

Manual de Identidad y Logo

Brand book consolidado de la identidad ORIGINAL propuesta en [OTT_VISUAL_BENCHMARKING.md](#) §4 (visual) y §5 (sonic). Documento entregable para diseñadores, sound designers, desarrolladores y stakeholders.

Tabla de contenidos

1. [Concepto base](#)
 2. [Logo](#)
 3. [Paleta de color](#)
 4. [Tipografía](#)
 5. [Sistema de motion](#)
 6. [Sistema sónico](#)
 7. [Composición de pantalla](#)
 8. [Aplicaciones](#)
 9. [Do's & Don'ts](#)
 10. [Asset deliverables](#)
 11. [Versionado y aprobaciones](#)
-

1. Concepto base

1.1 Idea central

"Cancha vacía" — la marca como **arena en silencio antes del evento**.

La identidad se construye sobre la metáfora de un estadio o cancha **antes del kick-off**: el momento de **anticipación**, no el grito del gol. Negro saturado, una sola señal cromática, geometría arquitectónica.

Es el lujo de Apple TV aplicado a deportes, con la **calidez de luz de estadio nocturno** en vez del frío del cine.

1.2 Atributos de marca

Atributo	Manifestación visual	Manifestación sónica
Reverencia	Espacios negros amplios	Silencio antes del sonido
Anticipación	Hero a sangre, marca discreta	Resonancia que crece
Arquitectura	Geometría rectangular, no orgánica	Reverb de sala, no de cuarto
Calidez	Signal orange cálido (no rojo)	Cuerpo cello + sine, no synth
Premium quieto	Restricción cromática	LRA 18 LU (dinámica preservada)

1.3 Posicionamiento

- **NO** adrenalina gritada (DAZN)
- **NO** institucionalidad legacy (ESPN/Sky)
- **NO** asepsia editorial pura (Apple TV)
- **SÍ** "evento premium con respeto al espectador"

1.4 Nombre de marca

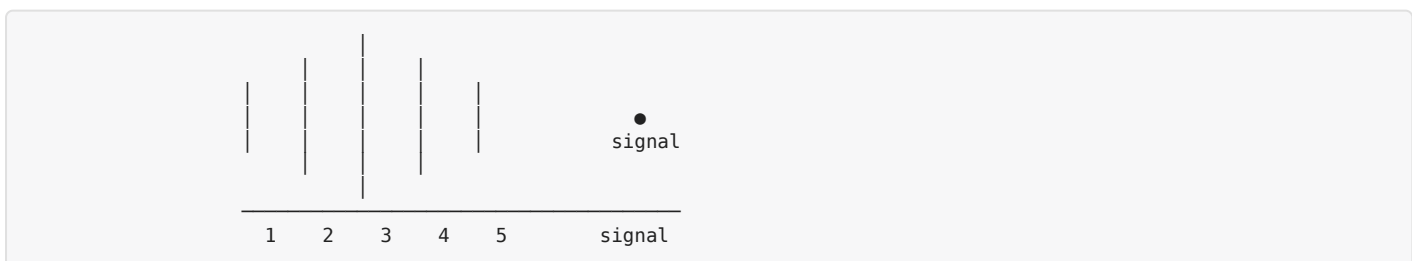
sonic — escrito en lowercase como invariante, sin descriptor ("sonic+", "sonic tv", "sonic sport" están **prohibidos**). El contexto lo da el producto.

El nombre se eligió por su evocación dual: - **Sónico** (relación directa con el sonic mark de la identidad) - **Sound** (sport como evento audible: griterío, silbato, narración) - **Fonético directo**: dos sílabas, pronunciable en cualquier idioma, sin ambigüedad ortográfica

2. Logo

2.1 Mark principal

El logo es un **mark de 5 barras verticales** tipo equalizer/sound wave, con un **signal point cálido** desplazado a la derecha. La altura de las barras forma una silueta simétrica (12 / 36 / 60 / 36 / 12 unidades), evocando una onda sonora vista en frecuencia.



Lectura semiótica intencional: - **Onda sonora / equalizer** (sport como evento audible) - **Resonancia de estadio** (la silueta es simétrica = eco) - **Pulso live** (el signal point es la señal activa) - **5 barras + 1 punto = 6 elementos** (referencia subconsciente a los 6 elementos del sonic mark: tap + sub + body + swell + reverb + listener)

Ambigüedad deliberada: cualquiera de estas lecturas funciona.

2.2 Construction grid

El mark se construye en grid horizontal con **5 barras + 1 signal point**, todas alineadas verticalmente al centro del canvas.

Posiciones en grid (x-axis):

0	16	32	48	64	...	128
---	----	----	----	----	-----	-----

← altura asimétrica

12 36 60 36 12 (alturas en u, eje y)

Container: viewBox 134 × 80 (relación 1.675:1)
Cada barra: width 4, rx 2 (esquinas suavemente redondeadas)
Signal point: circle cx=128, cy=40, r=6 (alineado a la derecha)
Espaciado entre barras: 16u (consistente)

Parámetros geométricos: - Aspect ratio del mark: **134:80** ($\approx 1.675:1$) - Barra central (altura 60u) — pico de la onda, alineada al centro vertical (y=10 a y=70) - Barras laterales en simetría especular (36/12 a cada lado del centro) - Signal point: separado por **48u** de la última barra (espacio respirado, no pegado) - Signal point radius: **6u** (1.5x del width de las barras = identificable como elemento distinto)

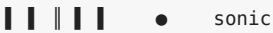
2.3 SVG canónico

```
<svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="0 0 134 80">
  <g transform="translate(0.00 0.00)">
    <rect x="0" y="34" width="4" height="12" rx="2" fill="#F4F4F6"/>
    <rect x="16" y="22" width="4" height="36" rx="2" fill="#F4F4F6"/>
    <rect x="32" y="10" width="4" height="60" rx="2" fill="#F4F4F6"/>
    <rect x="48" y="22" width="4" height="36" rx="2" fill="#F4F4F6"/>
    <rect x="64" y="34" width="4" height="12" rx="2" fill="#F4F4F6"/>
    <circle cx="128" cy="40" r="6" fill="#FF5530"/>
  </g>
</svg>
```

Archivos canónicos en [assets/logos/](#) : - [brand_mark.svg](#) — versión light (bars en [#F4F4F6](#), sobre fondo oscuro) - [brand_mark_inverted.svg](#) — versión dark (bars en [#070708](#), sobre fondo claro) - [brand_wordmark.svg](#) / [brand_wordmark_inverted.svg](#) — wordmark "sonic" como paths - [brand_horizontal.svg](#) / [brand_horizontal_inverted.svg](#) — mark + signal point + wordmark inline - [brand_stacked.svg](#) / [brand_stacked_inverted.svg](#) — mark arriba + wordmark debajo

