

```
Dictionary<string, WorkerOperationModel> workerDictionar
workerOperationModel workerOperationModel;
WorkerOperationModel tempModel;
Dictionary<string, WorkerOperationModel> workerDictionar
int index = 0;

var groupedWorkers = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker)
    Select(group => new { WorkerCode = group.Key, WorkersData
var workedDaysGrouped = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker)
    Select(group => new KeyValuePair<string, int>(group.Key, g
    ToDictionary(x => x.Key, x => x.Value);

foreach (var worker in groupedWorkers)
{
    if (worker.WorkerCode != null)
    {
        tempModel = new WorkerOperationModel();
        _dataList = worker.WorkersData;
        index = 0;
        foreach (WorkerOperationModel workerData in _dataList)
        {
            tempModel.TonMoved += workerData.TonMoved;
            tempModel.Total += UtilsGeneral.GetDecimalValue((workerData
            if (index == 0)
            {
                tempModel.WorkerFullName = workerData.WorkerFullName;
                tempModel.Turn = workerData.Turn;
                tempModel.WorkerType = workerData.WorkerType;
                tempModel.CodeRate = workerData.CodeRate;
                index++;
            }
        }
        workerOperationModel = new WorkerOperationModel();
        workerOperationModel.WorkerCode = worker.WorkerCode;
        workerOperationModel.TonMoved = tempModel.TonMoved;
        workerOperationModel.Total = tempModel.Total;
        workerOperationModel.WorkerType = tempModel.WorkerType;
        workerOperationModel.CodeRate = tempModel.CodeRate;
    }
}
```



MicroData

Software Factory & Engineering

Manual de Identidad Institucional

Contenido

3 INTRODUCCIÓN

5 DISEÑO Y ESTRUCTURA

- 6 Imagotipo Oficial
- 7 Eslogan y Versiones Alternativas

8 NORMAS DE USO

- 9 Área Clara
- 12 Usos Correctos
- 14 Usos Incorrectos y Restricciones
- 16 Tamaño Mínimo

17 COLORES Y TIPOGRAFÍA

- 18 Gama de Colores Institucionales
- 19 Tipografía Institucional
- 20 Tipografía Auxiliar

21 APLICACIONES DE MARCA

- 22 Tarjeta Personal
- 23 Hoja Membretada
- 24 Folder
- 26 CD/DVD
- 27 Uniforme

El Manual de Identidad Institucional es el resultado de la actualización de la Imagen Institucional de MicroData. Es así como iniciamos un programa de Identidad Visual para fortalecer la comunicación tanto interna como externa de todas las acciones y proyectos correspondientes la compañía.

Este Manual es una guía con las normas básicas para el correcto uso de la marca en todos los casos y circunstancias. Tiene como fin recolectar los elementos de identidad gráfica de MicroData y la gama de aplicaciones de su uso más generalizado.

Las normas contenidas en este Manual deben respetarse y mantenerse constantes, a fin de reforzar y facilitar una única difusión y establecer la Identidad Visual de la marca.

```

var workedDaysGrouped = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker)
    .Select(group => new KeyValuePair<string, int>(group.Key, 8))
    .ToDictionary(x => x.Key, x => x.Value);

```

```

foreach (var worker in groupedWorkers)
{
    if (worker.WorkerCode != null)
    {
        tempModel = new WorkerOperationModel();
        _dataList = worker.WorkersData;
        index = 0;
        foreach (WorkerOperationModel workerData in _dataList)
        {
            tempModel.TonMoved += workerData.TonMoved;
            tempModel.Total += UtilsGeneral.GetDecimalValue(workerData.TonMoved);
            if (index == 0)
            {
                tempModel.WorkerFullName = workerData.WorkerFullName;
                tempModel.Turn = workerData.Turn;
                tempModel.WorkerType = workerData.WorkerType;
                tempModel.CodeRate = workerData.CodeRate;
                index++;
            }
            workerOperationModel = new WorkerOperationModel();
            workerOperationModel.WorkerFullName = tempModel.WorkerFullName;
            workerOperationModel.Turn = tempModel.Turn;
            workerOperationModel.WorkerType = tempModel.WorkerType;
            workerOperationModel.CodeRate = tempModel.CodeRate;
        }
    }
}

```

DISEÑO Y ESTRUCTURA

Diseño y estructura - Versión Original

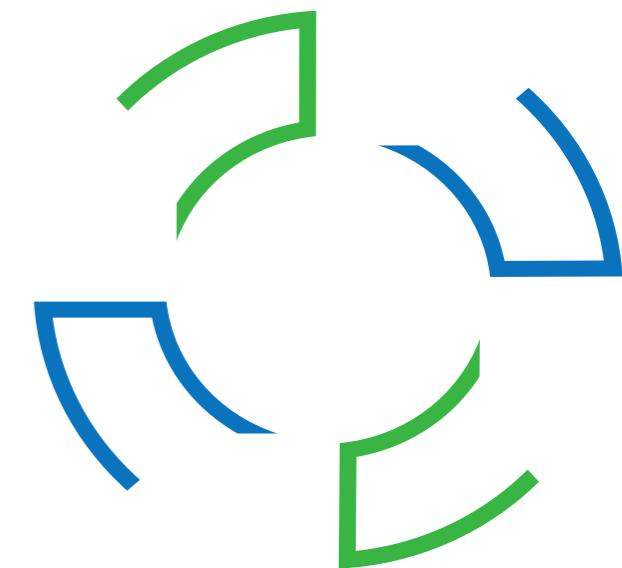
La marca MicroData está representada mediante un *imagotipo* y un *eslogan* los cuales deben mostrarse juntos en una unidad en gran preferencia. Salvo excepciones debidamente cubiertas en este manual, los elementos conformantes del imagotipo deben permanecer siempre juntos, ordenados y espaciados de acuerdo a la especificación del siguiente gráfico y con más detalle en

la sección del Área Clara.
Esta es la versión original del imagotipo, y su utilización se debe preferir por sobre las versiones alternativas de este.
En caso no exista solución en diseño para el uso de esta versión, se puede usar la versión alternativa - Versión Vertical.



