



Millennium **Class**

PROGRAMA DE
IMAGEN INSTITUCIONAL
MANUAL DE USO

1- LA MARCA

1 EL LOGOTIPO	
1-Presentación	3
2-Versiones en Color	4
3-Versiones en Grisados	5
4-Versión Monocromática	
1- Opciones Recomendadas	6
2- Opciones Alternativas	7
5-Normas de Aplicación Institucional	8
2 EL ISOTIPO	
1-Presentación	9
2-Normas Generativas y de Aplicación 1	
1-	10
2-	11
3-Versión en Grisados y Monocromáticas	12
3 EL ISO-LOGO	
1-Versión en Colores	13
2-Versión en Grisados	14
3-Versión Monocromática	15
4-Normas de Construcción	16
5-Normas de Aplicación Institucional	17
4 COLORES INSTITUCIONALES	
1-Presentación	18
5 TIPOGRAFÍAS INSTITUCIONALES	
1-Grupo Principal	19
2-Grupo Complementario	20

2- APLICACIONES INSTITUCIONALES

1 PAPELERÍA	
1-Tarjeta Personal	21
2-Papel Carta	22
3-Sobre Oficio	23
4-Sobre Bolsa	24
2 PIEZAS FUNCIONALES	
1-Boleto	25
2-Credenciales	26
3-Uso Interno	27
3 GRÁFICA VEHICULAR DE LAS UNIDADES	
1-Introducción	28
2-Presentación	29
3-Método Constructivo	
1-	30
2-	31
3-	32
4-Aplicación de Logotipo	33
5-Números para las Unidades	34
6-Ejemplo de aplicación en MARCOPOLO 1	35
7-Ejemplo de aplicación en MARCOPOLO 2	36
8-Ejemplo de aplicación en IMECA 1	37
4 SOPORTES DIGITALES	
1-Ejemplo de Aplicación en Web	38
5 EDICIONES	
1-Comunicación Institucional	39
2-Comunicación General	40

3- SEÑALÉTICA

1 SISTEMA SEÑALÉTICO	
1-Presentación	41
2 ELEMENTOS GRÁFICOS	
1-Tipografías	42
2-Vectores	43
3-Pictogramas	44
3 CARTELERÍA EXTERIOR	
1-Pautas Constructivas del Cartel Base	45
2-Variables de Carteles Simples	46
3-Variables de Carteles Múltiples	47
4 CARTELERÍA INTERIOR	
1-Presentación	48
2-Construcción Cartel Solo Texto	49
3-Construcción Cartel Texto y Vector	50
4-Construcción Cartel Texto y Pictograma	51
5-Cuadro de Tamaños	52
4- APLICACIONES VARIAS	
1 ELEMENTOS GRÁFICOS	
1-Guardas	53
2-Rapores	54
3-Ejemplos de Aplicación	55
2 MISCELÁNEAS	
1-Prendas	56
2-Objetos	57
3 VEHÍCULOS	
1-Unidades de Apoyo	58
4 ARQUIGRAFÍAS	
1-Ejemplos	59

El logotipo se genera con signos de trazo variable que muestran gran contraste de espesores entre los tramos finos y gruesos. La textura general del logotipo se organiza en base a la sostenida y secuencial presencia de los enérgicos trazos verticales que predominan en las letras involucradas. Estos signos están resueltos con una morfología general que combina una clara estructura geométrica con rasgos que expresan cierto espíritu de libertad caligráfica que suaviza el resultado total.

El diseño tipográfico que modela las letras del logotipo concentra los tramos rectos y más rígidos en la parte superior de los signos, ya sea en forma de prolongaciones lineales dinámicas de las terminaciones, como también resolviendo con notoria rigidez tramos naturalmente redondeados de los signos (*como en el caso de las letras "e", "C", "a" y "s"*). Esta marcada concentración de "horizontalidad" en las formas superiores de los signos se potencian por su alineación de conjunto que, al persistir claramente de extremo a extremo del logotipo, acopla sus letras formalmente. Como contraposición, en las bases de los signos abundan las formas curvas, tanto para el recorrido de los trazos que se desarriollan en la parte baja de las letras, como para los remates de los trazos verticales que son de forma semi-redondeada evitando deliberadamente el corte horizontal brusco que enfatiza el apoyo de las letras.

La combinación de las mencionadas características formales de los signos actúa elevando el centro de gravedad de los mismos hacia la zona superior provocando más la imagen de una escritura que está pendiendo de un tensor horizontal tásito que las enhebra por su parte superior que la clásica situación de apoyo de las letras en una base común.

El logotipo muestra además una inclinación de 16° que le imprime una oportuna dinámica al conjunto.

MillenniumClass

MillenniumClass

La implementación del Logotipo con los colores institucionales (presentados en la página 18) podrá hacerse de alguna de las formas aquí expuestas según el caso lo requiera;

En todos los casos de reproducción del logotipo de cualquier índole (gráfica, textil, digital, etc.) que cuente con la posibilidad de utilización de alguna de estas alternativas cromáticas se evitará el empleo de cualquier otro color o combinación de colores distintas a las aquí expuestas.

De no contar con disponibilidad cromática para respetar lo antedicho, se optará por la aplicación del logotipo en alguna de sus versiones monocromáticas descritas en la página 4.

IMPORTANTE: Debido a que una forma muy clara sobre fondo muy oscuro ("en negativo") se percibe ligeramente más grande que la misma forma oscura sobre fondo claro ("en positivo"), para que el logotipo se observe con un apariencia similar en toda aplicación, se ha ajustado ópticamente la silueta de los signos según se trate de versiones en positivo o negativo.

Por lo tanto: **EL DIBUJO DE LOS LOGOTIPOS NO ES EXACTAMENTE EL MISMO PARA CUALQUIER APLICACIÓN** existiendo una versión para aplicación en positivo y otra para aplicación en negativo. Por eso resulta importante emplear el original correspondiente al tipo de aplicación en el que se va a aplicar provisto en el CD adjunto a este manual para evitar alguna deformación perceptiva.



A- Sobre fondo blanco: Palabra Millennium en Negro, Palabra Class en color Pantone 312C.



