

LOGO, RENK, TİPOGRAFI, AVATAR VE DIŞ KULLANIM

# Botonom Marka Kılavuzu

## İÇİNDEKİLER

|    |                                |                                              |
|----|--------------------------------|----------------------------------------------|
| 01 | Logo                           | Parçalar ve sabit oran                       |
| 02 | Amblem                         | Kare, renk geçişi, köşe yarıçapı             |
| 03 | Sürümler                       | Dört dosya, hangisi nerede                   |
| 04 | Koruma alanı ve en küçük boyut | Ölçüler ve alt sınırlar                      |
| 05 | Zemin                          | Açık, koyu ve fotoğraf üstü                  |
| 06 | Yapılmayacaklar                | On iki kural, her biri görselle              |
| 07 | Renk                           | Palet, HEX, RGB, CMYK                        |
| 08 | Tipografi                      | İnter, ağırlıklar ve satır kuralı            |
| 09 | Avatarlar                      | Kadro, üretilen avatarlar ve kullanım sınırı |
| 10 | Marka adının yazımı            | Doğru ve yanlış biçimler                     |
| 11 | Uygulama örnekleri             | Markanın görüldüğü dört yüzey                |
| 12 | Basın ve dış kullanım          | İzin, sınır ve iletişim                      |
| 13 | Ek · Paketin içinde ne var     | Basın paketinin içeriği                      |

Bu kılavuz Botonom marka varlıklarının dışarıda nasıl kullanılacağını tanımlar.  
Logo dosyaları basın paketiyle birlikte gelir.

Sürüm 2.0 · 6 Eylül 2026 · info@botonom.com

## 01 Logo

Botonom logosu iki parçadan oluşur: amblem ve logotayp. İkisinin birbirine oranı sabittir.



### Logo iki parçadan oluşur.

Amblem: yuvarlatılmış mavi kare, içinde beyaz insan büstü.

Logotayp: özel çizilmiş vektör.

Aradaki boşluk logonun parçasıdır ve değiştirilmez.

Logo her zaman tek dosya olarak yerleştirilir. Amblem ile logotayp ayrı ayrı taşınmaz, aradaki boşluk değiştirilmez, logotayp bir yazı tipiyle yeniden yazılmaz.

## 02 Amblem

Amblem markanın en küçük ve en dayanıklı parçasıdır. Üç değeri değişmez.



### Değişmeyen üç değer

Köşe yarıçapı  $r$  = kare genişliğinin %18,8'i

Renk geçişi 45 derece, sol üstten sağ alta  
#2563EB ile #3B82F6 arası

Siluet beyaz, kare içinde ortalı

**Bu üç değer hiçbir koşulda değişmez.**

#2563EB

#3B82F6

Karenin içindeki siluet bir insan büstüdür. Marka dinamiktir: siluetin sahibi ürün içinde değişebilir, ama kare, renk geçişi, köşe yarıçapı ve beyaz siluet alanı hiçbir koşulda değişmez. Bu yüzden her çeşitleme yine Botonom olarak okunur.

## 03 Sürümler

Dört dosya vardır. Beşinci bir sürüm üretilmez.



**botonom-logo-light.svg**

Açık zemin. Varsayılan.



**botonom-logo-dark.svg**

Koyu zemin.



**botonom-mark.svg**

Alan darsa yalnız amblem.

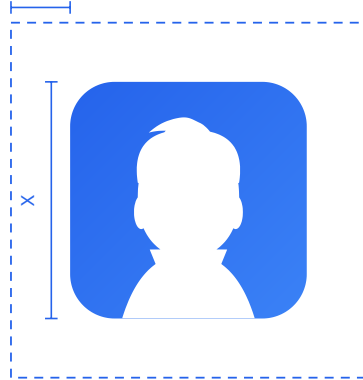


**botonom-mark-flat.svg**

Tek renk baskı, kabartma, gravür.

Ekranda ve baskıda her zaman SVG kullanılır. PNG yalnız SVG kabul etmeyen yüzeyler için verilmiştir ve büyütülmez.

## 04 Koruma alanı ve en küçük boyut



Amblem yüksekliği = X

Dört yanda en az X/4 boşluk kalır.

Bu alana metin, çizgi, kenarlık ve başka logo girmez.



24 px  
amblem, en küçük



**botonom**

120 px  
tam logo, en küçük

Bu ölçülerin altında logo yerine yalnız amblem kullanılır.  
Baskıda: amblem en az 8 mm, tam logo en az 30 mm.

## 05 Zemin

Zemin ile logotayp arasındaki kontrast oranı en az 4,5:1 olmalıdır.