Isotipo

El imagotipo de MicroData se acompaña de un eslogan o enunciado que complementa y apoya la imagen institucional, encerrando este el objetivo y oferta de nuestra compañía al mercado. Por lo tanto siempre será presentado de manera conjunta, los casos especiales serán detallados en este manual o autorizados por el



Eslogan

El imagotipo de MicroData se acompaña de un eslogan o enunciado que complementa y apoya la imagen institucional, encerrando este el objetivo y oferta de nuestra compañía al mercado. Por lo tanto siempre será presentado de manera conjunta, los casos especiales serán detallados en este manual o autorizados por el

área correspondiente.
La posición del eslogan se ubica en la parte inferior del logotipo, justificado hacia la derecha completando, así, el orden de lectura.
La proporción, tamaño y ubicación no se pueden modificar bajo ninguna circunstancia.

Software Factory & Engineering

Versión Vertical

Esta versión es alternativa al diseño original. Bajo los mismos elementos de composición se conforma otra estructura manteniendo el mismo sentido de lectura. La utilización de esta Versión Vertical se reduce a casos particulares donde la ampliación del diseño original no funciona o no puede ser utilizado sin romper las reglas de este manual.

Isotipo



Logotipo



Eslogan



ISO y aplicación

Al utilizar el logo ISO29110 para acompañar al imagotipo, este debe respetar el Área Clara del mismo. Aplicándolo de la siguiente manera.

Alineando horizontalmente con el logotipo 'MicroData' o justificado hacia la izquierda debajo del eslogan.



```
var workedDaysGrouped = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker).  
Select(group => new KeyValuePair<string, int>(group.Key, 8)).  
ToDictionary(x => x.Key, x => x.Value);
```

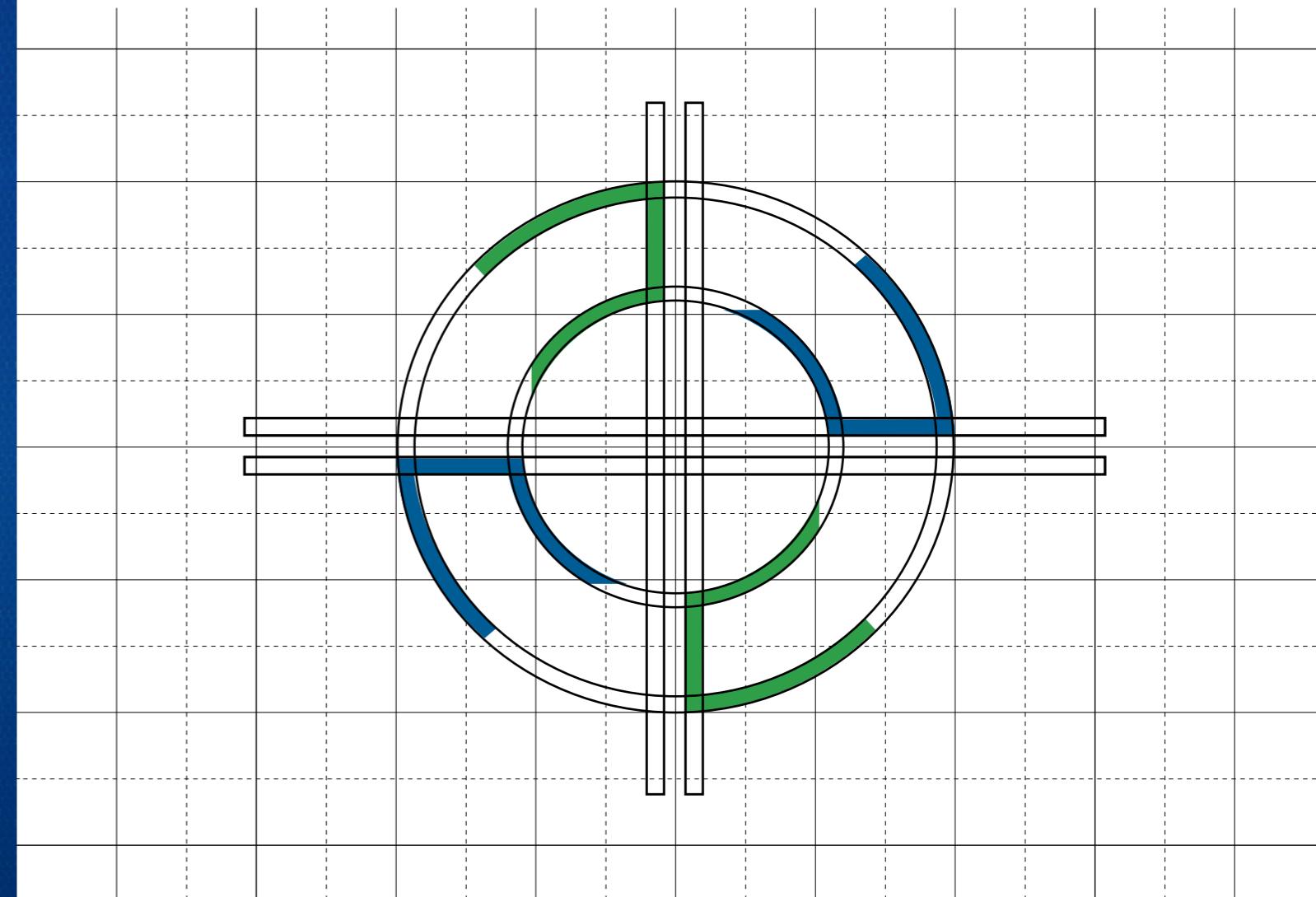
```
foreach (var worker in groupedWorkers)  
{  
    if (worker.WorkerCode != null)  
    {  
        tempModel = new WorkerOperationModel();  
        _dataList = worker.WorkersData;  
        index = 0;  
        foreach (WorkerOperationModel workerData in _dataList)  
        {  
            tempModel.TonMoved += workerData.TonMoved;  
            tempModel.Total += UtilsGeneral.GetDecimalValue((workerData.  
if (index == 0)  
{  
    tempModel.WorkerFullName = workerData.WorkerFullName;  
    tempModel.Turn = workerData.Turn;  
    tempModel.WorkerType = workerData.WorkerType;  
    tempModel.CodeRate = workerData.CodeRate;  
    index++;  
}  
}  
}  
}  
}
```

