

MANUAL

**DE IDENTIDADE
VISUAL**



SUMÁRIO

03 – Conceito

- 04 – Passado
- 05 – Presente

06 – Logotipo

- 07 – Símbolo
- 08 – Malha Construtiva
- 09 – Variações
- 10 – Área de segurança
- 11 – Variações
- 12 – Usos incorretos
- 13 – Redução máxima
- 14 – Aplicação sobre fundos instáveis
- 15 – Boas práticas de aplicação

16 – Grafismos

- 17 – Inspiração
- 18 – Aplicação

19 – Tipografia

- 20 – Tipografia oficial
- 21 – Aplicação textual

22 – Cores

- 23 – Paleta de Cores
- 24 – Boas práticas em relação às cores

25 – Aplicações

- 26 – Aplicações impressas
- 27 – Aplicações digitais

28 – Considerações finais

- 29 – Esse é o ponto de partida

CONCEITO



PASSADO

O mundo sempre foi dominado por quem tem mais conhecimento. Mesmo na idade média, os guerreiros mais fortes eram dominados por líderes que tinham conhecimento suficiente para empregarem essa força da maneira certa.

Esses líderes utilizavam esse conhecimento com um único propósito: dominar. Cidades, nações, pessoas, mercados. Com isso, garantiriam segurança e prosperidade para o seu reino.



PRESENTE

No presente ainda vemos a mesma estrutura, e quem tem informação e conhecimento é aquele que domina e garante a segurança e prosperidade daqueles à sua volta.

Mas para isso acontecer, a primeira coisa que esse indivíduo precisa dominar é esse conhecimento.

Através do ensino do conhecimento em programação, a Domina Dev formará os novos profissionais que dominarão o mercado developer.

Cada aluno será um agente do reino Domina Dev, que onde estiver estabelecerá uma base, capaz de fazer o reino avançar.

A Domina Dev dará toda a estrutura necessária para seus alunos dominarem a profissão developer e garantirem sua segurança e prosperidade.



