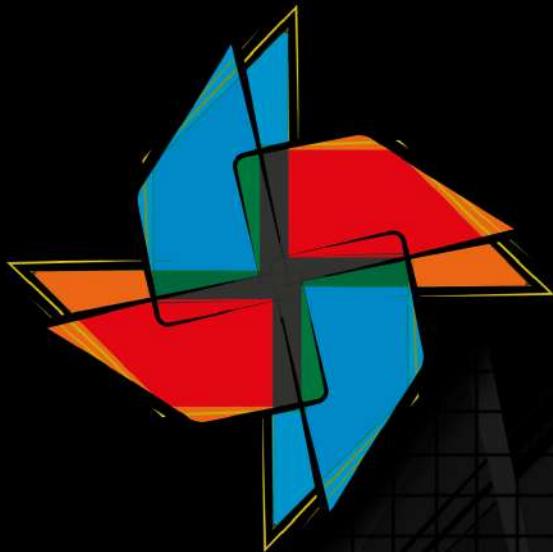


Manual de Identidade Visual



diagonalgames

Índice

Índice

- 1 Introdução
 - 1.1 Diagonal Games
 - 1.2 Uso do Manual
 - 1.3 Elementos
 - 1.4 Concepção da Identidade Visual
- 2 Marca
 - 2.1 Construção do Símbolo
 - 2.2 Tipograma
 - 2.3 Logotipo
 - 2.4 Cores Institucionais
 - 2.5 Padrão Cromático
 - 2.6 Associações
 - 2.7 Área de Proteção
 - 2.8 Variações Tonais
 - 2.9 Tamanhos Mínimos
 - 2.10 Usos Especiais
- 2.11 Comportamento Cromático
- 2.12 Família Tipográfica
- 2.13 Assinaturas
- 2.14 Diagramações
- 3 Aplicações
 - 3.1 Cartão de Visitas
 - 3.2 Papel Timbrado
 - 3.3 Envelope Ofício
 - 3.4 Envelope Saco
 - 3.5 CD

1

Introdução

Introdução

A identidade visual é o conjunto de elementos visuais , que representam de forma sistematizada o nome, idéia, valores ou serviços da empresa, tornando-se visível e reconhecida pelo público.

A normalização da identidade visual é essencial para fixação da marca. Este manual tem como principal função estabelecer este conjunto de normas.

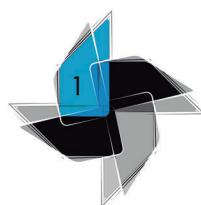
1 . 1

A Diagonal Games *Introdução*

A Diagonal Games

É uma empresa desenvolvedora de jogos para celular e tablets que já está a 6 anos no mercado .

Instituída em 2005, a empresa tem como valor oferecer o melhor de maneira fácil aos seus clientes. Acompanhando sempre as novidades tecnológicas, como os lançamentos de celulares e outras plataformas portáteis.



1.2

Uso do Manual

Introdução

Uso do Manual

A normatização de um Projeto de Identidade Visual se dá através do Manual de Identidade Visual, onde estão dispostos todos os estudos de construção e aplicações da marca. O objetivo do manual é fornecer recursos para que os elementos estruturais do Projeto de Identidade Visual sejam aplicados corretamente em todos os níveis de informação nas quais a instituição o utiliza. É importante que todas as normas estabelecidas no manual sejam seguidas corretamente para que os elementos visuais da identidade sejam aplicados de maneira consistente. As recomendações, especificações e normas geralmente tratam de:

- Explicar a lógica construtiva da marca e dos elementos que a compõem.
- Estabelecer variações formais da marca (assinaturas vertical/horizontal).
- Explicar a organização dos elementos que compõem a marca em cada variação formal (símbolo, logotipo e designações).
- Estabelecer as dimensões mínimas de reprodução para preservar a legibilidade em função de cada um dos diversos meios de reprodução gráfica, assim como nas diversas mídias disponíveis no mercado.
- Indicar as especificações técnicas das cores utilizadas na marca, para garantir a fidelidade da cor em cada um dos diversos meios de reprodução.
- Demonstrar algumas situações de aplicação da marca a serem evitadas.