B- Sobre fondo Gris equivalente a 25% de Negro: Palabra Millennium en Blanco, Palabra Class en color Pantone 312C.



C- Sobre fondo Pantone 312C: Palabra Millennium en Blanco, Palabra Class en Gris equivalente a 25% de negro.

1-LA MARCA

1-LOGOTIPO

3-Versiones en Grisados

MillenniumClass

Las aquí expuestas son las alternativas de aplicación del Logotipo cuando se reproduzca a un solo color con posibilidad de grisados.

Se utilizará preferentemente como color pleno el Negro o el Turquesa sobre fondo blanco en ambos casos.

Para situaciones cromáticas lejanas de las institucionales se recomienda recurrir a la versión monocromática (Página 6).

IMPORTANTE: Debido a que una forma muy clara sobre fondo muy oscuro ("en negativo") se percibe ligeramente más grande que la misma forma oscura sobre fondo claro ("en positivo"), para que el logotipo se observe con un apariencia similar en toda aplicación, se ha ajustado ópticamente la silueta de los signos según se trate de versiones en positivo o negativo.

Por lo tanto: **EL DIBUJO DE LOS LOGOTIPOS NO ES EXACTAMENTE EL MISMO PARA CUALQUIER APLICACIÓN** existiendo una versión para aplicación en positivo y otra para aplicación en negativo. Por eso resulta importante emplear el original correspondiente al tipo de aplicación en el que se va a aplicar provisto en el CD adjunto a este manual para evitar alguna deformación perceptiva.

MillenniumClass

A- Sobre fondo blanco: Palabra Millennium en Pleno, Palabra Class en Grisado al 50%

MillenniumClass

B- Sobre fondo Grisado al 25% de Negro: Palabra Millennium Calada, Palabra Class en Pleno.

MillenniumClass

C- Sobre fondo Pleno: Palabra Millennium en Blanco, Palabra Class en Grisado al 25%.

Grisados del
Turquesa

MillenniumClass

MillenniumClass

MillenniumClass

1-LA MARCA

1-LOGOTIPO

4-Version Monocromática -1-Opciones Recomendadas

MillenniumClass

En la versión Monocromática del Logotipo la diferencia de tono entre las palabras se traduce a partir del uso de un contorno que genera la palabra "Class" que de esta manera se contrapone a la palabra "Millennium" que aparece en color pleno.

Esta versión se aplicará en los siguientes casos:

1-En piezas de carácter institucional cuya producción cuente con sólo dos colores de impresión o un color y el color del soporte.

2-En piezas de carácter institucional impresas con suficientes colores disponibles en donde ya aparece en un rol principal el Logotipo en su versión color y se requiera una segunda aparición del emblema para algún refuerzo institucional en algún sector de la pieza o con alguna función de composición o decorativa que el diseñador a cargo considere oportuna.

3-En apariciones en piezas de responsabilidad ajena a la empresa, como avisos en publicaciones, intervención en piezas de comunicación de terceros donde la empresa comparte el espacio gráfico con otras en un diseño sobre el que no tiene responsabilidad directa.

4-En casos de representaciones no gráficas en la que el Logotipo solo puede generarse a partir del contraste de dos únicos valores, como bajo-relieves, caladuras o máscaras.

En esta página se muestran, en positivo y negativo, las combinaciones cromáticas más recomendables para la versión Monocromática. Éstas aparecen en un orden decreciente de preferencia pero todas son aptas para el uso institucional de acuerdo a las posibilidades técnicas de producción disponibles.

MillenniumClass



A- Turquesa-Pantone 312C y Blanco

MillenniumClass

MillenniumClass

B- Turquesa-Pantone 312C y Gris al 25%

MillenniumClass

MillenniumClass

D- Naranja-Pantone 165C y Blanco

MillenniumClass

MillenniumClass

C- Negro y Blanco

MillenniumClass

MillenniumClass

E- Gris al 25% y Blanco

1-LA MARCA

1-LOGOTIPO

4-Version Monocromática -2-Opciones Alternativas

MillenniumClass

En esta página se muestran, en positivo y negativo, combinaciones cromáticas alternativas que se usarán solo en los casos en que sea imposible aplicar algunas de las ejemplificadas en la página 6.

Estas versiones serán evitadas en piezas de fuerte carácter institucional.

Las opciones aquí expuestas se muestran en un orden decreciente de preferencia siendo los ejemplos H, I y J las alternativas menos recomendables y que solo deberán usarse en casos de aparición del logotipo en piezas de terceros en las que no exista posibilidad concreta de optar por otra solución más adecuada al sistema cromático.

IMPORTANTE 1: No intentar la transformación desde la versión color del logotipo a esta monocromática aplicando un "contorno" o "stroke" a la palabra "Class" con un programa gráfico. LA VERSIÓN MONOCROMÁTICA DEL LOGOTIPO ESTÁ REDIBUJADA CON RESPECTO A LA COLOR AJUSTÁNDOSE MORFOLÓGICAMENTE A SU DISEÑO LAS FORMAS Y DIMENSIONES RELATIVAS DE LOS SIGNOS. Por eso resulta importante emplear el original correspondiente provisto en el CD adjunto a este manual.

IMPORTANTE: Debido a que una forma muy clara sobre fondo muy oscuro ("en negativo") se percibe ligeramente más grande que la misma forma oscura sobre fondo claro ("en positivo"), para que el logotipo se observe con un apriencia similar en toda aplicación, se ha ajustado ópticamente la silueta de los signos según se trate de versiones en positivo o negativo.

Por lo tanto: EL DIBUJO DE LOS LOGOTIPOS NO ES EXACTAMENTE EL MISMO PARA CUALQUIER APLICACIÓN existiendo una versión para aplicación en positivo y otra para aplicación en negativo. Por eso resulta importante emplear el original correspondiente al tipo de aplicación en el que se va a aplicar provisto en el CD adjunto a este manual para evitar alguna deformación perceptiva.