NORMAS DE USO

Isotipo

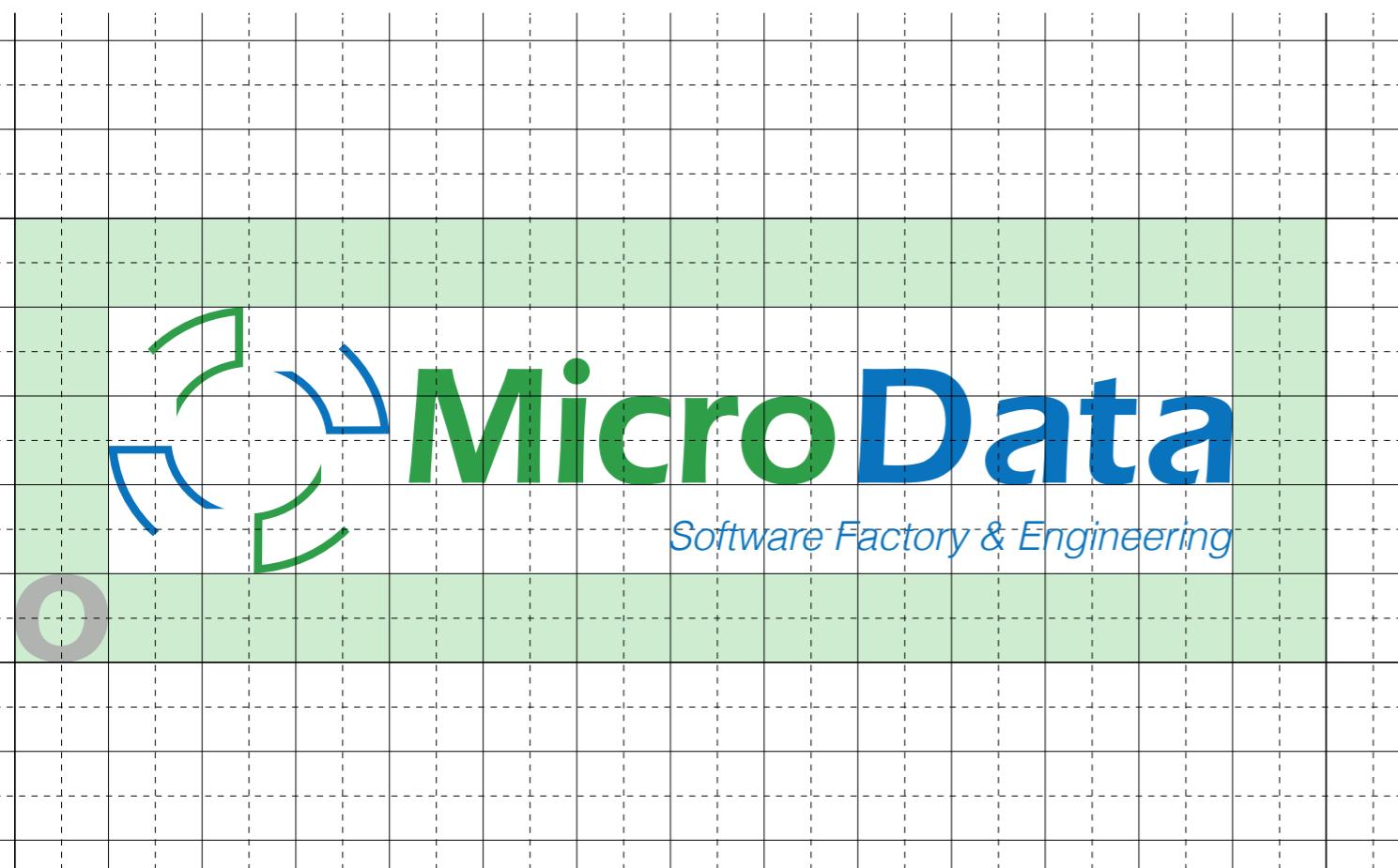
Para la elaboración de la proporción del *imatotipo* se toma como referencia y unidad de proporción la letra 'o' del *logotipo*, conformando un cuadro donde se encaja el *imatotipo* en 12 unidades horizontalmente y 3 unidades verticalmente. El Área Clara está determinada por una (1) unidad al rededor. El detalle de lo descrito en el gráfico a continuación.

El Área Clara define un espacio en blanco al rededor del *imatotipo* que se debe mantener intacta y no ser invadida por ningún elemento de diseño bajo ninguna circunstancia. Resaltamos esta área en el gráfico a continuación, sin embargo este funciona como una referencia tácita, que si bien es muy estricta no es exacta.



Área Clara y Proporción

Para la elaboración de la proporción del *imagotipo* se toma como referencia y unidad de proporción la letra 'o' del *logotipo*, conformando un cuadro donde se encaja el *imagotipo* en 12 unidades horizontalmente y 3 unidades verticalmente. El Área Clara está determinada por una (1) unidad al rededor. El detalle de lo descrito en el gráfico a continuación.



