



ARDEN

ARDEN COLECTIVO A.C.

Manual de marca

Arden, U-Echo Training Center, Logrus, Brandcade y Echo GameDev Club

Versión 2.5 • 20 de octubre de 2026 • brandkit.uetc.mx

Todo en un solo documento

1. Cómo usar este manual
2. Arquitectura de marca
3. Arden
4. U-Echo Training Center
5. Logrus
6. Brandcade
7. Echo GameDev Club
8. Espacio, tamaño y usos incorrectos
9. Tipografía
10. Voz y mensajes
11. Manual de copies
12. Plantillas y miniaturas
13. Producción e imprenta
14. Aprobación y contacto

Cómo usar este manual

Los archivos viven en brandkit.uetc.mx: logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG, paletas, plantillas y tokens. Este PDF explica las reglas. Si algo no está aquí, se pregunta a Arden antes de inventarlo.

Una marca madre, cuatro unidades

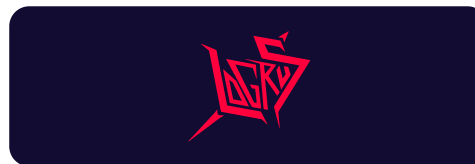
Arden respalda a sus unidades. Cada unidad habla con su nombre ante su público y siempre se nota que es de Arden.



U-Echo Training Center

Formación y certificación

Logo UETC al frente y, en el pie, "Una iniciativa de Arden" o el logo horizontal de Arden.



Logrus

Estudio de producción y formación práctica

Logo de Logrus al frente. El respaldo de Arden va en el pie. Nunca se le pega el glifo de Arden.



Brandcade

Juegos como servicio para marcas en Roblox

Marca propia al frente. Arden y Logrus en segundo plano, en el pie.



Echo GameDev Club

Comunidad

Logotipo de Echo GameDev Club, que ya lleva el glifo de Arden.

MARCA MADRE

Arden

Asociación civil de Guadalajara, con sede en Ciudad Creativa Digital, que forma talento para la industria de videojuegos y el sector creativo en México y Latinoamérica. Respalda a sus tres unidades: U-Echo Training Center, Logrus con Brandcade, y Echo GameDev Club.



Apilado sobre noche Principal. Portadas, cierres, redes.



Apilado a color Fondos blancos o claros. Glifo de 48 px de alto o más.



Apilado blanco Fotos, violeta o fondos con mucho detalle.



Apilado negro Una tinta, sellos, grabado.



Horizontal sobre noche Encabezados, pies, franjas.



Horizontal a color Documentos, firmas de correo.



Horizontal blanco Fotos y fondos de color.



Glifo verde Ícono, avatar, sello, marca de agua.



Cómo firma. Es la marca que respalda. En piezas de una unidad aparece en el pie, chiquita y clara. • Logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG: brandkit.uetc.mx/logos/arden/

Colores

	Nombre	RGB	CMYK	Pantone	Uso
	Noche #120C33	18 12 51	65 76 0 80	276 C (ΔE 6.5) • definir en CMYK con prueba	Fondo de marca. 60% de cada pieza.
	Verde Arden #93C11F	147 193 31	24 0 84 24	376 C (ΔE 3.2)	El glifo y la acción principal. 10% de la pieza.
	Carbón #333333	51 51 51	0 0 0 80	426 C (ΔE 3.4)	Wordmark sobre fondos claros.
	Violeta #4A1675	74 22 117	37 81 0 54	268 C (ΔE 2.9)	Resplandor en degradados sobre noche.
	Índigo #2E2278	46 34 120	62 72 0 53	Sin Pantone fijo	Segundo resplandor, solo en degradados.
	Blanco noche #F3F1FB	243 241 251	3 4 0 2	Sin Pantone fijo	Texto sobre noche.

Sí

- Usa los SVG oficiales tal cual. Elige la versión por el fondo.
- Deja libre alrededor del logo al menos la altura de la A del wordmark.
- Que la noche domine: 60% noche, 30% claro o foto, 10% verde.
- Glifo de 24 px o más en pantalla (8 mm impreso). Apilado de 64 px o más.

No

- Estirar, comprimir o rotar el logo.
- Cambiar el verde o poner el glifo en un color fuera de la tabla.
- Agregar contornos, sombras, brillos o degradados.
- Reescribir ARDEN con una fuente o cambiar su espaciado.
- Mover el glifo a la derecha en el horizontal.
- Poner el glifo verde sobre fotos con mucho detalle o sobre verde.
- Texto verde sobre fondo claro (da 2:1) o blanco sobre verde.