F- Negro y Gris al 25%



G- Turquesa-Pantone 312C y Naranja-Pantone 165C



H- Color Fuera de la Paleta Institucional y Blanco



I- Negro y Color Fuera de la Paleta Institucional



J- Dos Colores Fuera de la Paleta Institucional

1-LA MARCA

1-LOGOTIPO

5-Normas de Aplicación Institucional

1- Nunca alterar las proporciones generales del Logotipo estirándolo o comprimiéndolo. Escalarlo siempre uniformemente en su manipulación digital.

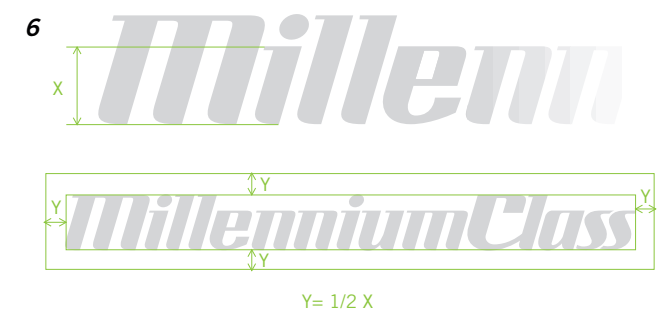
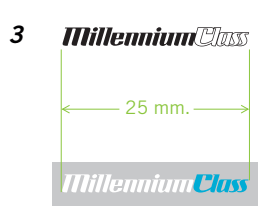
2- Nunca emplear colores fuera de los institucionales o combinaciones extrañas en la reproducción del Logotipo. Atenerse a las recomendaciones mencionadas en las Páginas 4 a 7.

3- Evitar la reproducción de cualquiera de las versiones del Logotipo a un tamaño menor a los 25 mm. de ancho total.

4- No recurrir a soluciones monocromáticas no contempladas en este manual.

5- Si bien la diferencia puede considerarse leve, procurar el uso correcto de los originales dibujados para aplicaciones en positivo o negativo según corresponda.

6- Considerar un campo de protección mínimo alrededor de la parte visible del Logotipo. Este campo se extiende una distancia igual a la mitad del valor de la altura de los signos minúsculos del Logotipo y se debe evitar todo acercamiento más allá de esos límites para cualquier elemento gráfico ajeno al sistema institucional. Para la inserción del Logotipo en el entorno gráfico del Isotipo respetar las recomendaciones detalladas en la Página 16.



Como complemento del Logotipo, existe un Isotipo que se trata de un gráfico basado de una composición entre curvas y rectas.

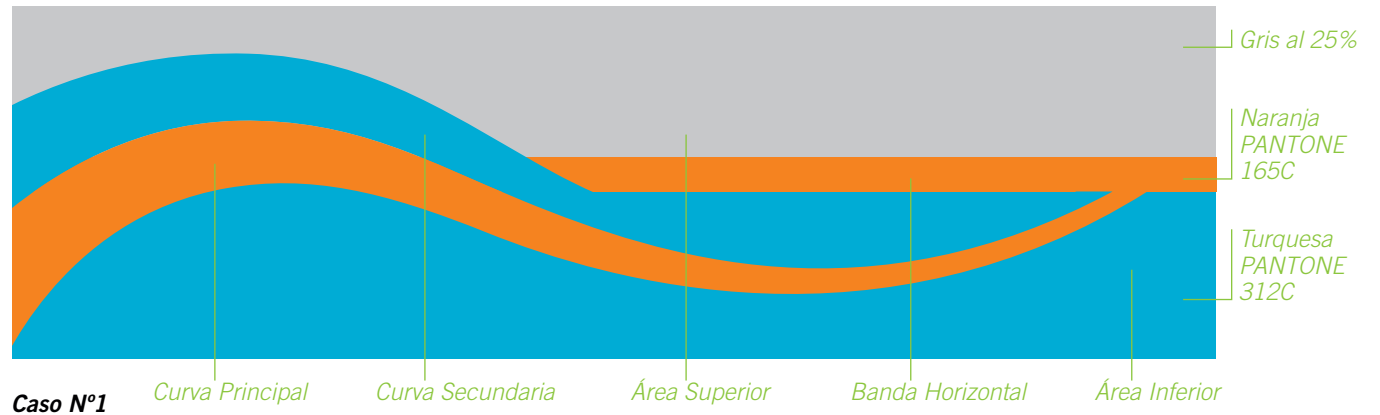
Este Isotipo aparecerá generalmente acoplado con el Logotipo formando un Iso-Logo. Igualmente el Isotipo podrá aplicarse solo como un elemento gráfico institucional complementario, en estas páginas se lo tratará de esa manera, despojado del Logotipo para simplificar la exposición que se completará totalmente a partir de la Página 13 donde se trata al Iso-Logo.

La imagen se genera a partir de una Banda Horizontal Naranja Pantone 165C que divide un Área Superior en Gris 25% de un Área Inferior en Turquesa 312C. De esta banda nace una curva Naranja (Curva Principal) que baja hacia la zona Turquesa para después ascender fluidamente avanzando sobre la zona Gris 25% superior en donde se muestra acoplada a una curva gemela Turquesa (Curva Secundaria) con la que emerge solidaria por sobre la Banda Horizontal desde donde surgieron.

Esta curva que compone el isotipo muestra un movimiento de carácter libre y aliatorio de una dupla de bandas flexibles remitiendo al aspecto dinámico ligado al producto en cuanto al traslado ágil de pasajeros de un punto a otro, a su vez la contraposición rígida de la banda horizontal recta de donde afluyen dichas curvas, representa la solidez y el abal de la empresa que ejerce esa tarea. Para que ese contraste dinámico se acentúe en el uso, el aspecto de las curvas no es un modelo único a reproducir con total fidelidad, se trata de un repertorio de soluciones distintas que le da al diseñador de turno modular el resultado final de acuerdo a conveniencias estéticas o funcionales de cada aplicación.

La identidad del sistema se sostiene manteniendo ciertos conceptos y parámetros en el comportamiento de esta curva, y la composición en general, que preserven el espíritu general del gráfico. De esta forma se pretende lograr una imagen identificatoria coherente en las diferentes aplicaciones pero con amplia versatilidad en su implementación para poder adecuarse elásticamente a las diferentes áreas en donde se requiera emplazar.

