



MUNKYS

_GUÍA DE MARCA GRÁFICA

CONTENIDO

01	INTRODUCCIÓN	04
02	IDENTIFICADOR: SÍMBOLO Y LOGOTIPO	09
	Identificador Gráfico	10
	Medidas y proporción.	11
	Lema	12
	Max, el símbolo.	13
	Max como personaje	14
	Max tridimensional	15
	Logotipo (texto)	16
	Tamaño mínimo	17
	Ubicación identificador	18
	Con otros logos	19
	Líneas de negocio	20
03	COLOR	21
	Colores principales	22
	Colores secundarios.	23
	Colores neutros	24
	Paleta cromática.	25
	Normativa de color	26
04	ELEMENTOS ADICIONALES	28
	Monograma.	29
	Sello	30
	Patrones.	31
05	TIPOGRAFÍA	33
	Tipografía primaria	34
	Tipografía de texto	35
	Tipografía técnica	36
	Ejemplo de composición.	37
06	PERSONAJE: MARC	38
	Marc	39
	Marc, 'el astronauta'	40
	Expresiones de Marc	41
	Ejemplo de aplicación	42
07	EJEMPLOS APLICACIÓN.	43
	Simulación	44
	Usos no recomendados	45
08	ÍNDICE DE ARCHIVOS.	49
	Archivos que se entregan	50

INTRO- DUCCIÓN

01

MUNKYS

Es una empresa que **transforma** la industria textil-confección a través de **servicios, tecnología y procesos.**

Visión

Promover **soluciones** al **alcance de todos**, a través de un **ecosistema** basado en **inteligencia productiva.**

Misión

Democratizar la **inteligencia productiva** promoviendo el **crecimiento empresarial.**

MUNKYS

Valores

DINAMISMO

Somos **inquietos por descubrir crear y transformar**, potenciando soluciones para la industria.

EMPATÍA

Decidimos **crecer juntos**, a través de soluciones al alcance de todos. Nos gusta **servir y trabajar en equipo**.

HABILIDAD

Hacemos **simple y eficaz, lo complejo**. Nuestra historia nos inspira, llevando el ingenio a nuestras soluciones.

MUNKYS

Inteligencia productiva
Inteligencia evolutiva

Laboratorio de ideas
Siempre evolucionando

La palabra **Munkys** viene de *monkey*, procedente del bajo medieval, *moneke* y del árabe andalusí *Maymún*, que significa afortunado, de buen augurio.

El mono pertenece a la familia de los primates, siendo una de las especies que han logrado grandes evoluciones y transformaciones para garantizar su existencia en el planeta.

En Munkys tomamos al **mono como nuestro animal totémico** por su rapidez y destreza para solucionar problemas, nos sentimos identificados con su capacidad de adaptación y transformación para traducirlos en la generación de nuevas estrategias y mercados.

En Munkys creemos en la diversificación del pensamiento y maneras de razonar, por lo que contamos con un equipo de trabajo sólido y multidisciplinario, permitiendo que la toma de decisiones sea inteligente, ágil y acertada.

Creemos en crecer de la mano de nuestros clientes, por esto valoramos y estamos abiertos a escucharlos, logrando que nuestros productos respondan a necesidades reales.

TONO DE VOZ

- Lenguaje común
- Amigable
- Cercano
- Informativo
- Explicativo

Mostramos nuevas ideas que están revolucionando el mundo, compartimos conocimiento apoyado en cifras, datos, estadísticas. Retamos el cambio mostrando que es fácil y al alcance de todos.

Hablamos de innovación: productos revolucionarios, nuevas metodologías, siempre en un lenguaje sustentado por hechos, estudios, y cifras reales.

Conceptos Visuales

Gran parte de la gráfica de la marca se apoya en el concepto de **ciencia ficción del pasado** (*retro sci-fi*): astronautas, planetas, otros mundos, naves espaciales, etc., unido a las posibilidades digitales soportado en su unidad mínima, el **pixel y sus errores** (*glitch*).

El tercer componente es la **deconstrucción de las gráficas** de resultados como barras, cuadros, tortas, curvas, etc.

RETRO SCI-FI

{ Ciencia Ficción del pasado }



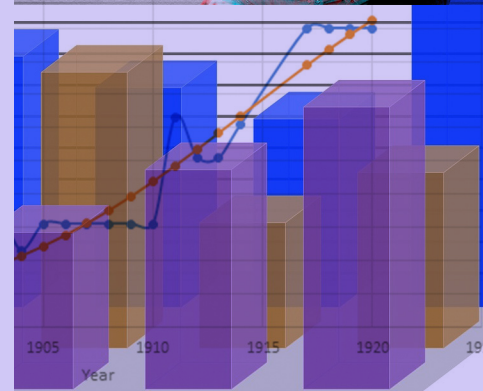
PIXEL GLITCH

{ Digital y deformación }



DECONSTRUCTED GRAPH

{ Visualización deconstruida }



IDENTIFI- CADOR: SÍMBOLO Y LOGOTIPO



Identificador gráfico

Compuesto por dos elementos: el símbolo y el texto con el nombre de marca.

El símbolo es una abstracción estilizada de un mono en tanto el texto está compuesto en mayúsculas con un par de cuadrados en los extremos en concordancia con la cabeza del mono (símbolo).

1. Versión apilada

Para usar en espacios cuadrados, con destacada presencia del símbolo.

2. Versión horizontal

Para espacios alargados, aquí el símbolo se reduce para proporcionarlo al texto.

1



2



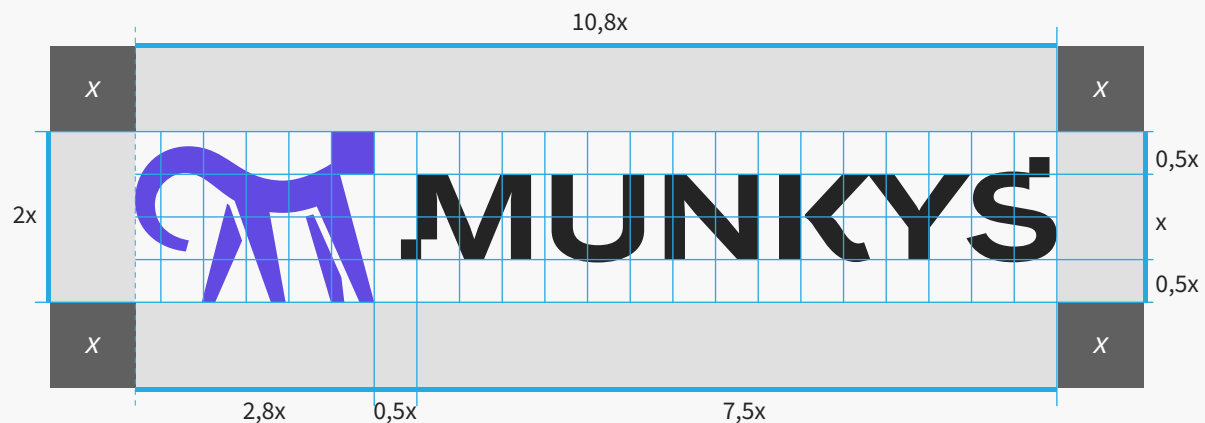
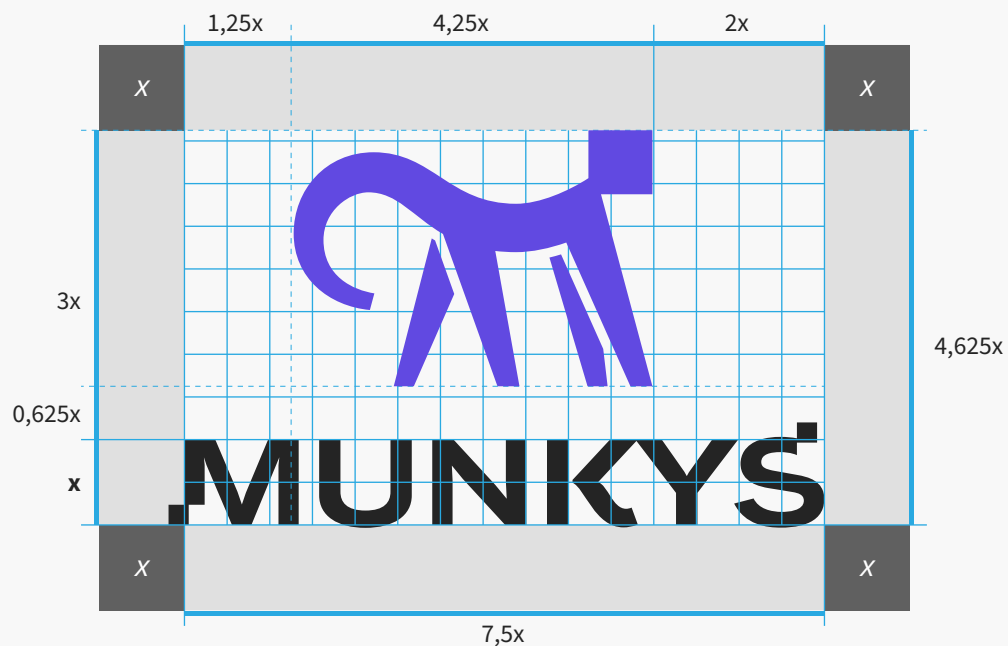
Medidas y proporción

Se toma como unidad de medida la altura de las letras del nombre (unidad X), de acuerdo a esta medida se ubicará el símbolo en el tamaño que corresponda.