U-Echo Training Center

Centro autorizado de Unreal Engine en Ciudad Creativa Digital. Forma y certifica en Unreal Engine, captura de movimiento y realidad virtual y aumentada.



Principal sobre noche Principal. Redes, decks, pantallas.



Principal sobre claro Documentos, constancias, fondos claros.



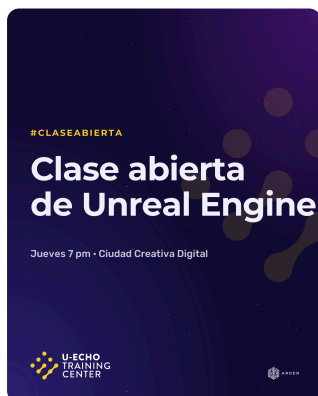
Blanco Fotos y fondos de color.



Negro Una tinta, sellos, grabado.



Símbolo Ícono, avatar, sticker. Cuando el nombre ya aparece cerca.



Cómo firma. Logo UETC al frente y, en el pie, "Una iniciativa de Arden" o el logo horizontal de Arden. • Logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG: brandkit.uetc.mx/logos/uetc/

Colores

	Nombre	RGB	CMYK	Pantone	Uso
	Amarillo UETC #F6D023	246 208 35	0 15 86 4	116 C (ΔE 1.4)	Acento de UETC. Sustituye al verde dentro de piezas UETC.
	Noche #120C33	18 12 51	65 76 0 80	276 C • definir en CMYK	Fondo, igual que Arden.
	Blanco noche #F3F1FB	243 241 251	3 4 0 2	Sin Pantone fijo	Texto sobre noche.

Sí

- El logo de puntos es el único logo vigente de UETC.
- En piezas UETC el amarillo sustituye al verde como acento.
- Si aparece el glifo de Arden, conserva su verde.
- Escribe "U-Echo Training Center" completo la primera vez; luego UETC.

No

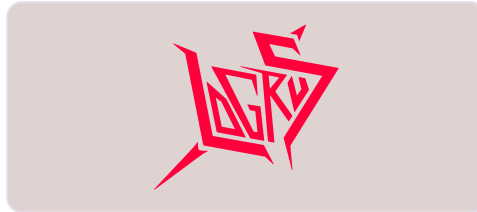
- Usar el logo clásico con el cuadro detrás del texto (lima o negro): se discontinuó en octubre de 2026.
- Recolorear los puntos fuera del amarillo, blanco o negro.
- Usar la insignia de Epic sin el archivo oficial y sus reglas. Se pide a Arden y va junto al logo UETC, nunca encima del de Arden.
- Decir "UE5" en textos para público general: es "Unreal Engine".

Logrus

El estudio AI first por proyectos de Arden. Aquí el talento trabaja en proyectos reales: juegos para clientes, juegos propios (Echo Originals) y Brandcade, su producto de juegos como servicio para marcas.



Rojo sobre negro Principal.



Rojo sobre hueso Fondos claros.



Blanco sobre vino Fotos o fondos de color.



Blanco sobre rojo Fondos rojos de Logrus.



Cómo firma. Logo de Logrus al frente. El respaldo de Arden va en el pie. Nunca se le pega el glifo de Arden. • Logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG: brandkit.uetc.mx/logos/logrus/

Colores

	Nombre	RGB	CMYK	Pantone	Uso
	Rojo Logrus #FF003D	255 0 61	0 100 76 0	Por fijar con imprenta	El rojo del logo. Acento de Logrus.
	Negro Logrus #141213	20 18 19	0 10 5 92	Por fijar con imprenta	Fondo principal.
	Vino #661424	102 20 36	0 80 65 60	Por fijar con imprenta	Fondo secundario, sombras de color.
	Hueso #DFD3D1	223 211 209	0 5 6 13	Por fijar con imprenta	Fondo claro y texto sobre negro.

Sí

- Usa el logo en rojo #FF003D o en blanco. Nada más.
- En piezas Logrus el rojo sustituye al verde como acento.
- Escribe Logrus sin artículo: "trabajamos en Logrus".
- Di "Training Studio", "programa" o "estudio".