Existen 3 maneras básicas de resolver el gráfico:



Caso N°1

La curva nace en la banda naranja y se despliega sinuosa en un lateral desplegándose hacia el lateral contrario. Las áreas Superior e Inferior separadas por la Banda Horizontal se extienden indefinidamente.



Caso N°2

Caso N°2

La Curva Principal nace en la banda naranja y se desarrolla con una orientación constante que la encamina hacia arriba hasta perderse por el límite superior. De esta manera las Áreas Superior e Inferior separadas por la banda Horizontal se despliegan por un lateral quedando una extensión del Área Inferior sobre el otro costado.



Caso N°3

Caso N°3

La curva Principal aparece desde el límite superior atravesando la zona gris hasta alcanzar con la banda horizontal a la que sobrepasa para, de ahí en más, encontrarse la Curva Secundaria y comportarse como el Caso N°2 desapareciendo por lo alto. De esta manera el Área Inferior se extiende sobre los dos laterales quedando el Área Superior circunscripta a lo que se ve dentro del sector que envuelve la curva en su recorrido.

En próximos tramos de este manual se exhibirán distintos métodos constructivos recomendados para aplicaciones puntuales en donde tenga intervención activa este isotipo, pero las normas conceptuales de diseño a tener en cuenta para la construcción de una versión particular del mismo respetando el sistema son las expuestas en la página siguiente.

1-LA MARCA

2-ISOTIPO

2-Normas Generativas y de Aplicación 1

1- Tanto el Área Inferior como el Área Superior pueden extenderse libremente y en cualquier proporción relativa entre sí o con la Banda Horizontal que las separa, quedando esta situación sujeta a las necesidades o decisiones de diseño circunstanciales.

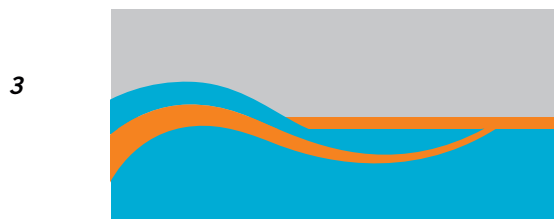
2- Las curvas siempre partirán de la Banda Horizontal hacia el Área Inferior para ascender luego hacia la Superior. Nunca de manera inversa.

3- Se optará en lo posible por la configuración del Caso N°1, pudiéndose recurrir al Caso N°2 en segunda instancia y al N°3 en último caso, cuando, por razones inherentes al diseño global de la aplicación, las curvas deban perderse por un límite superior y no lateral.

4- Las curvas se desarrollarán sin interrupciones hasta escapar del campo que contiene la gráfica general (Curvas más las Áreas Superior e Inferior y Banda Horizontal) ya sea éste el límite físico del soporte en sí o un corte virtual de la totalidad del gráfico. No se empleará nunca otra solución para su interrupción que sea independiente del campo total.

5- En el Caso N°1 las Curvas tendrán como límite de desarrollo posible cualquier tramo situado entre el punto F y G mostrado en la figura, siendo F el punto en el contorno superior donde la Curva Principal, supera en altura la proyección de la Banda Horizontal y G la instancia inmediatamente anterior a que el contorno inferior de esa misma curva alcance el punto lateral-mente más alejado del origen, se vuelva tangente a una recta vertical virtual y empiece a retroceder en su recorrido.

6- En el Caso N°2 y N°3 las Curvas tendrán como límite de desarrollo posible cualquier tramo situado a una distancia igual o superior al valor de dos espesores de la Banda Horizontal empleada en la composición.



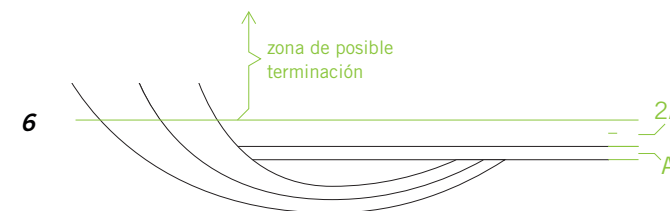
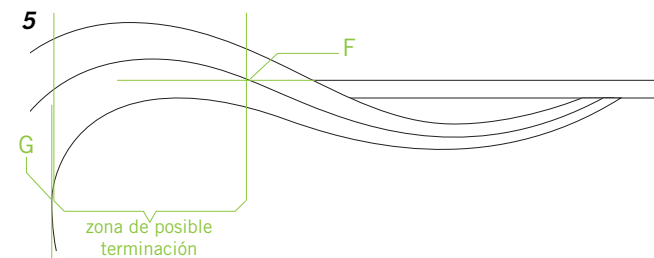
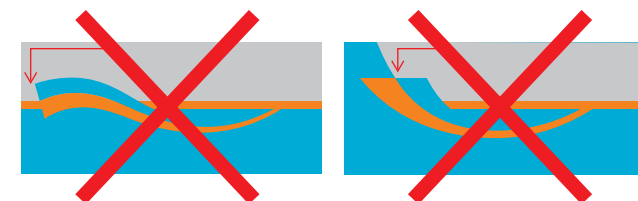
Curva N°1



Curva N°2



Curva N°3



1-LA MARCA

2-ISOTIPO

2-Normas Generativas y de Aplicación 2

7- En cualquier Caso de Isotipo empleado, se deberá evitar siempre la interrupción total o parcial del desarrollo de la Curva Principal en los tramos intermedios a su origen y fin, permitiendo que la misma se vea completamente en su recorrido total. Solo serán permitidas interrupciones parciales en las aplicaciones sobre soportes complejos como vehículos o arquitecturas en donde la gráfica deba convivir con insalvables accidentes de la superficie propios de la carrocería o de la edificación.

8- El ancho horizontal de cada una de las curvas en su aparición, a la altura del límite inferior de la Banda Horizontal, tendrá el mismo valor que el espesor de esta última.

9- Las curvas mostrarán un aspecto fluido en su recorrido procurando evitar cualquier accidente en el trazado que altere dicha circunstancia.

