



Universidad de Las Américas

MANUAL DE ILUSTRACIÓN
MASCOTA INSTITUCIONAL
CORA

La mascota institucional CORA es propiedad exclusiva de la Universidad de Las Américas (UDLA) y constituye un activo oficial de su identidad visual. Todos los derechos asociados a su diseño, representación, denominación y aplicaciones gráficas pertenecen a la Universidad.

Queda estrictamente prohibida cualquier modificación, alteración, adaptación o uso que no se encuentre contemplado en el presente manual. Toda excepción o propuesta que implique variaciones a estos lineamientos deberá contar con la revisión y aprobación previa de la Dirección de Marketing.

El incumplimiento de estas disposiciones podrá dar lugar a las acciones administrativas o legales correspondientes, con el fin de proteger la integridad de la identidad institucional y los derechos de la Universidad.

CONTENIDO

01
PERSONAJE

Personaje
Vistas del personaje
Expresiones: Vista Frontal
Expresiones: Vista 3/4
Expresiones: Vista Lateral

02
ESTRUCTURA

Cromática
Partes y articulación
Movimientos
Tamaño
Usos incorrectos

03
PERSONALIZACIÓN

Expresiones
Manchas
Partes
Vestimenta

04
AMBIENTES

Integración
del personaje

05
DIÁLOGOS

Diálogos
Cuadros de diálogo

06
APLICACIONES

Estilos
Tipografía
Aplicaciones vectoriales
Aplicaciones fotográficas

07
VARACIONES

Personalización
del perosnaje

01

PERSONAJE

CORA está inspirada en el jaguar (*Panthera onca*), uno de los felinos más representativos de América y un símbolo de la riqueza natural del Ecuador. Reconocido por su fuerza, agilidad, inteligencia y capacidad de adaptación, el jaguar encarna valores que reflejan el espíritu de la Universidad de Las Américas: liderazgo, perseverancia, excelencia y determinación frente a los desafíos.

Su representación en color negro y rosetas rojas toma como referencia el melanismo presente en algunos ejemplares de esta especie, una característica poco común que le otorga una presencia imponente y distintiva.



EXPRESIONES
DEL PERSONAJE

Las modificaciones podrán aplicarse únicamente en sus gestos, ajustando elementos como la boca, las cejas y la mirada según la emoción o situación que se quiera representar, siempre respetando sus proporciones y evitando cambios exagerados que alteren su esencia.