Margen mínimo

Como su nombre indica es el espacio mínimo alrededor del identificador respecto a otros elementos. También se le conoce como «zona segura».

Es muy importante dar este espacio al identificador para que respire y garantizar una destacada presencia.



Lema

La frase «**Inteligencia productiva y evolutiva**» es el lema de Munkys, es su razón de ser para sus clientes: brindar soluciones que le ayuden a mejorar su producción y por lo tanto evolucionar, avanzar dentro de su mercado con las implicaciones que esto trae, crecer requiere una muy buena eficiencia e inteligencia productiva.

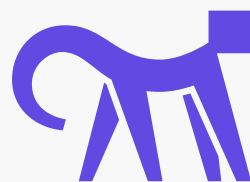
El lema se ubica en la parte inferior abarcando el ancho del nombre de la marca. Es la única ubicación permitida de lo contrario se incurrirá en un error.

Cuando se use el identificador con el lema debe tenerse cuidado en el tamaño ya que en una versión pequeña tiende a perder legibilidad, más adelante se hace la recomendación de tamaños a usar.



MUNKYS

Inteligencia productiva y evolutiva



MUNKYS

Inteligencia productiva y evolutiva

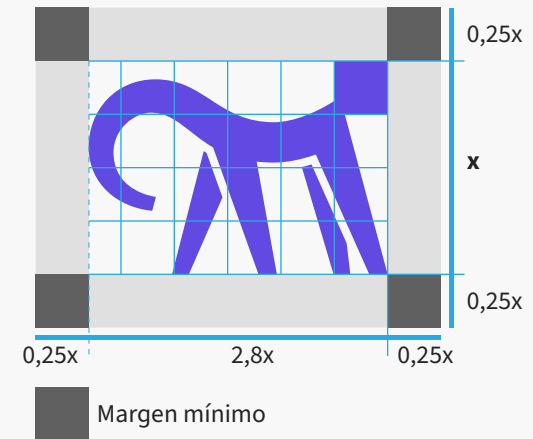
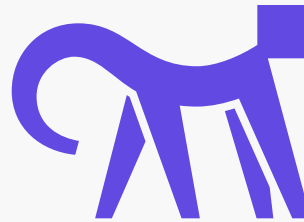
Max, el símbolo

El símbolo tiene la opción de usarse aislado como ícono que servirá para identificar a Munkys. Al usar una forma gráfica que lo encierre se preferirá el círculo.

El símbolo puede variar su pose de acuerdo a lo que se necesite.

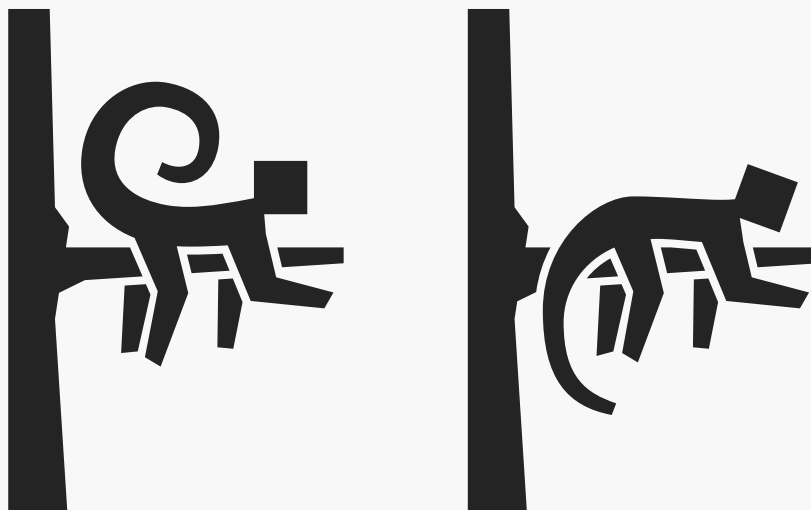
Importante:

El cambio de pose solo se permite cuando Max está solo, cuando esté con el logotipo formando el identificador mantendrá su pose original.



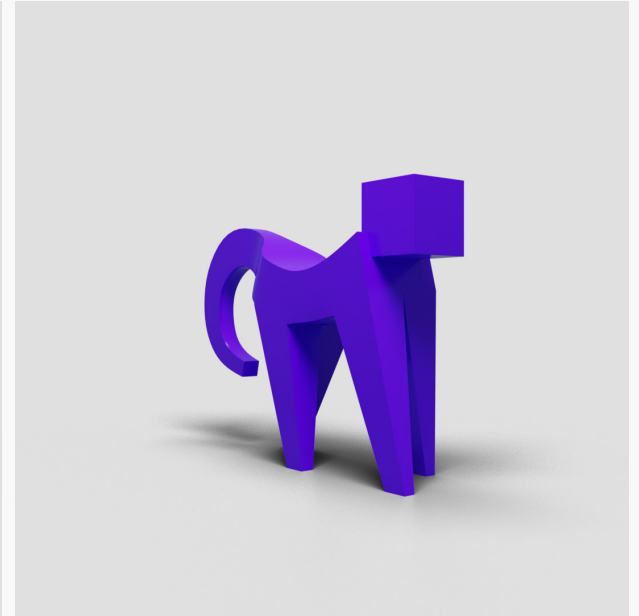
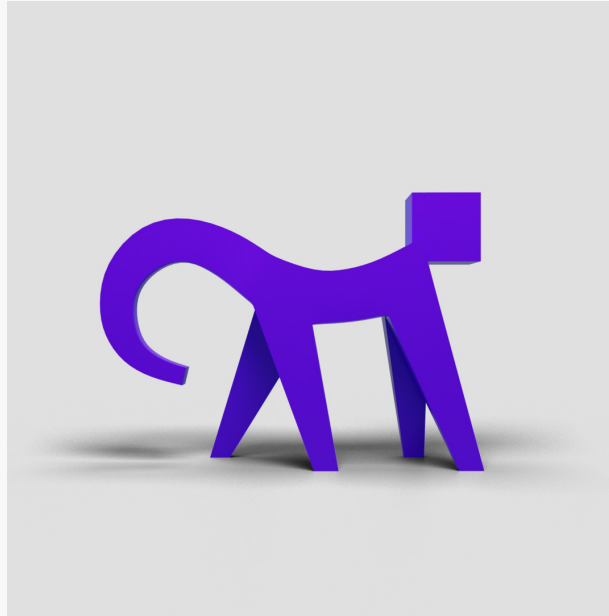
Max como personaje

Max puede tener diferentes poses, aquí se sugieren algunas en conjunto con elementos accesorios para generar narrativa.



Max tridimensional

El símbolo tiene la capacidad de superar las dos dimensiones y volverse un objeto con volumen mediante el modelado en tres dimensiones.



Logotipo (texto)

El logotipo se construye a partir de la tipografía **Akzidenz Grotesk**.

1. Composición con la tipografía original
2. Modificación a la letra «K» para dar un rasgo distintivo.
3. Fragmentación de las letras exteriores, la «M» y la «S» con un cuadro que hace las veces de pixel.

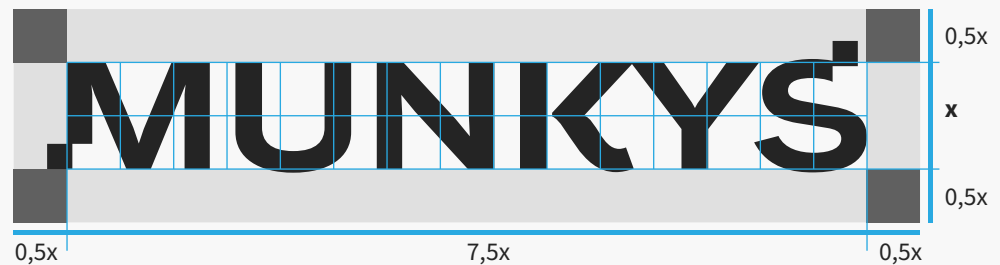
El logotipo puede usarse solo sin el símbolo.

A B C D E F G H I J K L M N Akzidenz
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z Grotesk
 Extended

1 **MUNKYS**

2 **MUNIKYS**

3 **.MUNIKYS**



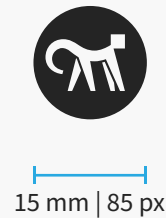
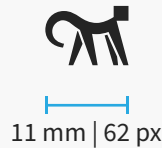
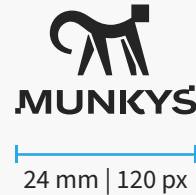
■ Margen mínimo

Tamaño mínimo

Para una correcta legibilidad de los elementos del identificador gráfico se muestran los tamaños mínimos recomendados para impresión *offset*, dado en milímetros (mm), y para pantalla, en píxeles (px).

Estos tamaños son sugeridos pues siempre debe hacerse una prueba en el medio de reproducción ya que hay variables como el tipo de papel en impresión o la densidad de las pantallas en entorno digital.

Para tamaños muy pequeños (micro) se adaptó una versión optimizada con ajustes ópticos donde el símbolo tiene más distancia entre las manchas que lo componen y el texto tiene un poco más separadas las letras.



