



# ENGENHARIA DE SOFTWARE

MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL

# ÍNDICE

MARCA-----	02
Apresentação-----	03
Assinaturas-----	04
Cores Institucionais-----	05
Família Tipográfica-----	06
Reprodução da Marca-----	07
Proibitivos-----	08
Redução da Marca-----	08
Área de Segurança-----	09
Co-Branding-----	10
Versões Monocromáticas-----	11
Marca em Negativo-----	11
Marca em Boxe e Tarja-----	12
 PAPELARIA-----	 13
Cartão de Visitas-----	14
Timbrado-----	15
Envelope-----	16
 MÍDIAS-----	 17
Bolacha do CD-----	18
Capa do CD-----	19



# manual de identidade visual MARCA



## Apresentação.

Esta é a marca do curso de Engenharia de Software do Instituto de Informática da Universidade Federal de Goiás.

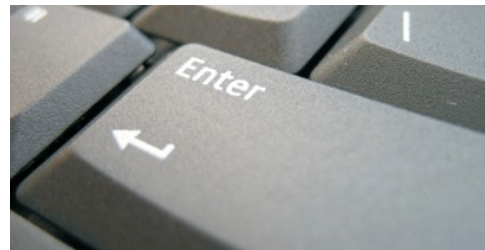
Ela é composta por elementos gráficos que representam a tecla "ENTER" acompanhada da inscrição "ENGENHARIA DE SOFTWARE".

Seu conceito é baseado em pesquisas que destacam a tecla "ENTER" como elemento comum à todo e qualquer software, pois independente do programa, ele pode ser iniciado e finalizado pressionando-se essa tecla. O "ENTER" desempenha o papel de confirmação através do qual, todo software lança mão na sua execução.

A predominância dos tons de azul e o preto fazem ligação da marca com as instituições à qual, em hierarquia, ela pertence (INSTITUTO DE INFORMÁTICA e UFG).



# ENGENHARIA DE SOFTWARE



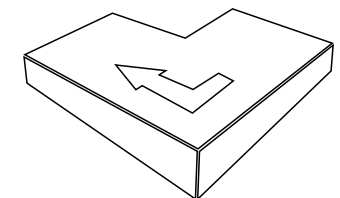
Marca do Instituto de Informática.



Marca da Universidade Federal de Goiás.



Tecla *ENTER* estilizada  
(esboço de projeção da marca)



## Assinaturas.

A marca pode ser apresentada em duas posições:

Vertical (PREFERENCIALMENTE) e Horizontal.

A apresentação da marca na posição Horizontal só deve ser feita quando não houver possibilidades da aplicação da mesma na posição Vertical, por exemplo na aplicação em Tarja (pág. 12) onde seu dimensionamento comprometa a visualização da marca.

Há ainda a possibilidade de apresentação do símbolo gráfico monocromático e em negativo isoladamente, desde que na composição geral do trabalho em questão seja apresentada a marca integral.

### Assinatura Vertical (PREFERENCIAL)



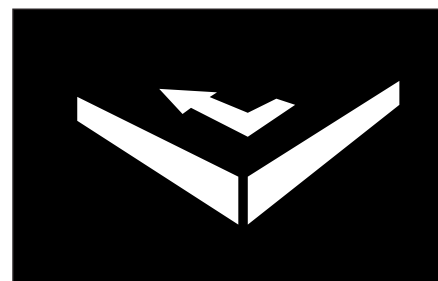
**ENGENHARIA  
DE SOFTWARE**

### Assinatura Horizontal



**ENGENHARIA  
DE SOFTWARE**

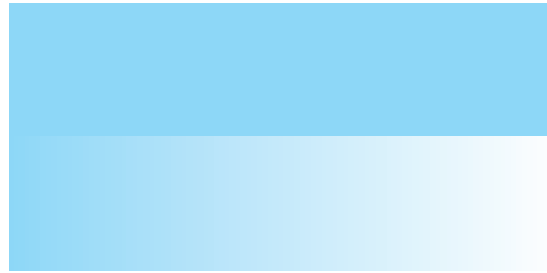
### Símbolo gráfico



# Cores Institucionais.

As cores que integram a marca  
Engenharia de Software são:

Azul Bios;  
Azul Script;  
Azul Java;  
Preto.