LOGOTIPO

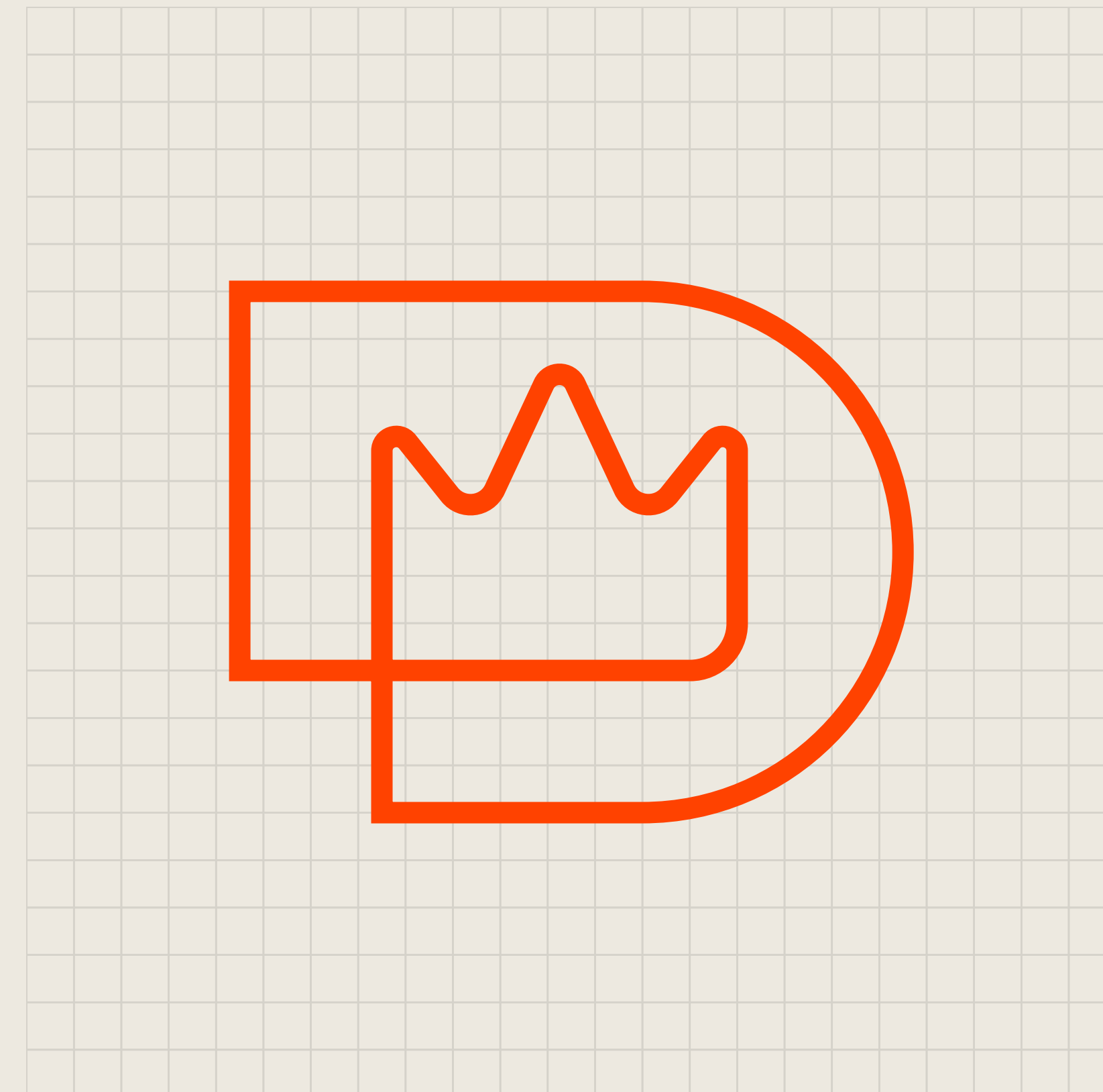


O símbolo é uma letra D, inicial do nome Domina, com uma coroa em seu espaço negativo central, que é ressaltada a partir do contorno da forma da letra D.



O logo foi construído utilizando o sistema de módulos, que consiste em utilizar quadrados perfeitos como unidade de medida para desenvolver as formas.

Caso haja a necessidade de criar ícones futuramente, o ideal é que se utilize da mesma lógica construtiva do logotipo.



O logotipo possui várias assinaturas visuais que visam facilitar sua aplicação em diferentes espaços.

Para áreas mais verticais, quadradas, circulares ou horizontais, uma de suas variadas formas pode se encaixar melhor.

Fica a critério do criador do layout escolher a que melhor se encaixa na composição.



A área de segurança é um espaço em torno do logotipo que deve ser respeitado em uma composição gráfica.

Deve-se evitar inserir informações de qualquer tipo nessa área tão próxima do logotipo, pois pode interferir na sua leitura e deixar a composição poluída e sem respiros.

Então, tudo que estiver próximo ao logotipo deve estar à distância mínima da altura do símbolo.

Para as outras versões do logotipo aplica-se o mesmo princípio.



Os logotipos devem ser utilizados apenas em suas formas originais, sem alterações. As versões já criadas foram feitas pensando em diversos tipos de aplicações. Uma delas irá satisfazer a necessidade do projeto.

Caso não, certifique-se de não acontecer nenhuma das descaracterizações da marca como mostrado ao lado.



A redução é o tamanho mínimo que o logotipo pode ser reduzido de forma que ainda mantenha a sua legibilidade.

A redução máxima para qualquer versão do logotipo é de 5mm de altura do símbolo, ou 14 pixels. Menor que isso a legibilidade estará prejudicada.



Nem sempre o fundo no qual o logo será aplicado permitirá sua clara legibilidade e compreensão, o que é um problema para a marca. Para isso existe a possibilidade de utilizar estratégias que facilitem essa legibilidade. Veja ao lado.