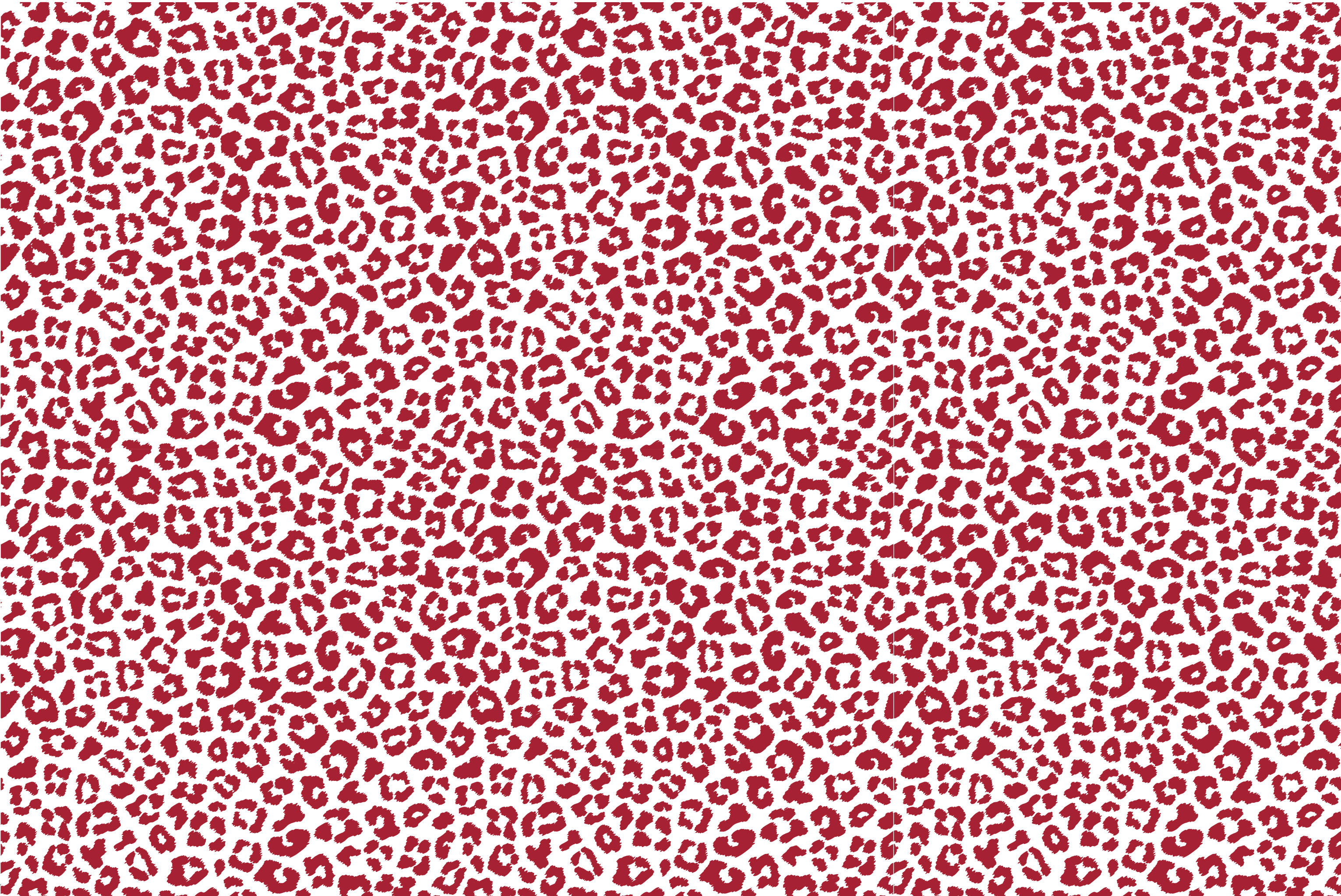
FELIZ	SERIA	TRISTE
		
		
		

MANCHAS DEL PERSONAJE

Las **abstracciones de las rosetas**, constituyen uno de los principales **elementos distintivos dentro del sistema gráfico del personaje**.

Su **color rojo** está orientado a fortalecer la vinculación visual con la identidad institucional de la UDLA. El uso adecuado de las mismas aportan contraste, jerarquía y dinamismo.

Su uso sistemático contribuye a la construcción de una identidad sólida, memorable y fácilmente reconocible en cualquier contexto de comunicación diferenciando a CORA de otras representaciones convencionales del felino.