**AZUL BIOS**  
CMYK - C:40 M:0 Y:0 K:0  
WEB COLOR - #3399FF  
PANTONE (R) solide coated - 2905 C



**AZUL SCRIPT**  
CMYK - C:100 M:20 Y:0 K:0  
WEB COLOR - #0066CC  
PANTONE (R) solide coated - PROCESS BLUE C



**AZUL JAVA**  
CMYK - C:100 M:42 Y:27 K:27  
WEB COLOR - #003366  
PANTONE (R) solide coated - 308 C



**PRETO**  
CMYK - C:0 M:0 Y:0 K:100  
WEB COLOR - #000000  
PANTONE (R) solide coated - PROCESS BLACK C

## Família Tipográfica.

A família tipográfica à ser utilizada em aplicações para Identidade Visual do curso de ENGENHARIA DE SOFTWARE é a Lucida Sans Médium como Principal e suas derivações em Bold (negrito) e Itálico como tipografia Complementar. Ambas, tipografias atuais e e que possuem boa legibilidade.

O logotipo foi desenvolvido com a tipografia Futura Md BT em caixa alta.

O uso da família tipográfica está previsto para aplicações nos demais textos (anúncios publicitários, cartas, endereços de papelaria institucional, títulos e textos de formulários, etc.).

Arquivos de fontes em anexo.

Lucida Sans MÉDIUM - Alfabeto Principal

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890:.,?!

Lucida Sans BOLD - Alfabeto Complementar

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890:.,?!

Lucida Sans ITÁLICO - Alfabeto Complementar

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890:.,?!*

## Reprodução da Marca.

A consolidação de uma marca requer sempre o uso correto de todos os seus elementos. Para aplicar a marca ENGENHARIA DE SOFTWARE em qualquer meio, solicite sempre um arquivo eletrônico. A tentativa de redesenhá-la pode comprometer a qualidade da marca.

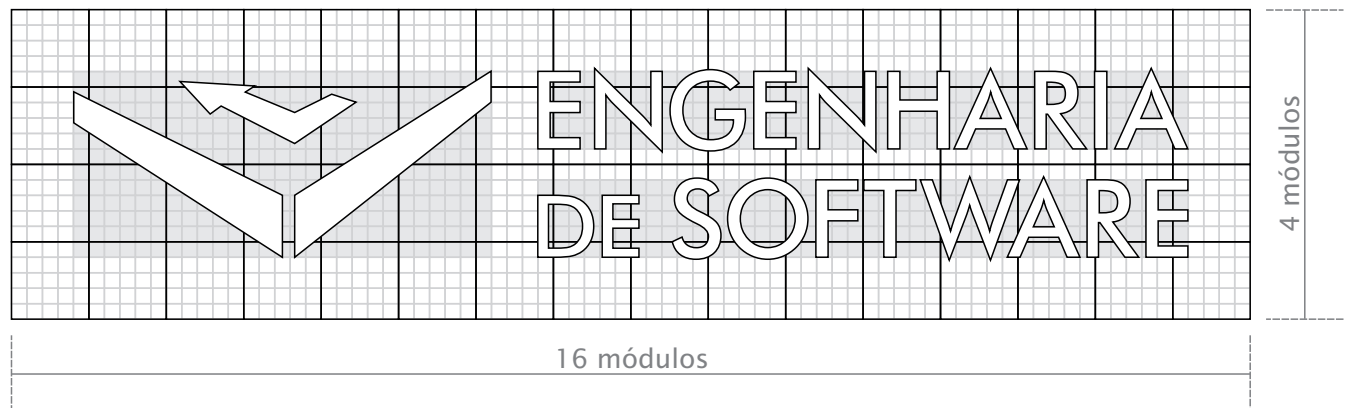
Somente no caso de total impossibilidade de uso dos meios de reprodução eletrônica deverá ser utilizado o diagrama ao lado, no qual a retícula de módulos quadrados orienta na construção do símbolo e espaçamento do logotipo.

Ainda na tentativa de assegurar a fidelidade, caso haja necessidade de reconstrução da marca, cada módulo foi subdividido em outros 25 módulos.

Diagrama da Marca - Assinatura Vertical



Diagrama da Marca - Assinatura Horizontal





## Proibitivos.

A marca não deve ser alterada, seja nas suas cores, diagramação ou proporções. Ao lado figuram alguns erros que podem ocorrer. Comparando com a marca original, verifique os usos incorretos e se assegure de que a marca ENGENHARIA DE SOFTWARE nunca seja alterada.

