



MANUAL DE IDENTIDAD

NOMBRE

CONCEPTO

DORA, es una aplicación interactiva para el entrenamiento del procedimiento de exploración artroscópica de rodilla, busca aumentar la motivación de los estudiantes e impulsar el aprendizaje por medio de un sistema gamificado y del uso de la tecnología inmersiva de realidad mixta. Es una propuesta innovadora en el campo de la educación, tecnología, salud y economía frente a los métodos tradicionales de enseñanza. Dora se caracteriza por evaluar las habilidades de los residentes y brindar retroalimentación directa en la práctica, además de permitir más acceso a la misma, también considera la carga cognitiva que tienen estos procedimientos creando una estructura en la que varia la complejidad de las tareas y el uso de elementos, buscando que el residente cree un esquema cognitivo a través de sus componentes.

Los valores que identifican a DORA:

- * Accesibilidad
- * Medición de habilidades artroscópicas
- * Gamificación y carga cognitiva
- * Desarrollo tecnológico
- * Enfoque educativo y médico

LOGOSÍMBOLO

Se tomó como referencia gráfica la apariencia de la pantalla del artroscopio y fusionamos dentro de ella el nombre de la aplicación, con esto buscamos transmitir formalmente, de una manera sencilla y clara la función de la aplicación y su concepto.



Componente gráfico:
Apariencia pantalla de artroscopio

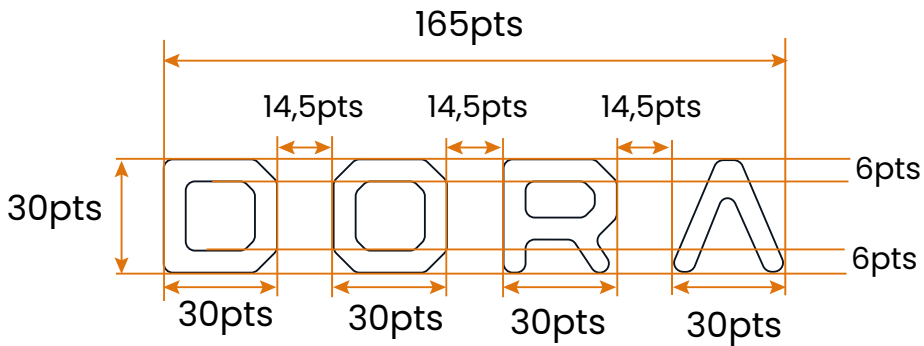
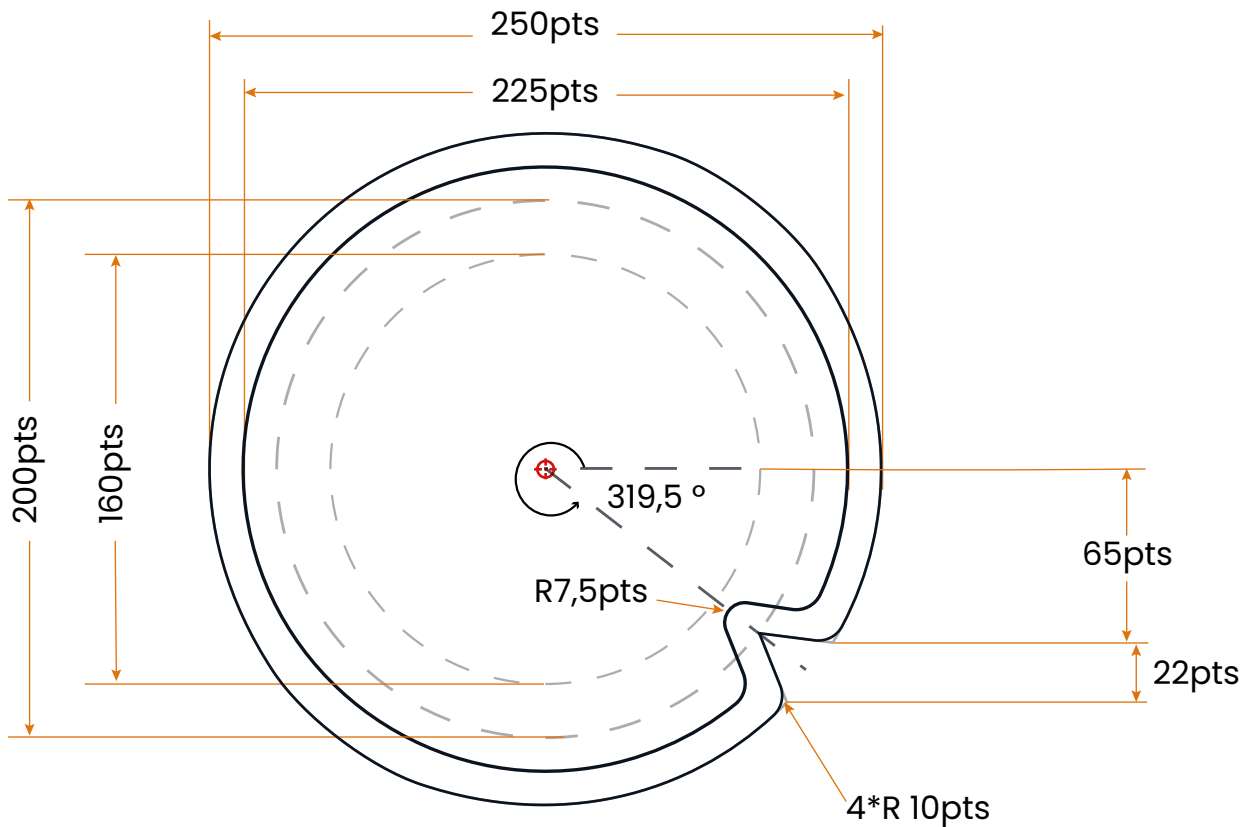
+