1.3

Elementos

Introdução

Elementos

A Diagonal Games depende do uso de alguns elementos para sua identificação, são eles:



Símbolo

diagonalgames

Tipologia



Cores



1.4

Concepção da Identidade Visual

Introdução

Concepção da Identidade Visual

Diversos estudos e testes resultaram na estilização de um cata-vento como símbolo da empresa, com a predominância de linhas retas, transmitindo a seriedade e segurança que a empresa carrega em sua história.

A escolha deste objeto foi devido a relação de movimento e leveza. Movimento, pois a empresa move-se conforme a tecnologia, trazendo a leveza de um objeto simples movido pelas forças da natureza.

O uso de cores mais vivas exaltou suas referências vinculadas ao entretenimento, seu produto chave.



2

Marca

Marca

A marca padrão deve ser usada em todas as situações, exceto naquelas em que sua aplicação não for possível, quando serão empregadas aplicações alternativas.

Esta se apresenta em três versões que podem ser tomadas como originais. São elas: Vertical1, Vertical 2, e Horizontal. A decisão sobre o momento de aplicação de cada uma fica em aberto, desde que sejam obedecidas as leis de aplicação da marca.

2.1

Construção do Símbolo

Marca

Construção do Símbolo

A relação de proporção entre a largura e a altura do símbolo é de 2 quadrados de altura para 2 quadrados de largura.

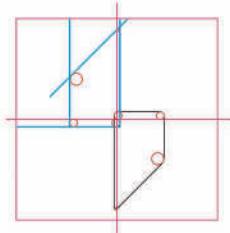
Por se tratar de um logo com muitos detalhes, optou-se pela simples indicação das proporções do símbolo, que tem como base as várias rotações das pétalas verticais, e que devem ser rigidamente obedecidas, conforme esquema a seguir:



2.1

Construção do Símbolo

Marca

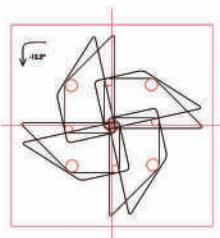
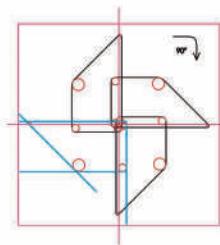


Formação A

Esquema das pétalas Verticais: Superior e Inferior, intercaladas e com arredondamento nos cantos.

Formação B

Reprodução da Formação A, com rotação de 90°, que forma as pétalas horizontais e completa a estrutura base (1º plano) do símbolo.

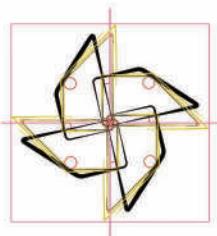
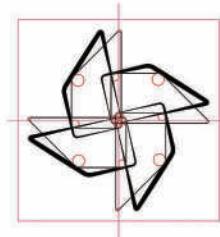


Formação C

O 2º plano do símbolo é resultado da Formação A+B, com rotação de -12,5°.

Estilização 1

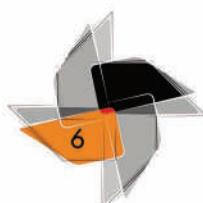
Formação C (2º Plano) tem traços estilizados, e com aplicação às cores, tem a sua convertida para branco.



Estilização 2

Sobreposto ao 1º Plano é estilizado a Reprodução da Formação A, com traços que dão efeito de movimento ao símbolo.

A construção dever ser feita em plataforma digital de desenho de alta precisão. Para mais detalhes, acesse os arquivos digitais de desenho vetorial deste manual.



