



MANUAL DE NORMAS
v.2.0 - 04/06/2025

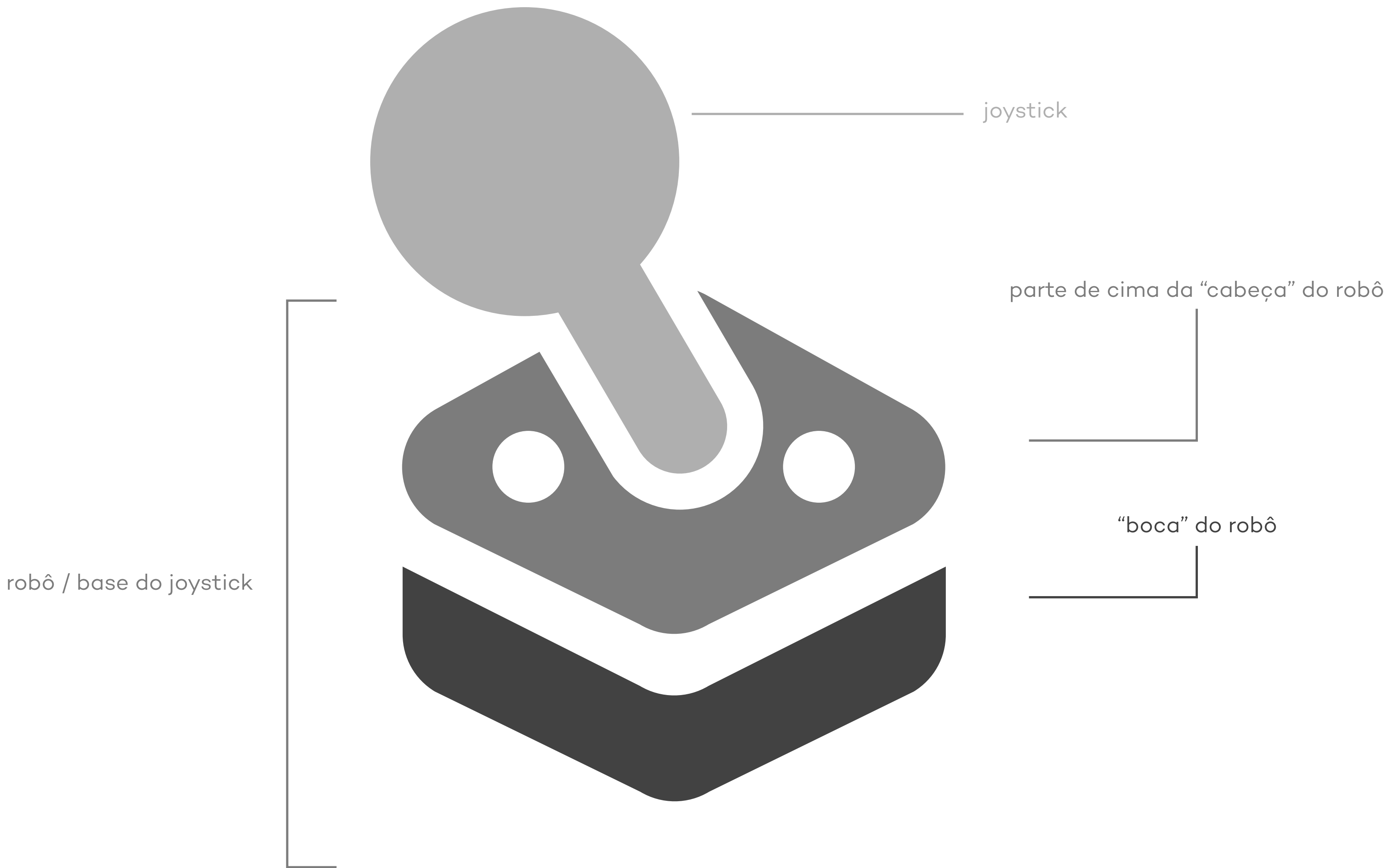
ÍNDICE

O Símbolo	3
A Marca	4
Margens	5
Património Cromático	6
Marca a B/W	7
Marca sobre fundos cromáticos	8
Usos Incorretos	9
Património Tipográfico	10