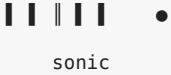
2.4 Variantes oficiales

HORIZONTAL (default)




mark signal wordmark
 Uso: hero, splash, headers, signature

STACKED (vertical)



sonic
 Uso: app launcher icon, social profile, square contexts

MARK SOLO

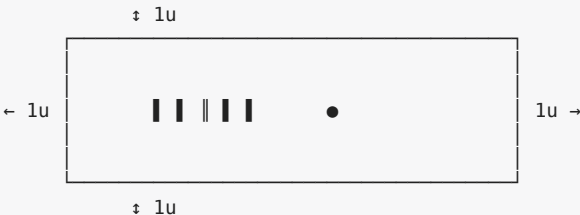


Uso: favicon, watermark, secondary placements

WORDMARK SOLO

sonic
 Uso: footer legal, prensa, contextos donde mark < 16px

2.5 Clear space (zona de respeto)



La unidad u = altura del mark (barra central = altura completa).
 Clear space = 1u en cada lado.
 Ningún elemento gráfico (texto, foto, otro logo) debe invadir esta zona.

2.6 Tamaño mínimo

Contexto	Tamaño mínimo del mark	Notas
TV (10ft)	80 px alto	Legible a 3m, signal point visible
Web desktop	40 px alto	Mantiene proporción 134:80
Mobile	24 px alto	Mínimo legible en pantalla 5"
Favicon	16 px (signal point opcional)	Si <16px, signal point se omite
Print	10 mm alto	Barras se mantienen visibles

2.7 Backgrounds permitidos

✓ #070708 (negro base)	– versión light del mark
✓ #101015 (surface elevada)	– versión light del mark
✓ #F4F4F6 (blanco off-pure)	– versión inverted del mark
✓ #FF5530 (signal color)	– solo mark blanco, sin punto
✓ Foto cinematográfica oscura	– versión light con overlay 40%
x Backgrounds con texturas saturadas	– usar contenedor sólido encima
x Gradients arbitrarios	– solo el gradient azul nocturno

3. Paleta de color

3.1 Colores primarios

#070708	BASE Negro profundo RGB: 7, 7, 8 Uso: fondo principal, full bleed NO usar #000000 puro (mata contraste de paneles)
#101015	SURFACE Negro elevado RGB: 16, 16, 21 Uso: cards, modales, chrome translúcido
#FF5530	SIGNAL Naranja-rojizo cálido RGB: 255, 85, 48 Uso: focus, CTA, live indicator, mark point Diferenciado de rojos broadcast por calidez
#F4F4F6	TEXT PRIMARY Blanco off-pure RGB: 244, 244, 246 Uso: titulares, body text sobre dark NO usar #FFFFFF (hiere en TV brillante)
#8A8A92	TEXT SECONDARY Gris medio RGB: 138, 138, 146 Uso: metadata, captions, timestamps

3.2 Colores secundarios

#1F4438	LIVE GREEN Verde cancha RGB: 31, 68, 56 Uso: SOLO en contextos "in-play" / live deportivo NUNCA en chrome general
#C0392B	ERROR Rojo error RGB: 192, 57, 43 Uso: errores, destructive actions Diferenciado del signal por saturación

3.3 Specs completos

Token	Hex	RGB	HSL	sRGB Linear	Uso
base	#070708	7, 7, 8	240°, 7%, 3%	0.005, .005, .006	Background
surface	#101015	16, 16, 21	240°, 14%, 7%	0.013, .013, .019	Cards
signal	#FF5530	255, 85, 48	11°, 100%, 59%	1.0, .083, .031	CTA, focus
text-pri	#F4F4F6	244, 244, 246	240°, 9%, 96%	0.886, .886, .904	Body
text-sec	#8A8A92	138, 138, 146	240°, 5%, 56%	0.265, .265, .299	Metadata
live	#1F4438	31, 68, 56	161°, 37%, 19%	0.013, .054, .037	Live indicator
error	#C0392B	192, 57, 43	6°, 64%, 46%	0.502, .039, .024	Errors

3.4 Reglas de aplicación

- **70/25/5 rule:** 70% negro base · 25% surface/text · 5% signal color
- El **signal nunca cubre >5%** del área visible. Si es más, ya no es signal sino background.
- **Live green nunca en chrome general** — solo aparece cuando hay un evento en vivo activo.
- **Contraste mínimo WCAG AA:** text-pri sobre base = 16.8:1 ✓, text-sec sobre base = 5.4:1 ✓.

4. Tipografía

4.1 Familia tipográfica

Display (TV hero / headlines) y **Body (UI text)** comparten **una sola familia** sans-serif geométrica con apertura humanista.

Familias recomendadas como punto de partida para custom font: - **Söhne** (Klim Type Foundry) — referencia premium - **Inter Display** (Rasmus Andersson) — open source, libre - **GT America** (Grilli Type) — alternativa comercial

*El brand maduro requiere **custom typeface eventual** — todas las plataformas tier 1 (Netflix Sans, Sky Sans) lo tienen.*

4.2 Escala tipográfica

Nivel	TV (10ft)	Web desktop	Mobile	Print	Peso
Display	96 pt	64 pt	44 pt	48 pt	700
H1	64 pt	44 pt	32 pt	32 pt	700
H2	44 pt	32 pt	24 pt	22 pt	600
H3	32 pt	24 pt	20 pt	18 pt	600
Body L	24 pt	18 pt	16 pt	12 pt	500
Body	20 pt	16 pt	14 pt	11 pt	400
Caption	16 pt	13 pt	12 pt	9 pt	400
Meta	14 pt	12 pt	11 pt	8 pt	500

4.3 Detalles tipográficos

Aspecto	Valor
Tracking display	-1% (ligeramente negativo en headlines)
Tracking body	0% (neutral)
Tracking caps	+2% (cuando se usen mayúsculas — máx en LIVE badges)
Leading display	1.05x (ajustado, hero impact)
Leading body	1.45x (cómodo en pantalla)
Pesos permitidos	400, 500, 600, 700 (NO 800/900, suena gritado)
Numerales	Tabulares obligatorios en marcadores/timers/scores
Optical sizing	Variable font con masters @ 14pt body / 96pt display

4.4 Reglas tipográficas

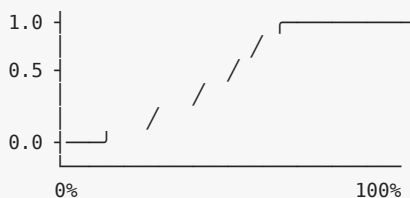
- **Lowercase preferido** en wordmark y secciones cortas.
- **Mayúsculas solo en badges** (LIVE, HD, 4K, DOLBY ATMOS).
- **Numerales tabulares no negociable** en scores/timers — si el font no los tiene, está prohibido en sports UI.
- **Sin itálicas decorativas** — solo en énfasis técnico (citas, referencias).