Tamaño 'micro' optimizado

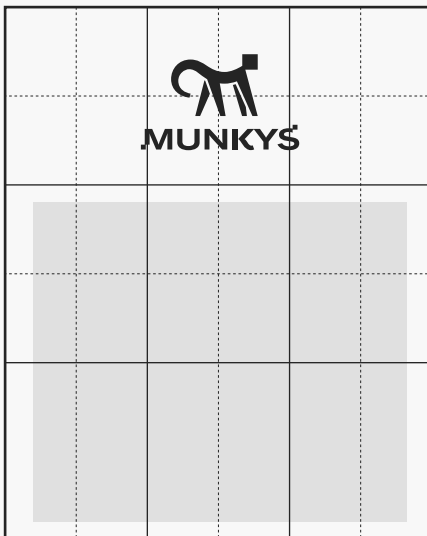


Ubicación identificador

La ubicación del identificador está sujeta al objetivo de la pieza gráfica, sin embargo se sugiere la posición de acuerdo a la versión.

- 1. Encabezado** apilado
Se usará la versión apilada en la parte central superior.
- 2. Centrado** total
Apilado, funcional para portadas.
- 3. Firma** centrada
Cierra la pieza firmándola.
- 4. Firma** derecha
Cierra la pieza con espacio para información relevante a la izquierda.
- 5. Encabezado** horizontal
Preferible para piezas digitales como página web o apps por su economía de espacio.

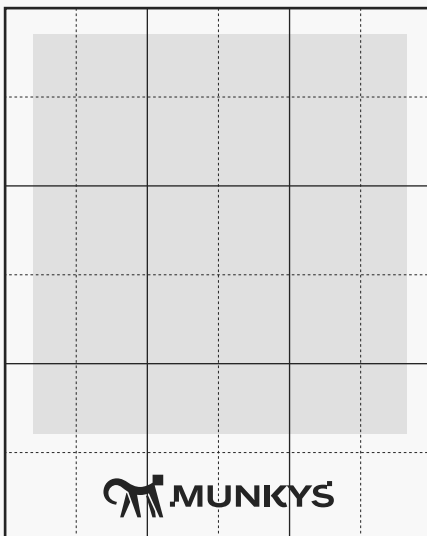
1



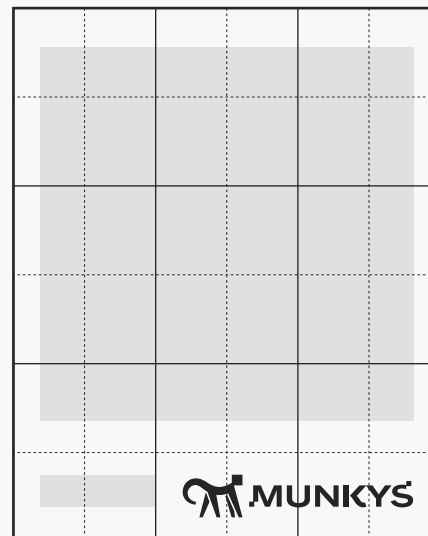
2



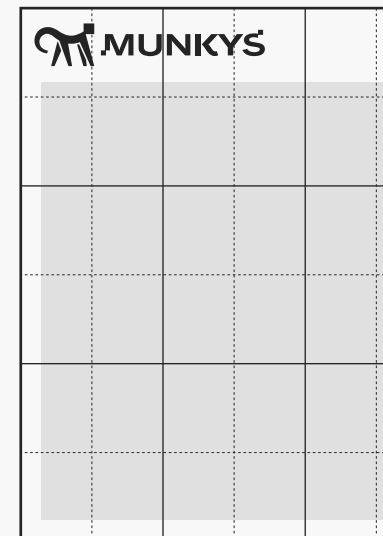
3



4



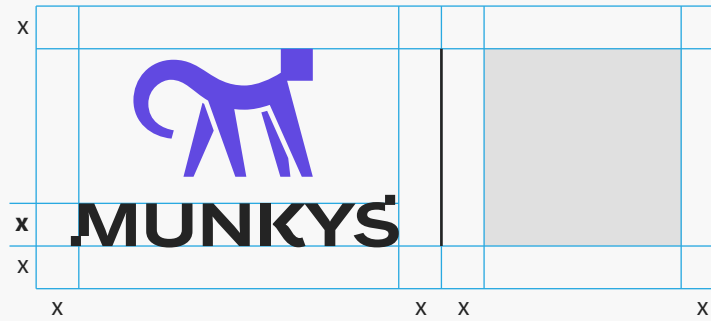
5



Con otros logos

Al poner el identificador con otros logos debe tenerse en cuenta las distancias entre ellos enfatizando la separación con una línea vertical que ayuda a delimitar.

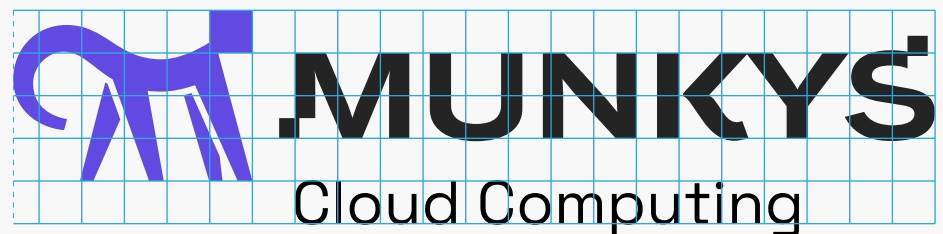
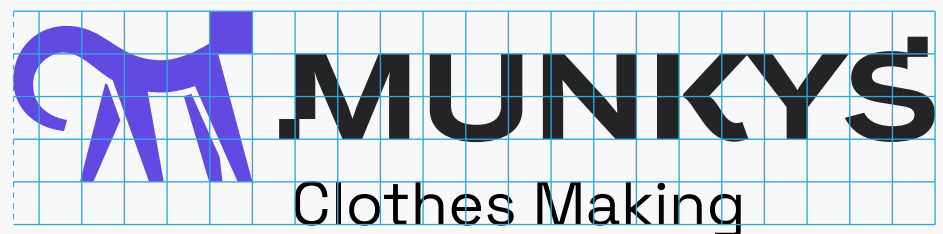
La elección de la versión apilada u horizontal es consecuencia de la pieza y del espacio disponible.



Líneas de negocio

Cuando se quiera hacer mención a una de las líneas de negocio de la marca, se ubicará el nombre de la línea en la parte inferior del identificador en su versión horizontal.

Se recomienda usar la tipografía Space Grotesk de la cual se habla más adelante.



COLOR

03

Colores principales

Los colores principales asociados a la marca son el **violeta** y el **negro**, estos colores se eligieron en su versión digital (colores luz RGB) ya que en ese medio es donde la marca tendrá mayor presencia.

De acuerdo al medio de reproducción, estos colores deben ser traducidos, es así como están las tintas de aplicación directa (colores referencia Pantone®) y la impresión por policromía (CMYK), de los cuales se muestra su aproximación a continuación.

Importante:

Violeta y negro son los únicos colores que se usarán en el identificador junto con el blanco.

VIOLETA MUNKYS

Digital (colores luz)



R:97 G:73 B:225
Hex: #6149E1

Tintas planas (Pantone®)



Pantone 2726 C

Policromía



C:73 M:74 Y:0 K:0

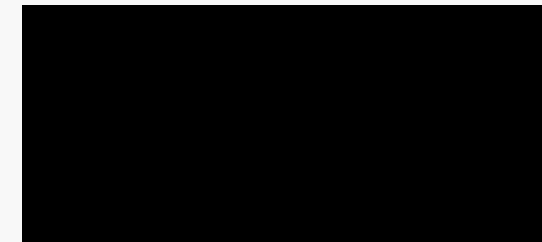
NEGRO MUNKYS



R:36 G:36 B:36
Hex: #242424



Pantone Black C



C:0 M:0 Y:0 K:100

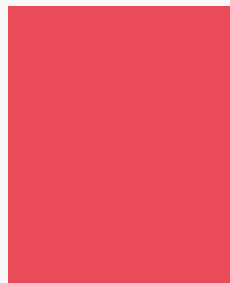
Colores secundarios

Los colores secundarios conforman el universo cromático de marca. Como en los colores principales se muestra la composición en digital (RGB) con la traducción a tintas planas (Pantone®) y policromía (CMYK).

Digital (colores luz)



R:55 G:203 B:89
#37CB59



R:234 G:75 B:89
#EA4B59



R:6 G:123 B:254
#067BFE

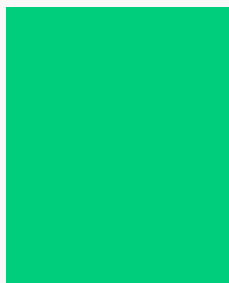


R:255 G:204 B:7
#FFCC07

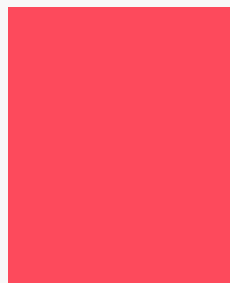


R:238 G:118 B:35
#EE7623

Tintas planas (Pantone®)



Pantone 7479 C



Pantone 1785 C



Pantone 2727 C



Pantone 7548 C

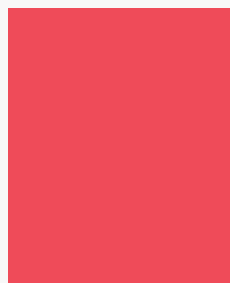


Pantone 148 C

Policromía



C:68 M:0 Y:88 K:0



C:0 M:86 Y:58 K:0



C:80 M:52 Y:0 K:0



C:0 M:20 Y:100 K:0

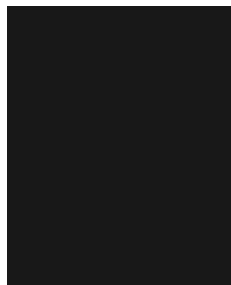


C:0 M:66 Y:100 K:0

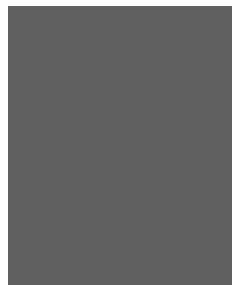
Colores neutros

Los colores neutros son varios grises, estos colores se usarán mayormente en los fondos de aplicaciones de *software*.