~~SOBRE ÁREA~~
~~INSTÁVEL~~



LOGOTIPO
COM BOX



BOX
EXTERNO



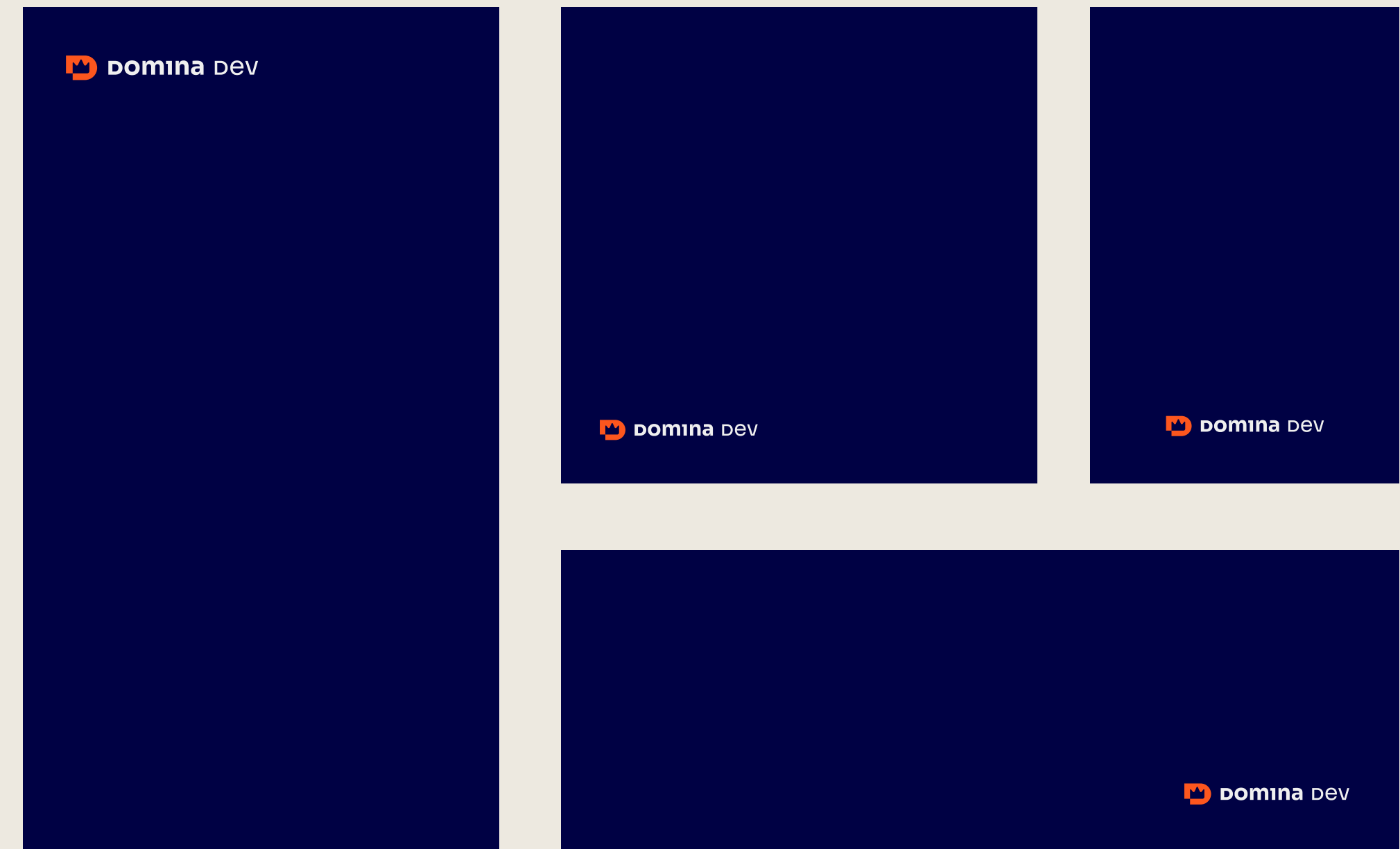
DEGRADÊS



Além de manter um bom contraste entre o logo e o fundo, procure não aplicar o logo em um tamanho exagerado. Uma boa proporção é o logotipo ocupar no máximo 10% do layout.