5. Sistema de motion

5.1 Curva característica

Ease curve principal: `cubic-bezier(0.2, 0.8, 0.2, 1)`

Lectura: entrada rápida, salida desacelerada, sensación de "ya estaba ahí" — no de "llegó".



5.2 Durations canónicas

Token	Duración	Uso
<code>motion-instant</code>	0 ms	Mute toggle, immediate states
<code>motion-fast</code>	120 ms	Hover, focus, UI feedback
<code>motion-base</code>	240 ms	Transiciones estándar, modals
<code>motion-slow</code>	400 ms	Hero changes, page transitions
<code>motion-cinema</code>	800 ms	Logo reveal, splash, brand moments

5.3 Transición hero estándar

Cross-fade 240ms + scale 1.02 → 1.0

NO usar:

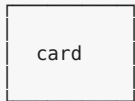
- x slide horizontal (rompe ilusión de profundidad)
- x zoom > 1.05 (efecto de cámara cheap)
- x rotation (nunca, en ningún contexto)

SÍ usar:

- ✓ cross-fade con opacity
- ✓ scale sutil 1.0 → 1.02 (depth cue)
- ✓ blur 8px → 0px (resolve in)

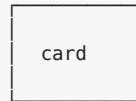
5.4 Focus state (TV / D-pad)

Estado normal:



—focus→

Estado focused:



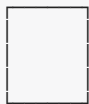
← signal-color border 2px
+ soft warm glow 16px
+ scale 1.0 (NO escala)

Transition: 120ms cubic-bezier(0.2, 0.8, 0.2, 1)

NO scale: el escalado agresivo se siente cheap; el glow es suficiente.

5.5 Logo reveal animation

Frame 0



negro
(silencio)

Frame 200ms



barra 3
(center)

Frame 400ms



barras 2+4
(sides)

Frame 600ms



barras 1+5
(outer)

Frame 800ms



signal
point
fade in

Las 5 barras emergen desde el centro hacia afuera (240ms cada par), construyendo la simetría como una onda que se expande. El signal point aparece al final, al tiempo del swell del sonic mark.

Total: 800ms. Sincronizado con sonic mark intro (1.4s):

- Barras completas @ 600ms (durante el body+resonance del audio)
- Signal point fade in @ 800ms (= inicio del swell @ 900ms audio)
- Hold durante el decay del audio (800–1400ms)

6. Sistema sónico

Resumen consolidado. **Specs técnicos completos** en [OTT_VISUAL_BENCHMARKING.md](#) §5.4 (mockups A-Q).

6.1 Concept sónico

"Eco de estadio antes del kick-off" — resonancia arquitectónica de arena vacía.

Una nota grave que se desarrolla como si el sonido viajara por gradas vacías y regresara. Evita el grito broadcast, evita el silencio frío. Busca **presencia arquitectónica**.

6.2 Sonic mark principal (1.4s)

Estructura en 5 fases:

0.0–0.3s silencio absoluto (anticipación)
0.3–0.4s TAP percutivo F2 (87Hz) – anchor de atención
0.4–0.9s RESONANCIA sub-bass F1 (43Hz) + body C2 (65Hz, 5ta)
0.9–1.2s SWELL armónico A2 (110Hz, 3ra mayor) – apertura emocional
1.2–1.4s DECAY natural + cola de reverb (RT60 3s)

Tríada tonal: F major en just intonation - F1 = 43.65 Hz (root, 1/1) - C2 = 65.48 Hz (5ta justa, 3/2) - A2 = 109.13 Hz (10ma mayor, 5/2)

6.3 Variantes oficiales (familia de 8)

Variante	Duración	Uso	LUFS
Full intro	1.40s	Splash, login	-16
Live ingress	2.10s	Apertura evento en vivo	-16
Transition	0.80s	Cambio de sección	-18
Live egress	0.60s	Cierre evento en vivo	-20
Error	0.35s	Error de red, login fail	-18
UI select	0.18s	Confirmación de acción	-18
UI back	0.12s	Volver una pantalla	-22
UI focus	0.08s	D-pad navigation	-24

6.4 Sync visual ↔ sónico

Visual logo reveal (800ms)		Sonic mark (1400ms)	
0ms	negro	0-300ms	silencio
240ms	container stroke draws	300ms	TAP
480ms	container completo	400-900ms	resonance+body
800ms	signal point fade in	900ms	SWELL peak
————	(mark held) —————	————	(decay + reverb tail)
		1400ms	fin

Lock obligatorio:

- Signal point fade-in @ 800ms visual = inicio del swell @ 900ms audio
- 100ms de delay deliberado: el ojo registra antes que el oído
- Visual hold durante decay sonoro = persistencia emocional

6.5 Reglas de uso sónico

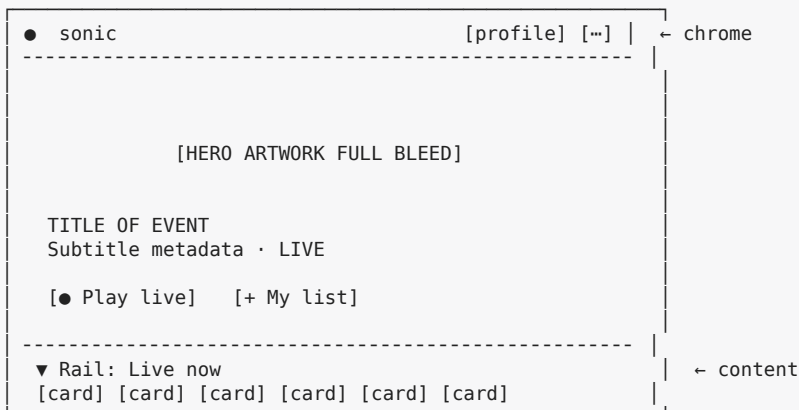
- **Sonic mark principal solo en splash y login** — no repetir dentro de sesión.
- **UI sounds togglables**, brand mark NO togglable.
- **Polyphony = 1** — cancelar variante anterior antes de empezar nueva.
- **Pre-fetch obligatorio**: las 8 variantes cargadas al boot, latency <16ms del trigger al primer sample.
- **Ducking automático**: UI sounds bajan -6dB si hay stream audio activo.