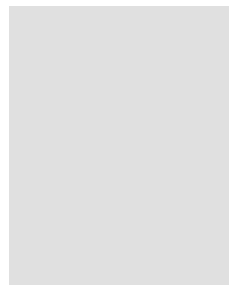
Digital (colores luz)



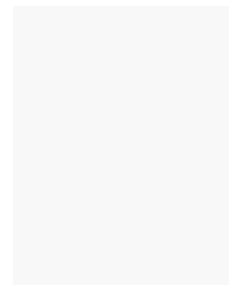
R:24 G:24 B:24
#181818



R:96 G:96 B:96
#606060

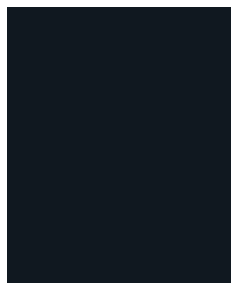


R:224 G:224 B:224
#E0E0E0

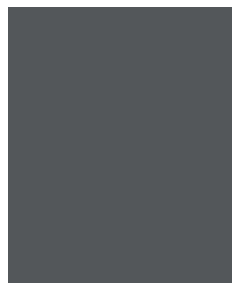


R:248 G:248 B:248
#F8F8F8

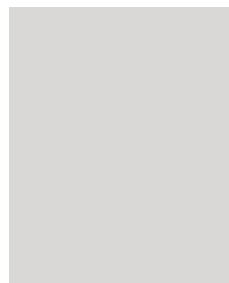
Tintas planas (Pantone®)



Pantone Black 6 C



Pantone 425 C

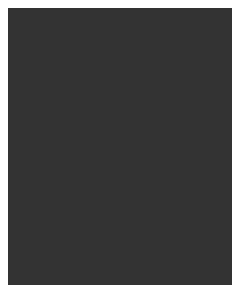


Pantone Cool Gray 1 C

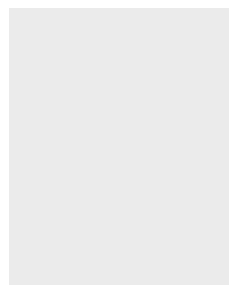
Policromía



C:30 M:0 Y:0 K:100



C:0 M:0 Y:0 K:80

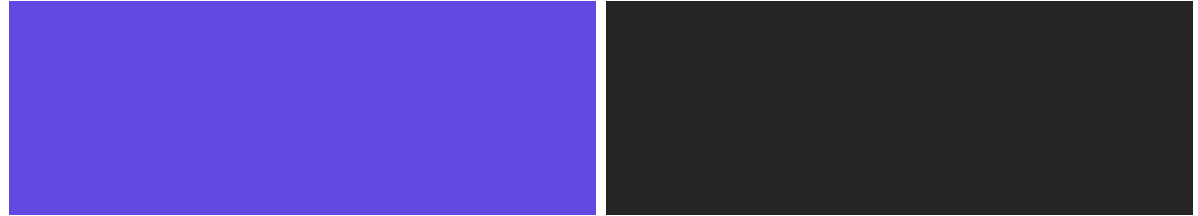


C:0 M:0 Y:0 K:8

Paleta cromática

De acuerdo a lo anterior, este es el conjunto o paleta de color de la marca y cómo se perciben sobre fondo blanco o fondo oscuro.

Colores principales ▾



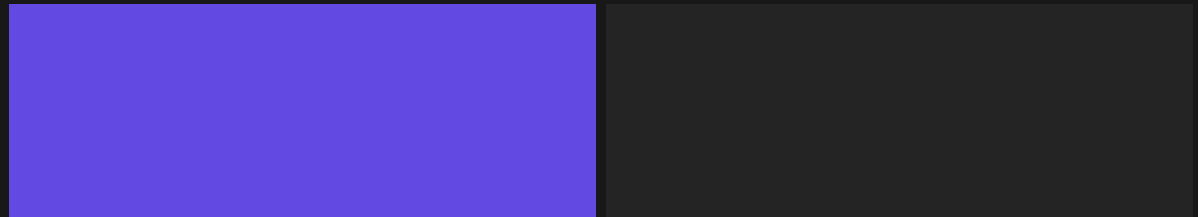
Colores secundarios ▾



Colores neutros ▾



Colores principales ▾



Colores secundarios ▾



Colores neutros ▾



Normativa de color

El identificador debe usarse con los colores principales, violeta y negro, más el blanco (cuando se requiera). A continuación se muestran los usos permitidos a dos colores y a un color.

En dos colores



En un color



Normativa de color

Cuando el identificador o cualquiera de sus componentes se use sobre fondo de color, irá negro o blanco buscando el mejor contraste.

La misma norma se aplica cuando se use sobre una imagen o fotografía, eligiendo para ello una zona que no sea muy compleja visualmente.



ELEMENTOS ADICIONALES



Monograma

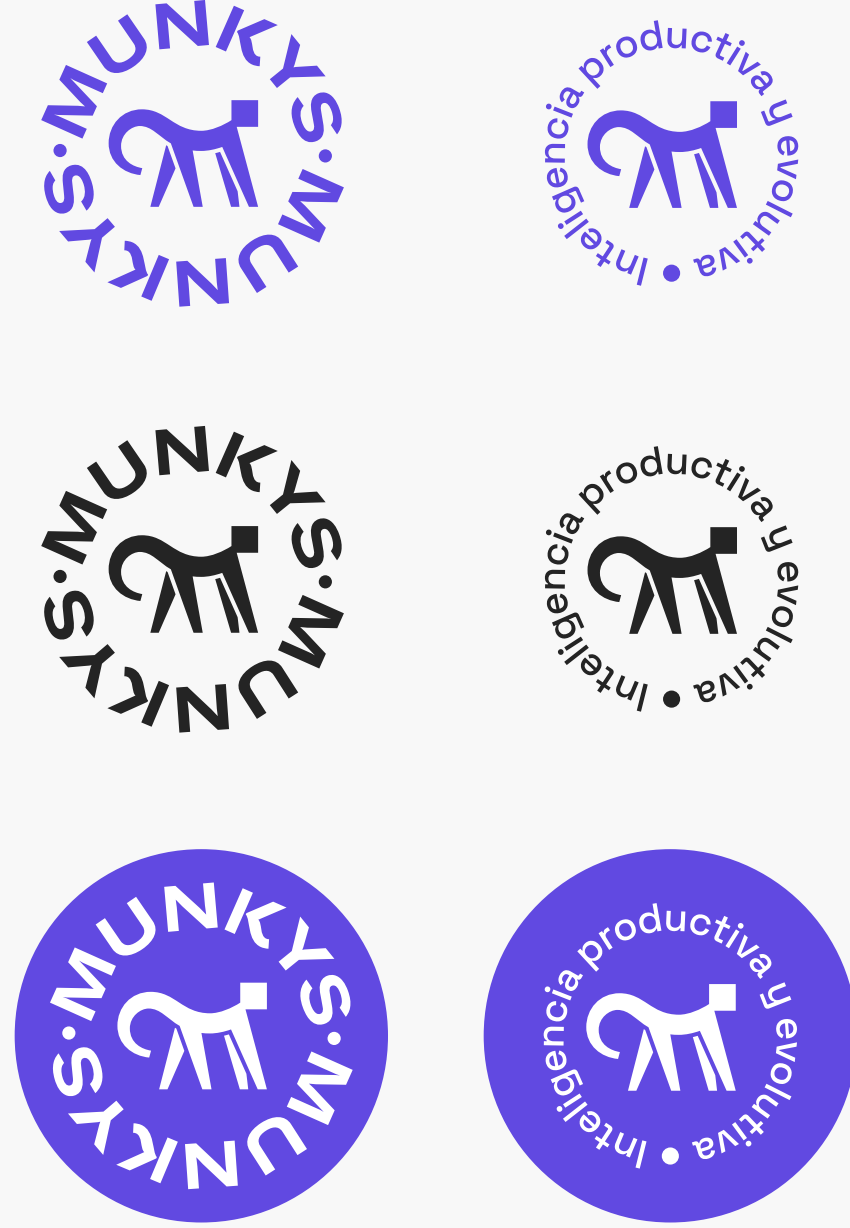
La entidad gráfica basada en una o dos letras se le llama monograma y se usa como un elemento marcario que apoya la identidad visual.