A definição de padrões de preenchimento de fundo encontra-se no item MARCA EM BOXE E TARJA (pág.12).

### Aplicações Corretas



### Aplicações Incorretas



Alteração das cores



Alteração do Logotipo



Alteração das proporções



Alteração das dimensões

## Redução da Marca.

Recomendamos como limite de redução da marca ENGENHARIA DE SOFTWARE, para impressões em off-set, as medidas especificadas ao lado. A sua redução além desse limite comprometerá a leitura da marca.

### Redução máxima - Assinatura Vertical



### Redução máxima - Assinatura Horizontal



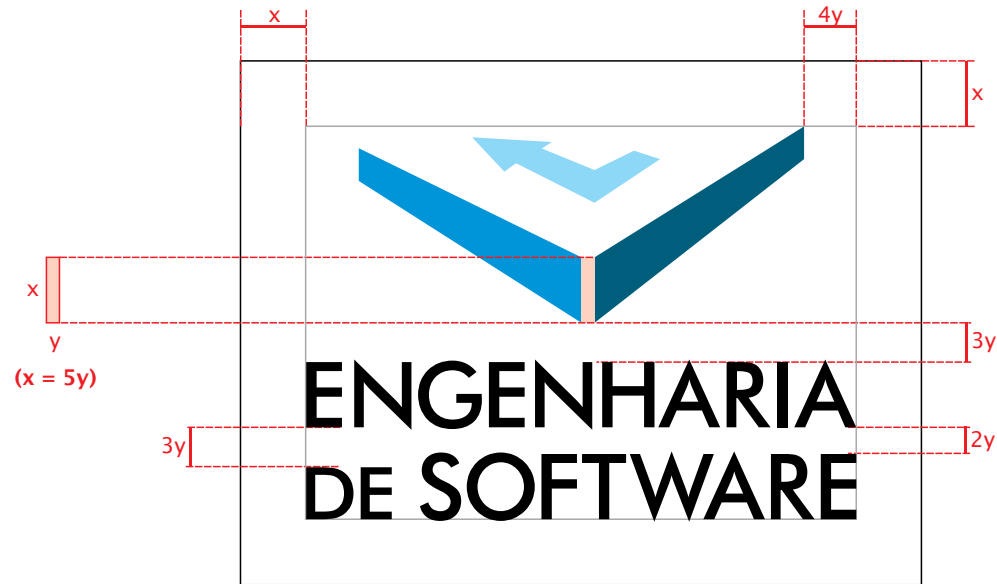
## Área de Segurança.

Para preservar a integridade e legibilidade da marca, deve ser resguardado um perímetro ao redor da mesma, livre de interferência de outros elementos gráficos.

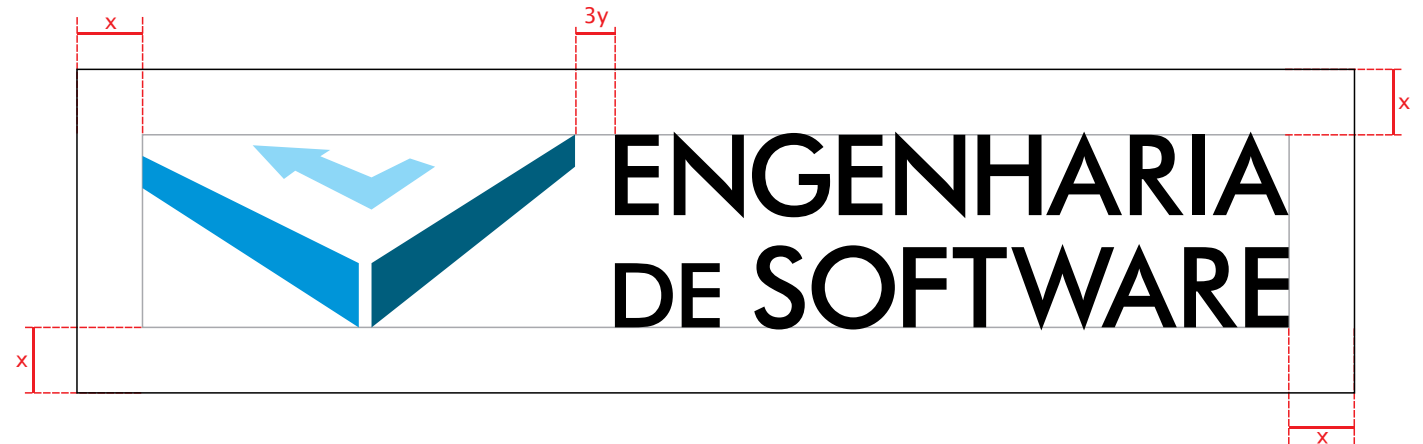
Esse espaço deve ser proporcional ao tamanho da marca. E para isso, foi desenvolvido a normatização através de um sistema modular onde o módulo de referência é o espaço vazio entre os dois maiores elementos gráficos que compõem a marca.