2.2

Tipograma
Marca

Tipograma

O tipograma deve ser composto rigorosamente conforme esquema, com a fonte *Brie Light*, com iniciais minúsculas, a palavra “diagonal” em negrito e sem espaçamento entre as palavras.

diagonalgames

2.3

Logotipo
Marca

Logotipo

O Símbolo forma junto ao Tipograma o Logotipo da Diagonal Games.



diagonalgames



2.4

Cores Institucionais *Marca*

Cores Institucionais

Após diversos estudos, foi definido que o símbolo da Diagonal Games tivesse em sua composição oito cores diferentes, sendo que as três predominantes são dadas como as Cores Institucionais, tendo como base a sensação provocada por cada uma delas:

- *Laranja: Ativo; Serviçal; Comunicativo.
- *Vermelho: Dinamismo; Alegre; Divertido.
- *Azul: Tecnológico; Livre; Inteligente.

O bom funcionamento do sistema de identidade está sujeito à especificação de um código cromático. É importante que seja mantida uma unidade cromática em todo o sistema, tendo em vista que as cores sofrem alterações conforme o processo de impressão, superfície utilizada (papel, tecido, etc), fonte de luz e ambiente.

No esquema a seguir, estão representados os padrões cromáticos referentes às oito cores do logo em três escalas destinadas, sendo a PANTONE para impressos em cores especiais, a CMYK para impressos em seleção de cores e a escala RGB para aplicações eletrônicas (vídeo e web).

2.5

Padrão Cromático

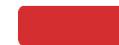
Marca

Padrão Cromático

Escala PANTONE



PANTONE 158 C



PANTONE 485 C



PANTONE 7461 C



PANTONE 639 C



PANTONE 348 C



PANTONE 3404 C

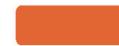


PANTONE Black C



PANTONE 426 C

Escala CMYK



c 8 m 73 y 89 k 0



c 13 m 96 y 92 k 0



c 93 m 38 y 13 k 0



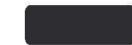
c 95 m 20 y 18 k 0



c 94 m 29 y 94 k 0



c 14 m 21 y 97 k 0



c 82 m 78 y 71 k 47



c 84 m 83 y 73 k 80

Escala RGB



r 198 g 110 b 50



r 178 g 48 b 38



r 44 g 121 b 174



r 17 g 139 b 184



r 50 g 125 b 72



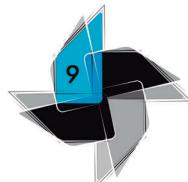
r 220 g 196 b 38



r 49 g 49 b 47



r 0 g 0 b 0



2.6

Associações

Marca

Associações

Os textos contidos na identidade visual não podem perder a leitura. Portanto, a aplicação pode variar de acordo com o material a ser produzido, visto que, em alguns casos, ela sofrerá uma redução maior do que a leitura dos seus elementos pode suportar.

Para esses casos, apresentamos três formas sintéticas para o seu uso. No uso de fundo preto é mostrado apenas um exemplo, mas se considera o mesmo critério para as ambas as formas.

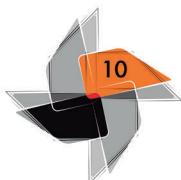
VERTICAL 1



VERTICAL 2



HORIZONTAL



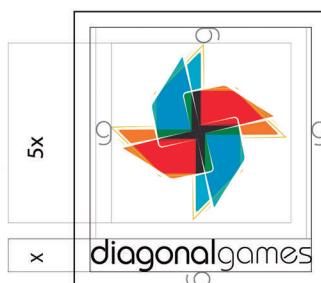
2.7

Área de
Proteção

Marca

Área de Proteção

A marca Diagonal Games deve ser aplicada em uma área livre de interferências ou margens - é a área de respiro a fim de valorizar a marca, evitando-se de qualquer elemento estranho ao logotípico como textos e ilustrações. Conforme esquema abaixo, deve ser respeitado uma área de proteção equivalente à espessura de uma letra "g" de cada lado da aplicação.



