

Vetro.

Otra forma
de ver.



La idea

Otra forma *de ver.*

Una identidad que cambia la mirada.

De la marca a la pantalla. De la pantalla al espacio.

El estudio

Damos a las ideas una presencia propia.

Identidad

Lo que te hace reconocible.

Digital

Lo que permite hacer tu marca.

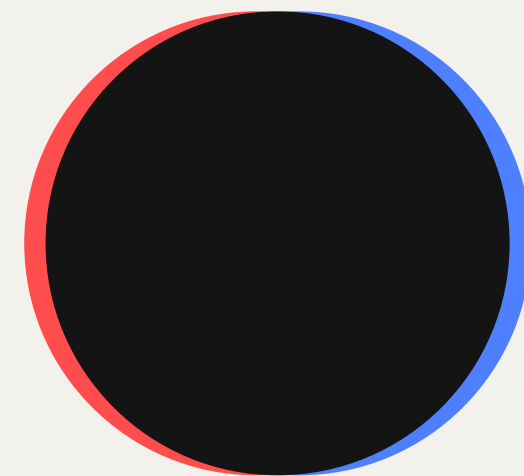
Espacio

Lo que se siente al entrar.

La firma

***V*etro.**

Una pequeña *diferencia.*



El color aparece al cambiar de vista.
Un borde, una luz, una respuesta.
En lectura pequeña, punto sólido.

Detalle ampliado del punto, no un segundo logotipo.

Tipografía

Geist

claridad

Aa Bb Cc 0123

Geist

La voz principal.

Instrument Serif Italic

El acento humano.

Geist Mono

Solo datos.

Color

Tinta.

El trabajo pone el color.
Vetro le da el espacio.

#131413

Papel

#F2F1EC

Aluminio

#B7BBB7



Material.
Luz. Presencia.

Vetro.

Otra
forma
de ver.

wearevetro.com

Vetro.

Entrar.



Todo empieza
con una mirada.



Arodes

Una sala para escuchar.

Vetro.

Tu marca,
desde el
primer detalle.

Marca · Digital · Espacio

Vetro.

wearevetro.com

Vetro.

Todo empieza
al entrar.

Vetro.

Proyectos

El estudio

Otra forma de ver.

Entrar al estudio

Branding, experiencias digitales
y espacios que cuentan algo.

Vetro.

Tu próxima
idea.

Una marca

Una web

Una plataforma

Elige por dónde empezamos.

Vetro.

¿Qué tiene
que hacer?

Vender online

Recibir solicitudes

Mostrar mi trabajo

Vetro.

Ya tenemos
un comienzo.

Tu idea, resumida.

Revisa y envíanosla.

Revisar mi proyecto

Vetro.

Tu marca,
desde dentro.

Propuesta de identidad

Cliente · Mes y año

Vetro.

Una dirección
compartida.

La idea que organiza la marca.

Las decisiones que la hacen propia.

Las piezas que permiten verla.

Estrategia · Identidad · Aplicaciones

Movimiento de marca



Preparar

Gráfica ligera, carga real.



Refractar

Un borde responde al avance.



Abrir

Los planos dan paso al estudio.

Un encargo de branding

De la idea a cada punto de contacto.

Dirección

Posicionamiento

Personalidad y mensajes

Referencias y criterio

Sistema

Firma y variantes

Tipo, color e imagen

Reglas y comportamiento

Aplicación

Piezas acordadas

Artes y exportaciones

Manual y entrega

La propuesta se evalúa en las piezas

La mirada.

Validar la idea y el tono.

El detalle.

Ajustar la intensidad de la refracción.

La aplicación.

Elegir las primeras piezas a producir.

Vetro.



Otra forma de ver.