

Paynet

Manual de identidad
Corporativa

ELABORÓ: DISEÑADOR(A) GRÁFICO

Este manual reúne las herramientas básicas para el correcto uso y aplicación gráfica de la marca Paynet en todas sus posibles expresiones.

El correcto uso de la marca contrinuirá a que consigamos los objetivos de identificación y refuerzo de la misma.

Paynet es una solución innovadora que optimiza los procesos de gestión financiera de recaudos y pagos (Payments & Collections Process Manager - PCPM) adaptable a las necesidades de los Clientes Corporativos.

Combina las Tecnologías de Punta basadas en Solidity con las buenas prácticas de Calidad, Seguridad, Riesgos y Comunidad de Negocio del Sector Financiero.

Logo Elementos básicos

El logo de paynet está compuesto por una tipografía palo seco dándole ese toque moderno, limpio y totalmente moderno



Paynet

Logo Manejo de color

El color es un elemento de identidad muy importante en Paynet.

Se vincula con su funcionalidad en el mercado, por su sobriedad en la construcción.

Los 3 colores que se utilizan le dan una mezcla de armonía y contraste.



Paynet



Paynet



Paynet

Logo Manejo de color

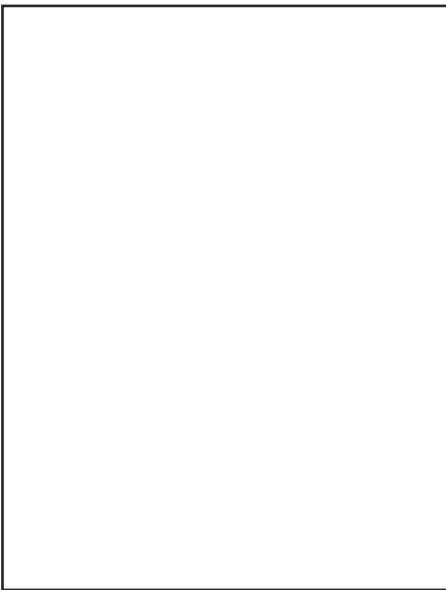


R: 234%
G: 0%
B: 41%

C: 0%
M: 100%
Y: 81%
K: 0%

Hex: ea0029

Pantone: 185C

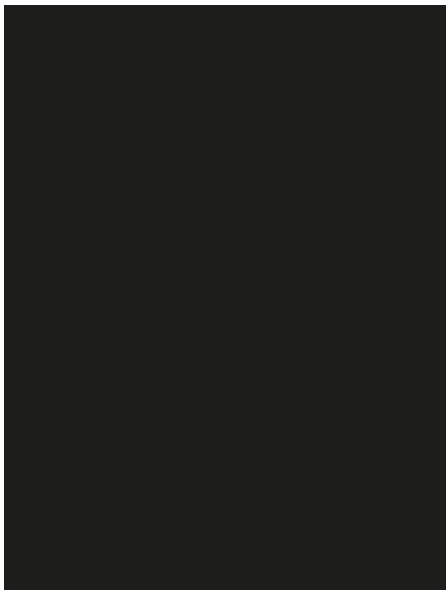


R: 255%
G: 255%
B: 255%

C: 0%
M: 0%
Y: 0%
K: 0%

Hex: ffffff

Pantone: 000C



R: 29%
G: 29%
B: 27%

C: 75%
M: 65%
Y: 62%
K: 81%

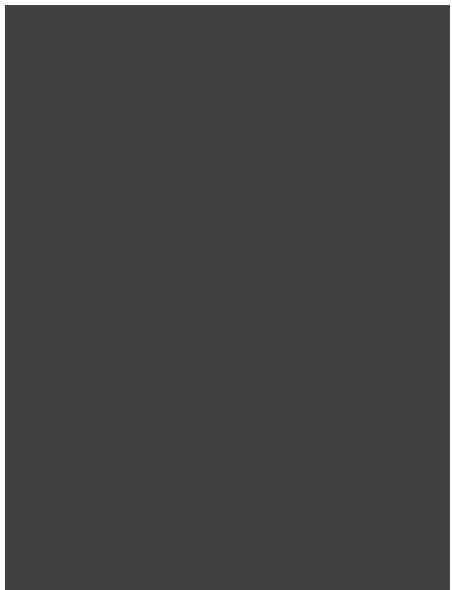
Hex: 1d1d1b

Pantone: P 179-16 C

Paynet



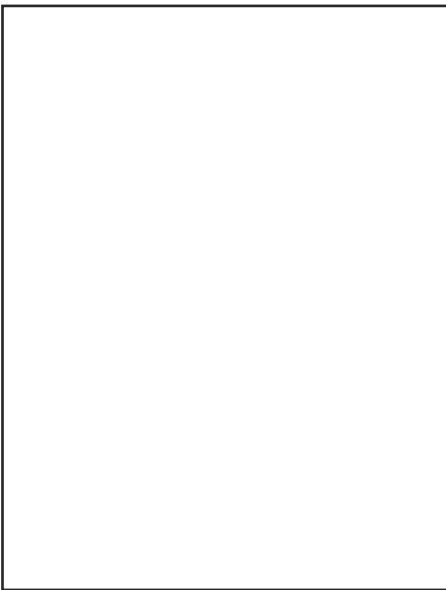
Logo Manejo de grises



R: 66%
G: 64%
B: 64%

C: 64%
M: 56%
Y: 53%
K: 57%

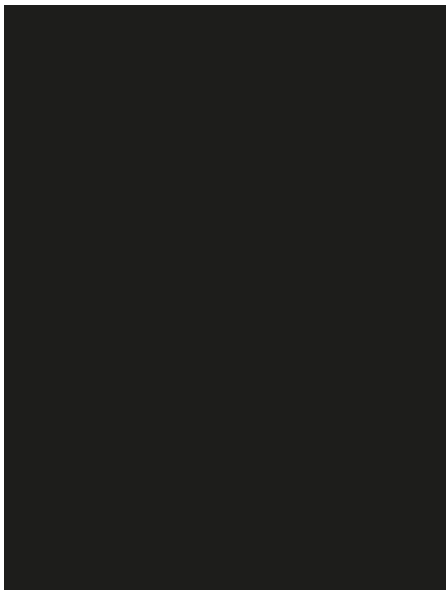
Hex: 424040



R: 255%
G: 255%
B: 255%

C: 0%
M: 0%
Y: 0%
K: 0%

Hex: ffffff



R: 29%
G: 29%
B: 27%

C: 75%
M: 65%
Y: 62%
K: 81%

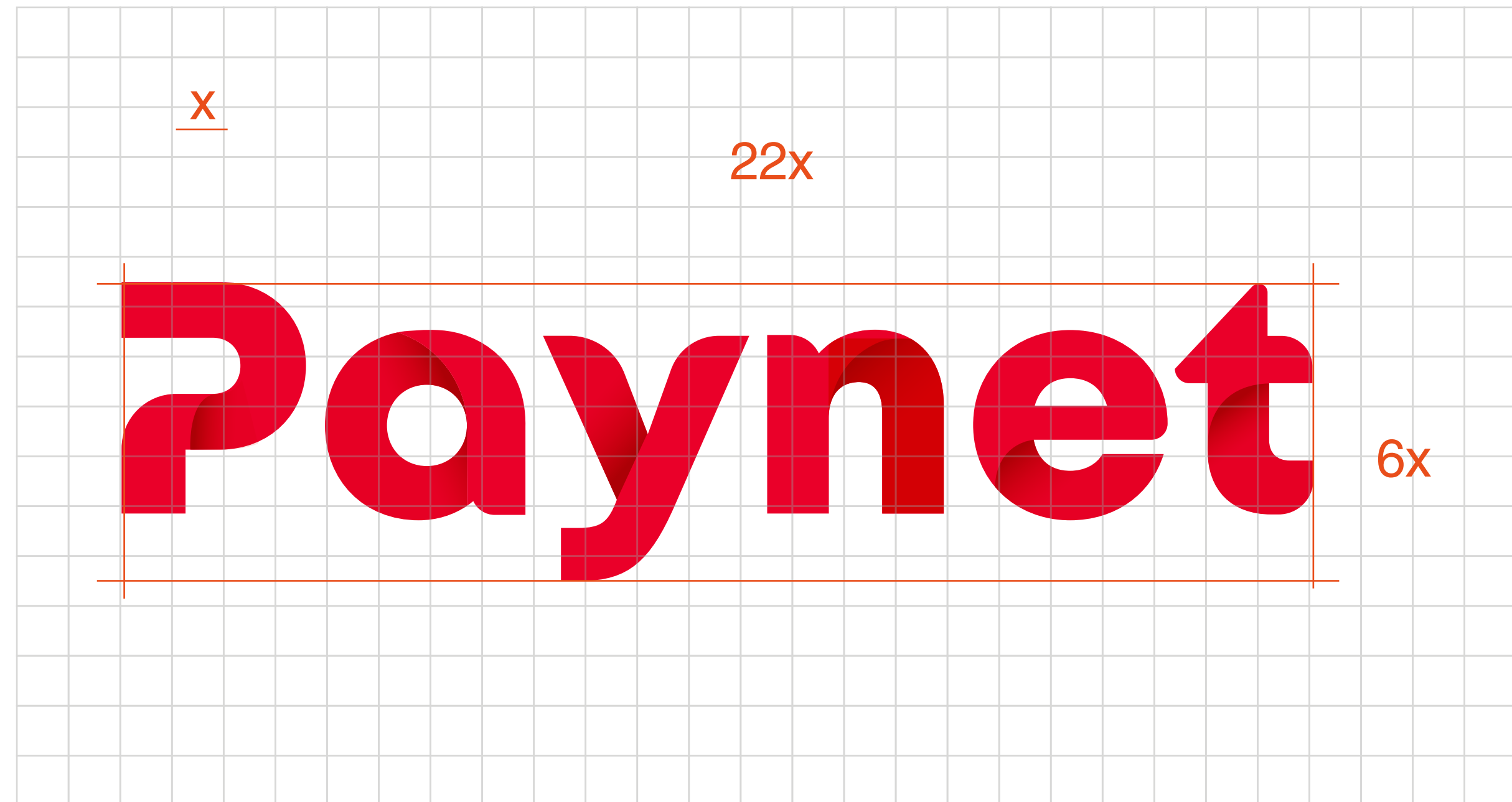
Hex: 1d1d1b

Paynet



A.2 Construcción

Definimos la proporción correcta del logo, utilizando los espacios que denominamos como “x”.



Logo Usos incorrectos

No se pueden alterar la forma del logo de una manera desproporcional o aplicarlo con colores que no estén dentro de lo establecido como mostraremos a continuación.



Paynet