**Düz açık zemin**  
Açık zemin sürümü.



**Düz koyu zemin**  
Koyu zemin sürümü.



**Fotoğraf ve orta ton**  
Altına düz bir zemin konur; logo doğrudan fotoğrafın üzerine konmaz.

Amblemin mavi karesi mavi bir zemin üzerine konmaz; karenin kenarı kaybolur ve amblem bir leke haline gelir.

## 06 Yapılmayacaklar

Liste tamdır. Tereddütte kalırsanız yapmayın ve [info@botonom.com](mailto:info@botonom.com) adresine yazın.



Doğru kullanım



Germe ve sıkıştırma yok



Renk değiştirme yok



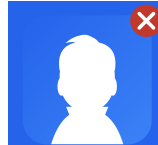
Döndürme yok



Efekt ve gölge yok



Çerçeveye alma yok



Mavi zemine koyma yok



Üzerine bindirme yok



Yüz detayı eklenmez



Fotoğrafa doğrudan konmaz



Oran ve mesafe değişmez



Logotayp yeniden yazılmaz

Bunlara ek olarak: logo bir cümlemin içinde kelime yerine kullanılmaz. Metinde marka adı düz yazıyla **Botonom** olarak yazılır. Logo başka bir markanın logosuyla birleştirilip yeni bir işaret üretilmez.

**Botonom Mavisi 600**

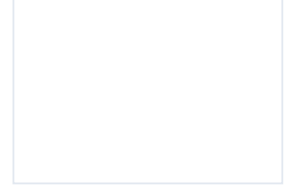
HEX #2563EB  
RGB 37 99 235  
CMYK 88 68 0 0

**Botonom Mavisi 500**

HEX #3B82F6  
RGB 59 130 246  
CMYK 74 45 0 0

**Mürekkep**

HEX #0A1733  
RGB 10 23 51  
CMYK 100 88 44 48

**Beyaz**

HEX #FFFFFF  
RGB 255 255 255  
CMYK 0 0 0 0

CMYK değerleri kaplamalı kâğıt için hesaplanmış dönüşümlerdir; kritik baskıda prova alınır.

**Oran kuralı.** Marka mavisi baskın renk değildir. Bir görselde mavi en fazla iki yerde bulunur: amblemde ve tek bir vurguda. Ortam nötr kalır. Maviyle doldurulmuş bir kompozisyon marka dili değildir.

**Tek renk baskı.** Tek kalıplı baskı, kabartma veya gravür gerekiyorsa logo tek renkte, renk geçişi olmadan kullanılır: açık zeminde yüzde yüz siyah, koyu zeminde yüzde yüz beyaz. Bu durumda amblemin içindeki silüet zemin renginde bırakılır.

# Inter

Tek aile. Marka bütün yüzeylerde bu yazı tipiyle yazılır.

AaBbCcÇçĞğİİlİÖöŞşÜü 0123456789

Türkçe karakter seti tamdır.

Aa

Light  
300

Aa

Regular  
400

Aa

Medium  
500

Aa

SemiBold  
600

Aa

Bold  
700

Aa

ExtraBold  
800

Kullanılan ağırlıklar bunlardır. İkinci bir aile, teşhir fontu, serif başlık ve el yazısı kullanılmaz.

Logotayp bu yazı ailesiyle ilgisizdir. "botonom" özel çizilmiş bir vektördür ve Inter ile yeniden yazılmaz.

**Satır sonu kuralı.** Başlık, alt başlık, düğme ve kart metinlerinde satır sonunda tek kelime bırakılmaz. Kontrol Türkçe ve İngilizce olmak üzere iki dilde yapılır; Türkçe kelimeler uzundur ve İngilizcede dengeli duran bir satır Türkçede yetim kelime bırakabilir.

## Avatarlar

Botonom'un agent'ları birer karakterdir ve kadro markanın parçasıdır. Amblemin içindeki siluet Julia'ya aittir: Botonom'un marka karakteri odur.



**Julia**

Botonom'un marka karakteri

=



**Amblemdaki siluet Julia'dır**

### Avatar zemini:

**mavi tonlu, yarı saydam, ince kenarlı**

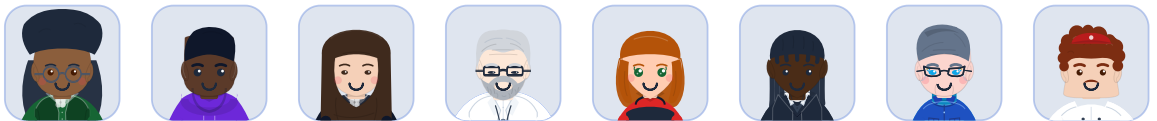
Basın paketindeki hazır görsel

Yeniden çizilmez, rengi ve kıyafeti değiştirilmez

- Avatarlar yalnız basın paketinde verilen hazır görsellerle kullanılır. Yeniden çizilmez; rengi, saç ve kıyafeti değiştirilmez.
- Bir avatar bir agent'ı temsil eder, şirketi değil. Logo yerine kullanılmaz ve logotayp ile birleştirilip yeni bir logo kurulmaz.
- Karakter belden kesilmez. Küçük ve kare alanlarda baş ve omuz kadrajı kullanılır.
- Avatar, altındaki zeminle birlikte gelir: mavi tonlu, yarı saydam, ince kenarlı. Fotoğraf ya da desen üzerine zeminsiz konmaz.