No

- Recolorear el logo fuera del rojo y el blanco.
- Pegarle el glifo de Arden al logo de Logrus.
- Usar la propuesta tipográfica de octubre: quedó retirada.
- Llamarle "maquila" al trabajo del estudio.

Brandcade

Producto de Logrus: juegos como servicio para marcas en Roblox. Su comprador es una marca, no un estudiante: primero el proyecto y el resultado, después la institución.



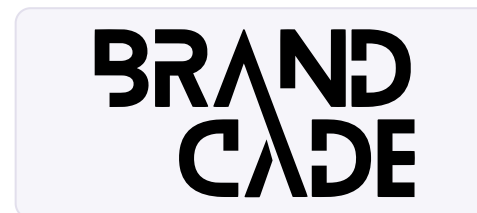
Degradado Principal. Fondos claros o fotos claras.



Blanco sobre noche Fondos oscuros.



Blanco sobre degradado Piezas de campaña.



Negro Una tinta.



Cómo firma. Marca propia al frente. Arden y Logrus en segundo plano, en el pie. • Logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG: brandkit.uetc.mx/logos/brandcade/

Colores

	Nombre	RGB	CMYK	Pantone	Uso
	Morado Brandcade #641974	100 25 116	14 78 0 55	526 C (ΔE 1.7)	Inicio del degradado.
	Azul Brandcade #0361AF	3 97 175	98 45 0 31	301 C (ΔE 3.3)	Centro del degradado. Acento de interfaz.
	Cian Brandcade #6FC5EB	111 197 235	53 16 0 8	297 C (ΔE 2.9)	Final del degradado.
	Noche #120C33	18 12 51	65 76 0 80	276 C • definir en CMYK	Fondo oscuro.

Sí

- Degradado morado → azul → cian, siempre en ese orden y solo en el logo y piezas Brandcade.
- Habla de proyecto y resultado para la marca.
- Muestra mundos, personajes o assets del juego; si es concepto, dilo.

No

- Abrir con "asociación civil" frente a marcas.
- Presentar réplicas de fans como clientes.
- Usar datos de Roblox por país (Roblox no los publica).
- Categorías prohibidas por Roblox, como alcohol.

Echo GameDev Club

La comunidad de Arden: la puerta de entrada gratuita para quien quiere hacer videojuegos. De aquí la gente pasa a formarse en UETC y a producir en Logrus.



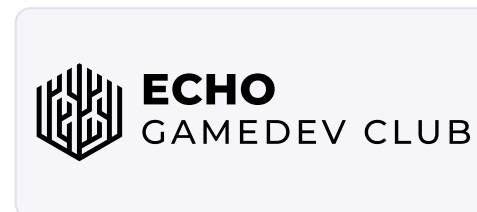
Sobre noche Principal.



Sobre claro Fondos claros.



Blanco Fotos y fondos de color.



Negro Una tinta.



Cómo firma. Logotipo de Echo GameDev Club, que ya lleva el glifo de Arden. • Logos en AI, EPS, PDF, SVG y PNG: brandkit.uetc.mx/logos/egdc/

Colores

	Nombre	RGB	CMYK	Pantone	Uso
	Verde Arden #93C11F	147 193 31	24 0 84 24	376 C (ΔE 3.2)	El glifo y los acentos.
	Noche #120C33	18 12 51	65 76 0 80	276 C • definir en CMYK	Fondo.
	Blanco noche #F3F1FB	243 241 251	3 4 0 2	Sin Pantone fijo	Texto sobre noche.

Sí

- Mismo ritmo del logo UETC: ECHO en ExtraBold y GAMEDEV CLUB en Medium espaciado.
- Tono cercano y motivador, sin exagerar.

No

- Inventar otros logos provisionales.
- Separar el glifo del texto o cambiar su verde.
- Usar a la comunidad como vitrina o mano de obra barata.

Espacio, tamaño y usos incorrectos

Espacio libre

Alrededor del logo, como mínimo la altura de la A del wordmark. En el glifo solo, 25% de su ancho. Ahí no entra nada.

Tamaño mínimo

- Glifo: 24 px en pantalla u 8 mm impreso.
- Apilado: 64 px o 20 mm de ancho.
- Horizontal: 120 px o 35 mm de ancho.

Proporción de color



Nunca

- Estirar, comprimir o rotar el logo.
- Cambiar el verde o poner el glifo en otro color.
- Agregar contornos, sombras, brillos o degradados.
- Reescribir ARDEN con una fuente.
- Mover el glifo a la derecha.
- Texto verde sobre fondo claro o blanco sobre verde (2:1).
- Usar el logo UETC con cuadro detrás del texto: está discontinuado.