Munkys cuenta con la letra M, la cual tiene una distorsión que la hace distintiva, puede estar encerrada en un círculo o acompañada por Max, el símbolo del identificador principal.



Sello

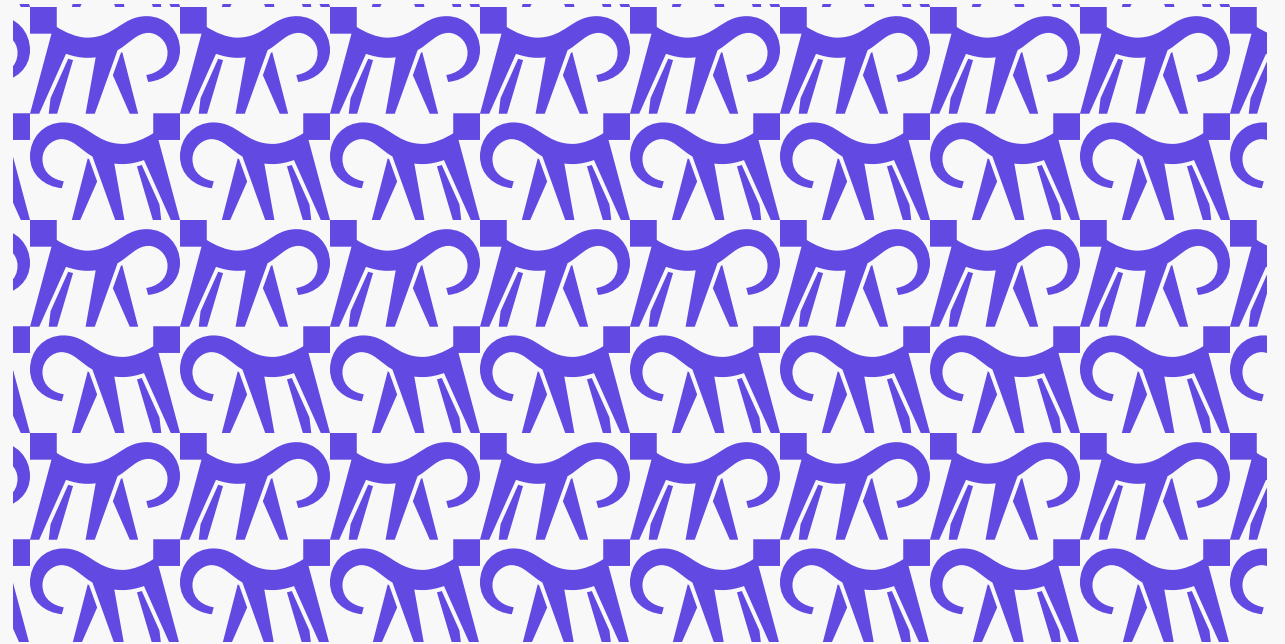
Presentación de elementos de manera circular que tiene como centro el símbolo (Max) para tener más opciones de *marcaje*.



Patrones

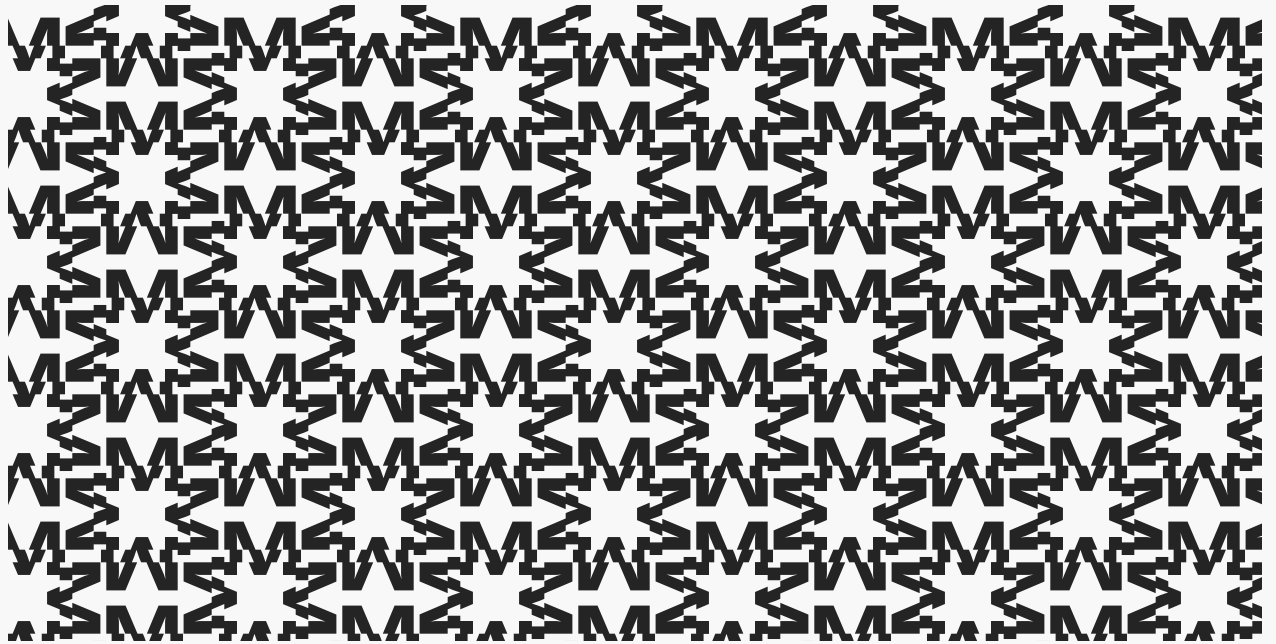
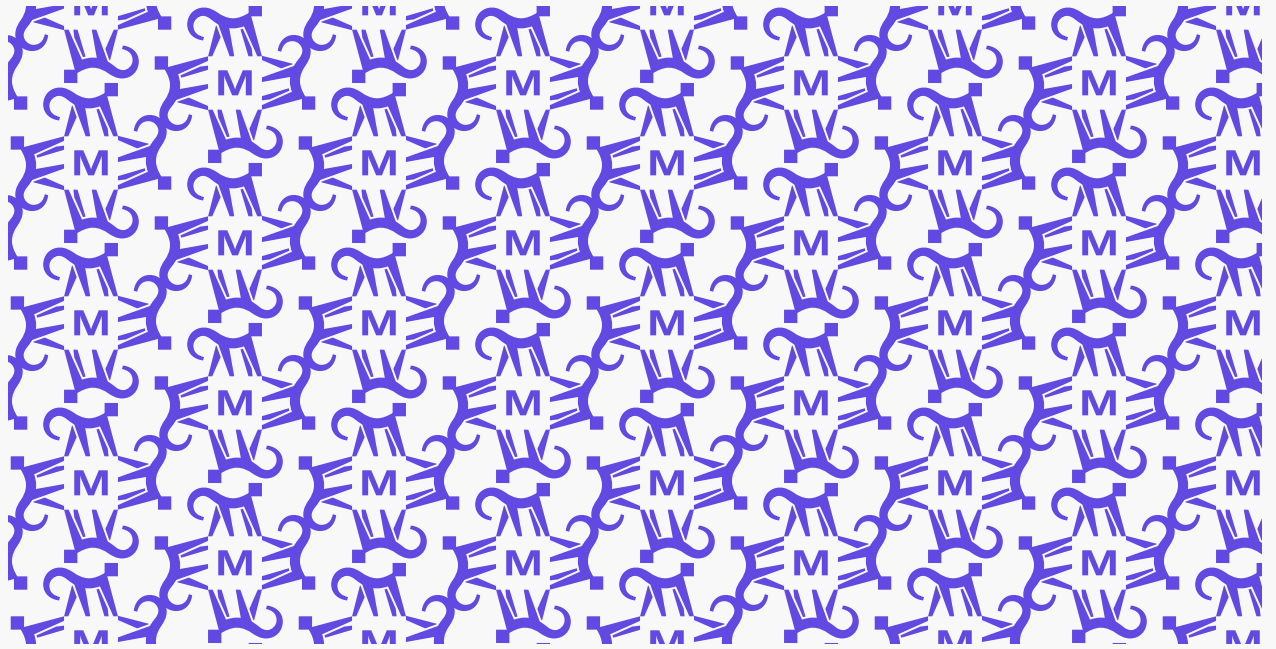
Para enriquecer la gráfica de la marca se tienen patrones de repite que son una herramienta para cubrir superficies con elementos propios de la marca, en este caso el logotipo y el símbolo.

MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKY
YS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MI
MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKY
YS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MI
MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKY
YS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MI
MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKY
YS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MI
MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKY
YS·MUNKYS·MUNKYS·MUNKYS·MI



Patrones

Para enriquecer la gráfica de la marca se tienen patrones de repite que son una herramienta para cubrir superficies con elementos propios de la marca, en este caso el logotipo y el símbolo.



TIPOGRAFÍA

05

Tipografía primaria

Space Grotesk es una tipografía con una marcada personalidad dada por su dibujo. Su elección está basada en su legibilidad y ciertos detalles que la hacen distintiva como las curvas descendentes de la «g» y la «y».

Esta familia de cuatro pesos (*light, regular, medium, bold*) fue diseñada por el checo Florian Karsten en 2018 para Google Fonts basada en la Space Mono que también puede usarse como complemento para piezas especiales.