O SÍMBOLO

O símbolo do **ISEL Game Studios** foi projetado para refletir a essência do clube - os *videojogos* - através de um conjunto de elementos representativos desse tema, respeitando ainda a marca do **ISEL**. O seu design inspira-se no design clássico do joystick, que simultaneamente assume a forma de um robô. Os botões do joystick representam os olhos, enquanto que a divisão central cria a separação entre a “cabeça” e a “boca” do robô, reforçando a fusão entre tecnologia e entretenimento que caracteriza o clube.



A MARCA

A marca é constituída pelo nome do clube e pelo símbolo, tendo estes uma estrutura e relação fixa, não podendo esta ser modificada. A marca deve sempre seguir esta estrutura, não devendo ser representada de outra forma.

A marca pode ser representada pela versão completa, ilustrada à direita na alínea **a)**, ou apenas pelo símbolo, representado na alínea **b)**.

a)



b)



MARGENS

A marca precisa de espaço à sua volta de forma a garantir uma boa visibilidade. Para se definir este espaço, denominado de “margem”, foi utilizada a “bola” do joy-stick encontrada no símbolo.

Esta margem aplica-se tanto à versão completa, alínea a), quanto ao símbolo, apresentado na alínea .

a)



elemento definidor
da margem

b)



elemento definidor
da margem

PATRIMÓNIO CROMÁTICO

Para a relação entre a instituição do ISEL e o ISEL Game Studios ser mais evidente, a cor oficial escolhida foi o bordeaux, definida como Pantone 484C, a mesma que a cor oficial da marca do ISEL.

RGB: 229/ 23/ 43
CMYK: 0 / 97 / 82 / 0

RGB: 0/ 0/ 48
CMYK: 100/ 93/ 43/ 70

MARCA A B/W

Estas versões da marca devem ser utilizadas caso existam limitações no uso de cor, ou quando a marca seja aplicada em fundos cuja a visibilidade exija a utilização destas versões.

À direita:

a) versão a branco

b) versão a preto

a)



b)



MARCA SOBRE FUNDOS CROMÁTICOS

À direita estão apresentados exemplos da utilização da marca sobre fundos de diferentes cores e luminosidades. Estes exemplos devem ser utilizados com guia para as peças de comunicação.

A marca deve manter a cor oficial sobre fundos de cores análogas, como o amarelo e laranja. Em qualquer outra situação devem-se usar as versões a azul-escuro, ou branco, dependendo do luminosidade do fundo.

No caso do fundo ser a cor secundária (azul-escuro) deve-se utilizar a versão do logótipo em vermelho.



USOS INCORRETOS

As regras deste manual devem ser aplicadas em todos os casos, de forma correta e consciente. Quebrar as normas definidas é desfigurar a marca, resultando numa má representação da mesma.

Ao lado, estão alguns exemplos incorretos e não permitidos no uso da marca.

- a) distorção
- b) símbolo colorido com cor diferente do texto
- c) ordem incorreta
- d) omissão do símbolo



PATRIMÓNIO TIPOGRÁFICO

A tipografia oficial faz parte da identidade de uma marca, devendo esta ser usada em todo o material de comunicação.

Para qualquer desses materiais devem ser utilizadas apenas duas famílias tipográficas, apresentadas à direita. A família tipográfica AXIS Extra Bold deve ser usada apenas como título.

De acordo com o material de comunicação podem ser utilizadas outras famílias tipográficas, caso essas transmitam melhor a ideia principal desse material de comunicação.

MODERNIZ

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890**

Campton

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
,;:_-áâã!/?ç

Campton Bold

Campton Bold Italic

Campton Book

Campton Book Italic



Propriedade

ISEL Game Studios

Design

Gabriel Rei Teixeira

Realizado em Junho de 2025 (v.2.0)



GAME STUDIOS