PERSONAJE
VISTAS



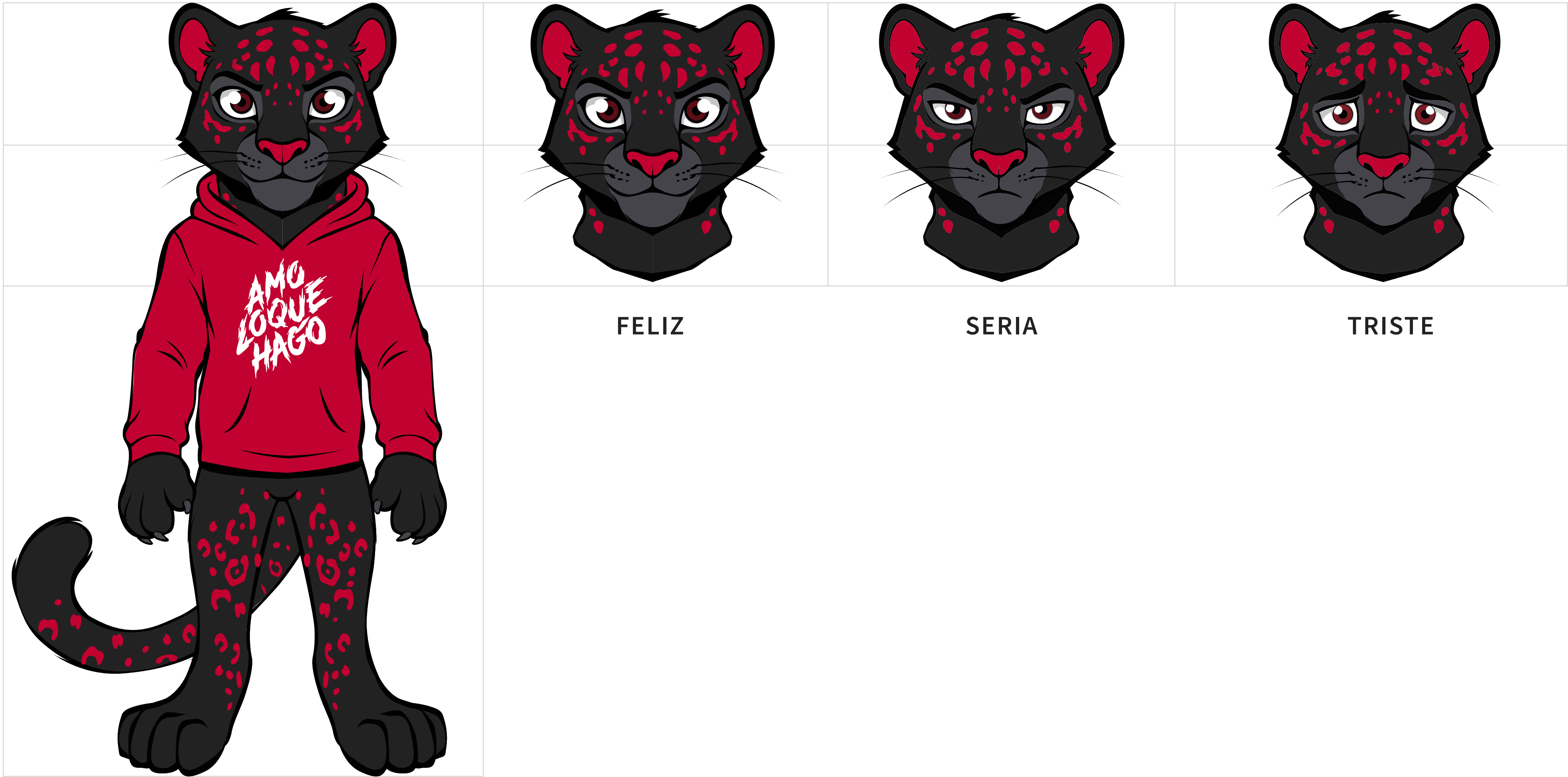
FRONTAL

3/4 FRONTAL

LATERAL

POSTERIOR

EXPRESIONES
VISTA FRONTAL



EXPRESIONES

VISTA 3/4 FRONTAL



FELIZ



SERIA



TRISTE

EXPRESIONES
VISTA LATERAL

			
	FELIZ	SERIA	TRISTE

02

ESTRUCTURA

CROMÁTICA DEL PERSONAJE

PELAJE	<div>Pantone Neutral Black C</div> <div>WEB: 222222</div> <div>CMYK: C74/M64/Y59/K78</div> <div>RGB: R34 /G34/B34</div>
MANCHAS / HODDIE	<div>Pantone 200 C</div> <div>WEB: c10230</div> <div>CMYK: C16/M100/Y77/K7</div> <div>RGB: R193 /G2/B48</div>
SOMBRAS (OJOS/OREJAS/BOCA)	<div>WEB: 45444b</div> <div>CMYK: C60/M60/Y48/K48</div> <div>RGB: R69/G68/B75</div>
OJOS	<div>WEB: 5b0e17</div> <div>CMYK: C35/M100/Y78/K56</div> <div>RGB: R91/G14/B23</div>

TAMAÑO DEL PERSONAJE



OREJAS
CABEZA
CUELLO
BRAZO
TORSO
CADERA
MANO
PIERNAS
COLA
PIES



PARTES



ARTICULACIONES

USOS INCORRECTOS

PERSONAJE



No estirar desproporcionalmente.



No alterar las proporciones.



No cambiar los colores institucionales.



No alterar el estilo de ilustración.



No alterar la vestimenta original del personaje, añadir artículos, joyas, tatuajes, etc.



No quitar sombras y pliegues.



No deformar las perspectivas.



No modificar las manchas del personaje.

EN CASO DE CAMBIOS EN ELEMENTOS COMO: HOODIE, ZAPATOS, CAMISETAS, ETC... DEBEN SIEMPRE ACUDIR AL ÁREA RESPONSABLE DEL MANEJO DE LA MASCOTA (DIRECCIÓN DE MARKETING Y COMUNICACIÓN.)

03

PERSONALIZACIÓN

**VESTIMENTA
DEL PERSONAJE**

El atuendo oficial de la mascota está compuesto por un hoodie con los colores institucionales, el slogan correspondiente y la tipografía personalizada del personaje.

Esta vestimenta debe mantenerse como parte esencial de su identidad visual. Su aplicación debe respetar la forma del personaje y adaptarse correctamente a sus movimientos, considerando los pliegues y la flexión natural del hoodie para lograr una representación coherente, realista y bien construida.



MANOS DEL PERSONAJE

Las garras son fundamentales en la construcción del personaje, ya que aportan expresividad, carácter y dinamismo a cada acción. Además, permiten representar gestos de fuerza, movimiento, interacción y actitud en distintas situaciones, manteniendo siempre la coherencia visual.