Unidad de proporción



Proporción



12 O unidades horizontales
3 O unidades horizontales

Área Clara



Unidad de proporción

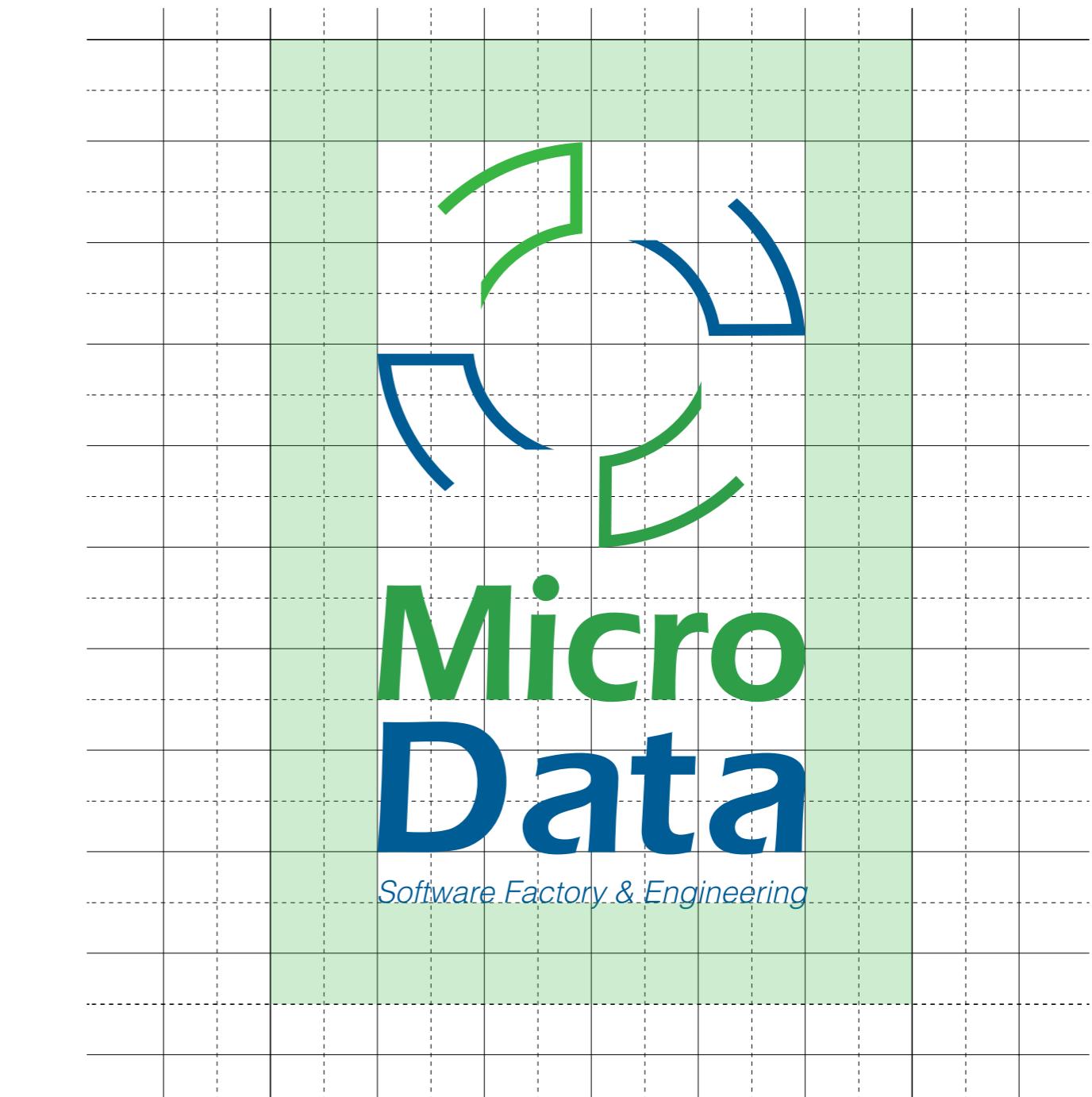


Proporción



4 O unidades horizontales
7.5 O unidades horizontales

Área Clara



Uso correcto de imagotipo

Para la elaboración de la proporción del *imagotipo* se toma como referencia y unidad de proporción la letra 'o' del *logotipo*, conformando un cuadro donde se encaja el *imagotipo* en 12 unidades horizontalmente y 3 unidades verticalmente. El Área Clara está determinada por una (1) unidad al rededor. El detalle de lo descrito en el gráfico a continuación.

Color sobre blanco



Negativo sobre oscuro



Color sobre gris oscuro



Negativo sobre claro



Color sobre gris oscuro



Sobre color institucional



Sobre fotografía a color (oscuro)

Ubicar eslogan sobre área oscura. Utilizar negativo en blanco sobre fotografía de tonalidades oscuras.



Sobre fotografía a color (claro)

Se puede utilizar la versión original a colores sobre un fondo muy claro/blanco.



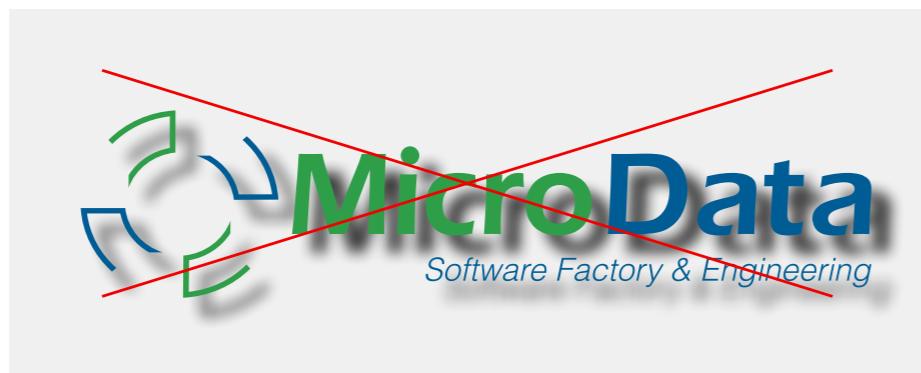
Restricciones

Para conservar la integridad de la Identidad Visual de la marca, el imagotipo debe ser utilizado consistentemente, usando solamente las variantes autorizadas en este manual.

Existen errores comunes con versiones alteradas que rompen con la coherencia e integridad de la imagen de una marca.

Importante

1. No comprima ni distorsione la proporción.
2. No aplique efectos sobre el imagotipo: sombra paralela, brillo, etc.
3. No gire el imagotipo, ni ninguno de sus elementos.
4. No altere la combinación de colores.
5. No utilice un JPG con fondo blanco al aplicar sobre un fondo fotográfico.
6. No altere ninguno de los elementos del imagotipo independientemente.
7. No altere el orden de los elementos que componen el imagotipo.