7. Composición de pantalla

7.1 Grid

TV (1920×1080)	Web (1440)	Mobile (375)
Columnas: 12 Gutter: 32px Safe area: 64px Bleed: full	Columnas: 12 Gutter: 24px Margin: 64px Container: 1280px	Columnas: 4 Gutter: 16px Margin: 16px Container: full

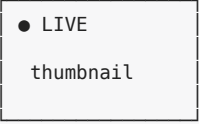

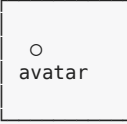
7.2 Hero (full bleed)



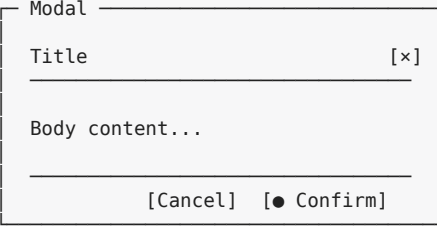
Reglas:

- Mark superior izquierdo, 24px del edge, escala fija
- Hero a sangre, sin padding
- Chrome translúcido sobre hero: backdrop-filter blur(20px) + rgba(7,7,8,0.6)
- Gradiente de scrim de 60% altura para legibilidad del título

7.3 Cards

<p>Card live (16:9)</p>  <p>16:9 = vivo gap 24px TV / 16px mobile</p>	<p>Card on-demand (2:3)</p>  <p>2:3 = on-demand</p>	<p>Card creator (1:1)</p>  <p>1:1 = talent</p>
--	--	---

7.4 Modales



Modal

Title [x] ← header 24pt, close button

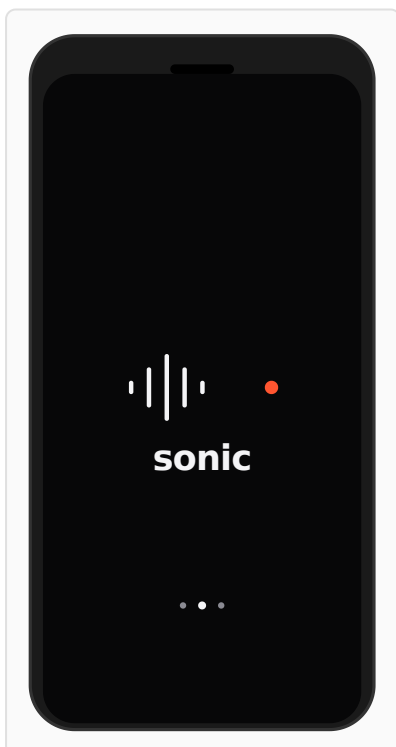
Body content... ← body 16pt

[Cancel] [● Confirm] ← actions, primary signal

Surface: #101015
Border: ninguno, solo backdrop blur del overlay
Overlay: rgba(7,7,8,0.7) + backdrop-filter blur(8px)
Border-radius: 12px
Max-width: 480px (mobile), 640px (desktop)

8. Aplicaciones

8.1 Splash screen



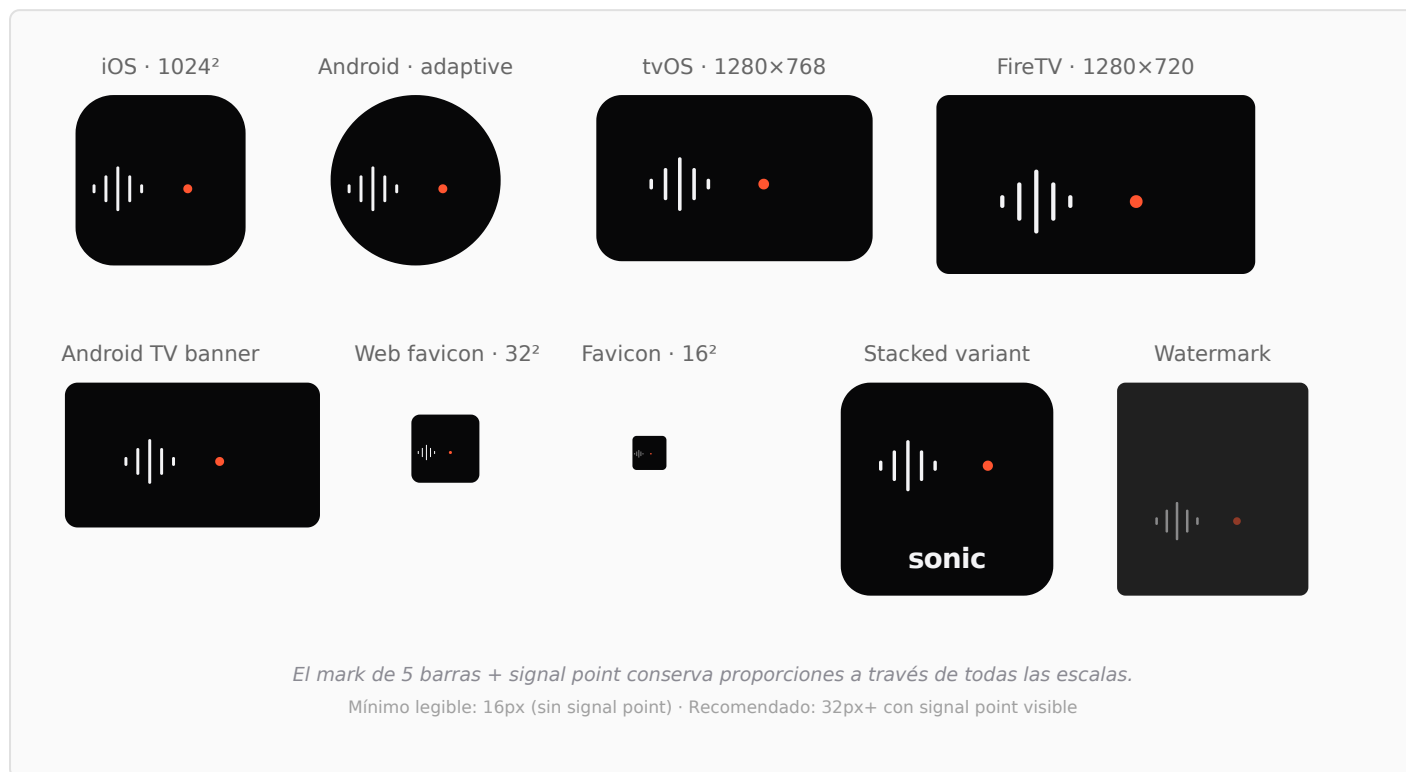
Mobile portrait — sonic mark full intro 1.4s sincronizado