2.8

Variações Tonaís

Marca

Variações Tonaís

Foram elaboradas variações monocromáticas do Símbolo Gráfico, para melhor adequação da logomarca em aplicações mais simples.

MONOCROMÁTICO



MONOCROMÁTICO NEGATIVO



2.9

Tamanhos Mínimos

Marca

Tamanhos Mínimos

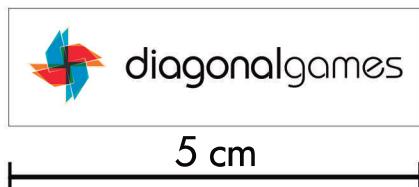
Para preservar a qualidade e identidade visual da Diagonal Games, foram estipulados limitações para aplicações da marca em tamanhos menores que o original.



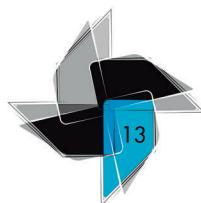
3 cm



5 cm



5 cm



2.10

Usos
Especiais
Marca

Usos Especiais

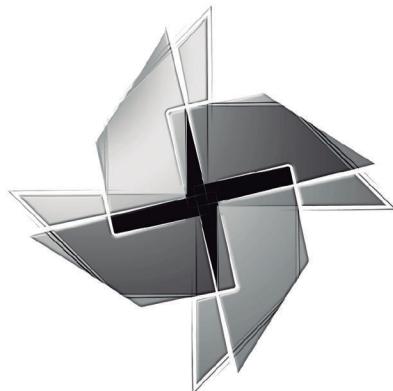
Indicamos aqui algumas possibilidades de aplicações:

Auto-Relevo



diagonalgames

Hot-Stamping



diagonalgames



2.11

Comportamento Cromático

Marca

Comportamento Cromático

Com objetivo de proporcionar maior impacto visual nas comunicações, a marca pode ser aplicada sobre fundos coloridos. Contudo, algumas precauções especiais devem ser tomadas a fim de garantir o destaque da marca.



Precauções com Cores Frias:
em fundo Roxo , Verde, e
Ciano, o contorno do 1º
plano é mantido branco, a
palavra “diagonal” em preto
e a “games” em branco
também, com exceção do
uso no Roxo, onde todo
texto (diagonalgames) ficará
em branco.



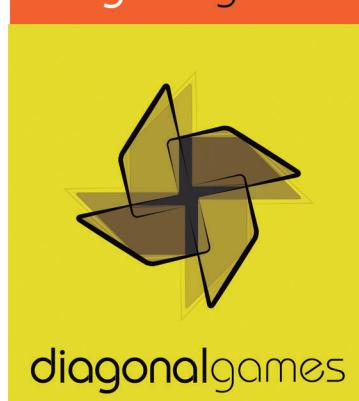
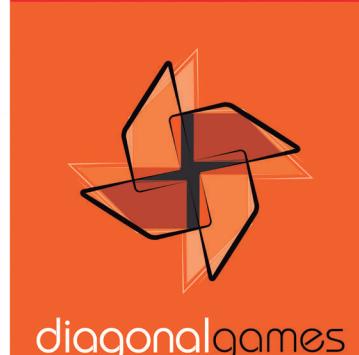
2.11

Comportamento Cromático

Marca

Comportamento Cromático

Precavações com Cores
Quentes: Vermelho, Laranja e Amarelo, onde contorno do 1º plano é mantido preto, a palavra "diagonal" em branco e a "games" também, com exceção do uso no Amarelo, onde todo texto "diagonalgames" ficará em preto.



2.12

Família Tipográfica

Marca

Família Tipográfica

A família de fontes Futura é a ÚNICA que deve ser utilizada na comunicação institucional e de produtos da Diagonal Games. As opções de fonte DENTRO da família podem ser escolhidas livremente de acordo com as necessidades da peça em questão.

