

MANUAL DE MARCA · VERSIÓN 1.0



Swiftly. Devs

Built for Apple. Day 0.

Índice

01	Identidad & Propósito	Misión, visión y valores
02	Logo & Marca	Wordmark y uso correcto
03	Paleta de Colores	Primarios y secundarios
04	Tipografía	Jerarquía y fuentes
∞	Sistema en código	Tokens en Swift y CSS
05	Tono de Voz	Cómo hablamos
06	Aplicaciones de Marca	Canales y usos
07	Lo que no somos	Restricciones de marca

01 — MISIÓN

Nativas en forma, nativas en *fondo*.

Diseñar y desarrollar aplicaciones para el ecosistema Apple que sean indistinguibles del propio sistema operativo. Adoptamos cada evolución visual y técnica de Apple desde el día 0, sin compromisos estéticos ni retrasos injustificados.

01 — VISIÓN

El referente *latinoamericano* en apps Apple.

Que abrir una app de Swifty Devs sea sinónimo de consistencia, cuidado y excelencia en el ecosistema Apple. Reconocidos por elevar el estándar de calidad visual y técnica de la App Store.

01

Natividad

Cada decisión parte del sistema operativo, no en contra de él.

02

Día 0

Cuando Apple lanza algo nuevo, Swifty Devs ya está listo. Sin excusas.

03

Exigencia

No publicamos algo que no usaríamos nosotros mismos.

04

Open Source

Creemos en compartir el conocimiento. La comunidad crece cuando los developers comparten.

El wordmark.

Un wordmark limpio en Playfair Display. El nombre lo dice todo. La tipografía hace el trabajo; no necesita decoración.



Swiftly.Devs

VERSIÓN PRINCIPAL



Swiftly.Devs

VERSIÓN OSCURA



Swiftly.Devs

VERSIÓN MONOCROMÁTICA

ZONA DE EXCLUSIÓN

Márgenes de *seguridad*.

Alrededor del isotipo se reserva un margen libre mínimo equivalente a **X**, donde **X = la altura del propio isotipo**. Ningún elemento — texto, imagen, borde u otro logo — debe invadir esta zona.

Unidad	X = altura del isotipo
Margen mínimo	1X en los cuatro lados
Margen ideal	2X si hay espacio



SISTEMA DE LOGO

Las *variantes*.

Cuatro composiciones a partir del mismo isotipo y wordmark. Cada una tiene su contexto; cuando dudes, usá el lockup horizontal.



Swift.Devs

01 · PRINCIPAL

Lockup horizontal

Versión principal del sistema. Headers de sitio web, cabeceras de documentos, firmas de email.



Swift.Devs

02 · SECUNDARIA

Lockup vertical

Espacios cuadrados o de orientación vertical. Avatares de perfil, posts de redes sociales, banners.



03 · REDUCIDA

Isotipo solo

Cuando la marca ya es reconocida. App icon, favicon, watermark, marca de agua, marcas de check técnico.

Swifty.Devs

04 · EDITORIAL

Wordmark solo

Contextos editoriales, créditos, footers minimalistas o lugares donde el isotipo resulta redundante.

✓ Usos correctos

- ✓ Sobre fondos blancos, negros o grises de la paleta oficial
- ✓ Con la zona de exclusión respetada (1X = altura del isotipo en los cuatro lados)
- ✓ En proporciones originales, sin escalar de forma no uniforme
- ✓ Usando siempre Playfair Display como tipografía del wordmark

✗ Usos incorrectos

- ✗ No aplicar sombras, brillos, degradados ni efectos visuales
- ✗ No distorsionar ni escalar de forma no proporcional
- ✗ No cambiar los colores por fuera de las versiones definidas
- ✗ No colocar sobre fondos con bajo contraste o imágenes complejas
- ✗ No recrear el wordmark con fuentes distintas a Playfair Display

La paleta.

Carbon

#0A0A0A

Texto principal, fondo oscuro

Obsidian

#1C1C1E

Modo oscuro, cards

Swift Orange

#FF6B35

Acento principal, CTAs

Glow

#FF8C5A

Estados hover, énfasis

Ivory

#F2F2F7

Fondos de sección, cards claras



Swift Orange es el único acento.

No se añaden colores adicionales por "necesidad de variedad". La restricción es intencional y es parte de la identidad.



Carbon y Obsidian no son lo mismo.

Carbon (#0A0A0A) es para texto. Obsidian (#1C1C1E) es para fondos oscuros y cards en modo dark. No son intercambiables.

Las fuentes.

Dos fuentes. No más. Cada una tiene su rol y no invade el del otro.

Aa Bb Cc
1 2 3

Playfair Display

Tipografía de display. Títulos, wordmark y elementos editoriales de alto impacto. Aporta la elegancia y personalidad de la marca.

Regular 400

Medium 500

Italic 400i

```
fn() {  
  return 0  
}
```

JetBrains Mono

Tipografía monoespaciada. Código, referencias técnicas, nombres de funciones y cualquier elemento que exija precisión técnica.

Regular 400

Medium 500



DM Sans — Cuerpo de texto

Para párrafos, descripciones y cuerpo de texto en general se usa DM Sans. Es la fuente base del sistema que equilibra la elegancia del display con la legibilidad del cuerpo. Pesos usados: Light 300, Regular 400, Medium 500.