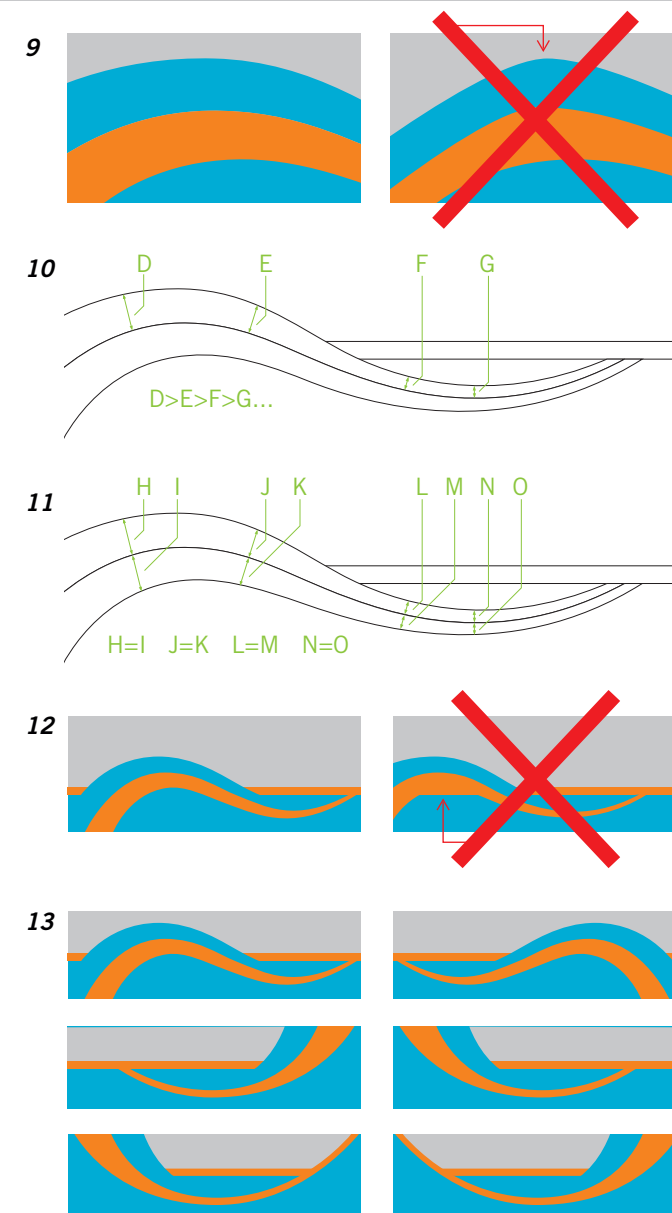
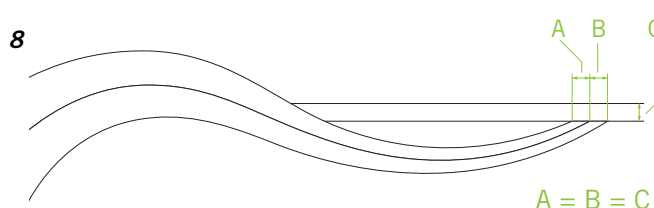
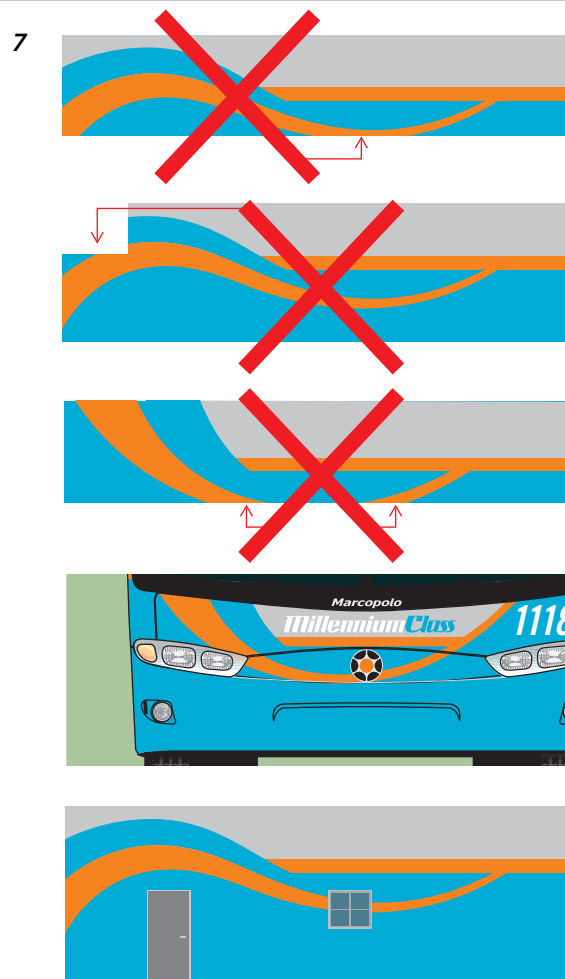
10- Las curvas aumentarán sus espesores progresivamente a medida que se extienden desde su origen en la Banda Horizontal pudiendo graduarse el índice de ese engrosamiento de acuerdo a las necesidades de la aplicación. Las curvas nunca pueden angostarse en su desarrollo con respecto a un tramo anterior.

11- Las curvas deberán dar la impresión perceptiva de compartir el valor de sus espesores progresivos a lo largo de todo el desarrollo de las mismas.

12- La Banda Horizontal no volverá a aparecer por debajo de la Curva Principal, una vez que quede interrumpida por el paso de la Curva Secundaria, solo volverá a aparecer por detrás de ésta si en el diseño en el que se aplica la gráfica el campo general se extiende lo suficiente .

13- El despliegue de de cualquiera de las curvas podrá ser tanto hacia la derecha como hacia la izquierda

Este Isotipo aparecerá la mayoría de las ocasiones con la inserción del Logotipo en la composición, generándose así el Iso-Logo. Las recomendaciones aquí citadas tienen plena vigencia en esos casos incorporándose las correspondientes a esa situación y mencionadas oportunamente en la Página 16.



1-LA MARCA

2-ISOTIPO

3-Versiones en Grisados y Monocromáticas

1-En la versión en grisado del isotipo, el color Turquesa se reemplaza por un Grisado al 50%, mientras que el Naranja se reemplaza por un Grisado de 25%. En cuanto a la zona que se ve en Gris 25% en la versión color, aquí se ve en Blanco o como Fondo.