O logotipo é como uma assinatura, e seu foco não é chamar a atenção na composição, mas sim assiná-la. Então procure posicioná-lo nos cantos inferiores ou superiores. Por vezes pode centralizá-lo na parte inferior ou superior também, usando o bom senso.

Para aplicações que são focadas no logotipo, o tamanho pode ser maior, mas sempre de forma moderada, deixando respiros ao seu redor.



GRAFISMOS



Os grafismos vem para ampliar o universo da marca, fortalecer o conceito e gerar novas composições.

Neste caso foi criado um sistema visual baseado na endentação, que é o processo de organização e hierarquia dos códigos de programação.

Os grafismos criados não precisam seguir à risca o sistema de hierarquia, pois é um recurso mais visual do que técnico. Também cabe o bom-senso ao utilizá-los.

Endentação

```
35 self.debug = debug
36 self.logger = logging.getLogger(__name__)
37 if path:
38     self.file = open(os.path.join(self.dir, path), 'a')
39     self.file.seek(0)
40     self.fingerprints.update({path: self.file.read()})
41
42 @classmethod
43 def from_settings(cls, settings):
44     debug = settings.getboolean('DEBUG', False)
45     return cls(job_dir=settings.get('JOB_DIR', None))
46
47 def request_seen(self, request):
48     fp = self.request_fingerprints.get(request)
49     if fp in self.fingerprints:
50         return True
51     self.fingerprints.add(request)
52     if self.file:
53         self.file.write(f'{request}\n')
```

Grafismos Desenvolvidos

grafismos

Foi construído um sistema visual hierárquico

inspirado

nos layouts das páginas de códigos

autêntico

para abrir novos caminhos

Aqui podemos ver o uso em posts para instagram. Podem se originar tanto da vertical quanto da horizontal, e sair de qualquer um dos lados da página.

Deve seguir esse caminho em linhas retas, fazendo curvas de 90°, que podem ser reguladas conforme o layout.

Lembre-se: Não é para engessar, e sim para abrir possibilidades.



Outros Exemplos:



TIPOGRAFIA



A tipografia oficial da Domina Dev é a Sora. Uma tipografia moderna, com letras geométricas e que remetem às tipografias monoespaçadas usadas nos códigos de programação, mas com melhor legibilidade e estética.

Sora Thin
Sora Extra Light
Sora Light
Sora Regular
Sora Semibold
Sora Bold
Sora Extrabold

Sora Bold

A PRIMEIRA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Sora SemiBold

Conheça a história de Ada Lovelance.

Sora Light
ou Regular

A primeira linguagem de
programação foi criada por
Ada Lovelace em 1843. Ela usou

papel para escrever o primeiro
algoritmo para um computador,
pois não havia computadores na
época. Desde então, muitas
linguagens de programação foram
desenvolvidas e usadas para
diferentes propósitos.

CORES



AZUL

Na idade média era uma cor nobre que somente a realeza e pessoas da alta sociedade tinham acesso. Hoje uma cor que remete a tecnologia e confiança.

LARANJA

Cor quente, acesa, que vem para dar o tom de despojo, ação e dinamismo à marca. É uma cor oposta ao azul, buscando equilibrar a paleta de cores da marca.