JERARQUÍA TIPOGRÁFICA

Título

Playfair Display 400
40px / letter-spacing -1.5px

Subtítulo

Playfair Display 400
28px / letter-spacing -0.8px

Sección

DM Sans 500
20px

Cuerpo de texto normal

DM Sans 300
16px / line-height 1.7

Caption y notas secundarias

DM Sans 300
12px / color Gray-3

`func buildApp() → App`

JetBrains Mono 400
14px

De la marca al *producto*.

La paleta y la tipografía expresadas como tokens reales, listos para copiar. Si la marca no llega al código, no llega al producto.

● COLORS.SWIFT · SWIFTUI

```
import SwiftUI

extension Color {
    // Neutras
    static let carbon      = Color("Carbon")
    static let obsidian   = Color("Obsidian")
    static let ivory      = Color("Ivory")

    // Acento
    static let swiftOrange = Color("SwiftOrange")
    static let glow        = Color("Glow")
}

extension Font {
    static let display = Font.custom("PlayfairDisplay-Regular", size: 32)
    static let body    = Font.custom("DMSans-Light",           size: 16)
    static let mono    = Font.custom("JetBrainsMono-Regular", size: 14)
}
```

```
/* Swifty Devs · brand tokens */
:root {
  /* Neutrales */
  --carbon:      #0A0A0A;
  --obsidian:    #1C1C1E;
  --ivory:       #F2F2F7;

  /* Acento */
  --swift-orange: #FF6B35;
  --glow:         #FF8C5A;

  /* Tipografía */
  --font-display: 'Playfair Display', serif;
  --font-body:    'DM Sans', sans-serif;
  --font-mono:    'JetBrains Mono', monospace;

  /* Radio & sombra */
  --radius-card: 16px;
  --shadow-soft: 0 8px 24px rgba(0,0,0,0.08);
}
```

Cómo hablamos.

01

Directo

Una idea por oración. Si se puede decir en menos palabras, se dice en menos.

02

Técnico

Usamos términos correctos. Sin simplificar al punto de perder precisión.

03

Confiado

El trabajo habla por sí mismo. Sin alardear, sin exclamar lo obvio.

04

Honesto

Sin promesas vacías ni marketing de humo. Solo lo que podemos cumplir.

× INCORRECTO

"¡Nuestra increíble y revolucionaria aplicación transformará completamente tu experiencia móvil de una manera nunca antes imaginada!"

✓ CORRECTO

"Una app que se ve como parte de iOS. Porque lo es."

× INCORRECTO

"¡Aprovechamos TODAS las novedades del sistema para ofrecerte la MEJOR experiencia POSIBLE!"

✓ CORRECTO

"Liquid Glass desde el día o. Sin feature flags. Sin esperas."

Dónde vivimos.



App Store

- Ícono con fondo sólido de la paleta, sin degradados complejos
- Esquinas redondeadas siguiendo el sistema iOS exactamente
- El ícono comunica la función de forma inmediata
- Screenshots con fondo Carbon o Ivory, tipografía DM Sans



Sitio Web

- Fondo blanco (#FFFFFF) o negro (#0A0A0A) según sección
- Acento Swift Orange solo en elementos interactivos y CTAs
- Sin carruseles innecesarios ni animaciones que distraigan
- Nav con frosted glass, igual al de este manual



Redes Sociales

- Publicaciones con la paleta y tipografía de la marca
- Formato cuadrado para posts de Instagram y X
- Sin filtros, sin marcos decorativos ajenos a la marca
- Tono técnico y directo, sin emojis excesivos



Documentos

- Fondo blanco, texto en Carbon (#0A0A0A)
- Acento Swift Orange para títulos de sección
- Tipografía DM Sans en todas las jerarquías
- Sin plantillas genéricas que rompan la identidad

SISTEMA APP ICON

El isotipo como *app icon*.

Tres variantes oficiales del ícono de aplicación, con squircle iOS (radio de esquina 22.5% del lado). El isotipo ocupa el 70% del lienzo para conservar la zona de exclusión a escala.



Versión Dark

BG · Carbon



Versión Primaria

BG · Swift Orange → Glow



Versión Light

BG · White

SIZES · IOS

1024 · 180 · 167 · 152 · 120 · 87 · 80 · 76 · 60 · 58 · 40 · 29

Lo que Swifty Devs no es.



Colores fuera de la paleta

La paleta oficial no es negociable en materiales de marca propios. **Excepción:** apps empresariales donde el cliente requiere su propia paleta corporativa. En ese caso se adaptan los colores, pero la identidad visual nativa de Swift e iOS permanece intacta e innegociable.



Más de dos pesos tipográficos

En un mismo material, máximo dos pesos. La jerarquía se logra con tamaño, no con saturar pesos.



Efectos sobre el logo

Sin sombras, brillos, degradados ni rotaciones. El wordmark es intocable en su forma.



Apps desactualizadas

No publicamos bajo la marca Swifty Devs nada que no esté al día con el último SO de Apple disponible.



Mayúsculas como énfasis

El énfasis viene de la jerarquía tipográfica y el espacio, no de gritar en mayúsculas.



Imágenes de stock genéricas

Si hay fotografía o ilustración, que sea auténtica y coherente con la estética de la marca.

Diseño que se *siente*.

Built for Apple. Day 0. — Swifty Devs · 2026

Swifty.Devs

Manual de Marca · Versión 1.0 · © 2026

iOS · macOS · watchOS