DORA

Componente verbal:
Nombre de la aplicación

GRIP LOGOSÍMBOLO

Criterios geométricos y de proporción sobre los que se construyeron nuestro logosímbolo.



DORA

PRESENTACIÓN LOGOSÍMBOLO

Estas son las versiones
del logosímbolo en
positivo y negativo.



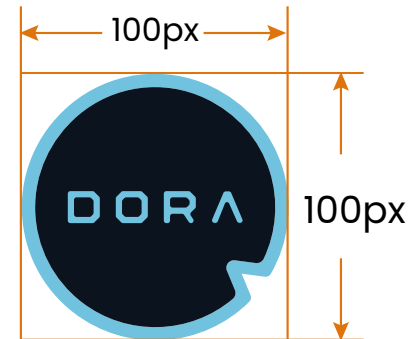
Logosímbolo positivo



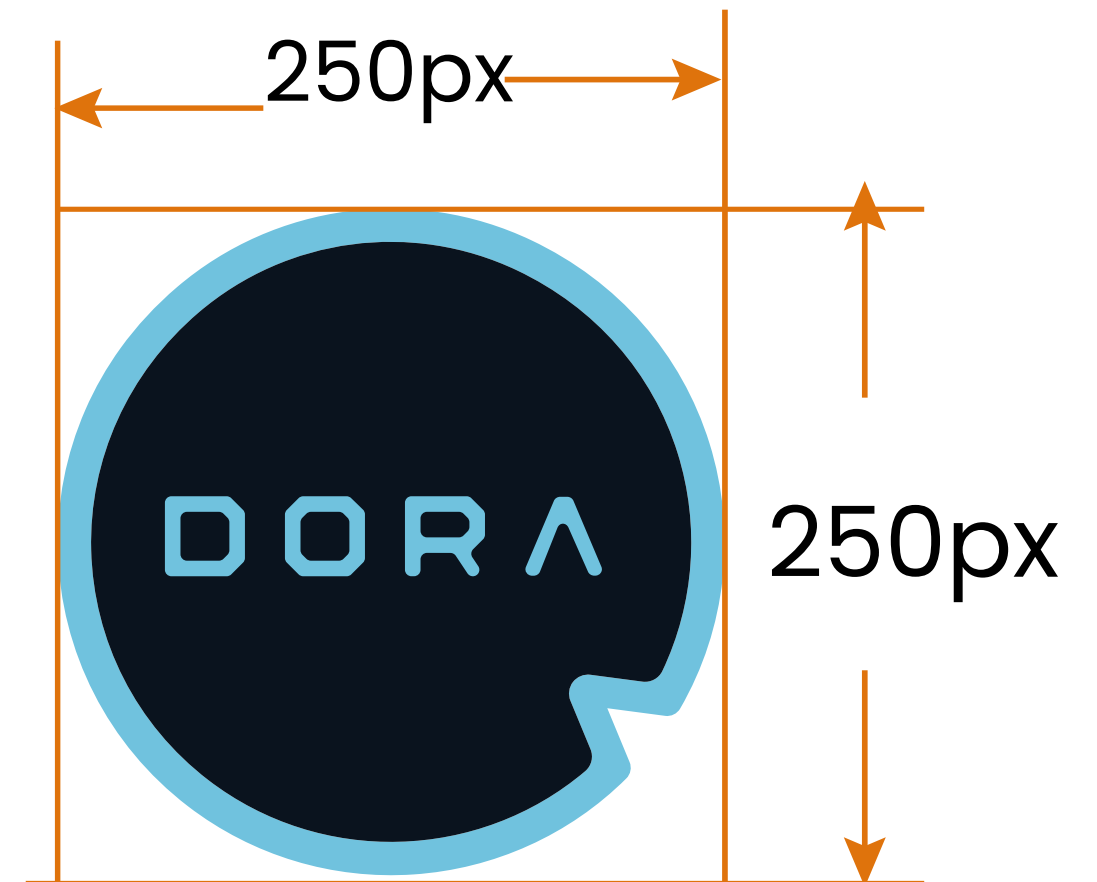
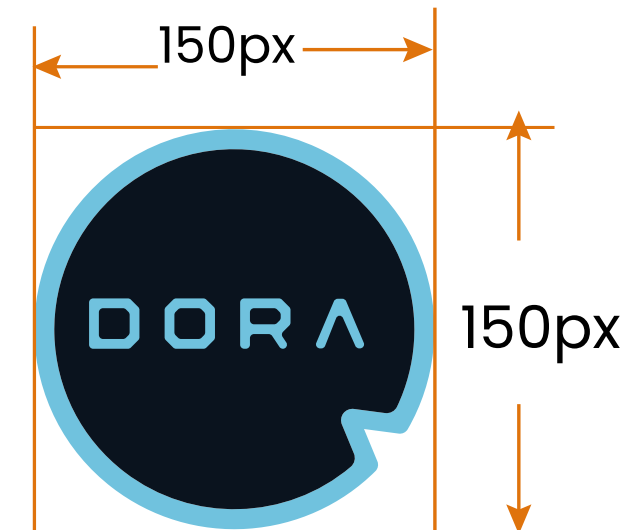
Logosímbolo negativo