Cores Principais

Hex: 000144
RGB: R0 G1 B68
CMYK: C100% M93% Y40% K54%

Hex: fc561e
RGB: R252 G86 B30
CMYK: C0% M76% Y78% K0%

Cores de Apoio

Hex: 8471e2
RGB: R132 G113 B226
CMYK: C63% M59% Y0% K0%

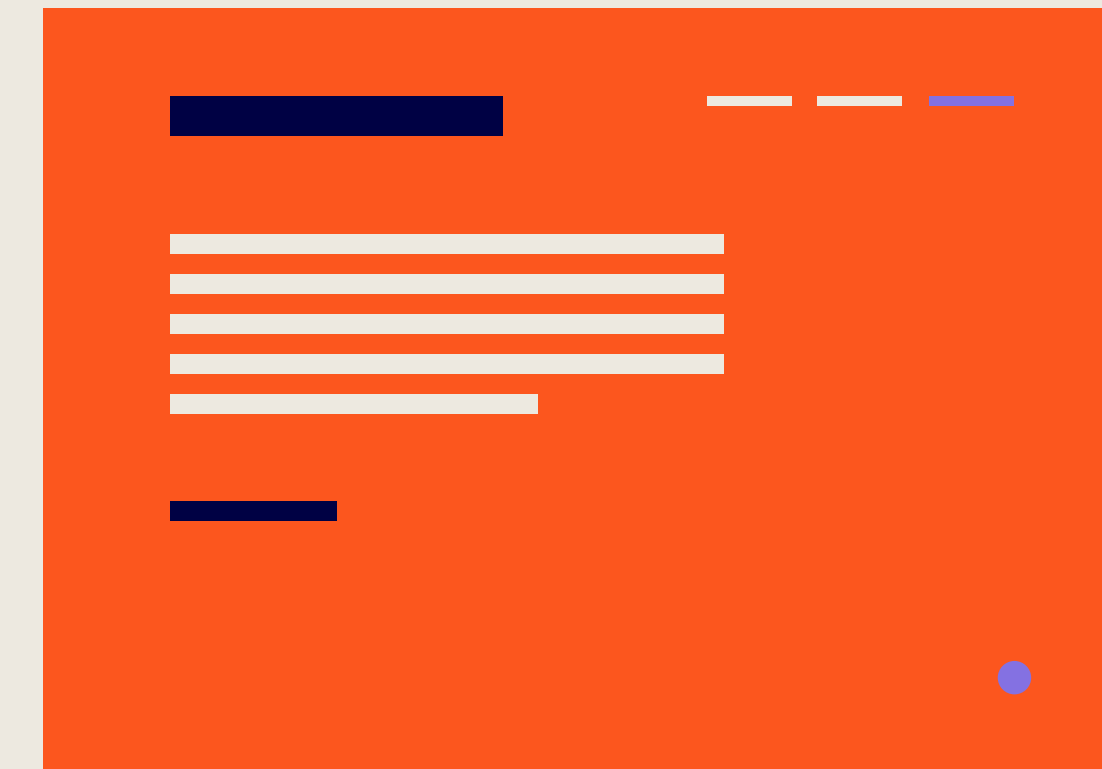
Hex: ede9e0
RGB: R237 G233 B224
CMYK: C9% M7% Y13% K0%

É importante ressaltar que o azul e laranja são cores opostas e fortes. Portanto deve-se tomar cuidado com o uso das duas juntas.

Quando o fundo for azul escuro, o laranja deve vir só em alguns destaques, e o restante das informações no tom pastel, Podendo ter algum ou outro elemento também no azul mais claro.

Quando o fundo for laranja, o azul escuro deve vir só em alguns destaques, e o restante das informações no tom pastel, Podendo ter algum ou outro elemento também no azul mais claro.

Não utilize o azul claro como cor de fundo, pois ele é apenas uma cor de apoio e não é neutro o suficiente para ser usado com um tom pastel.



O tom pastel é o melhor caminho como cor de fundo quando se quer um layout mais limpo em que será colocado muita informação textual. Os fundos de maior cor ficam melhor como destaques ou divisórias em informações titulares.

APLICAÇÕES



As aplicações para o mundo físico devem ser pensadas com cautela, concentrando-se em materiais que façam sentido para o universo do Developer.

A escolha de uma aplicação errada pode associar a marca a um contexto indesejado e enfraquecer o seu posicionamento.