TV landscape — mismo timing, mismo concept

Specs: - Background: #070708 (base, NO #000) - Duración: hasta primera pantalla útil, máximo **2.0s** - Audio: sonic mark full intro (1.4s) sincronizado - Mark centrado vertical + wordmark debajo a 1u de distancia - Loading dots opcional al 80% del alto (no centrar — visualmente competiría con mark)

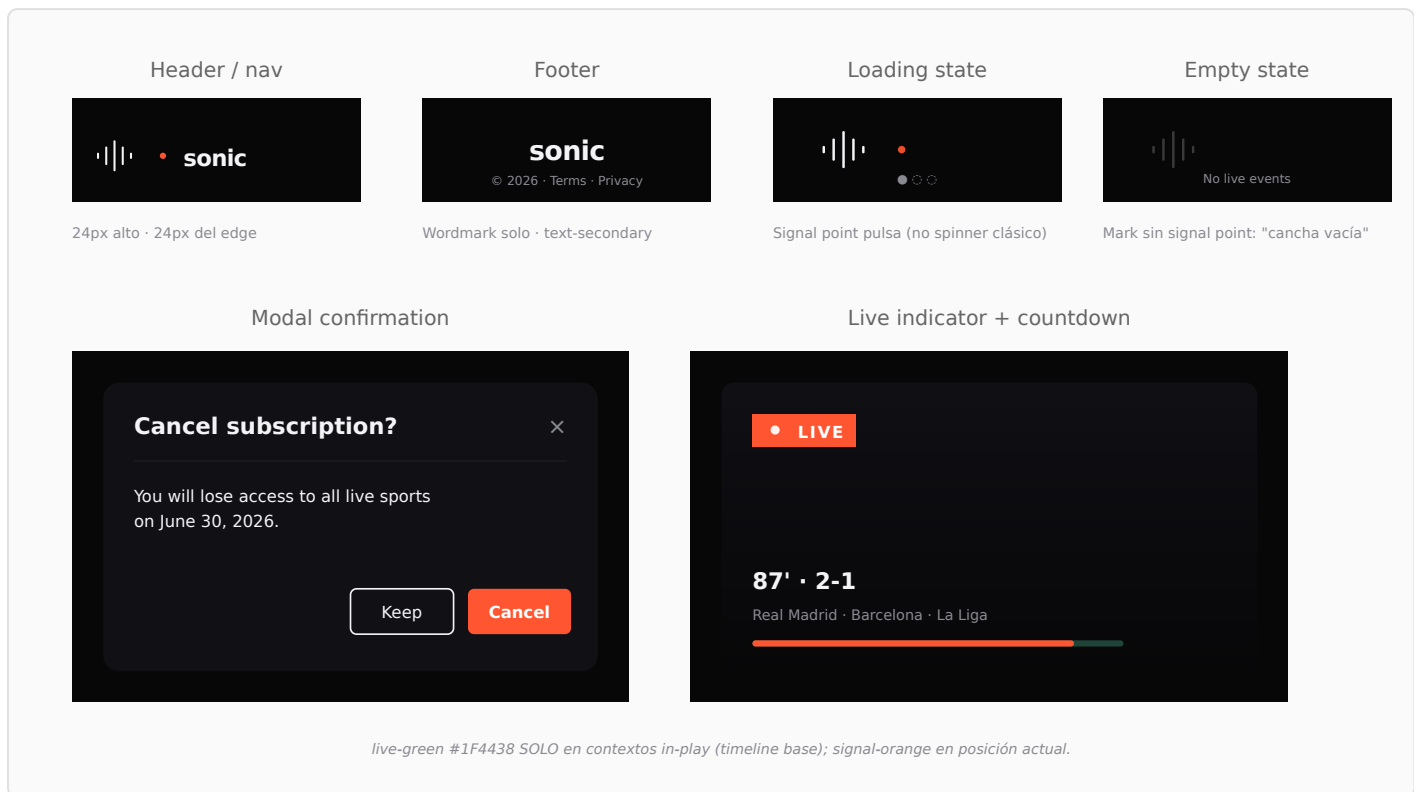
8.2 App launcher icon



Sizes obligatorios:

Plataforma	Tamaño base	Variantes adicionales
iOS	1024 × 1024	180, 167, 152, 120, 80, 76, 60, 40 px
Android	512 × 512	adaptive icon (foreground + background separados)
tvOS	1280 × 768	800×480 + 400×240 (layered parallax)
Android TV	320 × 180	banner ratio 16:9
FireTV	1280 × 720	screen ratio 16:9
Web favicon	16, 32, 192, 512	+ ICO multi-tamaño