TAMAÑOS LOGOSÍMBOLO

Estos tamaños, son para presentaciones o archivos digitales.
Los tamaños que se usan en la aplicación estarán definidos
dentro del documento de diseño.



*Tamaño mínimo del
logosímbolo*



TIPOGRAFÍAS

TIPOGRAFÍA TÍTULOS

QUICKSAND BOLD

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

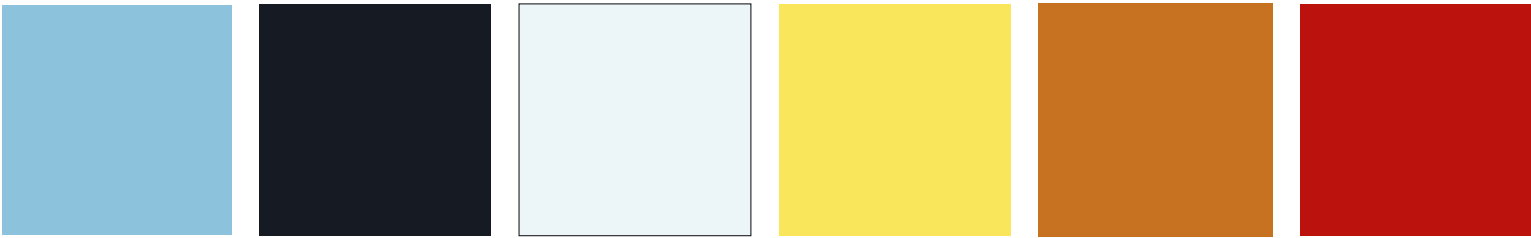
TIPOGRAFÍA SUBTÍTULOS Y CONTENIDOS

QUICKSAND REGULAR

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

PALETA DE COLOR



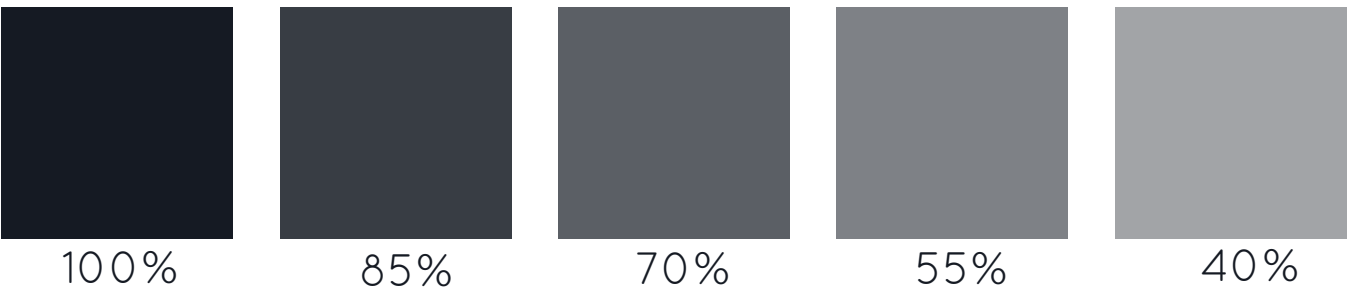
R: 141 G: 194 B: 221	R: 21 G: 26 B: 35	R: 236 G: 245 B: 248	R: 249 G: 230 B: 91	R: 199 G: 114 B: 32	R: 187 G: 18 B: 13
#8DC2DD	#151A23	#ECF5F8	#F9E65B	#C77220	#BB120D