2-En la versión Monocromática, el Turquesa adquiere valor de Pleno mientras el Naranja se presenta como Calado o vacío. Como la zona superior se representa también como vacío, para delimitar la banda horizontal se utiliza una línea plena delgada de aproximadamente 1/5 (20%) del espesor de la banda.

3-Se evitarán soluciones diferentes a las anteriormente expuestas para reproducir el Isotipo en Grisados o Monocromos.

4-Más allá de lo aquí aclarado en el aspecto cromático, las Normas de Generación y Aplicación detalladas en las Páginas 10 y 11 rigen igualmente para estas versiones.

1



Caso N°1



Caso N°2



Caso N°3

2



Caso N°1

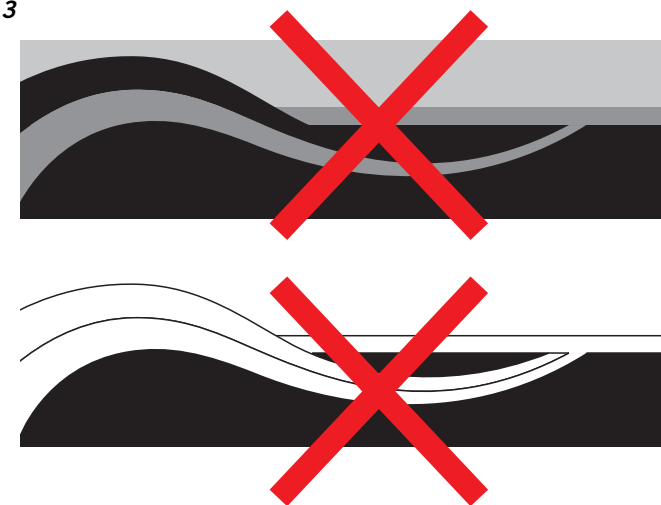


Caso N°2



Caso N°3

3



1-LA MARCA

3-ISO-LOGO

1-Versión en Colores

MillenniumClass

El Isotipo y el Logotipo se mostrarán mayormente combinados formando el llamado Iso-Logo.

Éste es el Emblema Institucional más representativo de la empresa y por eso se usará en todos los casos posibles e indefectiblemente en los que la presencia corporativa resulte esencial.

Si bien la principal y más recomendable es el tipo de curva del Caso N°1, el Iso-Logo se puede generar con cualquiera de los tres Casos ya detallados.

Estas son las versiones en colores para los tres Casos de curvas.



Caso N°1



Caso N°2



Caso N°3

1-LA MARCA

3-ISO-LOGO

2-Versión en Grisados

MillenniumClass

En las versiones en Grisados del Iso-Logo, se toma la traducción empleada en el Isotipo en donde el Gris 25% se transforma en blanco, El Turquesa a un grisado de 50% y el Naranja a un grisado de 25%. En cuanto al Blanco de la palabra Millennium que cala el gris en la versión color aquí se representa en Pleno resaltando su legibilidad.

Esta modalidad de reproducción del Iso-Logo solo se empleará en dos variedades cromáticas:

1- Emplando Negro como color a aplicar y Blanco como color del fondo o soporte.

2- Empleando Turquesa 312C como color a aplicar y Blanco como color del fondo o soporte.

En casos especiales donde las circunstancias lo exijan, se considerará la factibilidad de la reproducción del Iso-Logo cuando se emplee un color a aplicar diferente al Negro pero muy oscuro y/o un color de soporte diferente al Blanco pero de alta claridad.

No existe opción aplicable en Negativo (o de valores invertidos) para la Versión Grisada de este Iso-Logo.

En los casos en que las posibilidades prácticas de reproducción no habilite la adopción de alguna de las condiciones cromáticas descritas, no se aplicará el Iso-Logo y, en su lugar se podrá emplear solamente el Logotipo de acuerdo con sus respectivas Normas de Aplicación (Páginas 4 a 7).

1



Caso N°1



Caso N°2



Caso N°3

2



Caso N°1



Caso N°2



Caso N°3

1-LA MARCA

3-ISO-LOGO

3-Versión Monocromática

MillenniumClass

En la versión monocromática del Iso-Logo se combinan las opciones respectivas de Logotipo e Isotipo.

1-En la versión Monocromática, el Turquesa adquiere valor de Pleno mientras el Naranja se presenta como Calado o vacío. Como la zona superior se representa también como vacío, para delimitar la banda horizontal y en el tramo de la curva que cruza el área superior en la Curva N°3 se utiliza una línea plena delgada de aproximadamente 1/12 del espesor de la banda

2-Se emplea la versión monocromática del Logotipo descrita en las Páginas 6 y 7

3-Esta versión del Iso-Logo sólo podrá resolverse en Negro o en Turquesa Pantone 312C sobre fondo Blanco en ambos casos.

4-En casos especiales en donde se desee atenuar la presencia perceptiva del Iso-Logo se podrá considerar la aplicación del mismo en los colores anteriormente mencionados sobre un fondo al tono grisado al 60% (figura A)

5-Más allá de lo aquí aclarado en el aspecto cromático, las Normas de Generación y Aplicación detalladas en las Páginas 10 y 11 rigen igualmente para estas versiones.

No existe opción aplicable en Negativo (o de valores invertidos) para la Versión Monocromática del Iso-Logo.



Curva N°1



Curva N°2



Curva N°2



Curva N°3



Curva N°3

Figura A



1-LA MARCA

3-ISO-LOGO

4-Normas de Construcción

El Logotipo y el Isotipo se acoplarán entre sí siguiendo algunas reglas. La proporción relativa entre ambos podrá variar dentro de dos límites. Para determinar dichas proporciones se toma como referencia el espesor de la Banda Horizontal del Isotipo (de aquí en más "H") que es el elemento más estable del mismo.

1- El menor tamaño posible del Logotipo con respecto al Isotipo es cuando la altura de los signos minúsculos de "MillenniumClass" es igual a "H".

