

***humankind.***

HET BRANDBOOK

**Hello. We are  
Humankind. Agency  
for urban change.**

**WE CREATE CITIES THAT ARE HUMAN AND KIND TO OURSELVES, OTHERS AND OUR PLANET.**

Logo	4
Typografie	5
Kleuren	6
Kleurcombinaties	7
Beeldaspecten	8
Vlakken	8
Patronen	9
Beeldtaal	10
Illustraties	10
Bewerkt beeld	11
Infographics	12
Portret	13
Uitingen	14
Instagram	15
Rapport	16
Google Slides	18
Contact	19

# Logo

---

Het logo is zo ontworpen dat het op alle ondergronden kan worden geplaatst.

Het logo wordt alleen in Humankind blauw gebruikt. Tenzij op een uiting van een derde partij, waarbij meerdere logo's bij elkaar staan. Dan kan de zwarte versie worden aangeleverd.

De dia-positieve versie wordt alleen in het geval van een Humankind blauwe achtergrond gebruikt. Maar dat is minder wenselijk.

Voor een avatar wordt de H met punt gebruikt. Nooit het hele logo.



*humankind.*



*humankind.*



*humankind.*



*humankind.*



*humankind.*



# Typografie

---

Het huisstijlfont is de Barlow en is er in diverse gewichten (van thin tot black). Dit font wordt voor zowel koppen, titels als platte tekst gebruikt.

Gezien alleen dit font wordt gebruikt – en daardoor al een eenheid vormt – is gebruik ervan vrij.

Gebruik zwart of Humankind blauw voor typografie. Tenzij in een kleurvlak. Daarin mag worden gevarieerd met kleuren.

Zorg voor variatie tussen de verschillende lagen tekst, door te varieëren met gewichten. En zorg voor voldoende witruimte rondom tekst en beeld. Daarmee creëer je rust.

Hiernaast een aantal richtlijnen.

De Barlow is een Google font en kun je [hier](#) downloaden.

KOP - BARLOW BOLD

## What does it mean to be a human today?

PLATTE TEKST - BARLOW LIGHT  
DRUKWERK: CORPS 10 PT, INTERLINIE 14 PT  
SCHERM: CORPS 16 PT, INTERLINIE 1,5

Volo cullibe rchicat dolupta verende lignihil  
ilisquam vid maio coritios et hicaborum eum,  
quis sum et acerferia verit, omnihil lorporende  
as volorum eossustrume eicatia voluptae.  
Am iur maximpor saecepte reius.

TUSSENKOPJE - BARLOW BOLD

### What does it mean to be human today?

QUOTE - BARLOW EXTRA LIGHT

What does  
it mean to be  
a human today?"

# Kleuren

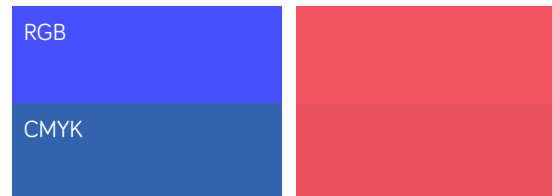
Het kleurenpalet is rijk en vrolijk.

Gebruik *basis bold* en *basis licht* voor vlakken. Dit kan worden gecombineerd met stevige typografie als titels en koppen (zie volgende pagina).

De *tint* kleuren zijn bedoeld als ondergrond voor bijvoorbeeld platte tekst.

Er zijn geen tinten van Humankind blauw en rood. Die moeten 'bold' blijven.