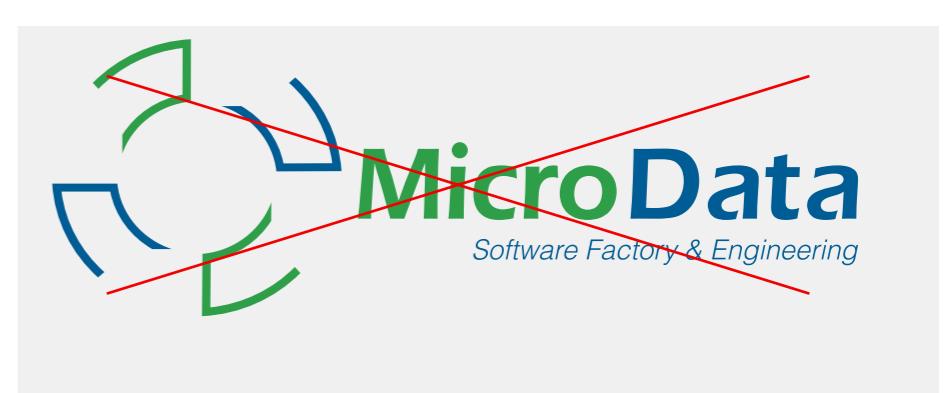


Tanto el imagotipo original, como todas sus variaciones evaluadas en este manual se encuentran disponibles para su utilización en una carpeta adjunta. Los formatos adjuntos incluyen las siguientes versiones:

Formatos

- JPG: Formato de imagen comprimido.
- PNG: Formato de imagen sin fondo (transparencia)
- TIFF: Formato de alta calidad para impresión.
- PDF: Formato que conserva vectores para su edición en distintas plataformas.
- AI: Formato original en vectores para su completa edición (Adobe Illustrator).

Cualquier incumplimiento de las restricciones señaladas en esta sección serán consideradas incorrectas y no pueden ser avaladas por la marca.



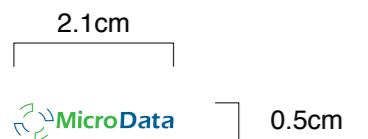
NORMAS DE USO

Tamaño mínimo

Tamaño mínimo impreso

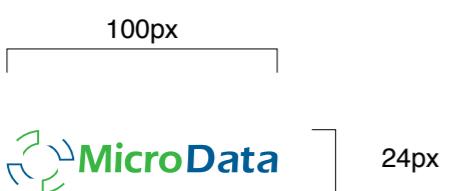
En ocasiones especiales se requiere la impresión del imagotipo sobre espacios muy reducidos, generalmente merchandising. En estos casos se debe respetar el tamaño mínimo sugerido para mantener legibilidad sin distorsionar la imagen de la marca.

El tamaño mínimo no contempla la utilización del eslogan.



Tamaño mínimo digital

En medios digitales las proporciones deben ser iguales o mayores a 24px x 100px. Mientras el tamaño se aproxime a estas proporciones debemos prescindir del eslogan.



Tamaño mínimo con eslogan

El eslogan puede ser utilizado en tamaños reducido hasta la proporción indicada: 6.3cm x 1.5cm. En tamaños menores este no deberá ser incluido.



Tamaño mínimo de isotipo independiente



```
var workedDaysGrouped = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker);
Select(group => new KeyValuePair<string, int>(group.Key, g
ToDictionary(x => x.Key, x => x.Value);

foreach (var worker in groupedWorkers)
{
    if (worker.WorkerCode != null)
    {
        tempModel = new WorkerOperationModel();
        _dataList = worker.WorkersData;
        index = 0;
        foreach (WorkerOperationModel workerData in _dataList)
        {
            tempModel.TonMoved += workerData.TonMoved;
            tempModel.Total += UtilsGeneral.GetDecimalValue(workerData
            if (index == 0)
            {
                tempModel.WorkerFullName = workerData.WorkerFullName;
                tempModel.Turn = workerData.Turn;
                tempModel.WorkerType = workerData.WorkerType;
                tempModel.CodeRate = workerData.CodeRate;
                index++;
            }
            workerOperationModel = new WorkerOperationModel();
            workerOperationModel.WorkerFullName = tempModel.WorkerFullNa
            workerOperationModel.Turn = tempModel.Turn;
            workerOperationModel.WorkerType = tempModel.WorkerType;
            workerOperationModel.CodeRate = tempModel.CodeRate;
        }
    }
}
```

COLORES Y TIPOGRAFÍA

Gama de colores institucionales

El programa de identidad visual exige que se respeten reglas básicas para alimentar la identidad visual de la marca. Es necesario ser consistente principalmente en dos aspectos: tipografía y gama de colores.

La combinación de colores es fundamental para establecer una identidad visual que represente e identifique a la marca.

La aplicación de estos colores debe mantenerse constante en la medida de lo posible. La meta apunta a que el mercado identifique el producto/servicio con nuestros colores, nombre, isotipo, eslogan y/o tipografía. Una vez esta meta se halla cumplida, es necesario ser constante para mantener y reforzar el posicionamiento de la marca.

Sistemas de color

Las distintas plataformas de trabajo exigen mayor variedad de aplicaciones del color y se deben especificar la combinación correcta en cada uno de los sistemas que generan color.

Para medios impresos se utilizará, en la medida lo posible y para tirajes de impresión elevados, el sistema PANTONE; para otras impresiones, se utilizará la combinación en CMYK.

En medios digitales debemos utilizar el sistema RGB siempre. El uso de otro sistema para medios digitales puede resultar en alteraciones graves en la combinación de color y, por lo tanto, perjudicar la identidad visual.

Tinta Plana



PANTONE
3015 C



PANTONE
7739 C



PANTONE
Neutral Black C

Cuaticromía



C M Y K
96% 67% 17% 5%



C M Y K
81% 15% 100% 0%



C M Y K
0% 0% 0% 100%

RGB



R G B
0 90 145



R G B
47 158 73



R G B
0 0 0

Hexadecimal



#005a91



#2e9d49



000000

Tipografía Principal

En la búsqueda de crear y mantener una identidad visual referente a la marca, la normalización de la tipografía es imperativa. Esta aporta homogeneidad y armonía a todos los soportes contemplados en un programa de identidad visual.