Montserrat para títulos, Rubik para texto

Aa Montserrat

600 • 700 • 800

Aa Rubik

400 • 500 • 600

Gratis en Google Fonts (OFL). Dos familias por pieza, nunca tres. Respaldo: Arial Black y Arial.

Estilo	Familia	Tamaño	Peso	Uso
hero	Montserrat	64 px (38 en celular)	800	Título de portada o página
gate-title	Montserrat	42 px	800	Portadas de sección
section	Montserrat	28 px	700	Títulos de sección
kpi-value	Montserrat	38 px	700	Cifras grandes, números tabulares
eyebrow	Montserrat	12 px • 0.14em	700	ANTETÍTULO EN MAYÚSCULAS
body	Rubik	15 px • interlineado 1.55	400	Texto corrido
card-title	Rubik	15 px	600	Títulos de panel
small	Rubik	13 px	400	Notas, etiquetas, fuentes

Concreto antes que inspirador

- **Concreto.** Clase abierta de Unreal, jueves 7 pm en CCD.
- **Con prueba.** Cada cifra con su fuente y su fecha.
- **De tú.** Español mexicano cercano, frases cortas, verbos activos.
- **Estudio.** "Training Studio", "programa", "estudio".

Nunca digas

maquila • visionario • revolucionario • sinergia • potenciar • transformamos el futuro de la industria • México top 5 en Roblox • cifras de mercado que miden consumo y no desarrollo

Audiencia	Le importa	Tono	Prueba
Empresas	Encontrar gente que sepa Unreal	Práctico, con resultados	Autorización de Epic, laboratorio con mocap, Logrus
Gobierno e instituciones	Impacto medible	Formal y con evidencia	Figura de A.C., métricas con fuente, aliados con acuerdo
Marcas (Brandcade)	Llegar a una audiencia joven	Ágil, visual, por proyecto	Casos reales, audiencia verificada
Estudiantes y comunidad	Una primera oportunidad	Cercano y motivador sin exagerar	Clases abiertas, egresados trabajando, el club
Patrocinadores	Que el dinero rinda	Directo, en inglés, español y rumano	Números con fuente y fecha

Boilerplate

Arden Colectivo A.C. es una asociación civil de Guadalajara que forma talento para la industria de videojuegos y el sector creativo en México y Latinoamérica. Desde Ciudad Creativa Digital opera U-Echo Training Center, centro autorizado de Unreal Engine; Logrus, su estudio de formación práctica y producción, dueño de Brandcade; y Echo GameDev Club, su comunidad.

Cómo se escribe un post

1. **Gancho.** La primera línea. Máximo 10 palabras. Lo que la persona gana, ve o aprende.
 Tu primera escena en Unreal, en una tarde.
2. **Contexto.** Una o dos frases: qué es, cuándo, dónde y para quién.
 Clase abierta el jueves [fecha], 7 pm, en Ciudad Creativa Digital. No necesitas experiencia.
3. **Prueba.** Un dato con fuente y fecha, una foto real o un resultado. Si no hay prueba, no se inventa.
 U-Echo Training Center es centro autorizado de Unreal Engine.
4. **Acción.** Un solo verbo y un solo enlace.
 Aparta tu lugar en uetc.mx
5. **Hashtags.** Al final, de 3 a 5. Primero el de la serie, luego el de la unidad.
 #ClaseAbierta #UnrealEngine #UETC #GameDevMX

Red	Largo	#
Instagram • feed	125 a 300 caracteres. La primera línea se ve antes del «más»: ahí va el gancho.	3 a 5
Instagram • reels / TikTok	Texto en pantalla de 6 a 10 palabras en los primeros 2 segundos. Caption de una o dos frases.	3 a 5
LinkedIn	600 a 1,300 caracteres. Párrafos de una o dos líneas. Habla de resultados y de lo que se aprendió.	1 a 3
Facebook	80 a 250 caracteres y el enlace directo.	1 a 3
X	Hasta 280 caracteres. Una sola idea.	1 a 2
YouTube	Título de 40 a 60 caracteres con la palabra clave al inicio. Miniatura con 3 a 5 palabras.	3
Skool / WhatsApp	De 2 a 4 líneas, tono de club, un enlace.	0