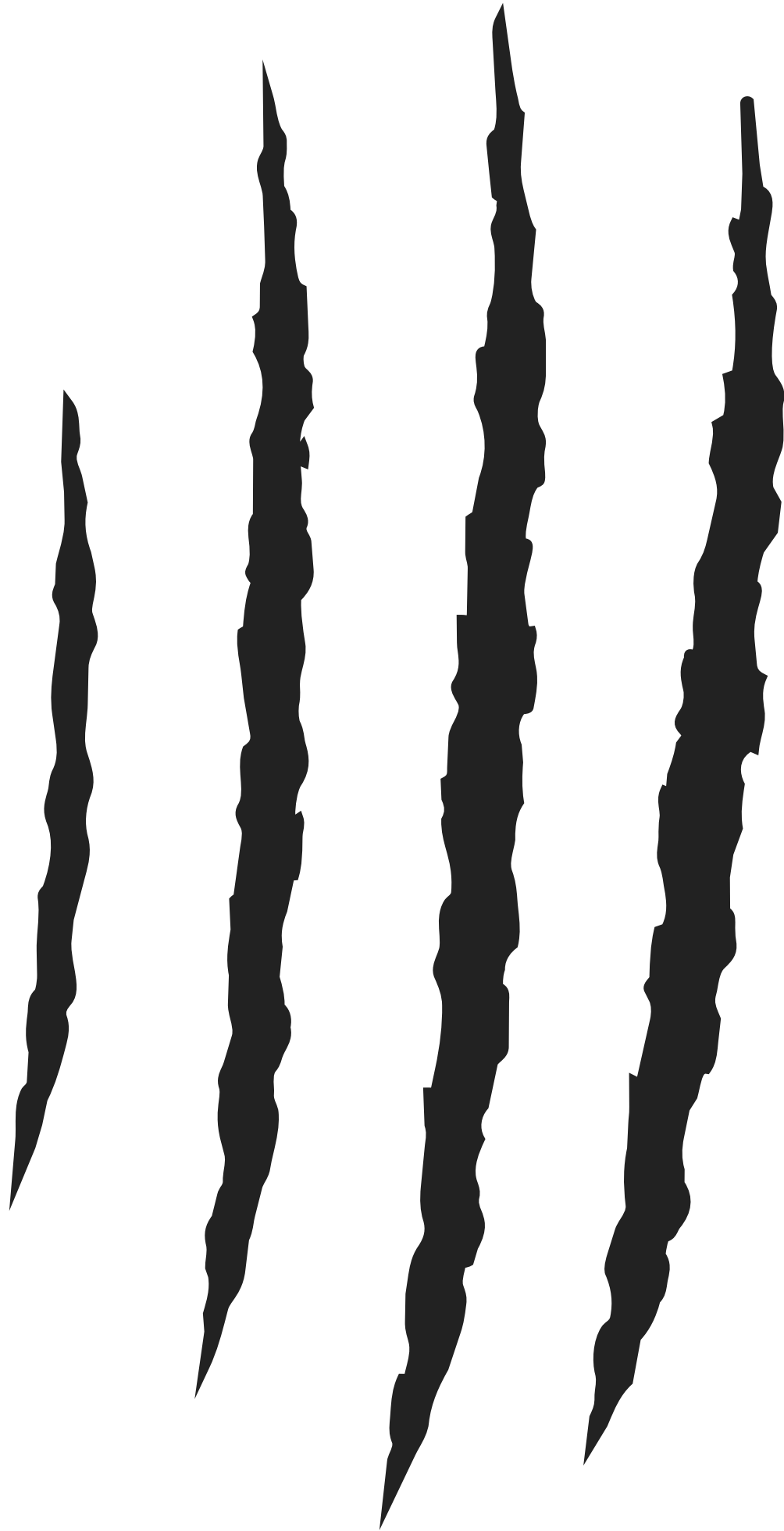
Es indispensable que el personaje conserve sus **4 dedos** en cada una de las poses o acciones que realice.



INTERACCIÓN CON OBJETOS



RECURSOS DEL PERSONAJE



04

AMBIENTES

INTERACCIÓN
DEL PERSONAJE

CORA, es un personaje versátil diseñado para integrarse de manera armónica tanto en entornos ilustrados o modelados en 3D, como en fotografías de espacios reales de las instalaciones.

Al realizar estas integraciones, es fundamental conservar estrictamente su anatomía y elementos característicos para asegurar la consistencia de su identidad. Asimismo, se deben respetar y adaptar de forma precisa las luces y sombras del entorno sobre el personaje, garantizando así un acoplamiento visual creíble y orgánico.