8.3 In-app branding

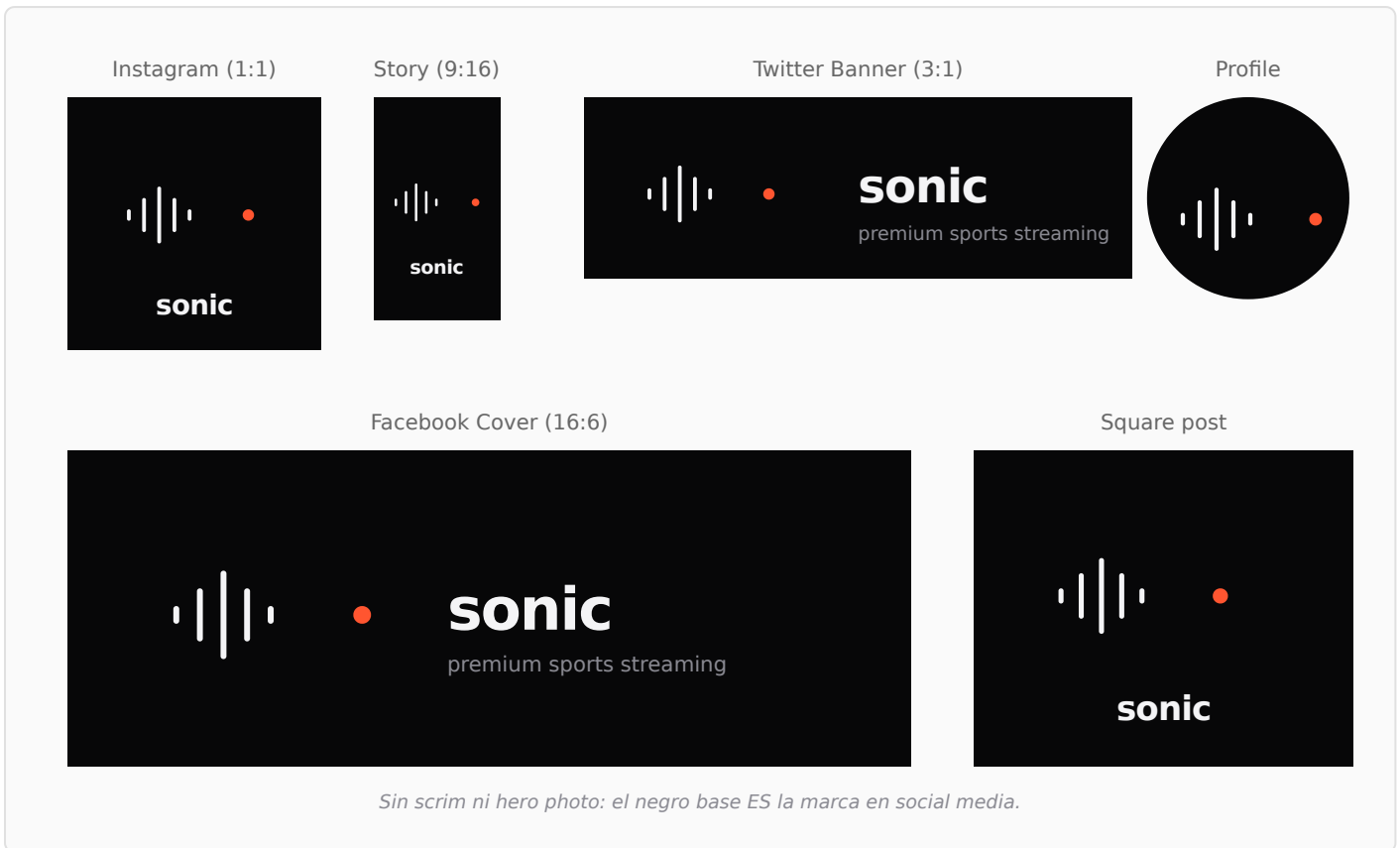


Aplicaciones por contexto:

Contexto	Tratamiento
Header/nav	Mark + wordmark horizontal, 24px alto, edge offset 24px
Footer	Wordmark solo, 14pt text-secondary, copyright debajo
Loading state	Signal point del mark pulsa (animation opacity 1→0.3→1, 1.2s loop)
Empty state	Mark sin signal point (cancha realmente vacía) + copy explicativo
Modal confirm	Signal-color en CTA destructiva, secondary action con stroke
Live indicator	Badge LIVE rojo + dot blanco pulsando (1s loop) + timeline live-green

Mockups arriba muestran: header, footer, loading, empty, modal confirmation y live indicator con timeline progress.

8.4 Social media



Formatos canónicos:

Formato	Variante usada	Notas
Instagram square (1:1)	Horizontal + wordmark below	Mark centrado, wordmark 1u abajo
Story / Reel (9:16)	Horizontal centrado vertical	Reducido a 60% del ancho
Twitter banner (3:1)	Horizontal alineado izq	Wordmark + tagline a la derecha
Facebook cover (16:6)	Horizontal grande	Cover full base color, sin photo
Profile avatar (circular)	Mark solo, centrado	Base color sólido, sin pattern

Regla crítica: sin scrim, sin hero photo, sin pattern de fondo. **El negro base ES la marca en social media.** Compite con feeds saturados por reducción, no por intensidad.