ABBCDDEFGHIJJKL
 MNÑOPQRSTUVWXYZ
 aabcdefghijklmnopghijkl
 mnñopqrrstuvwxyz

Space Mono

Space Grotesk

AaBBbCcDDdEeFfGggHhIiJjKkLlMm
 NnÑnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 0123456789 @!¿?«»&

TÍTULOS

Textos cortos

Frases de marca

Space Grotesk Light

Space Grotesk Regular

Space Grotesk Medium

Space Grotesk Bold

Tipografía de texto

Para la composición de textos largos o cuerpos de texto se usará la tipografía **Source Sans 3**, un tipo de letra diseñada principalmente para uso en interfaces. Es una familia con seis pesos con sus respectivas itálicas lo que la hace muy versátil para la composición de textos largos.

Es una evolución la familia **Source Sans Pro** (2012) diseñada por Paul D. Hunt en Adobe®, distribuida de manera gratuita.

Source Sans 3

AaBbCcDdEeFfGggHhIiJjKk

lMmNnÑñOoPpQqRrSsTtU

uVvWwXxYyZz 012456789 @

Source Sans 3 ExtraLight

Source Sans 3 ExtraLight Italic

Source Sans 3 Light

Source Sans 3 Light Italic

Source Sans 3 Regular

Source Sans 3 Italic

Source Sans 3 Semibold

Source Sans 3 Semibold Italic

Source Sans 3 Bold

Source Sans 3 Bold Italic

Source Sans 3 Black

Source Sans 3 Black Italic

Textos de cuerpo o textos largos para documentación y para la interfaz.

Tipografía técnica

Para uso en textos cortos y aquellos a los que se les quiera dar un carácter técnico dado por sus letras monoespaciadas (del mismo ancho).

Spline Sans Mono fue diseñada por Eben Sorkin y Mirko Velimirović para UI (Interfaces de Usuario en inglés) y programación. En tamaños grandes presenta trampas de tinta (conexión entre líneas verticales y horizontales) a modo de espinas que la hacen muy característica.

Una cualidad especial de esta familia es que para ser monoespaciada presenta cinco pesos con sus itálicas para un total de diez fuentes.

Spline Sans Mono

AaBbCcDdEeFfGggHhIiiJJj
KkLlMmNnñOoPpQqRrrSsTtU
uVvWwXxYyZz 012456789 @

Spline Sans Mono Light

Spline Sans Mono Light Italic

Spline Sans Mono Regular

Spline Sans Mono Italic

Spline Sans Mono Medium

Spline Sans Mono Medium Italic

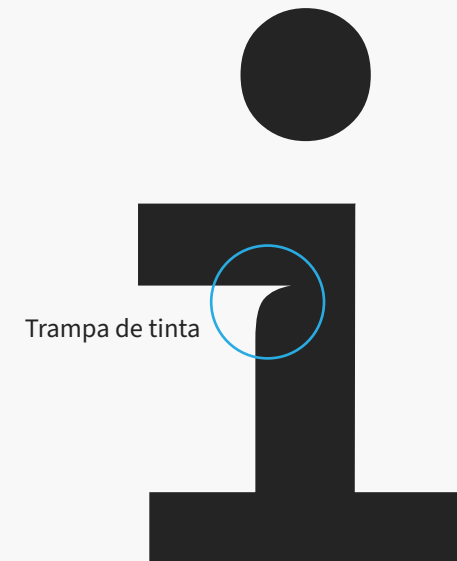
Spline Sans Mono Semi Bold

Spline Sans Mono Semi Bold Ital

Spline Sans Mono Bold

Spline Sans Mono Bold Italic

Textos cortos,
títulos,
destacados,
codificación e
interfaz



Ejemplo de composición tipográfica

1. **Título:**
Space Grotesk Bold 40 pt / 50 pt
2. **Cuerpo texto:**
Source Sans 3 Regular 16 pt / 20 pt
3. **Destacado:**
Spline Sans Mono Semibold 20 pt / 30 pt
4. **Técnico:**
Spline Sans Mono Regular 8 pt / 10 pt

El tamaño esta dado en puntos (pt) que es la unidad de medida en tipografía; la segunda cifra que acompaña al tamaño es la interlínea, que se refiere al espacio entre los renglones.

Que es «Heijunka» y ¹ qué herramientas usa

En producción es común encontrarnos con momentos ² en los que las empresas no logran un flujo de trabajo continuo, generando altibajos difíciles de controlar. *Heijunka* es una solución que se creó para nivelar y mejorar la producción.

Heijunka es una metodología japonesa que emplea lean manufacturing y que tiene como funcionalidad planear y nivelar la demanda de los clientes a partir del volumen y la variedad de los productos a fabricar. Es decir, ajusta los volúmenes y secuencias de los productos requeridos para así conseguir una producción que disminuya los desperdicios y que a su vez controle y nivele el producto que se despacha sin sacrificar la productividad de la planta de producción.

³ Producción Tradicional

```
01| # This program adds two numbers
02|
03| num1 = 1.5
04| num2 = 6.3
05|
06| # Add two numbers
07| sum = num1 + num2
08|
09| # Display the sum
10| print('The sum of {0} and {1} is {2}'.»
```

⁴

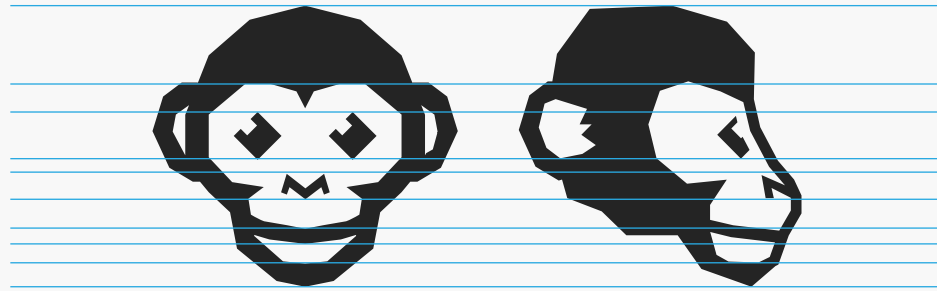
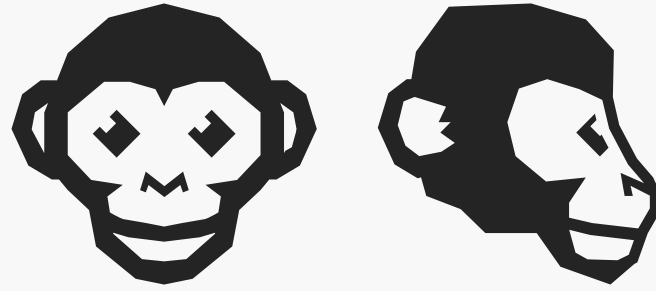
PERSONAJE: MARC

The image shows the numbers '06' in a large, bold, black, hand-drawn style font. The '0' is an oval shape, and the '6' has a thick stroke with a rounded bottom and a small loop at the top.

Marc

La marca cuenta con un personaje que da el toque informal y juguetón, alrededor de él se pueden generar historias (metáforas y símiles) que ayudan a comunicar distintos aspectos de la marca.

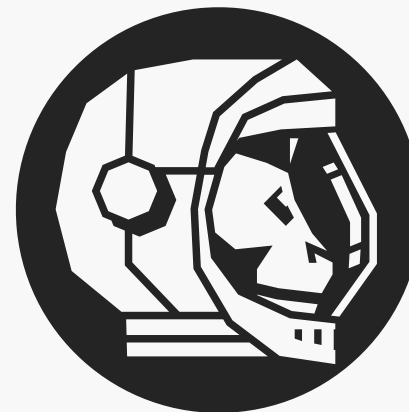
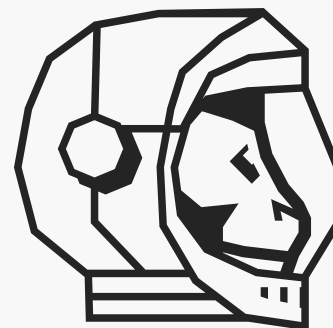
En términos de construcción se ha usado una línea gráfica basada en geometría angulosa de líneas simples basados en la mancha para que al reducirse sea muy legible.



Marc, 'el astronauta'

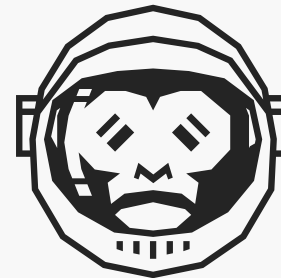
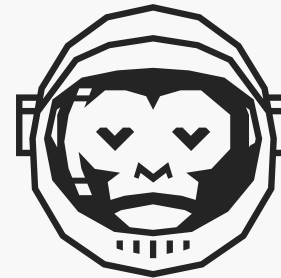
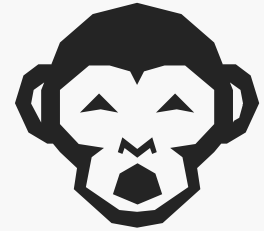
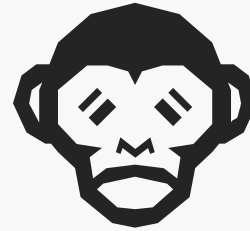
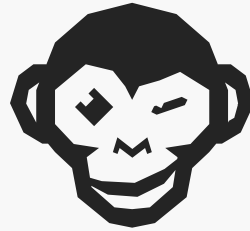
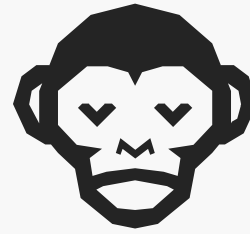
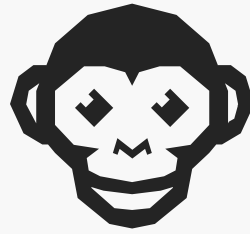
«Marc, desde pequeño siempre quiso alcanzar las estrellas y para ello se preparó para lograr su sueño».