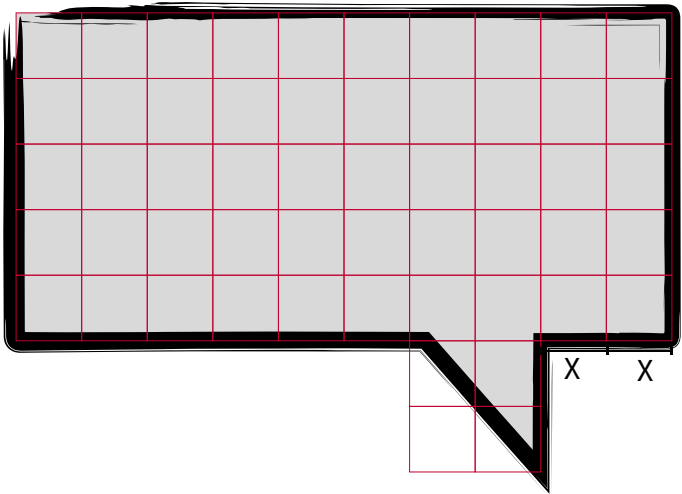
05

DIÁLOGOS

DIÁLOGOS DEL PERSONAJE

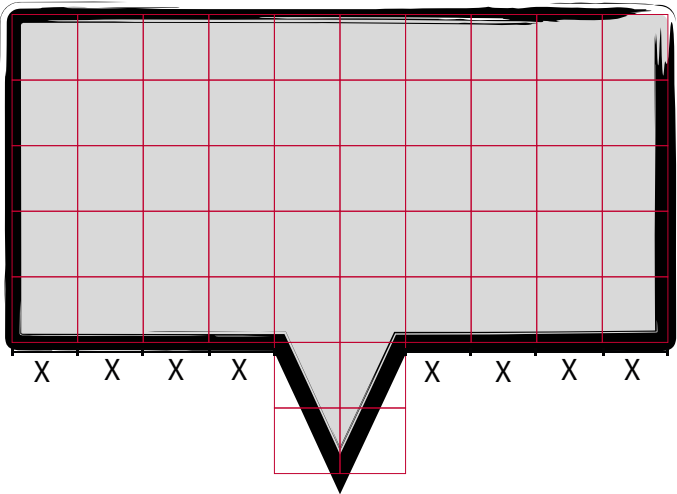
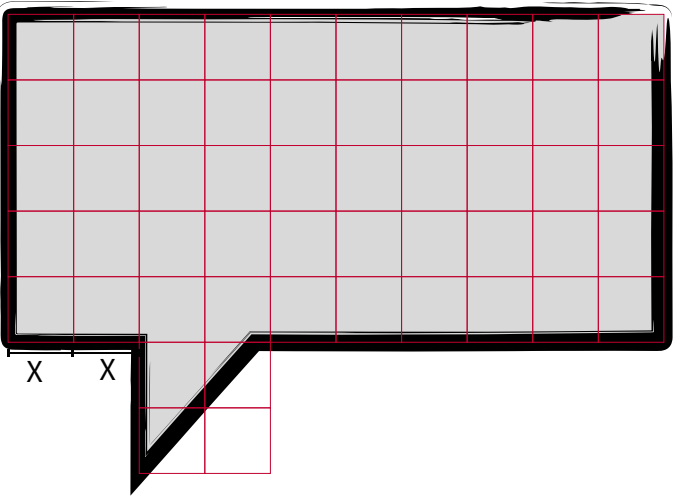
El personaje puede expresar diálogos, pensamientos o emociones a través de cuadros de diálogo que complementen su comunicación y refuercen su personalidad.

Estos cuadros deben construirse en coherencia con el sistema gráfico de la marca, con un curvatura de 2 px. En caso de necesitar más espacio para integrar el mensaje, se puede modificar el alto y el ancho del cuadro, siempre que se mantenga el radio, la proporción y curvatura.



Si el diálogo se despliega a la izquierda, la pestaña se ubica a una distancia de 2X a partir de la distancia del borde derecho.

Si el diálogo se despliega hacia arriba, la pestaña se ubica en la mitad del cuadrado de diálogo.



Si el diálogo se despliega a la derecha, la pestaña se ubica a una distancia de 2X a partir de la distancia del borde izquierdo.

BOYRUN
AA

TIPOGRAFÍA

PERSONAJE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 (!#\$%&/.!*`@',?;:)

PENULTIMATE

THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK

SCHADENFREUDE

3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21

INTERACCIONES
CUADROS DE DIÁLOGO



USOS INCORRECTOS

CUADROS DE DIÁLOGO



X

No colocar texto desproporcionalmente.



X

No sobreponer cuadros de diálogo sobre el personaje.



X

No colocar textos fuera de los cuadros de diálogo.



X

No alterar colores de los cuadros de diálogo.



X

No agregar sombras.



X

No alterar el contorno del cuadro.



X

No cambiar la tipografía.



X

No tapar el texto.

06

APLICACIONES

Estilos

Las ilustraciones pueden complementarse con fotografías siempre que en la composición no aparezcan personas ni animales. Se podrán utilizar paisajes, interiores y exteriores de la universidad para enriquecer la comunicación.

Además, se podrán desarrollar composiciones sobre el fondo rojo institucional, integrando la textura e ilustraciones en estilo vectorial, manteniendo siempre coherencia visual con la identidad gráfica de la marca.



Source Sans Pro

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
01234567890
(!@#\$%&.,:|?)