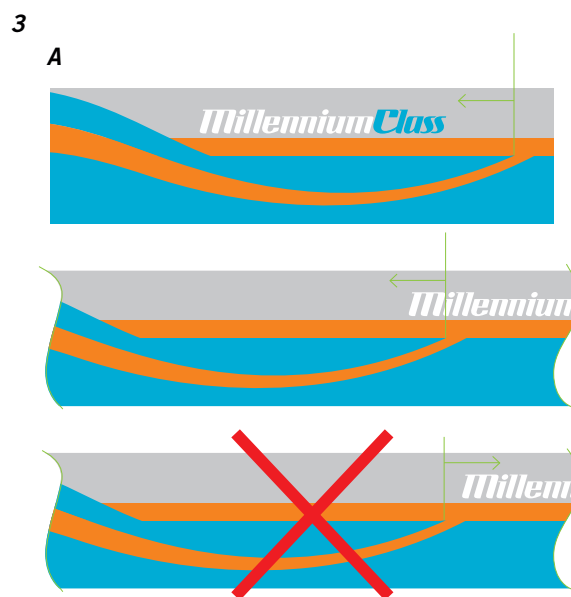
2- El mayor tamaño posible del Logotipo con respecto al Isotipo es cuando la altura de los signos minúsculos de "MillenniumClass" es igual a 3 veces "H".

3- El Logotipo puede emplazarse en cualquier lugar a lo largo de la Banda Horizontal mientras cumpla con los siguientes requisitos:

A- En los Isotipos de los Casos N°1 y N°2 el límite lateral del Logotipo del lado orientado al nacimiento de las curvas, debe estar más allá del punto del origen del contorno interior de la Curva Principal hacia el lateral hacia donde la curva se desarrolla.

B- El Logotipo no deberá nunca estar más cerca que el valor de $1/5$ del valor de "X" (alto de la "M" inicial) de las curvas que aparezcan en alguno o en sus dos laterales.

C- La distancia entre la base de los signos del Logotipo y el límite superior de la Banda Horizontal será siempre igual a $1/5$ de "X".



1-LA MARCA

3-ISO-LOGO

5-Normas de Aplicación Institucional

MillenniumClass

1- Nunca alterar las proporciones generales del Iso-Logo es-tirándolo o comprimiéndolo. Escalarlo siempre uniformemente en su manipulación digital.

2- Nunca emplear colores fuera de los institucionales o combinaciones extrañas en la reproducción del Logotipo. Atenerse a las recomendaciones mencionadas en las Páginas 13, 14 y 15.

3- Evitar la reproducción de cualquiera de las versiones del Iso-Logo en donde el Logotipo contenido muestre un tamaño menor a los 25 mm. de ancho total.

4- No recurrir a soluciones en grisados con tonos, graduaciones o combinaciones de graduaciones no habilitadas en este manual.

5- No recurrir a soluciones monocromáticas en condiciones o tonos no habilitados en este manual.

6- Respetar el patrón combinatorio entre Isotipo y Logotipo al armar el Iso-Logo sin mezclar variantes.

7- Respetar las relaciones internas de tamaño y de disposición del Isotipo, del Logotipo y de la articulación entre ambos.

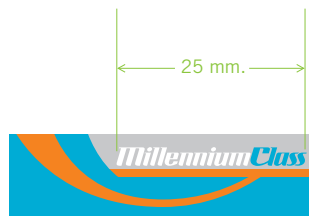
1



2



3



4



5



6



7



1-LA MARCA

4-COLORES INSTITUCIONALES

1-Presentación

Los colores aquí expuestos conforman la paleta institucional y son los empleados en la aplicación del logotipo e isotipo y a los que se recurrirá preferentemente en los diseños y aplicaciones varias en piezas de distinto tipo (gráficas, textiles, arquigráficas, vehiculares, digitales, etc.)

También se podrá usar variaciones de intensidad de estos colores en casos que se requieran composiciones al tono o atenuadas en casos como elementos complementarios en alguna pieza gráfica, en motivos decorativos, etc.

Pantone 312C 100% CIAN
0% MAGENTA
20% AMARILLO
0% NEGRO

Pantone 165C 0% CIAN
50% MAGENTA
100% AMARILLO
0% NEGRO

Gris 25% 0% CIAN
0% MAGENTA
0% AMARILLO
25% NEGRO

Negro 0% CIAN
0% MAGENTA
0% AMARILLO
100% NEGRO

Blanco 0% CIAN
0% MAGENTA
0% AMARILLO
0% NEGRO

80%
60%
40%
20%

80%
60%
40%
20%

80%
60%
40%
20%

80%
60%
40%
20%

La familia tipográfica empleada para la confección de textos en el entorno institucional es la fuente Trade Gothic y sus variables.

Existen tres grupos de variables de acuerdo al tipo y categoría de texto en el que se va a emplear la fuente:

1- Grupo Principal

Trade Gothic Gothic

Trade Gothic Oblique

Trade Gothic Light

Trade Gothic Light Oblique

Trade Gothic Bold N°2

Trade Gothic Bold N°2 Oblique

Este grupo es el que se usará en desarrollos extensos de textos en piezas netamente institucionales (tarjetas personales, papel carta, papelería comercial, etc.) o semi-institucionales (avisos, posters, web, folletos promocionales, etc.). Este conjunto de variables toma la Trade Gothic Gothic como variable central y, el resto como variables accesorias útiles para modular el énfasis, jerarquías e intensidades en los distintos pasajes del texto en los que el diseñador lo crea necesario, pudiendo recurrir a opciones más Bold o más Light y/o Oblicuas. Para las piezas netamente institucionales se sugiere que tanto la interletra como la interlínea empleada ofrezcan las mejores prestaciones de legibilidad sin llegar a visibiles exageraciones de compresión o elongación de los espacios pudiéndose, en piezas menos institucionales con estéticas más independientes, jugar con estos espaciados más libremente en función de alguna estrategia de diseño para ese caso específico.