Al igual que la gama de colores institucionales, esta deberá ser constante, no obstante se definirá una familia tipográfica alternativa para soportes informáticos.

Tipografía Secundaria

En textos amplios o medianamente recargados, no se debe utilizar la tipografía principal. Para estos casos necesitamos una tipografía más estandar, un palo seco. De esta manera otorgamos diversidad al diagramar piezas gráficas de carácter informativo (ej. trípticos, bifolados).

Helvetica
Light

Helvetica
Light Oblique

Helvetica
Regular

Helvetica
Oblique

Helvetica
Bold

Helvetica
Bold Oblique

Marta
DemiBold

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

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

Familia Tipográfica

Marta
Light

Marta
Book

Marta
Medium

Marta
DemiBold

Marta
Bold

Marta
Ultra

TIPOGRAFÍA

Familias tipográficas alternativas

Tipografía Auxiliar

Respetando la línea gráfica del programa de Identidad Visual debemos hacer uso del palo seco (tipografía) para la redacción de documentos tanto internos como de comunicación en general. Para ello necesitamos una fuente genérica que cumpla con nuestros requisitos: Arial.

El uso de esta fuente se recomienda para todos los escritos en general, oficiales o no, y así fortalecemos la unidad gráfica de la marca.

Arial

Regular

A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Narrow

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Narrow Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Narrow Bold Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Arial

Bold Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

```
var workedDaysGrouped = rows.GroupBy(code => code.CodeWorker);
Select(group => new KeyValuePair<string, int>(group.Key, group));
ToDictionary(x => x.Key, x => x.Value);
```

```
foreach (var worker in groupedWorkers)
{
    if (worker.WorkerCode != null)
    {
        tempModel = new WorkerOperationModel();
        _dataList = worker.WorkersData;
        index = 0;
        foreach (WorkerOperationModel workerData in _dataList)
        {
            tempModel.TonMoved += workerData.TonMoved;
            tempModel.Total += UtilsGeneral.GetDecimalValue(workerData.TonMoved);
            if (index == 0)
            {
                tempModel.WorkerFullName = workerData.WorkerFullName;
                tempModel.Turn = workerData.Turn;
                tempModel.WorkerType = workerData.WorkerType;
                tempModel.CodeRate = workerData.CodeRate;
                index++;
            }
        }
        workerOperationModel = new WorkerOperationModel();
        workerOperationModel.WorkerFullName = tempModel.WorkerFullName;
        workerOperationModel.Turn = tempModel.Turn;
        workerOperationModel.WorkerType = tempModel.WorkerType;
        workerOperationModel.CodeRate = tempModel.CodeRate;
    }
}
```

APLICACIONES DE LA MARCA

APLICACIONES DE MARCA

Papelería - Tarjeta personal



Dimensiones

9cm x 5cm

Material de impresión

Couché Matte 300gr.

Diseño de tira y retira incluidos en carpeta 'Papelería'.



Hoja membretada (A4)

Dos versiones de Hoja Membretada para su aplicación en diferentes ocasiones.
Se adjunta PDF con indicaciones y medidas.