Source Sans Pro ExtraLight	Aa
Source Sans Pro Light	Aa
Source Sans Pro Regular	Aa
Source Sans Pro Semibold	Aa
Source Sans Pro Bold	Aa
Source Sans Pro Black	Aa

TIPOGRAFÍA
APLICACIONES

TITULARES
Bold

El título

SUBTITULARES
Semibold

Llamados de atención,
mensajes secundarios

TEXTOS CORTOS
Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna

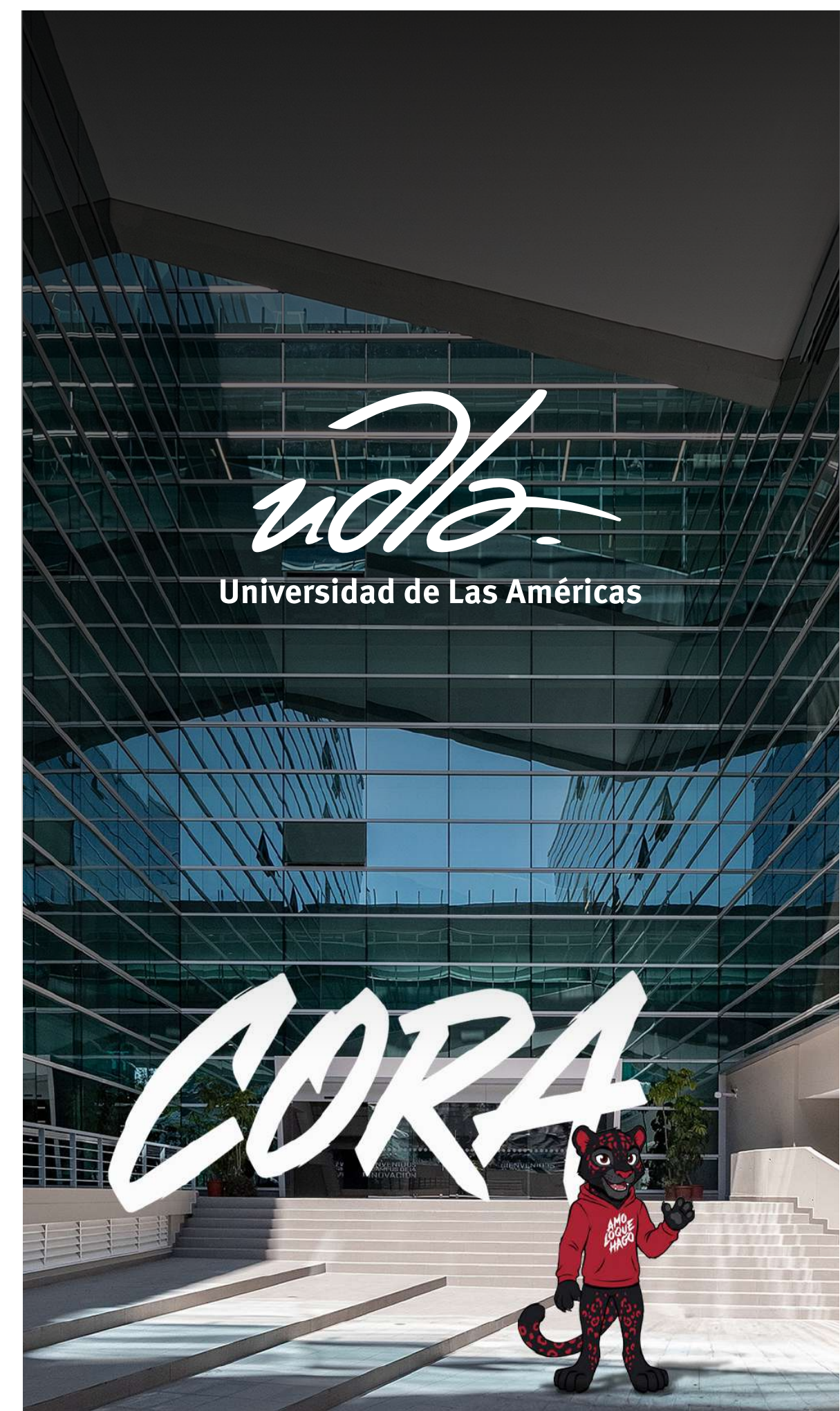
TEXTOS CORRIDOS
Light

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

APLICACIONES
COMPOSICIONES VECTORIALES



APLICACIONES
COMPOSICIONES FOTOGRÁFICAS



07