En la historia de la carrera espacial, unos de los más grandes desafíos del intelecto humano, los monos tuvieron una gran cuota de sacrificio por los experimentos que se hicieron con ellos en el envío de seres vivos al espacio exterior. Por lo anterior Marc es el astronauta de la marca que representa el «siempre ir más allá».



Expresiones de Marc

Marc puede ser dinámico y tener actitudes o expresiones que pueden usarse para comunicar emociones.



Ejemplo de aplicación

En tamaños grandes Marc puede ser más complejo agregando detalles como por ejemplo el símbolo (Max) en el casco y manejo de luces y sombras con los colores secundarios.



EJEMPLOS APLICACIÓN

07

Simulación



Simulación



Simulación



Simulación



Usos no recomendados

A continuación se ejemplifican algunos casos de aplicación no recomendada de la marca gráfica para garantizar la coherencia y buenas prácticas de uso.

Se recomienda que al usar la marca gráfica o cualquiera de sus elementos de manera no contemplada en este documento se busque la asesoría del encargado afín a la marca.



✗ Partir el nombre.



✗ Colores distintos a los establecidos.



✗ El identificador en solo contornos.



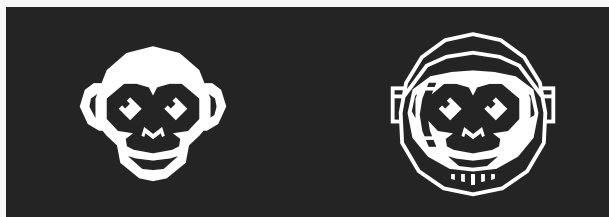
✗ Efectos especiales como sobres o brillos



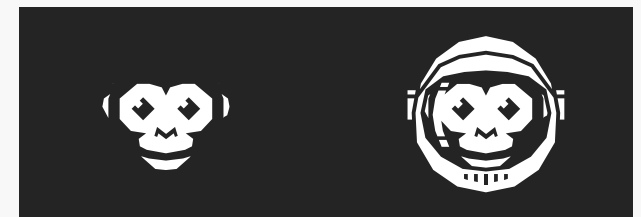
✗ Tipo de letra distinto en el nombre.



✗ Superponer o no respetar el margen mínimo.



✗ Tener cuidado en cómo aplicar la imagen de Marc para evitar que se vea como un negativo.



✓ Para los casos que Marc se use en fondo oscuro se usará la versión correcta como se muestra acá.

ÍNDICE DE ARCHIVOS



Archivos que se entregan

Junto con este documento se entregan los archivos del identificador y de otros elementos gráficos. En las siguientes páginas en la parte superior se hace referencia a la carpeta donde se ubican los archivos y bajo cada miniatura el nombre del archivo.

Los tipos de archivos que se entregan son:

Adobe Illustrator (.ai)

Para uso en programas de diseño.

Portable Document Format (.pdf)

Fácil de visualizar y puede abrirse en programas de diseño.

Portable Network Graphic (.png)

Es un tipo de archivo para usar en programa de oficina como Word o PowerPoint, también se usa en la web.

Scalable Vector Graphic (.svg)

Tipo de archivo flexible, ya que permite escalar su contenido sin que pierda calidad. Se usa principalmente en web y en sus aplicaciones.