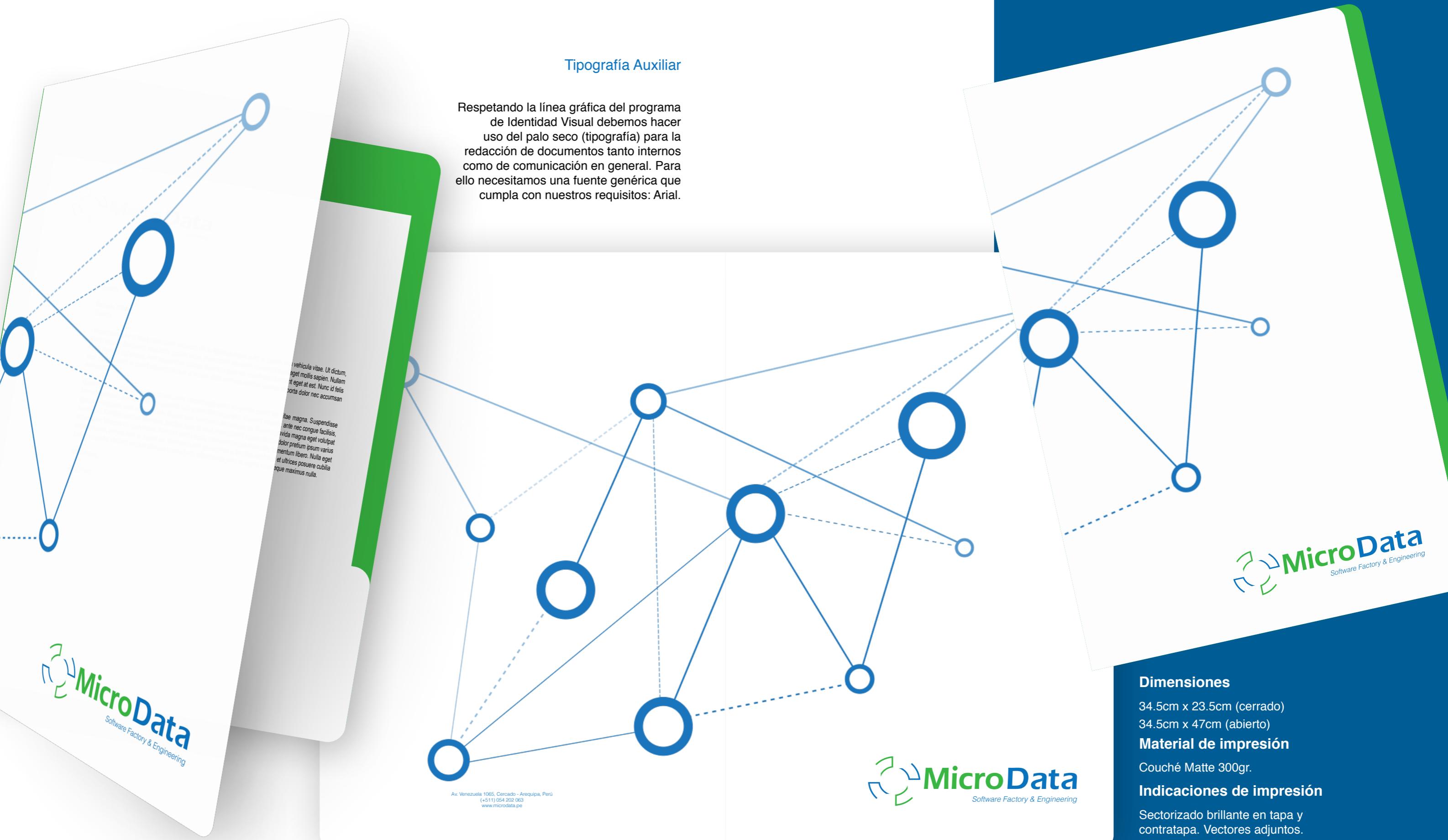


APLICACIONES DE MARCA

Papelería - Hoja membretada

APLICACIONES DE MARCA

Papelería - Folder



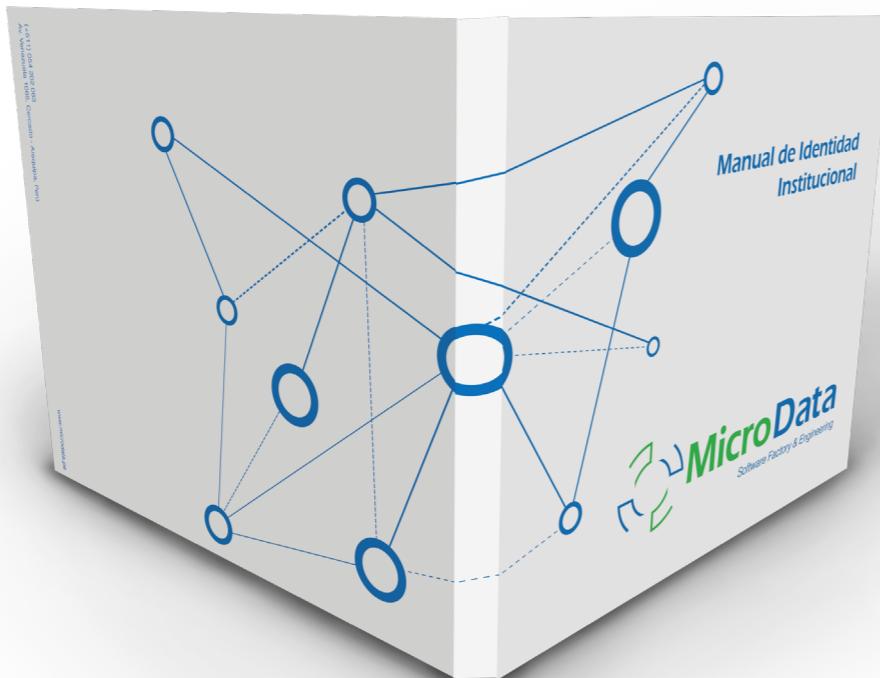
APLICACIONES DE MARCA

Disco Compacto

Tipografía Auxiliar

Respetando la línea gráfica del programa de Identidad Visual debemos hacer uso del palo seco (tipografía) para la redacción de documentos tanto internos como de comunicación en general. Para ello necesitamos una fuente genérica que cumpla con nuestros requisitos: Arial.

El uso de esta fuente se recomienda para todos los escritos en general, oficiales o no, y así fortalecemos la unidad gráfica de la marca.