Esse módulo serve também para dimensionar as distâncias entre os elementos gráficos e o logotipo da marca.

### Área de segurança para marca vertical



### Área de segurança para marca horizontal

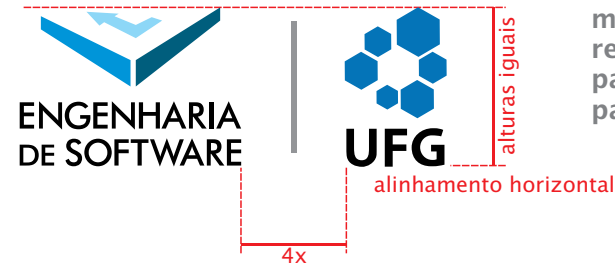


## Co-Branding.

Por se tratar de um curso estabelecido por hierarquia em um instituto de Ensino e em uma Universidade, e prevendo ocasiões em que sua marca deverá interagir com as marcas supracitadas - como por exemplo a produção de um material promocional de um evento realizado pelo curso Engenharia de Software com o apoio institucional da UFG - foi desenvolvido uma *Co-Branding*.

*Co-Branding* é a sistematização para interação entre marcas que colaboram entre si.

### Co-Branding UFG/ES\*



marca secundária: cor original  
redução mínima: 57mm na largura  
passível de aplicação em negativo  
passível de aplicação monocromática

### Co-Branding UFG/ES/II\* horizontal



marcas secundárias: preto 50%  
redução mínima: 75mm na largura  
passível de aplicação em negativo  
passível de aplicação monocromática

### Co-Branding UFG/ES/II\* vertical



marcas secundárias: preto 50%  
redução mínima: 30mm na largura  
passível de aplicação em negativo  
passível de aplicação monocromática

\*ES - Engenharia de Software







\*II - Instituto de Informática

## Versões Monocromáticas.

Caso haja limitações quanto ao número de cores disponíveis em um determinado processo de impressão ou gravação, podem ser empregadas as versões monocromáticas da marca respeitando a correspondência das cores aqui especificadas.





### Versão monocromática (em escala)



azul java		>		preto 90%
azul script		>		preto 60%
azul bios		>		preto 30%

### Versão monocromática (chapado)



azul java		}	>		preto 100%
azul script					
azul bios					

## Aplicações em Negativo.

A aplicação da marca em negativo só deverá ocorrer em fundos com as seguintes cores institucionais:  
Preto;  
Cinza (com percentual de preto maior ou igual a 60%);  
Azul java.

### Aplicação em Negativo



Negativo sobre fundo preto



Negativo sobre fundo cinza (preto 60%)



Negativo sobre fundo azul java

## Marca em Boxe e Tarja.

Sempre que for necessário aplicar a marca na versão positiva sobre fundos que prejudiquem de alguma forma a sua leitura — cores que não sejam as institucionais — o melhor recurso será a utilização de um Boxe ou Tarja branca de forma a preservar a sua leitura.

Está previsto para medidas do Boxe e Tarja um espaçamento pouco menor que o descrito no item Área de Segurança (*pág. 09*). Para isso foi normatizado um padrão de medida correspondente onde o menor espaço para margem do Boxe e Tarja é a altura da letra 'D' do logotipo. Chamamos à essa medida de 'Z'.

Na utilização de Tarjas, embora não seja proibitivo a aplicação da marca em assinatura vertical, é aconselhado utilizar-se preferencialmente a assinatura horizontal.

### Boxe



### Tarja



A utilização da Tarja é passível da aplicação do recurso de transparência gradiente desde que a mesma seja aplicada no modo linear com ângulo de transição de transparência 0° e que o avanço da transição não ultrapasse a área de segurança da marca, ou seja, onde ela aplicada não deverá apresentar transparência da tarja sobre o fundo.



