y: 72%
K: 0%



e54f4c

C: 2%
M: 80%
Y: 65%
K: 0%



9c5b46

C: 28%
M: 64%
Y: 67%
K: 25%



fcd9bc

C: 0%
M: 19%
Y: 28%
K: 0%

EXPRESIONES

Las facciones del personaje se desarrollaron para su facilidad de expresión. A continuación hay ejemplos de las expresiones más comunes aplicadas al personaje.



MOLESTO



NEUTRO



PREOCUPADO



SEGURO



SOSPECHANDO



ASCO



ENOJADO



FELIZ



CANSADO



CONFUNDIDO



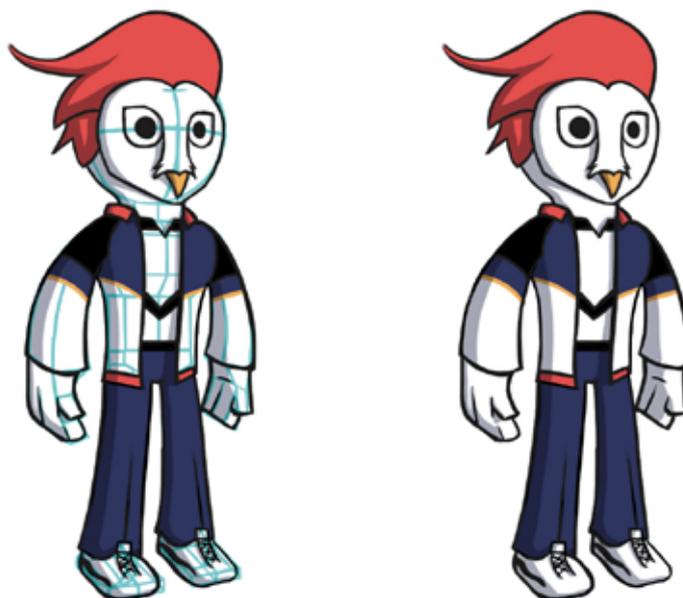
SORPRENDIDO



TEMEROSO

REPRODUCCIÓN

Para reproducir y aplicar el personaje en imágenes publicitarias, primero se debe crear un boceto del diseño con un tamaño aproximado del cuerpo y su pose. Luego, sobre este boceto, se dibuja el esqueleto con la escala determinada previamente. Después, se añaden los colores y sombras, y posteriormente se digitaliza el personaje y el resto del diseño siguiendo las pautas explicadas en el manual de marca.



EJEMPLOS



Jornadas Deportivas

Fecha: 05/09/2024
Lugar: Estadio Alejandro Serrano
Hora: 08:00 am

Alentemos en paz

Recordatorio



JORNADAS DEPORTIVAS

Fecha: 05/09/2024
Lugar: Estadio Alejandro Serrano
Hora: 08:00 am



Alentemos en paz

Invitación:



Gran Final

Fecha: 05/09/2024
Lugar: Estadio Alejandro Serrano
Hora: 08:00 am



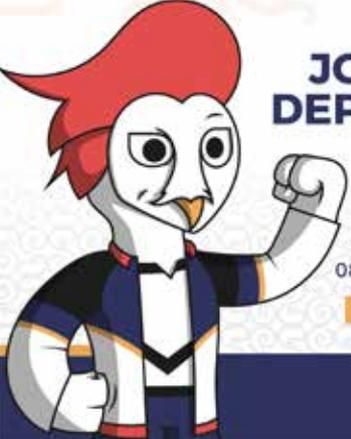
Alentemos en paz

Recordatorio



JORNADAS DEPORTIVAS

Fecha: 05/09/2024
Lugar: Estadio Alejandro Serrano
Hora: 08:00 am



Alentemos en paz

INDICACIONES FINALES

Aunque el personaje y su expresividad pueden adaptarse a muchas situaciones, se recomienda especialmente su uso en eventos deportivos. En el ejemplo mostrado a continuación, el personaje prescinde de la casaca, mostrando la camiseta. Esta situación puede ser ideal para eventos informales, pero también se le puede vestir con otro tipo de indumentaria, siempre manteniendo los colores institucionales.





AGRADECIMIENTO

Queremos agradecerte por tomarte el tiempo de leer este manual y por comprometerte con la correcta reproducción y uso de nuestro personaje. Al seguir estas pautas, estarás contribuyendo significativamente a reflejar la Responsabilidad, el Respeto y la Perseverancia como valores históricos de nuestra institución. Juntos, construiremos un ambiente donde estos principios se manifiesten en cada interacción.

¡Gracias por tu dedicación y compromiso!