É interessante ter apenas parte da identidade visual nos materiais, não é necessário ter todos os elementos em um único material, pois assim as peças se completam e o universo da marca fica mais interessante de se ver.

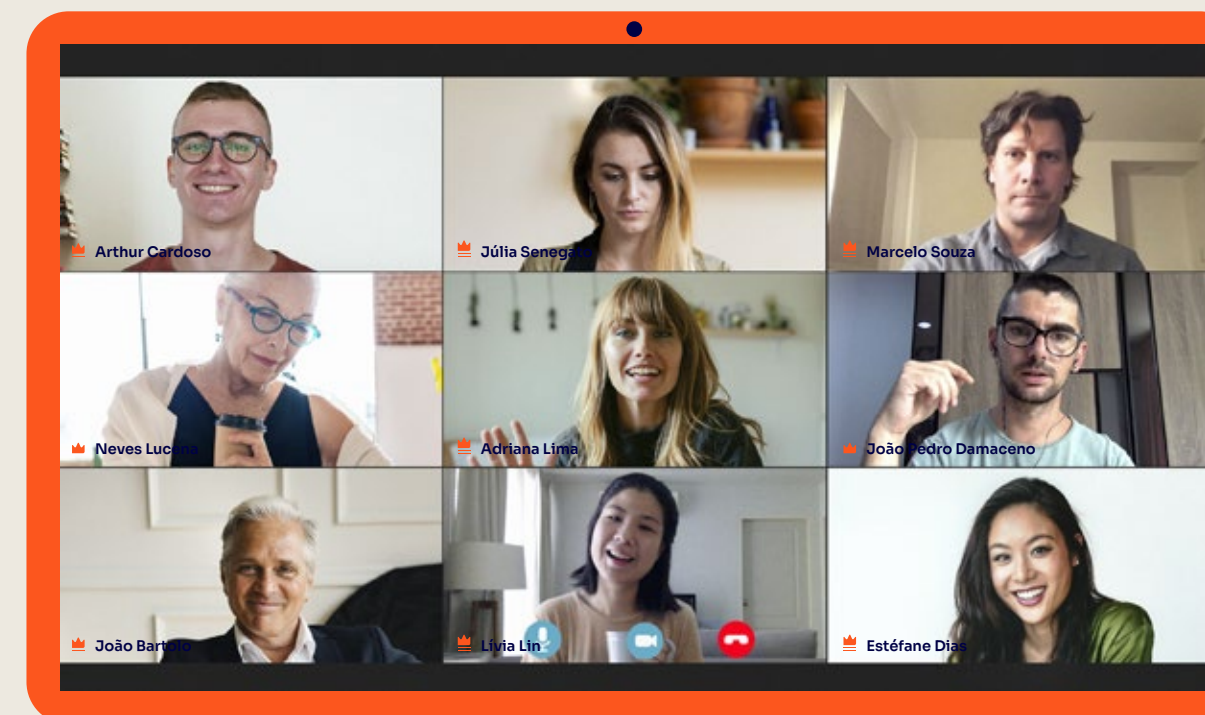


Os materiais digitais têm mais liberdade de composição já que são mais efêmeros e são facilmente substituíveis.

O estilo de design utilizado é o minimalismo, que utiliza apenas o que é essencial para comunicar a mensagem, acrescentando à isso os elementos da identidade visual.

Ao lado você pode conferir alguns exemplos dessas aplicações.

Como bom senso é possível sair parcialmente do minimalismo adicionando imagens ou texturas para passar diferentes sensações.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



A marca desenvolvida tem potencial de crescimento e grande aplicabilidade. Olhos atentos podem extrair o melhor do padrão criado e trazer perspetivas ainda não exploradas neste manual.

Isso é o que se espera de toda marca, que ela não permaneça imutável como foi criada, mas que evolua para aquilo que ainda não se imaginou.

Espero que possa fazer um bom uso deste material e que te traga bons frutos profissionais e pessoais.

Quando precisar de mim novamente, sabe onde me encontrar.

De seu amigo, Carlos Soares.