área livre de transparência

início do gradiente



# manual de identidade visual

## PAPELARIA



## Cartão de visitas.

Deverá ser produzida uma faca especial para recorte dos cartões de visitas a fim de conferir um formato diferenciado que remeta à tecla **ENTER**.

### Especificações da composição:

#### FRENTE

fonte: Lucida Sans Normal  
nome: corpo 10  
e-mail: corpo 7  
endereço eletrônico: corpo 7  
demais informações: corpo 8  
cor do texto: azul java  
cor do fundo: negativo (branco)

#### VERSO

cor do fundo: azul java  
cor do elemento gráfico: branco

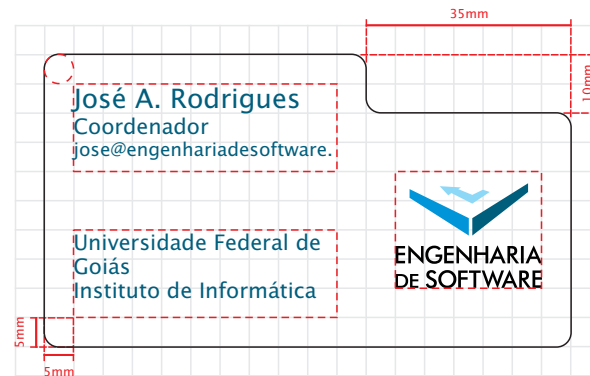
### Especificações da impressão:

papel couchê 250g  
tamanho 9cmx5cm  
acabamento em BOPP com verniz localizado sobre a marca na frente e o elemento gráfico no verso.

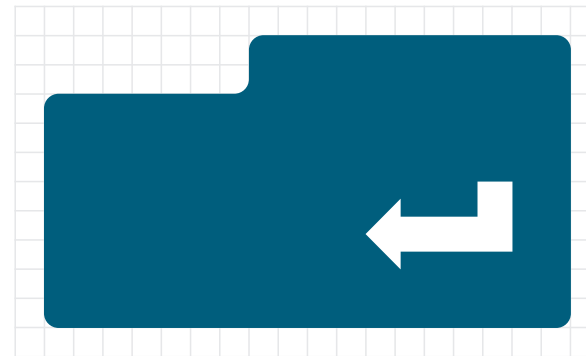
Arquivo para impressão em anexo.