Futura Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Futura Light Oblique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Futura Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Futura Book Oblique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Futura Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890



2.12

Família
Tipográfica

Marca

Família Tipográfica

Futura Bold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Futura Bold Oblique

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Futura Extra Bold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Futura Extra Bold Oblique

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7
8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Futura Heavy

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Futura Heavy Oblique

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2.13

Assinaturas

Marca

Assinaturas

O termo assinatura é utilizado para as combinações do símbolo com a tipografia. O sistema estabelece duas versões da assinatura principal (vertical e horizontal), sendo que no padrão vertical é proibido que a tipografia fique acima do símbolo, e no padrão horizontal, é proibido que a tipografia fique do lado esquerdo ao símbolo.



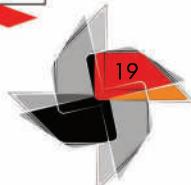
diagonalgames

diagonalgames



diagonalgames

diagonalgames



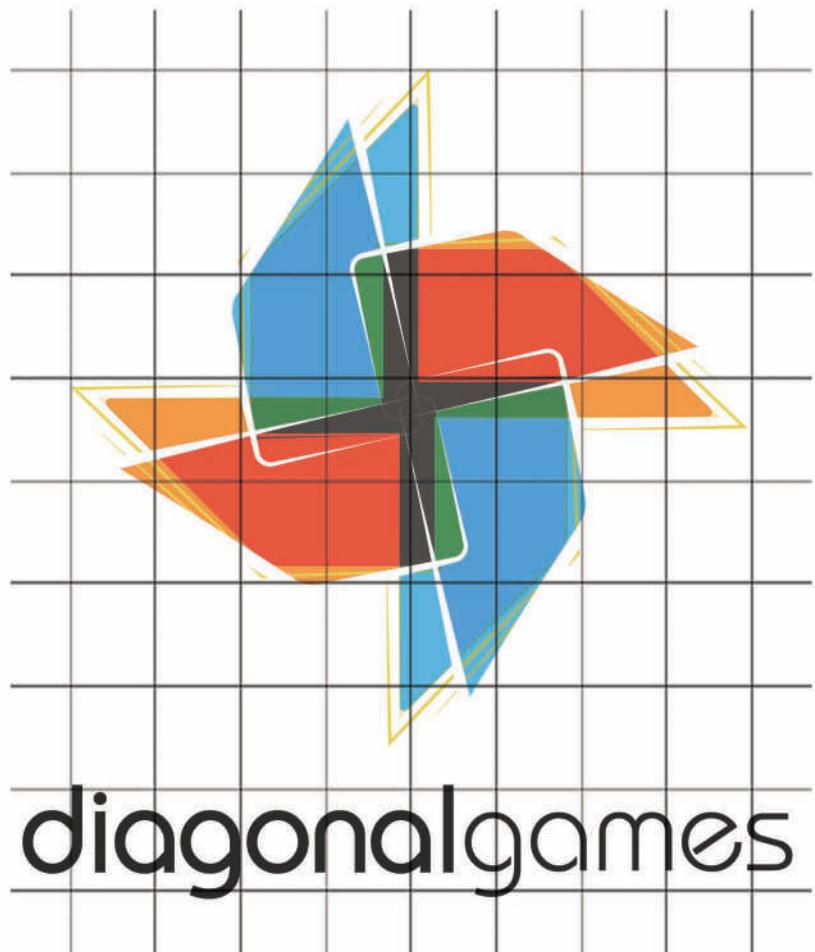
2.14

Diagramações

Marca

Diagramações

A disposição da marca sobre uma malha construtiva tem como objetivo orientar e facilitar uma reprodução exata da identidade, quando esta for reproduzida de forma manual, como em pinturas de parede.