8.5 Print (cuando aplique)

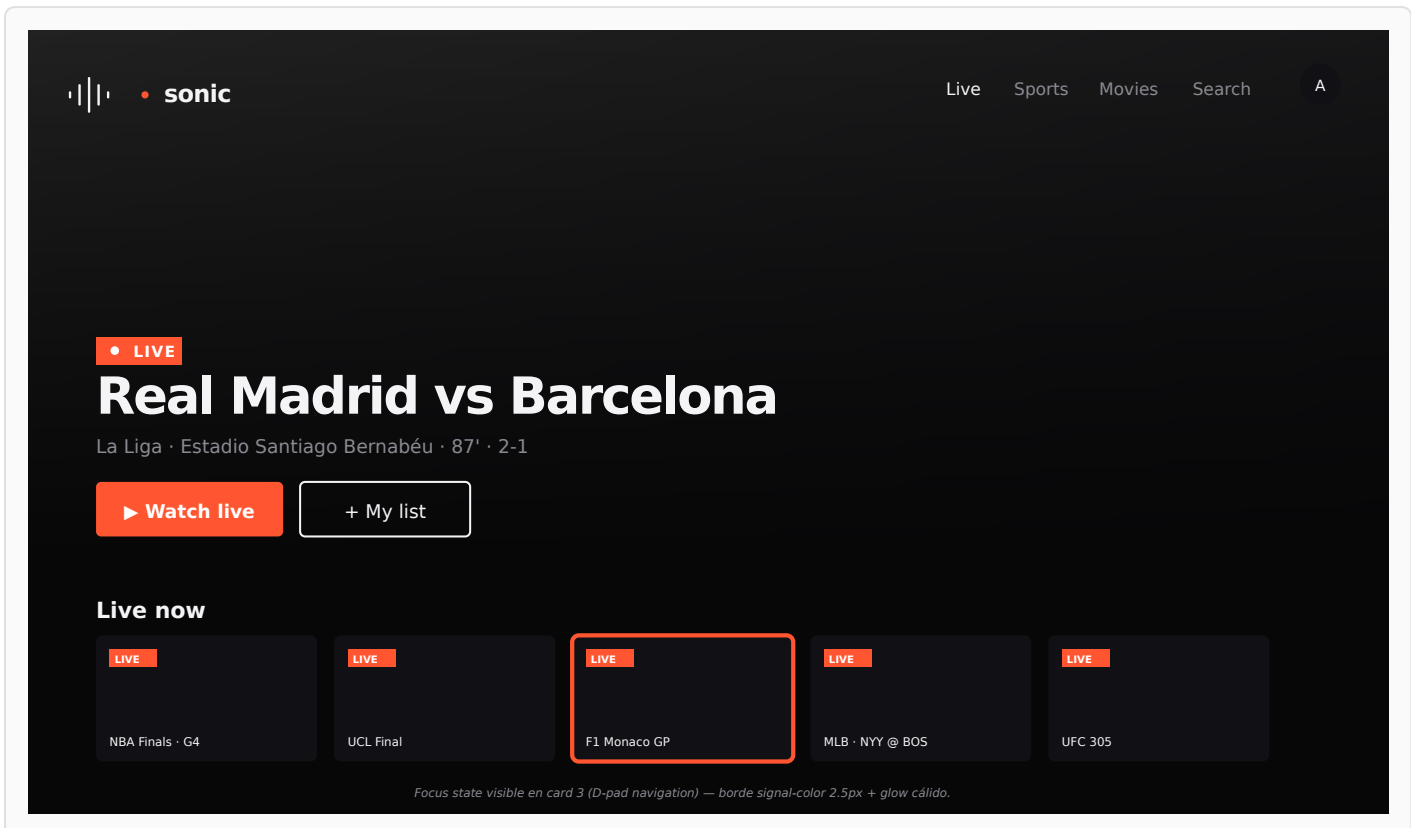


Aplicaciones print:

Item	Specs
Business card	3.5" × 2", paper Mohawk Eggshell o equivalente, serigrafía blanca + signal spot color
Letterhead	Mark superior izquierdo a 12mm del edge, datos legales en footer 8pt
Poster	Mark cinematográfico full bleed, signal point como único color
Envelope	Wordmark solo en flap, mark en esquina inferior izquierda

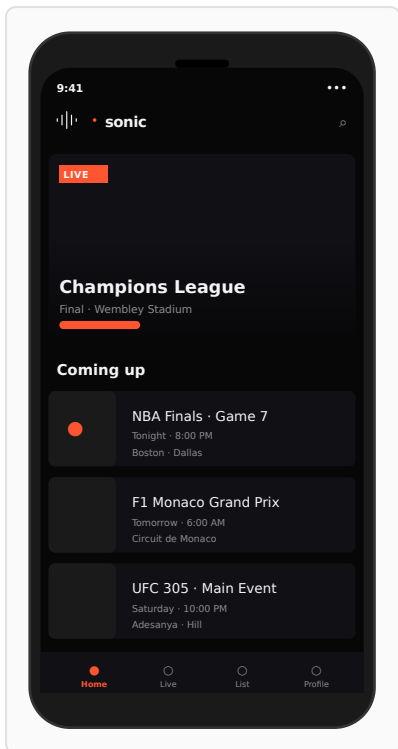
Color management print: - Negro base impreso como **rich black** (C60 M40 Y40 K100), no K100 puro (se ve gris en offset) - Signal color como **Pantone spot** cuando presupuesto lo permita; CMYK aproximado (C0 M76 Y82 K0) - Whites usar paper natural — no overprint blanco salvo en oscuro absoluto

8.6 TV home screen (in-product)



Elementos críticos: - Hero a sangre con gradient scrim del 60% inferior para legibilidad del título - Mark + wordmark superior izquierdo, **24px del edge**, no responsive - LIVE badge signal-color con dot blanco pulsando antes del hero title - CTA primaria signal-orange, CTA secundaria outline white - Rail "Live now" debajo del hero, cards 16:9 con LIVE badge interno - Focus state en card 3: **borde signal-color 2.5px + glow cálido**, sin scale agresivo

8.7 Mobile home screen (in-product)



Mobile portrait — hero card + list de coming up + bottom nav

Adaptaciones mobile vs TV

- **Cards verticales** en list view, no rails horizontales (excepto el hero)
- **Bottom nav** con 4 items (no top nav como TV)
- **Mark reducido** a 14px alto pero conservando proporción 8:3
- **Touch targets** mínimo 44x44 pt (Apple HIG)
- **Tipografía adaptada** — hero 13pt mobile vs 30pt TV
- **Progress bars** 6px (vs líneas en TV)

9. Do's & Don'ts

9.1 Logo

✓ DO

Usar SVG sin recolorar
Respetar clear space 1.5u
Mark sobre fondos sólidos
Wordmark separable del mark
Construction grid 8:3
Stroke 2.5% del lado menor
Signal point en posición phi
Reverso solo en versiones aprobadas

x DON'T

Cambiar colores del mark
Pegar texto contra el mark
Mark sobre fotos sin scrim
Crear lockups custom
Estirar/comprimir mark
Engrosar stroke por "presencia"
Centrar el punto
Crear inversiones ad-hoc

9.2 Color

✓ DO

70/25/5 negro/text/signal
Signal solo para CTA/focus/live
Live green solo en in-play
Hex exactos de la paleta
Surface elevada para cards
Text-pri sobre base (16.8:1)

x DON'T

Saturar la pantalla de signal
Signal en backgrounds amplios
Live green en chrome general
Variantes "cercanas" al tono
#000000 puro
Texto gris sobre signal

9.3 Tipografía

✓ DO

Lowercase por defecto
Numerales tabulares en scores
Variable font con optical sizing
Tracking -1% en display
Pesos 400-700
Body 1.45× line-height

× DON'T

MAYÚSCULAS en body text
Numerales proporcionales en HUD
Single font @ todas las escalas
Tracking arbitrario por gusto
Weight 800/900 (gritado)
Line-height tight en cuerpos largos

9.4 Motion

✓ DO

cubic-bezier(0.2, 0.8, 0.2, 1)
Cross-fade + scale 1.02
Focus con glow + border
Reduced motion: durations × 0.5
AV-sync al frame

× DON'T

ease-in-out genérico
Slide horizontal
Focus con scale 1.1+
Forzar motion sin opt-out
Audio y visual desacoplados

9.5 Sonic

✓ DO

Just intonation (F major triad)
Polyphony = 1
UI sounds togglables
Error = pitch -1 semitono
Pre-fetch al boot
LUFS target por delivery

× DON'T

Equal temperament estándar
Variantes solapadas
Brand mark toggable
Error = acorde menor
Carga lazy de audio
Maximizer agresivo para "fuerza"