## Construção do cartão de visitas

### frente



### verso



### cartão de visitas em tamanho real



# Timbrado.

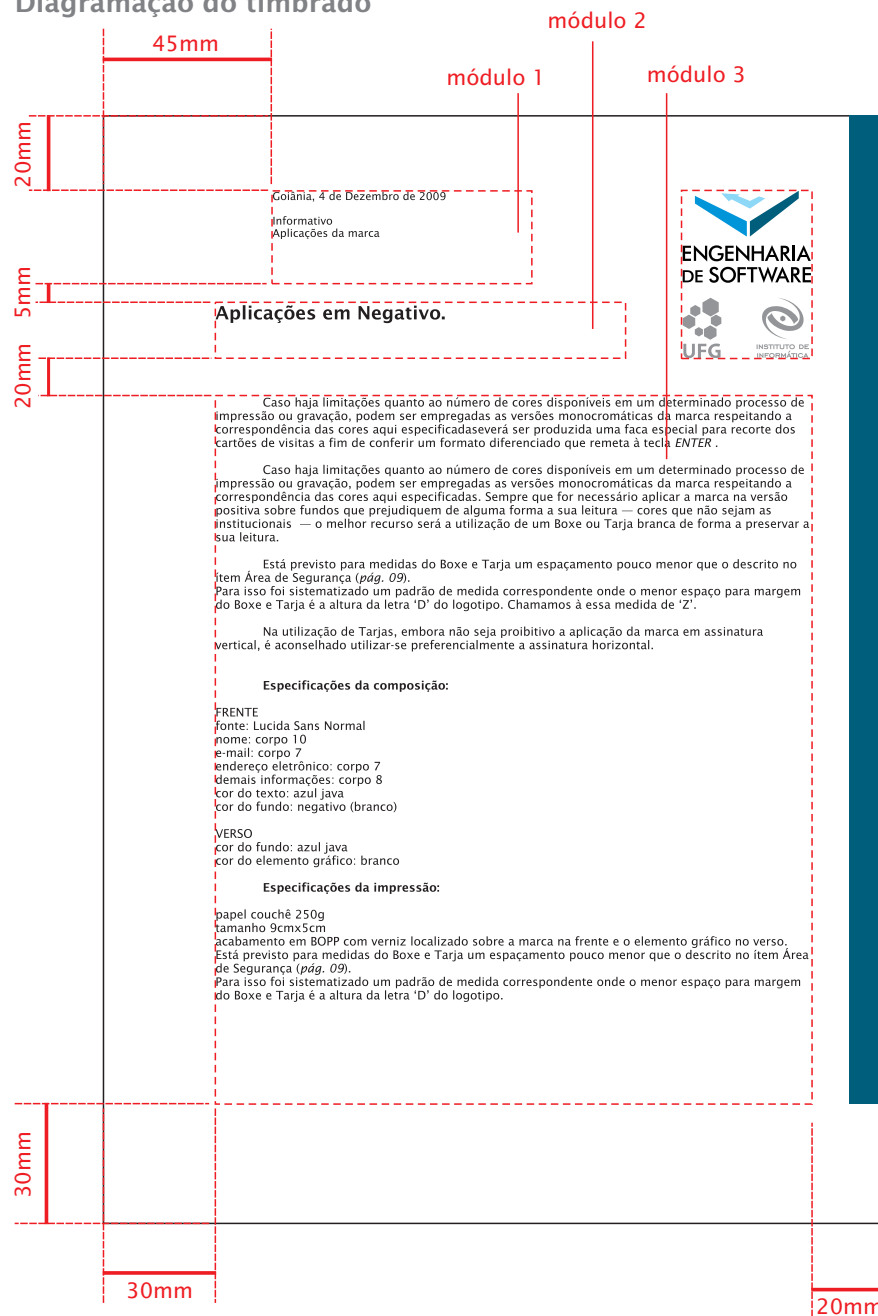
O timbrado deverá ser impresso no papel sulfite 90g formato A4 (210mmx297mm) e formato Ofício (215,9mmx355,6mm).

Para melhor disposição e visibilidade do conteúdo exibido no timbrado, recomenda-se formatar os textos obedecendo essa diagramação:

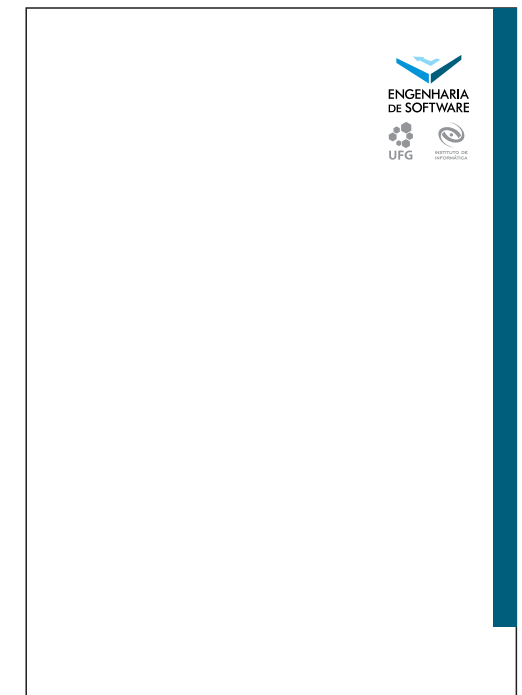
fonte: Lucida Sans  
módulo 1(cabeçalho) : corpo 10  
módulo 2 (título): corpo 14 negrito  
módulo 3 (texto): corpo 12

Arquivo para impressão em anexo.

## Diagramação do timbrado



## Timbrado





## Envelope.

O envelope deverá ser impresso no formato 10 (241,3mmx104,902mm).

### Etiquetas

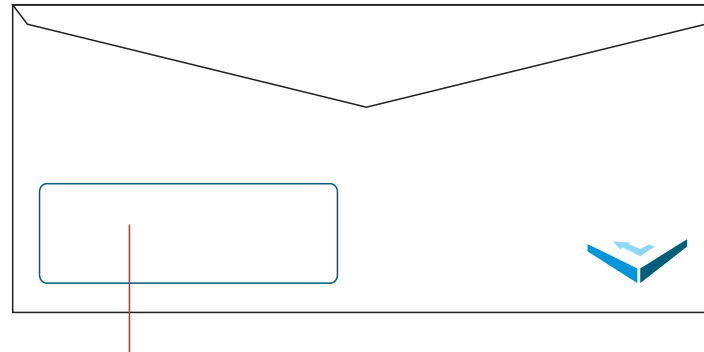
A etiqueta deverá ser auto-adesiva de código 6082 (101,6mmx33,9mm).