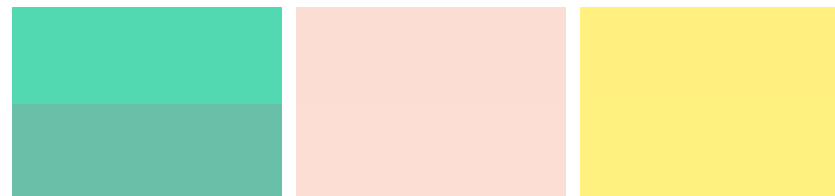
## Basis bold



#4650FF  
C85 M 60 Y0 K0

#F2515E  
C0 M 80 Y51 K0

## Basis licht

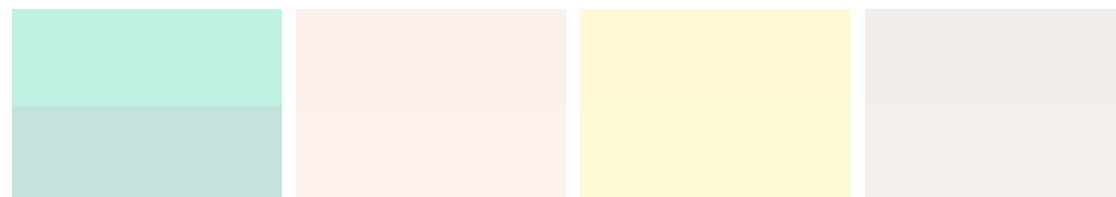


#52D9B2  
C60 M 0 Y42 K0

#FCDDD3  
C0 M 18 Y16 K0

#FFF080  
C3 M 0 Y61 K0

## Tint



#C0F2E4  
C28 M 0 Y17 K0

#FCE9E3  
C0 M 11 Y10 K0

#FFF8C0  
C2 M 0 Y33 K0

#F2EEEE  
C6 M 6 Y8 K0

# Kleurcombinaties

---

Er zijn veel mogelijkheden om kleurvlakken met tekst te combineren.

Maar let op de leesbaarheid!



<b>human</b>	<b>human</b>	<b>human</b>	<b>human</b>
<b>human</b>	<b>human</b>	<b>human</b>	<b>human</b>
<b>human</b>	<b>human</b>		



<b>human</b>	<b>human</b>
--------------	--------------

# Beeldaspect

## VLAKKEN

Om de gelaagdheid van een stad aan te geven wordt gebruik gemaakt van lagen van vlakken.

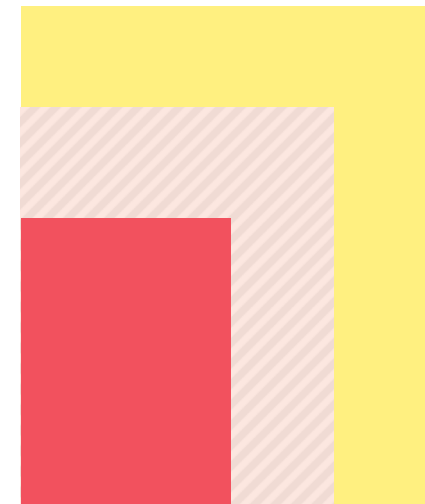
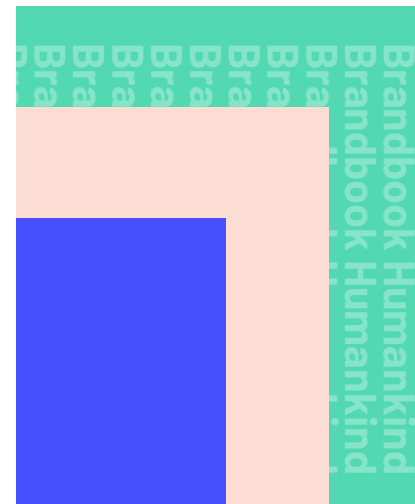
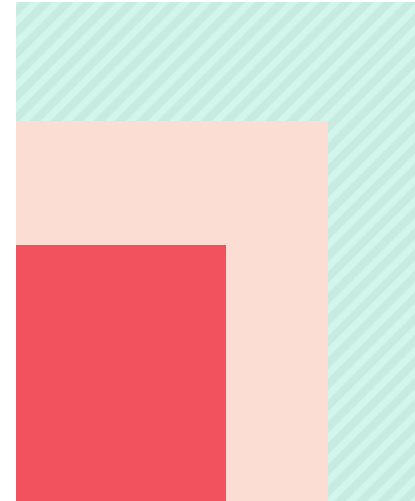
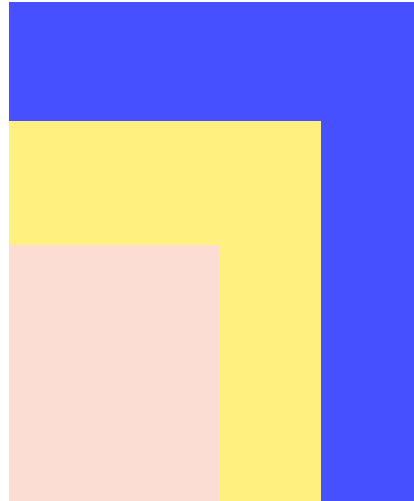
Dit kunnen zijn:

- kleurvlakken
- illustraties
- patronen

Hier kan mee gevarieerd worden. Leef je uit!