### Üretilen avatarlar

Kadro sabittir, ama Botonom'da işe alınan her agent kendi avatarını aynı motordan alır. Avatar bir kez oluşturulur ve o agent'ın yüzü olarak kalır; her görünüşünde aynıdır.



Aynı motor, on sekiz boyut: 26 saç stili, 16 dış giyim, 13 iç giyim, 10 aksesuar, 9 saç aksesuarı, 9 sakal, 8 yüz tipi, 8 ten tonu, 11 saç rengi, 13 kıyafet rengi. Kombinasyon sayısı trilyonu aşar.

**Sekiz örnek. Hepsi ürünün kendi motorundan üretildi, hiçbiri elle çizilmedi.**

- Üretilen avatarlar da yukarıdaki kurallara tabidir: aynı zemin, aynı kadraj, yeniden çizim yok.
- Bir müşterinin agent avatarı o müşteriye aittir. Botonom bu avatarları izin almadan kendi tanıtımında kullanmaz; Botonom'u anlatan biri de kendi avatarını üretmek yerine basın paketindeki örnekleri kullanır.
- Kadro ile üretilen avatarlar karıştırılmaz: kadro Botonom'un karakterleridir, üretilenler müşterinin agent'larıdır.

Kadro, karakter süreklilik kuralları ve sahne dili için: [botonom.com/tr/dokuman](https://botonom.com/tr/dokuman)

## 10 Marka adının yazımı

| DOĞRU                 | YANLIŞ                              |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Botonom               | BOTONOM, botonom, BotoNom, Boton om |
| Botonom'un, Botonom'a | Botonomun, Botonoma                 |

Cümle başında da cümle içinde de **Botonom** biçimi kullanılır. Türkçe ekler kesme işaretiyle bağlanır. Ürün ve rol adları küçük harfle yazılır: agent, yetenek, entegrasyon, workspace.

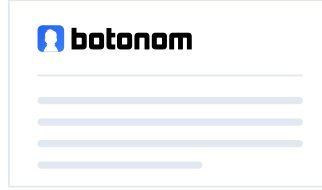
## 11 Uygulama örnekleri



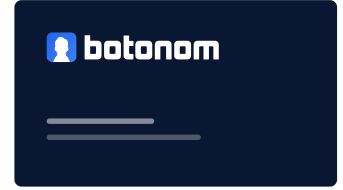
**Uygulama ikonu**  
Amblem, tam kare.



**Sosyal medya profili**  
Amblem, yuvarlak maskeyle.



**Belge başlığı**  
Logo sol üstte.



**Koyu yüzey**  
Koyu zemin sürümü.

Dört yüzey, aynı iki dosya; yüzeye özel bir logo çizilmez.

## 12 Basın ve dış kullanım

- Logo, haber ve tanıtım içeriğinde bu kılavuza uyularak izin almadan kullanılabilir.
- Ortaklık, sponsorluk veya onay imasında bulunan kullanım için önceden yazılı izin gerekir.
- Ekran görüntüleri basın paketinde verilenlerle sınırlıdır; ürün arayüzü yeniden kurgulanmaz.
- Marka adı ve logo, üründe olmayan bir özelliği anlatan bir görselin yanında kullanılmaz.

**Basın paketi:** [botonom.com/tr/basin](https://botonom.com/tr/basin) · **İletişim:** [info@botonom.com](mailto:info@botonom.com)

## 13 Ek · Paketin içinde ne var

| DOSYA                  | İÇERİK                                                    |
|------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Logo Paketi            | SVG, PNG ve koyu/açık sürümler                            |
| Marka Kılavuzu         | Bu belge, Türkçe ve İngilizce                             |
| Ürün Ekran Görüntüleri | Canlı üründen yüksek çözünürlüklü görüntüler              |
| Bilgi Föyü             | Şirket özeti, yetenekler ve iletişim, Türkçe ve İngilizce |
| Avatarlar              | Julia ve sekiz örnek avatar, zeminli, SVG ve PNG          |



Botonom Marka Kılavuzu  
Sürüm 2.0  
6 Eylül 2026