Hashtags, llamados a la acción y ejemplos

Unidad	Hashtags	Llamados a la acción
Arden	#Arden #GameDevMX #CiudadCreativaDigital #Guadalajara	Conoce a Arden en brandkit.uetc.mx • Escríbenos para colaborar
U-Echo Training Center	#ClaseAbierta #UnrealEngine #UETC #GameDevMX	Aparta tu lugar en uetc.mx • Ve el temario en uetc.mx • Insíbete
Logrus	#EnProducción #Logrus #GameDev #Roblox	Conoce el estudio en logrus.brandcade.com • Cuéntanos tu proyecto
Brandcade	#Brandcade #Roblox #MarketingDeJuegos	Agenda una llamada • Ve el caso completo
Echo GameDev Club	#EchoGameDevClub #GameJam #GameDevMX	Únete gratis en comunidad.uetc.mx • Nos vemos en la jam

× ¡Revolucionamos el futuro de la industria con talento visionario! 🚀🔥
100

✓ Clase abierta de Unreal, jueves 7 pm en Ciudad Creativa Digital.
Trae tu laptop. uetc.mx

Promesa vacía y tres emojis. No dice qué, cuándo ni dónde.

× México es top 5 en Roblox, ¡no te quedes fuera!

✓ Hicimos una experiencia en Roblox para [marca]. Así funcionó y esto aprendimos.

Roblox no publica datos por país. Una cifra sin fuente nos quita credibilidad.

× Ofrecemos servicios de maquila de videojuegos de alta calidad.

✓ En Logrus producimos juegos para marcas y juegos propios, con talento que se forma en proyectos reales.

Nunca «maquila». Somos estudio.

Ejemplo • U-Echo Training Center • Instagram

Tu primera escena en Unreal, en una tarde.

Clase abierta el jueves [fecha], 7 pm, en Ciudad Creativa Digital. Trae tu laptop; no necesitas experiencia.

Cupo de [número] lugares. Aparta el tuyo en uetc.mx

#ClaseAbierta #UnrealEngine #UETC #GameDevMX

Redes, YouTube y reels



Arden



U-Echo Training Center



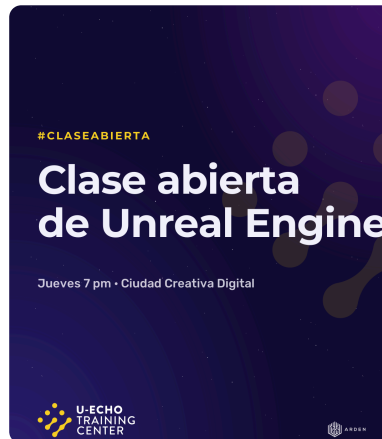
Logrus



Brandcade



Echo GameDev Club



Zona segura: 80 px por lado en posts; 250 px arriba y abajo en historias. Un mensaje por pieza en Montserrat 800. Editables en PowerPoint para Canva y Google Slides.

Para imprenta, textiles y señalética

Archivos de logo	AI, EPS o PDF vectorial de brandkit.uetc.mx. Nunca redibujar, vectorizar de un PNG ni reescribir con una fuente.
Color en impreso	CMYK con prueba de color. Pantone sugeridos: verde Arden 376 C, carbón 426 C, violeta 268 C, amarillo UETC 116 C, Brandcade 526 C / 301 C / 297 C. La noche y los colores de Logrus se fijan con prueba.
Archivo final	PDF/X-1a o PDF/X-4, 3 mm de rebase, marcas de corte, fuentes en curvas, imágenes a 300 dpi.
Serigrafía	Tintas Pantone. Máximo 2 tintas por logo.
Bordado	Glifo de 5 cm o más. Wordmark solo desde 8 cm de ancho.
Degradado Brandcade	DTF, sublimación o impresión digital. No se simula con tintas planas.
Señalética y lonas	Lona mate. Información importante a 80 cm o más del piso. Texto legible a 3 m: 4 cm de alto.
Aprobación	Prueba digital y física a Arden antes de producir en volumen.



ARDEN

Aprobación y contacto

Jorge Suárez, General Manager de Arden, aprueba los cambios de dirección de marca y toda pieza externa que nombre aliados, cifras de impacto o personas. Pide archivos, fotos con permiso y logos de aliados directamente a Arden.

brandkit.uetc.mx • Ciudad Creativa Digital, Guadalajara