3

Aplicações

Aplicações

A seguir, apresentam-se possíveis aplicações da marca para papelaria, material promocional. Essa aplicação contém diretrizes que devem ser seguidas para a conservação do caráter homogêneo da identidade visual da instituição.



3.1

Cartão de Visitas Aplicações

Cartão de Visitas

O cartão de visitas (90 mm X 50 mm) deve ser impresso em uma cor (padrão cromático institucional - escala pantone) sobre papel couché 180 g/m branco. Em impressora jato de tinta sobre papel sulfite 180 g/m branco, ou impressora laser papel couché de mesma gramatura.

Frente



Verso



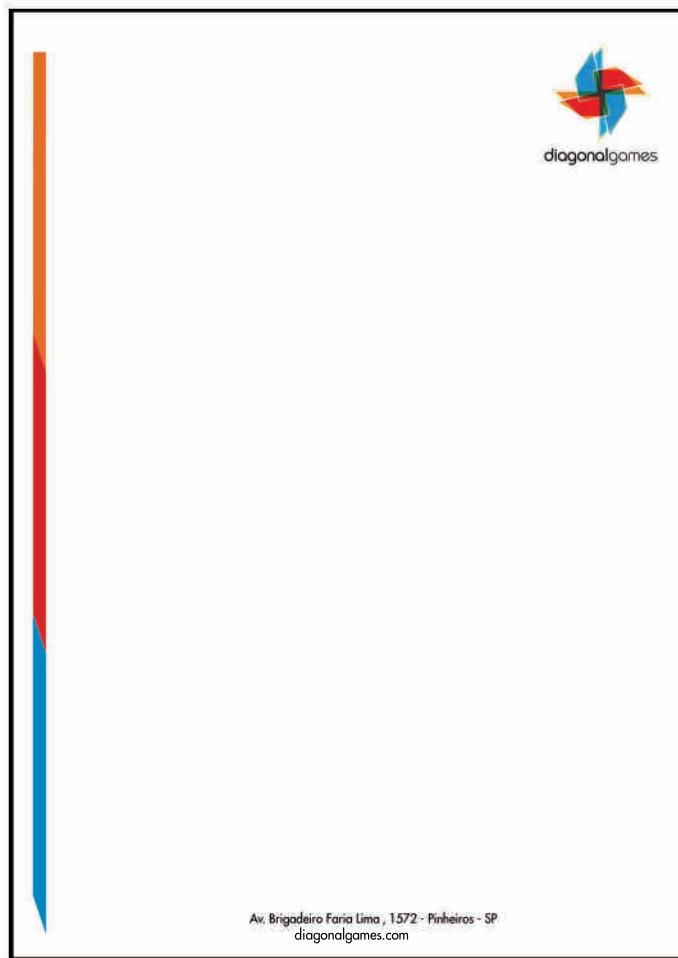
3.2

Papel Timbrado

Aplicações

Papel Timbrado

Tamanho real 210 mm X 297 mm (A4), o papel timbrado deve ser impresso na cor institucional sobre papel sulfite.



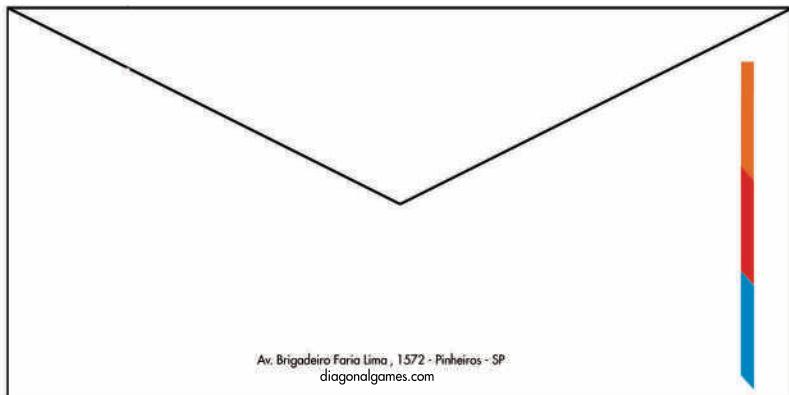
3.3

Envelope Ofício

Aplicações

Papel Ofício

Tamanho real 230 mm X 110 mm, o envelope para ofícios deve ser impresso em seu padrão cromático institucional sobre papel sulfite 90 g/m branco.