Je kunt dit gebruiken voor een cover van een rapport of boek. Maar ook voor een advertentie of Instagrampost.

Hiernaast zijn alleen de hoeken afgebeeld om de variatie te laten zien. Uiteraard kan het voorste vlak in elk formaat. De afstand van de achterliggende vlakken is altijd even groot. En kan zowel in een hoek als rondom de pagina of beeldscherm. Let er wel op dat het niet te bont of druk wordt. Het mag vrolijk, maar de uitstraling moet wel serieus/zakelijk blijven.





# Beeldaspect

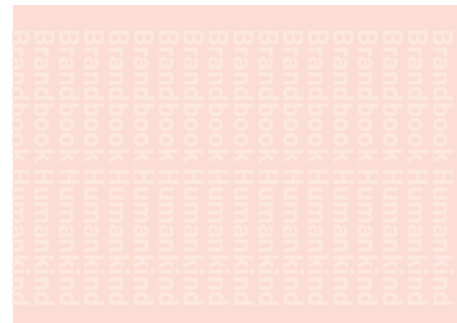
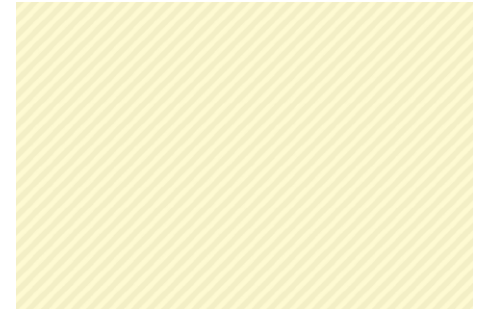
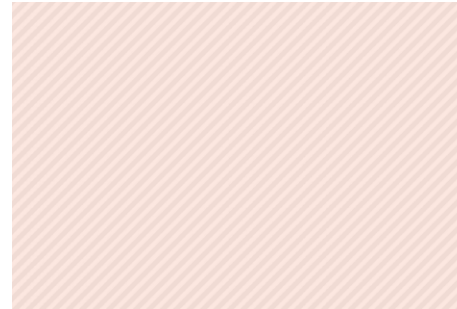
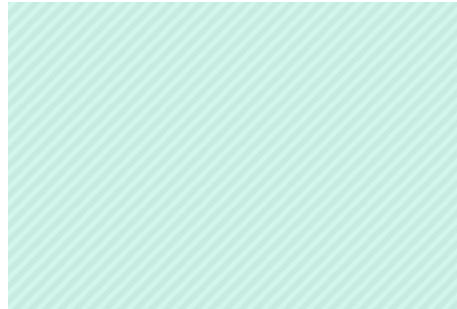
## PATRONEN

Er zijn 2 soorten patronen:

- Schuine lijnen
- Herhalende tekst

Voor de tekst in het patroon wordt Barlow Bold gebruikt in 70% tint van de volvlakkleur op de achtergrond. Hiervoor worden alleen de lichte kleuren gebruikt.

Het Humankind blauw en rood worden niet in een patroon of tint gebruikt. Die moeten 'bold' blijven.



# Beeldtaal

## ILLUSTRATIES

De illustraties worden gebruikt voor de hiernaast genoemde focusthema's.