VARIACIONES

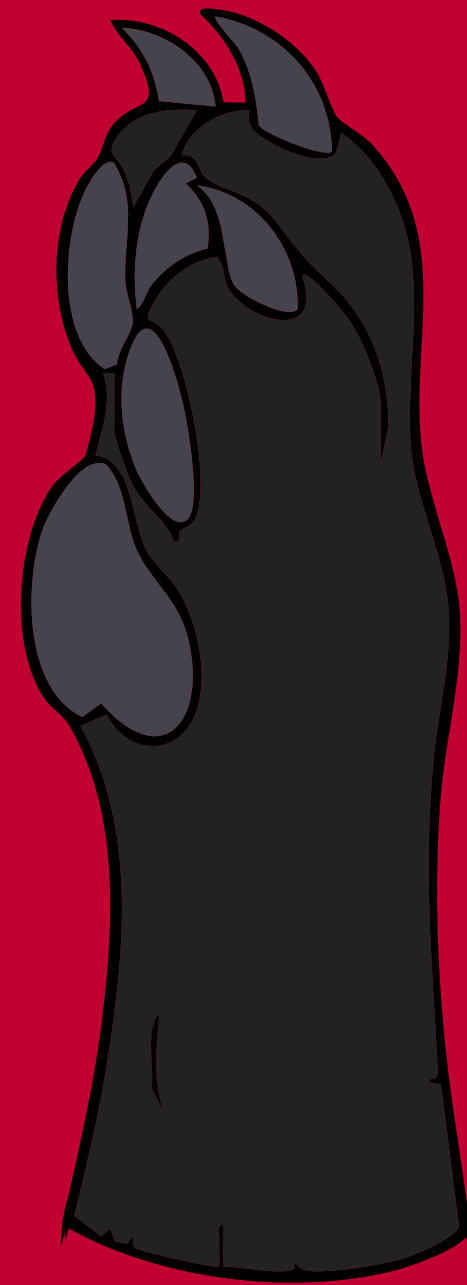
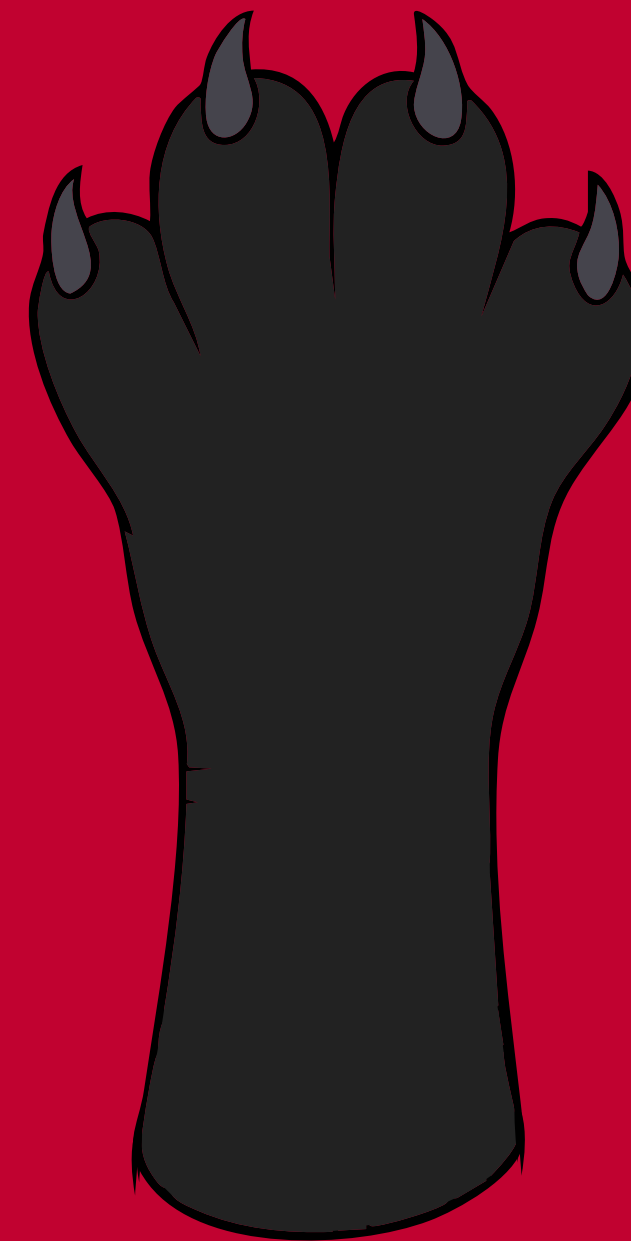
CORA

ELEMENTOS INDISPENSABLES

IMPORTANTE: ES NECESARIO MANTENER CADA UNO DE LOS
SUIGUIENTES ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL PERSONAJE PARA
GARANTIZAR SU USO CORRECTO.

MANOS DEL PERSONAJE

Es indispensable que el personaje conserve sus **4 dedos** en cada una de las poses o



MANCHAS DEL ROSTRO

Para generar nuevas expresiones del personaje, se deben conservar siempre las **manchas del rostro**, el color de ojos y la forma base del rostro.