Av. Brigadeiro Faria Lima , 1.572 - Pinheiros - SP
diagonalgames.com

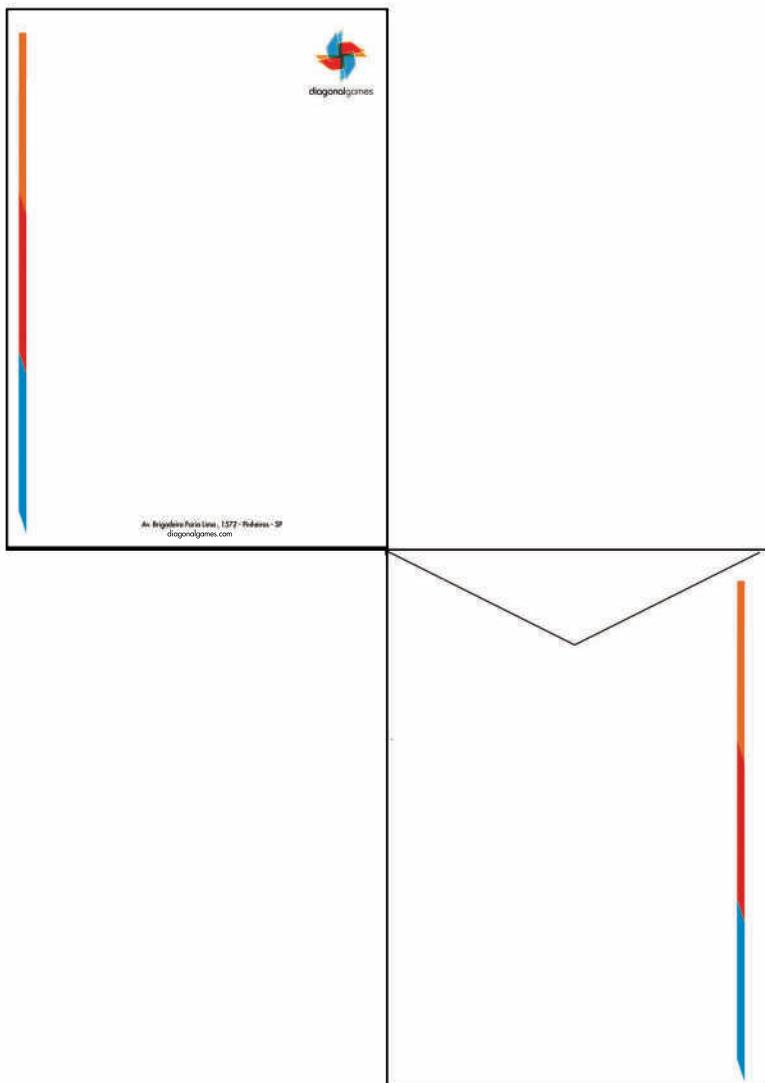
3.4

Envelope Saco

Aplicações

Envelope Saco

Tamanho real 230 mm X 300 mm, o envelope para ofícios deve ser impresso em seu padrão cromático institucional sobre papel sulfite 90 g/m branco.



3.5

CD

Aplicações

CD



Integrantes

Anderson de Almeida Rosa – RA: B089HH-7

Camila da Silva Soares – RA: B00IDH-5

Márcio Vitor – RA: B16121-3

Rodolfo Liranço – RA: B100FG-8

Tatiane Avansi Caires – RA: A788GI-0