YOUNG & URBAN



HEALTHY CITIES



HAPPY MOBILITY

# Beeldtaal

## BESTAAND BEELD MET INGREEP

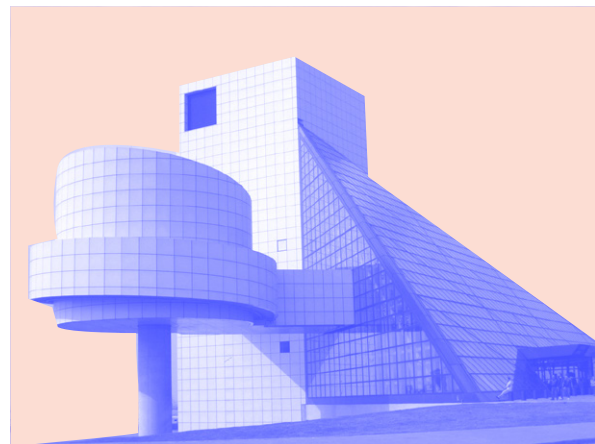
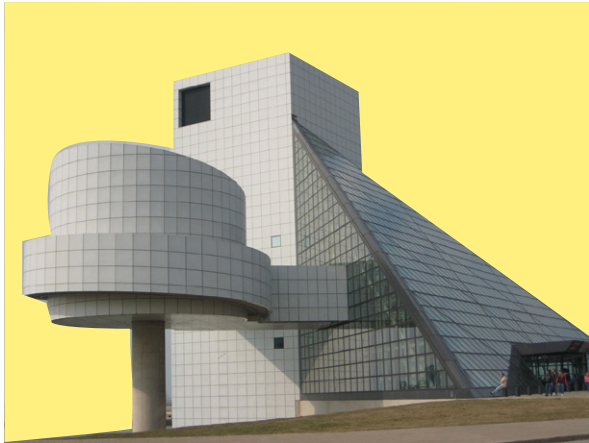


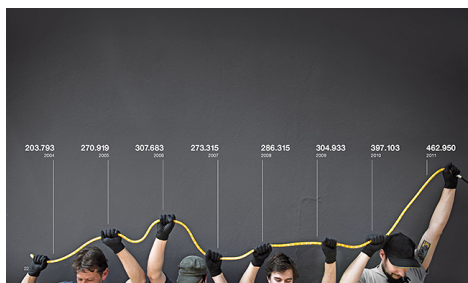
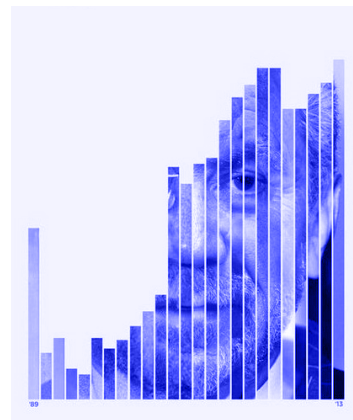
Foto bedekken met een dekkend of transparant kleurvlak of lijnenpatroon – eventueel eerst de foto monotoon blauw maken.



Delen van de illustraties van Andres over foto heen (meer liefde, meer groen).

# Beeldtaal

## INFOGRAPHIC



Denk ook aan een foto van speeltoestellen o.i.d. die als basis voor een infographic kunnen dienen. Met lijnen erover die niveaus of groepen aanduiden.