C: 36% M: 12% Y: 0% K: 13%	C: 40% M: 26% Y: 0% K: 86%	C: 5% M: 1% Y: 0% K: 3%	C: 0% M: 8% Y: 63% K: 2%	C: 0% M: 43% Y: 84% K: 22%	C: 0% M: 90% Y: 93% K: 27%
H: 200° S: 36,2% B: 86,7%	H: 219° S: 40% B: 13,7%	H: 195° S: 4,8% B: 97,3%	H: 53° S: 63,5% B: 97,6%	H: 29° S: 83,9% B: 78%	H: 2° S: 93% B: 73,3%

USOS

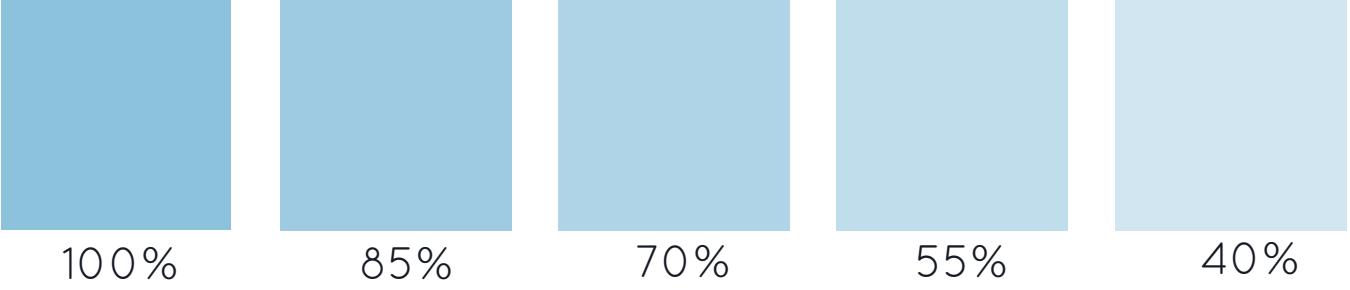
TONOS PRINCIPALES

Estos tonos se usan en fondos, textos y algunos elementos gráficos. Se deben usar generando un alto contraste, pueden usarse en sus diversas tonalidades.

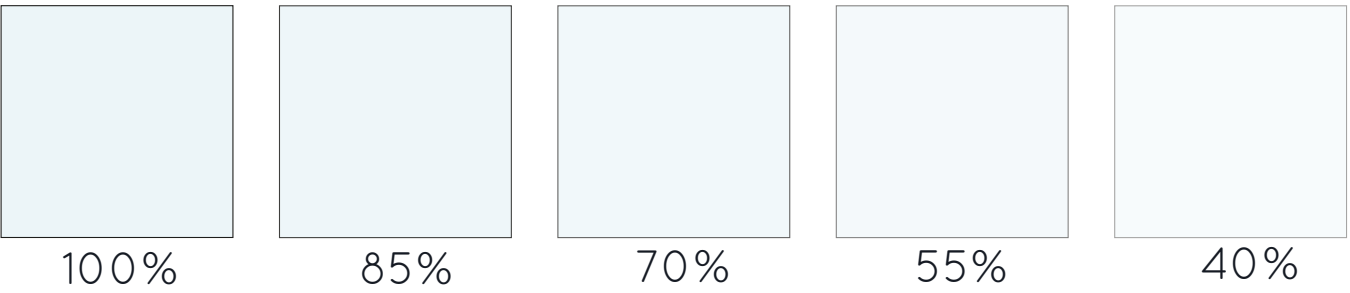
Azul oscuro



Azul claro



Blanco



TONOS DE ACENTO

Estos tonos se usan para detalles, resaltes y algunos elementos gráficos como: iconos, puntos, líneas. No se deben usar como fondo.