Estructura de carpetas

archivos

1-identificador

identificador-ai
identificador-pdf
identificador-png
identificador-svg

2-micro

micro-ai
micro-pdf
micro-png
micro-svg

3-max

max-ai
max-pdf
max-png
max-svg

4-marc

marc-ai
marc-pdf
marc-png
marc-svg

5-adicionales

patrones-ai
patrones-pdf
sellos-ai
sellos-pdf
sellos-png
sellos-svg

6-tipografía

7-otros

archivos/1-identificador



munkys-1-1



munkys-1-2



munkys-1-7



munkys-1-8



munkys-2-1



munkys-2-2



munkys-2-3



munkys-2-4



munkys-2-5



munkys-2-6



munkys-2-7



munkys-2-8

archivos/1-identificador



munkys-3-1



munkys-3-2



munkys-3-3



munkys-3-4



munkys-3-5



munkys-3-6



munkys-3-7



munkys-3-8



munkys-4-1



munkys-4-2



munkys-4-3



munkys-4-4



munkys-4-5



munkys-4-6



munkys-4-7



munkys-4-8

archivos/2-micro



munkys-micro-1-1



munkys-micro-1-2

MUNKYS

munkys-micro-1-3



munkys-micro-2-1



munkys-micro-2-2

MUNKYS

munkys-micro-2-3



munkys-micro-3-1



munkys-micro-3-2

MUNKYS

munkys-micro-3-3

archivos/3-max



max-1-1



max-1-2



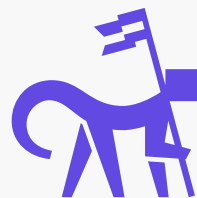
max-1-3



max-1-4



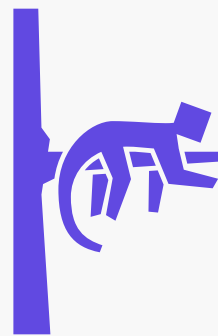
max-1-5



max-1-6



max-1-7



max-1-8



max-2-1



max-2-2



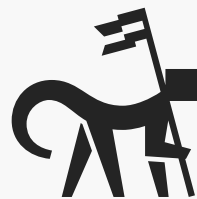
max-2-3



max-2-4



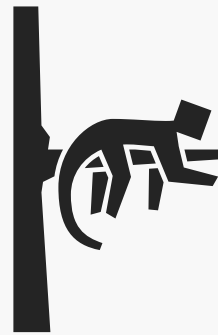
max-2-5



max-2-6



max-2-7



max-2-8



max-3-1



max-3-2



max-3-3



max-3-4



max-3-5



max-3-6



max-3-7



max-3-8

archivos/4-marc



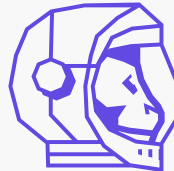
marc-1-1



marc-1-2



marc-1-3



marc-1-4



marc-2-1



marc-2-2



marc-2-3



marc-2-4



marc-3-1



marc-3-2



marc-3-3



marc-3-4

archivos/4-marc



marc-e1-1



marc-e1-2



marc-e1-3



marc-e1-4



marc-e1-5



marc-e1-6



marc-e1-1



marc-e2-2



marc-e2-3



marc-e2-4



marc-e2-5



marc-e2-6



marc-e1-1



marc-e2-2



marc-e2-3



marc-e2-4



marc-e2-5



marc-e2-6

archivos/4-marc



marc-ec1-1



marc-ec1-2



marc-ec1-3



marc-ec1-4



marc-ec1-5



marc-ec1-6



marc-ec1-1



marc-ec2-2



marc-ec2-3



marc-ec2-4



marc-ec2-5



marc-ec2-6



marc-ec1-1



marc-ec2-2



marc-ec2-3



marc-ec2-4



marc-ec2-5



marc-ec2-6

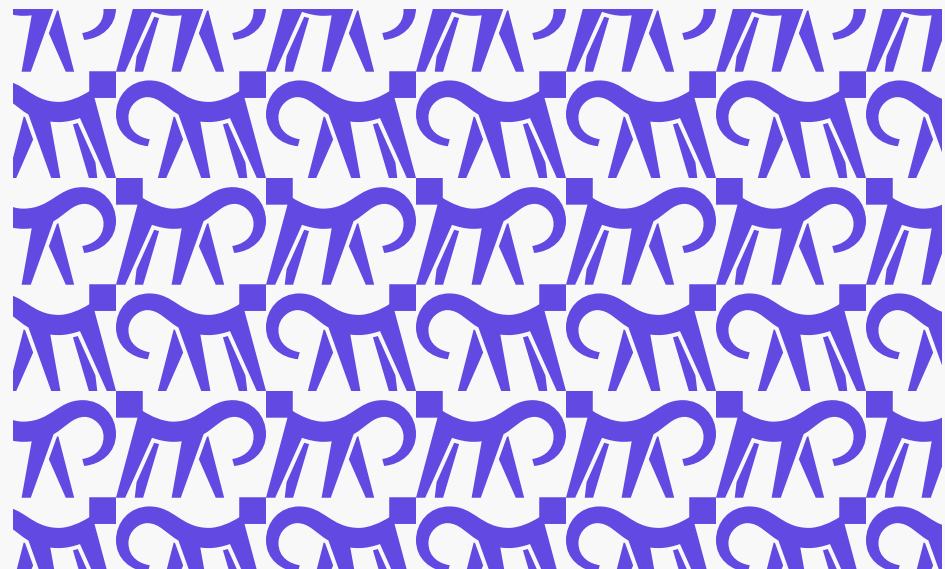
archivos/5-adicionales



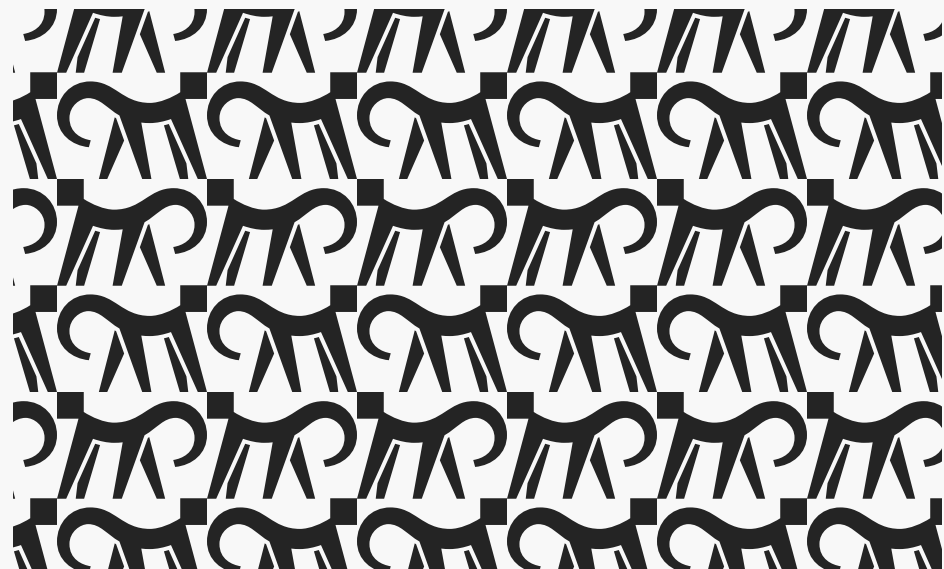
patron-1-1



patron-1-2

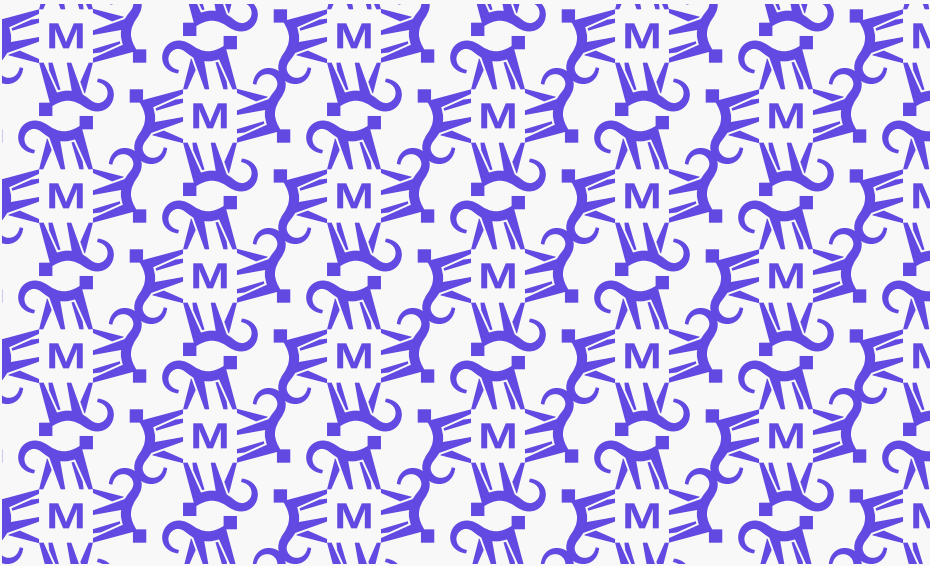


patron-2-1

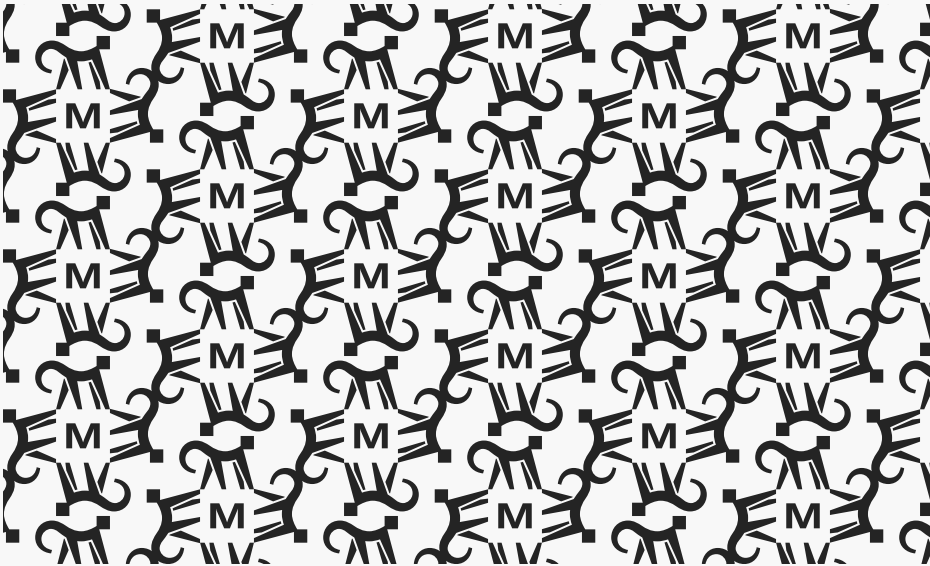


patron-2-2

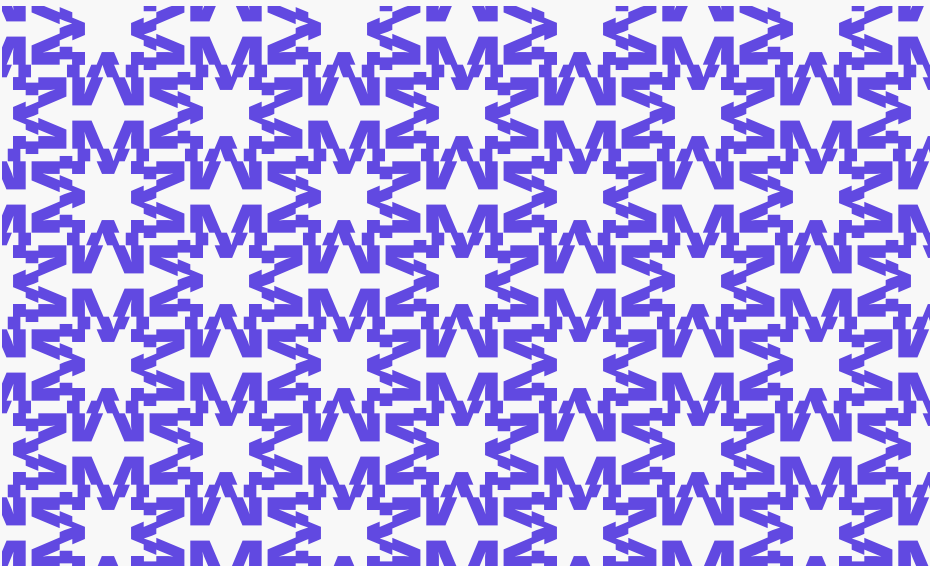
archivos/5-adicionales/patrones



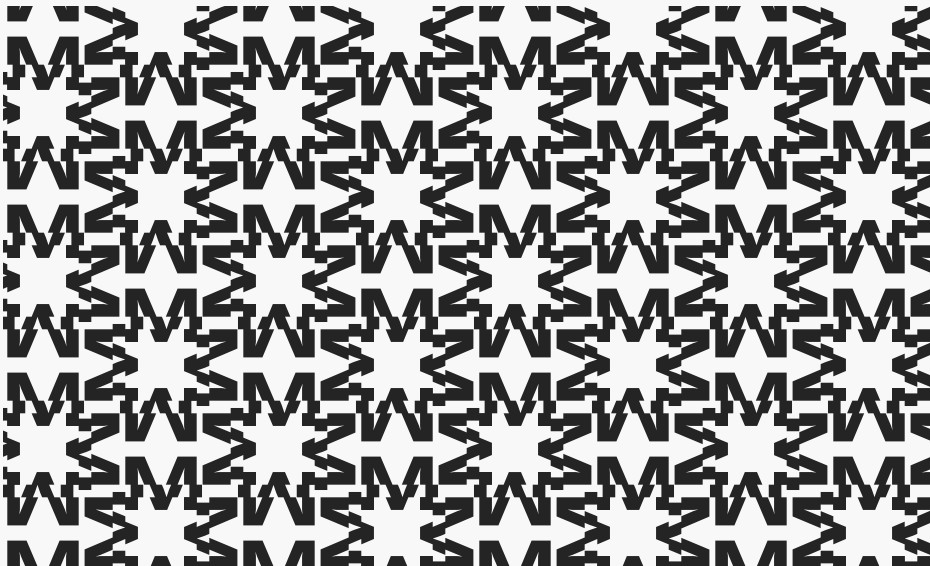
patron-3-1



patron-3-2



patron-4-1



patron-4-2

archivos/5-adicionales/sellos



sello-1-1



sello-1-2



sello-1-3



sello-1-4



sello-1-5



sello-2-1



sello-2-2



sello-2-3



sello-2-4



sello-2-5



sello-3-1



sello-3-2



sello-3-3



sello-3-4



sello-3-5