# Beeldtaal

---

## TEAM



MEDIUM



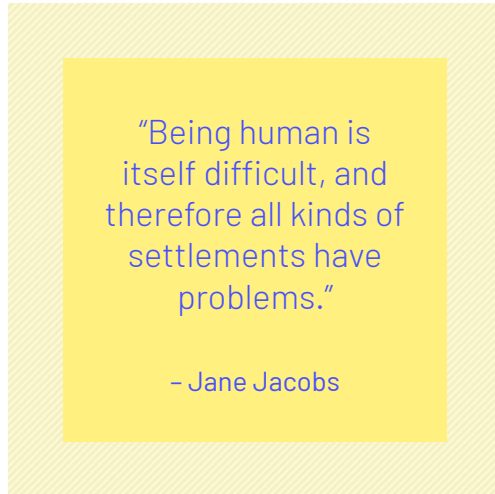
TEN VOETEN UIT

Uitingen

# Instagram

---

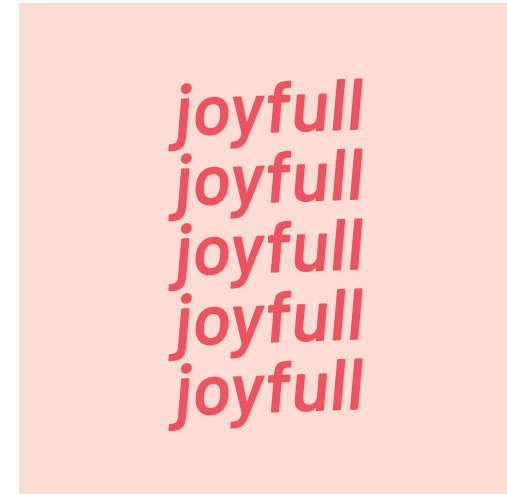
## Afbeelding



QUOTE

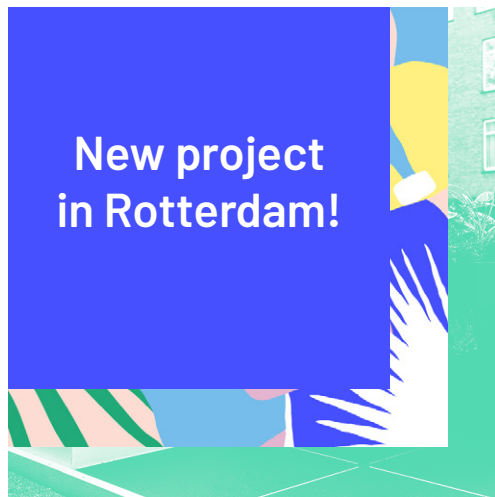


BLOGPOST



MERKWAARDE

## Video / gif





## Spelen

Het positieve effect en het belang van spelen wordt vaak verkeerd begrepen. Spelen doet meer voor kinderen dan ze te helpen om 'stoom af te blazen', de echte rol van spel in de ontwikkeling van een kind is veel genuanceerder. Spelen is een manier om te studeren en te leren en aldoende de intelligentie en sociale vaardigheden van een kind te ontwikkelen.

De voordelen van buiten spelen zijn legio. Kinderen die buiten spelen, worden gezonder, slimmer en socialer. Buiten spelen vermindert obesitas bij kinderen (link), draagt bij aan cognitieve, sociale en emotionele ontwikkeling en verbetert de taalvaardigheid (link).

Een van de grootste kritiekpunten op de huidige speeltuinen is hun standaardisatie. Gestandaardiseerde speeltuinen lijken misschien esthetisch en symmetrisch door de ogen van de ontwerper of ouders, maar het is onduidelijk hoe nuttig en plezierig ze zijn voor kinderen. Een recente studie uitgevoerd door het UMGG suggereert bijvoorbeeld dat kinderen mogelijk niet-gestandaardiseerde springstenen verkiezen, vergeleken met de bekende standaard springsteen van Aldo van Eyck (link). Aanvullende onderzoeken moeten uitwijzen of deze bevindingen op gaan voor meer spelelementen.

Het buiten spelen van een kind kan plaatsvinden in een speeltuin, maar ook in andere openbare ruimtes (straat, park, plein). Een geweldige stad om te spelen biedt zijn bewoners beide kansen. De elementen die hieronder worden beschreven, kunnen zowel in een speeltuin als in de 'gemeenschappelijke' openbare ruimte worden herkend en toegepast.



4 • Humankind

### Zintuiglijke beleving

Ervaring voor elk zintuig: zwaar en licht gewicht; nat en droog; koel en warm; geurbeleving (bijvoorbeeld die van modder, bloemen, etc.); donker en licht; texturen.

### Responsive

Elementen moeten kunnen worden aangepast aan de actie van het kind. Zand en water zijn bijvoorbeeld erg responsief.

### Variëteit aan elementen

Elementen moeten verschillende acties dienen: klimmen, zich verplaatsen, verbergen, verschillende hoogtes en afstanden.

### Samen spelen

De mogelijkheid om samen te spelen, klimmen, lopen, rennen en praten.

### Fantasie

Meer dan volwassenen kunnen kinderen fantaseren wanneer ze naar abstracte elementen kijken. Het stimuleren van fantasie is belangrijk voor de ontwikkeling van kinderen.

### Groen

De connectie met groene en natuurlijke elementen is goed voor de mentale en fysieke ontwikkeling van kinderen.

### Vormgeven van de ervaring

Beweegbare elementen zorgen ervoor dat kinderen hun omgeving zelf kunnen besturen, bouwen, vervangen en aanpassen.