O texto à ser impresso na etiqueta deverá ser diagramado com fonte Lucida Sans corpo 10 em preto.

Arquivo para impressão em anexo.

### Envelope

#### frente



área destinada à aplicação da etiqueta com informações do destinatário

#### verso



### Envelope aberto



# manual de identidade visual

MÍDIAS



## Bolacha do CD.

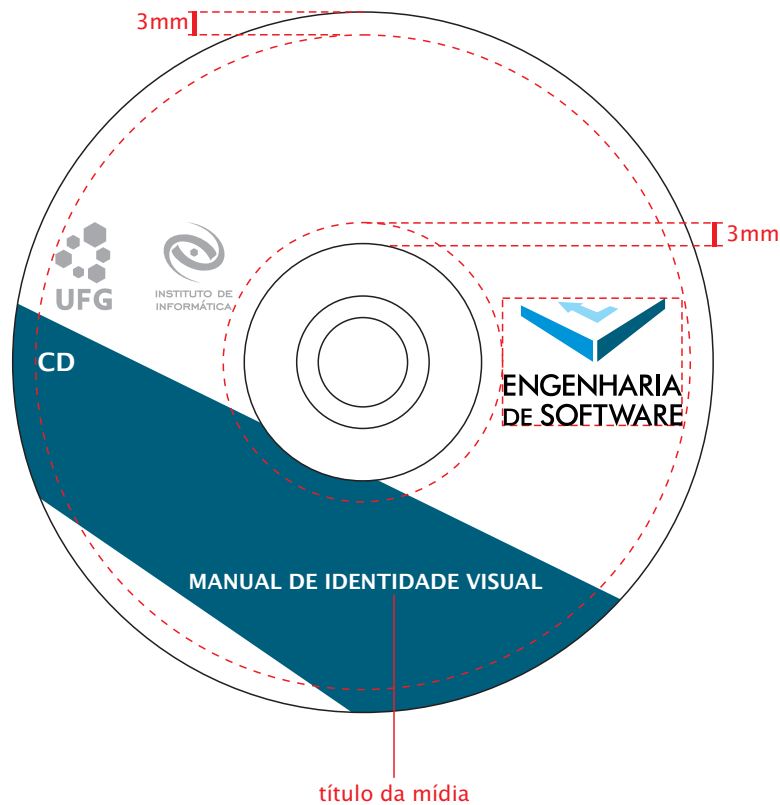
Os CDs e DVDs serão diferenciados pela cor da faixa transversal que no caso do CD será azul java e terá a inscrição 'CD' em negativo, e para DVDs a faixa será azul bios e terá a inscrição 'DVD' em negativo.

Somente o título da mídia deverá ser impresso no CD, ficando reservado um espaço na Capa do CD (pág. 19) para disposição de informações sobre o conteúdo da mídia.

O título da mídia deverá ser diagramado em fonte Lucida Sans negrito, caixa alta corpo 10 e não deverá ultrapassar a área de impressão da faixa (caso o título seja maior que a área disponibilizada, o corpo de texto poderá ser reduzido para no máximo 8).

Arquivo para impressão em anexo.

CD



DVD



## Capa do CD.

As capas de CDs e DVDs serão diferenciadas pela cor da faixa transversal que no caso do CD será azul java, e para DVDs a faixa será azul bios .

### VERSO:

Informações sobre o conteúdo da mídia com a fonte Lucida Sans, corpo 10 (podendo ser reduzido para até corpo 8 no caso de incompatibilidade de espaço);  
*Co-Branding* vertical ;  
Créditos (fonte Lucida Sans, corpo 6, preto).

### LOMBADA

Título da mídia (preto);  
Nome do Curso (branco);  
Nome da instituição (preto),  
ambos com fonte Lucidas sans, corpo 8 e caixa alta.

### CAPA

A capa só deverá conter, a nível de informação, a marca ENGENHARIA DE SOFTWARE e o título da mídia com fonte Lucida Sans, corpo 12, branco e em caixa alta .

Arquivo para impressão em anexo.

## Diagramação da capa de CD