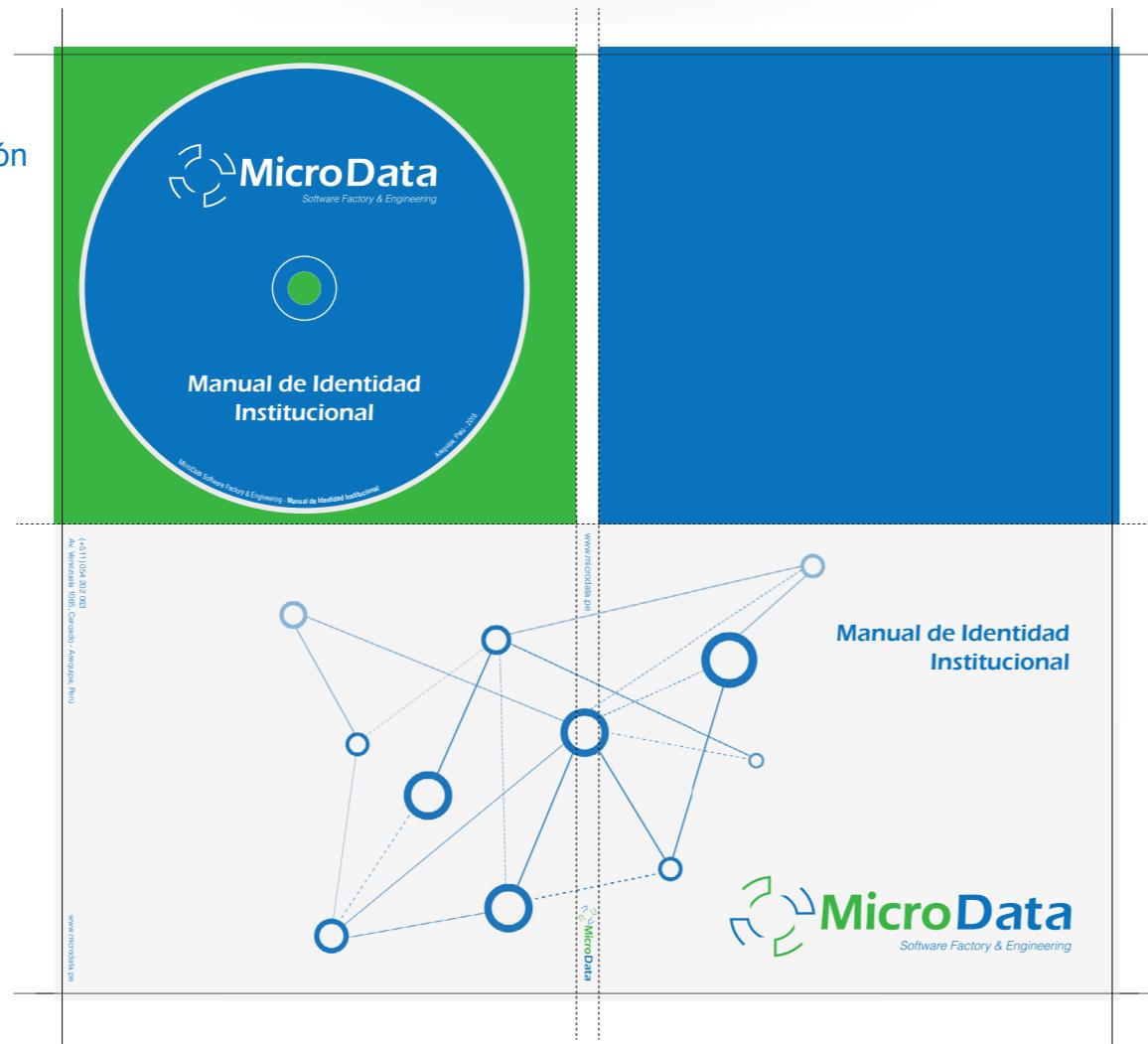
Dimensiones

9cm x 5cm

Material de impresión

Couché Matte 300gr.

Diseño de tira y retira incluidos en carpeta 'Papelería'.



APLICACIONES DE MARCA

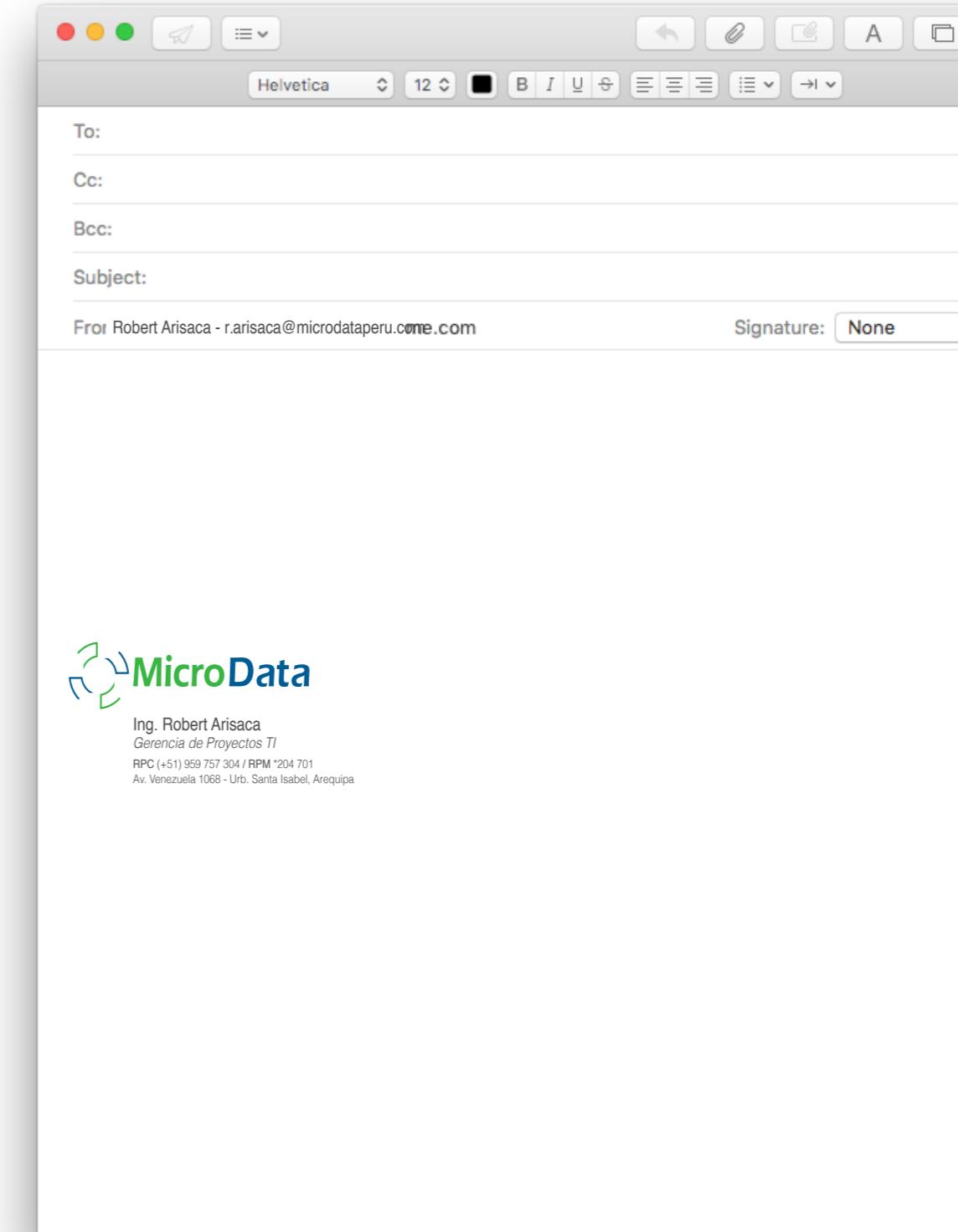
Uniforme y Prendas Institucionales





Diapositivas y Presentaciones digitales

La integración de la Identidad Visual incluye tanto marketing externo como interno, para lo cual debemos cubrir la mayor variedad de elementos visuales y aprovechar cada espacio para exponer de manera correcta el potencial gráfico de la marca. Las diapositivas en PowerPoint (PPT) deben mantener elementos que conformen parte de la Identidad Visual de MicroData. Respetando las normas de este manual existe amplia variedad para diseñar diapositivas y gráficas de exposición.



Ing. Robert Arisaca
Gerencia de Proyectos TI
RPC (+51) 959 757 304 / RPM *204 701
Av. Venezuela 1068 - Urb. Santa Isabel, Arequipa