### Verschillende niveaus

Van eenvoudig tot moeilijk; wanneer het kind een uitdaging onder de knie heeft, moet het zich niet vervelen maar naar de volgende kunnen gaan.

### Alleen spelen

Een kind moet alleen kunnen spelen, in halfverborgen of open gebieden.

### Water

Spelen met en in de buurt van water is prettig, educatief en heilzaam voor kinderen. Water is mysterieus en essentieel voor elk mens; het is niet gek dat kinderen er dol op zijn.

### Gezonde afstand

Wanneer kinderen en ouders ruimtelijk van elkaar gescheiden zijn, moeten ze elkaar snel kunnen bereiken en moet het kind in staat zijn om hun ouders te zien wanneer dat nodig is. Kinderen hebben de vrijheid nodig om fouten te maken, maar op een wijze dat de ouder voelt dat het kind veilig is.



# Rapport

Het formaat van het rapport is 19 x 25 cm (ets kleiner dan A4) waardoor er aflopend beeld gebruikt kan worden.


Het stramien van een rapport heeft vier kolommen. Er kan met de breedte van een kolom gevarieerd worden zolang het binnen dit basisstramien valt.

De foto's kunnen zowel aflopend, als binnen het stramien vallen. Er mag mee gespeeld worden, zoals hiernaast is te zien. Het plaatsen van de beelden onderin de pagina heeft de voorkeur. Hierdoor ontstaat rust.

Let op dat de witruimtes tussen de foto's - net als tussen de tekstkolommen - 4 mm is.

## Skatepark Westblaak



ROTTERDAM, THE NETHERLANDS



In most cities, planners locate skateparks tend at the outskirts of neighborhoods. The idea is to provide teenagers a place to skate while making sure neighbors won't complain about noise or nuisance. However, these parks are left empty more often than not. Many skaters like to see and be seen. They prefer to use central public spaces without skating elements, rather than isolated skateparks.


Rotterdam has taken the opposite approach: it has located a skatepark in the heart of the city, among shoppers, workers, and visitors. The skatepark acts like a stage, and visitors can either use the elements or sit around them and watch the action.

Mogelijke locaties: ....



## Vijverhofstraat

ROTTERDAM, NEDERLAND





Deze plek was ooit een verwaarloosde straat, maar onlangs omgebouwd tot een groene oase in Rotterdam. Dit project is een voorbeeld van hoe verschillende uitdagingen in één ontwerp zijn op te lossen. Dit pocketpark voegt groen toe aan de stad, pakt potentiële wateroverlast aan en biedt eenvoudige speelgelegenheden voor kinderen.

De springstenen naast de letters zijn een goed voorbeeld voor een niet-gestandaardiseerde speluitdaging, zoals voorgesteld in de studie van het Universitair Medisch Centrum Groningen. Alle stenen zijn geplaatste op verschillende hoogten en afstanden, en zijn zo aantrekkelijk voor kinderen van verschillende leeftijden. Wanneer de ZOHO-letters het gebied laten overstromen, blijven de stenen boven het waterniveau en bieden ze een nog spannender spel.

De ZOHO-letters zijn een slimme waterinstallatie die regenwater van nabijgelegen daken en gebouwen verzamelt. Het systeem wordt aangedreven door zonne-energie en is verbonden met de weersvoorspelling. Wanneer zware regenbuien naderen, geven de letters het opgeslagen water vrij aan het omliggende gebied zodat er weer plek is voor de opslag van nieuw hemelwater.

Mogelijke locaties: ....



Humankind • 15

# Google slides

---

Er is een Google slides bestand beschikbaar voor presentaties.

[https://docs.google.com/presentation/d/1PTH6ZIQOU-1QuW-u1hvlvw7\\_\\_VUifdKT-kibL3ebMN\\_X8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1PTH6ZIQOU-1QuW-u1hvlvw7__VUifdKT-kibL3ebMN_X8/edit?usp=sharing)



# Contact

---

Heb je vragen over de visuele branding?  
Neem dan gerust contact op.

**Humankind HQ**

Delftseplein 36  
3013 AA Rotterdam  
The Netherlands

Jorn Wemmenhove  
06.53 40 57 58  
jorn@humankind.city