TOTAL: 30 manchas
(15 manchas por lado)

USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL:

SE PERMITE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA GENERAR VARIANTES DE VESTIMENTA DEL PERSONAJE, SIEMPRE QUE SE CONSERVE SU IDENTIDAD VISUAL ORIGINAL.

NO SE PODRÁN MODIFICAR LA FORMA DEL ROSTRO, PROPORCIONES, MANCHAS NI LA ANATOMÍA DE LAS MANOS. LA IA DEBERÁ UTILIZARSE ÚNICAMENTE PARA CAMBIAR LA VESTIMENTA, SIN REINTERPRETAR NI REDISEÑAR AL PERSONAJE.

PROMPT

USA LA IMAGEN ADJUNTA [USAR FOTO DE CORA] COMO REFERENCIA Y CAMBIA ÚNICAMENTE LA VESTIMENTA POR: [DESCRIBIR NUEVA VESTIMENTA].

CONSERVA EXACTAMENTE EL ROSTRO, LA EXPRESIÓN, LAS PROPORCIONES Y EL ESTILO ORIGINAL DEL PERSONAJE. MANTÉN LAS 30 MANCHAS FACIALES EN LA MISMA POSICIÓN, FORMA Y TAMAÑO. CADA MANO DEBE TENER EXACTAMENTE 4 DEDOS: 1 PULGAR Y 3 DEDOS ADICIONALES.

NO CAMBIES EL ESTILO DEL PERSONAJE. EL RESULTADO DEBE SER EL MISMO PERSONAJE, ÚNICAMENTE CON UNA VESTIMENTA DIFERENTE.

CLUBES
DEPORTIVOS



CLUBES ARTÍSTICOS



CORA
MEDIOAMBIENTE



CORA
SEGURIDAD DE
LA INFORMACIÓN



PLANTILLAS MAILING

PARA GARANTIZAR EL USO CORRECTO DE LA MARCA Y DE CORA, SE ENCUENTRAN DISPONIBLES PLANTILLAS EDITABLES EN CANVA, DISEÑADAS PARA FACILITAR SU PERSONALIZACIÓN SEGÚN CADA ÁREA Y SUS NECESIDADES DE COMUNICACIÓN.

ES IMPORTANTE CONSERVAR LA ESTRUCTURA, LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y LA DISPOSICIÓN ESTABLECIDOS EN LAS PLANTILLAS, CON EL FIN DE MANTENER LA COHERENCIA VISUAL Y EVITAR APLICACIONES INCORRECTAS DE CORA.



CAPACITACIÓN REGULATORIA



Universidad
de Las Américas



DÍA DEL MEDIOAMBIENTE

CUIDEMOS LO QUE NOS DA VIDA.

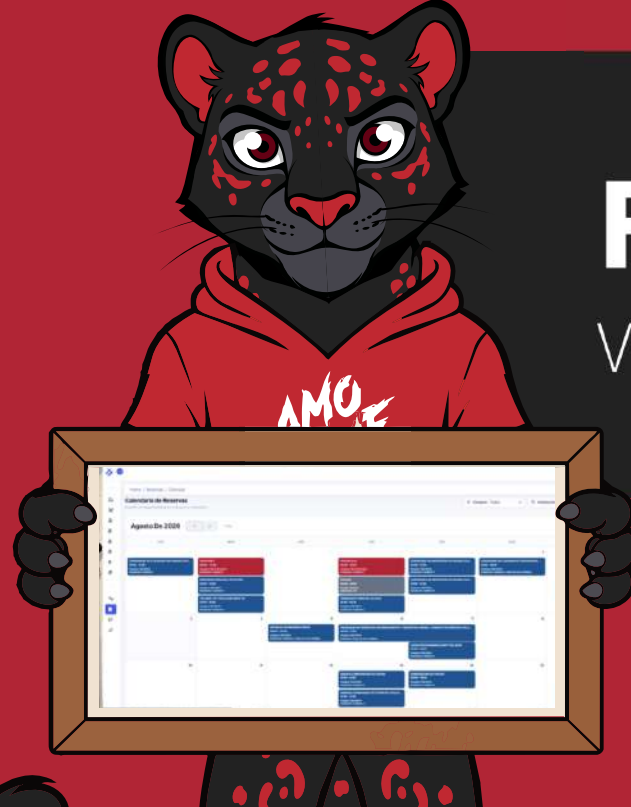


Universidad
de Las Américas





SE ENCUENTRA DISPONIBLE
**LA CAPACITACIÓN MENSUAL
OBLIGATORIA DE SEGURIDAD
DE LA INFORMACIÓN.**



FLUJO DE EVENTOS

VERSIÓN 2.0



Universidad
de Las Américas



Universidad de Las Américas