10. Asset deliverables

10.1 File tree

```
brand-identity/
├── logo/
│   ├── svg/
│   │   ├── brand_mark.svg           - light, default
│   │   ├── brand_mark_inverted.svg  - dark
│   │   ├── brand_mark_signal_only.svg - solo punto color
│   │   ├── brand_wordmark.svg
│   │   ├── brand_horizontal.svg     - mark + wordmark
│   │   ├── brand_stacked.svg        - mark sobre wordmark
│   │   └── brand_construction_grid.svg - versión con grid visible
│   ├── png/
│   │   ├── 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024 px
│   │   └── @2x, @3x para mobile
│   ├── pdf/
│   │   └── brand_lockups_print.pdf
│   └── source/
│       └── brand_identity.fig        - Figma source of truth
├── colors/
│   ├── tokens.json                 - design tokens W3C format
│   ├── tokens.css                  - CSS custom properties
│   ├── tokens.scss                 - SCSS variables
│   ├── tokens.swift                 - iOS UIColor extensions
│   ├── tokens.kt                   - Android Color extensions
│   └── swatches.ase                 - Adobe Swatch Exchange
├── typography/
│   ├── fonts/                      - woff2, otf, ttf
│   ├── type-scale.json
│   └── type-scale.css
├── motion/
│   ├── easing-curves.json
│   ├── durations.json
│   └── logo-reveal.lottie
├── sonic/
│   ├── mark_full_v1.0.2.wav         - 1.4s
│   ├── mark_live_ingress_v1.0.2.wav - 2.1s
│   ├── mark_transition_v1.0.2.wav   - 0.8s
│   ├── mark_live_egress_v1.0.2.wav  - 0.6s
│   ├── mark_error_v1.0.2.wav        - 0.35s
│   ├── ui_select_v1.0.2.wav         - 0.18s
│   ├── ui_back_v1.0.2.wav           - 0.12s
│   ├── ui_focus_v1.0.2.wav          - 0.08s
│   ├── stems/                      - capas separadas por variante
│   │   └── masters/                 - bounces por delivery standard
│   │       ├── streaming/ (-16 LUFS)
│   │       ├── youtube/   (-14 LUFS)
│   │       ├── atmos/     (-18 LUFS, ADM BWF)
│   │       ├── broadcast/ (-23 LUFS EBU, -24 LUFS ATSC)
│   │       └── cinema/     (-27 LUFS IMF)
│   └── source/
│       └── mark_intro_v1.4.als       - Ableton session of truth
├── templates/
│   ├── splash_screen.fig
│   ├── app_launcher_icon.fig
│   ├── social_kit.fig
│   └── presentation_keynote.fig
└── docs/
    ├── BRAND_IDENTITY_MANUAL.md     - este documento
    ├── OTT_VISUAL_BENCHMARKING.md   - research source
    └── CHANGELOG.md
```

10.2 Naming conventions

Patrón: {category}_{variant}_{state}_{size}_{version}.{ext}

Ejemplos:

```
brand_mark_light_24.svg
brand_horizontal_inverted_print.pdf
mark_full_v1.0.2.wav
mark_full_v1.4_atmos.adm
icon_launcher_ios_1024.png
icon_launcher_androidtv_320x180_banner.png
```

Reglas:

- lowercase + snake_case obligatorio (cross-platform compat)
- versión semver mayor.menor (v1.4 = manual v1, sonic mark v4)
- sin spaces, sin caracteres especiales, sin acentos
- tamaño en px para raster, dimensión real para print (mm)

10.3 Color tokens (W3C Design Tokens format)

```
{
  "color": {
    "base": { "value": "#070708", "type": "color" },
    "surface": { "value": "#101015", "type": "color" },
    "signal": { "value": "#FF5530", "type": "color" },
    "text": {
      "primary": { "value": "#F4F4F6", "type": "color" },
      "secondary": { "value": "#8A8A92", "type": "color" }
    },
    "live": { "value": "#1F4438", "type": "color" },
    "error": { "value": "#C0392B", "type": "color" }
  },
  "motion": {
    "ease": {
      "default": { "value": "cubic-bezier(0.2, 0.8, 0.2, 1)" }
    },
    "duration": {
      "instant": { "value": "0ms" },
      "fast": { "value": "120ms" },
      "base": { "value": "240ms" },
      "slow": { "value": "400ms" },
      "cinema": { "value": "800ms" }
    }
  }
}
```

11. Versionado y aprobaciones

11.1 Semver del manual

Manual version: 1.0.1

MAJOR: cambia el concepto base, mark principal o paleta primaria
MINOR: agrega variantes, tokens nuevos, aplicaciones
PATCH: ajustes de specs, typos, clarificaciones

Cualquier cambio MAJOR requiere re-bounce de todos los sonic assets y regeneración de templates.

11.2 Proceso de cambios

1. Propuesta de cambio (PR en repo brand-identity/)
2. Review:
 - Design lead (visual)
 - Sound designer (sonic – para changes que afecten timing/tono)
 - Brand owner (concept + posicionamiento)
3. Aprobación mínima 2 de 3
4. Bump semver
5. Regenerar assets afectados
6. Update CHANGELOG.md
7. Notify all consumers (apps, partners, agencies)

11.3 Approval signoff template

```
APPROVAL – BRAND IDENTITY MANUAL v__._.____  
Date: _____  
Manual version: _____  
Changed from: _____  
Changes summary:  
_____  
_____  
Sign-off:  
Design lead: _____ Date: _____  
Sound designer: _____ Date: _____  
Brand owner: _____ Date: _____  
Distribution:  
[ ] In-app teams notified  
[ ] Partners/agencies notified  
[ ] Asset library updated  
[ ] CHANGELOG.md updated  
[ ] Old version archived
```

11.4 Distribución

Stakeholder	Acceso	Notification
Internal design	Figma library + Git repo	Slack #design
Internal dev	Design tokens vía npm/cocoapods	Slack #engineering
Sound designer	Ableton session + WAV bounces	Email + signoff
External agencies	PDF manual + asset zip + license	Email + NDA
Press / partners	Brand portal público con assets	Email cuando MAJOR

Cross-references

- [OTT_VISUAL_BENCHMARKING.md](#) — research base con análisis de competidores + 17 mockups técnicos del sonic mark (§5.4 A-Q)
- [DESIGN_SYSTEM.md](#) — implementación técnica de tokens en el codebase
- [STADIOMAX_ANALYSIS.md](#) — análisis de competidor directo
- [ROADMAP_OTT_PREMIUM.md](#) — visión producto

Changelog

Versión	Fecha	Cambios principales
1.0.0	2026-05-16	Versión inicial nombre-agnóstica con placeholder [BRAND]
1.0.1	2026-05-16	Adopción de nombre sonic + mark oficial de 5 barras equalizer + signal point. Actualización de §2 (logo system completo), §5.5 (logo reveal con apertura simétrica), §8 (mockups visuales con mark real)

Manual de Identidad sonic — v1.0.1 · Derivado del benchmarking OTT v2026-05