1- Grupo Principal

Trade Gothic Gothic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

Trade Gothic Oblique

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

Trade Gothic Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

Trade Gothic Light Oblique

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

Trade Gothic Bold N°2

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

Trade Gothic Bold N°2 Oblique

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzaBCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -= *)

2- Grupo Complementario 1**Trade Gothic Bold****Trade Gothic Bold Oblique**

Este grupo se conforma por las opciones derecha e inclinada de una variable condensada y bastante "Negra" o "Bold" utilizará en piezas institucionales para la inscripción de información escueta y de carácter funcional como enunciados breves, títulos especiales y especialmente de naturaleza señalética, de hecho estas variables participan en el sistema señalético descrito en la Página 39.

Para piezas semi institucionales, este grupo se puede usar con mayor libertad, escribiendo párrafos destacados, titulares extensos, etc.

3- Grupo Complementario 2**Trade Gothic Bold Condensed N°20****Trade Gothic Bold Condensed N°20 Oblique****Trade Gothic Bold Condensed N°18****Trade Gothic Bold Condensed N°18 Oblique**

Este grupo se conforma con variables más condensadas que en el grupo anterior y se usará mayormente en piezas semi-institucionales para textos poco extensos, títulos, llamadas, etc. siendo su uso más adecuado en el campo de la comunicación promocional.

Nunca expandir o comprimir con algún medio mecánico o digital las proporciones naturales de cada una de estas fuentes de cualquiera de los grupos.

En piezas de orden semi-institucional con mucho tratamiento estético de carácter promocional o publicitario que muestren cierta informalidad estratégica en su diseño se podrá emplear cualquier otra fuente o variable tipográfica no expuesta en este manual sobre todo para grandes títulos o textos que trabajan a su vez como imágenes en la composición. Lo que se sugiere es que las fuentes implementadas en estos casos sean claramente diferentes a las institucionales para justificar su inclusión.

2- Grupo Complementario 1**Trade Gothic Bold**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

Trade Gothic Bold Oblique

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

3- Grupo Complementario 2**Trade Gothic Bold Condensed N°20**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

Trade Gothic Condensed N°18

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

Trade Gothic Condensed N°18 Oblique

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

Trade Gothic Bold Condensed N°20 Oblique

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNO PQ
RSTUVWXYZ 1234567890 (?;!;: "\$%&@/©+ -=*)**

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

1-PAPELERÍA

1-Tarjeta Personal

La tarjeta personal tendrá una medida de 90 por 50 mm. y se imprimirá en tres colores sobre cartulina ilustración mate blanca de 250 ó 300 grs. por m². Se utilizan los tres colores institucionales (Página 18).

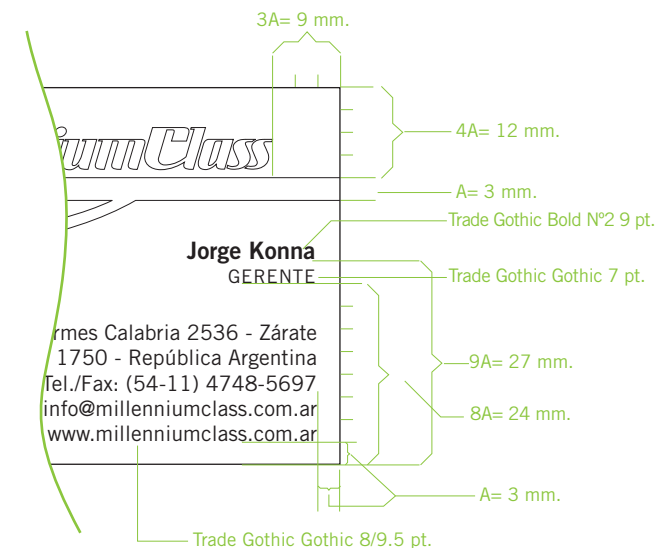
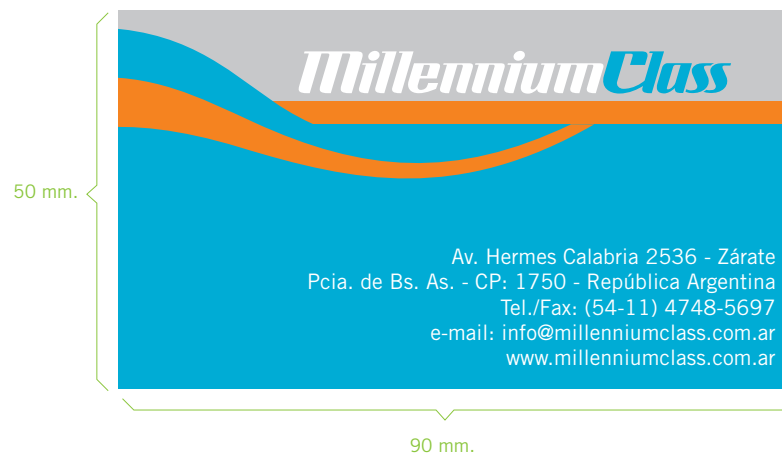
El Iso-Logo se aplica según las normas ya explicadas (Página 16) partiendo de un espesor de banda horizontal Naranja de 3 mm. valor que mencionaremos de aquí en más como "A" y que se convierte en el módulo que rige la grilla diagramatoria. El límite superior de esta Banda Horizontal estará a 4A (12 mm.) del borde superior de la tarjeta.

El Logotipo se emplaza de manera que su límite derecho quede a una distancia igual a 3A (9 mm.), y el sistema de Curvas parte de algún lugar debajo de él para desplegarse hacia la izquierda y perderse en el corte de la hoja. La configuración puntual de este sistema de curvas del Isotipo, podrá determinarse por el diseñador a cargo mientras se respete las Normas expuestas en las Páginas 10 y 11 de este manual. En esta página se muestran una tarjeta personalizada y otra sin personalizar.

Las tipografías empleadas pertenecen al llamado "Grupo principal" (Página 19).

Los datos de dirección, teléfonos, etc. están escritos en Trade Gothic Gothic cuerpo de 8 pt. mayúscula/minúscula con interletrado de 9,5 pt. (8/9,5) y va marginado hacia la derecha ubicándose el párrafo completo a 1A tanto del borde derecho como del inferior de la tarjeta.

En las tarjetas personalizadas el nombre se escribe en Trade Gothic Bold N°2 en 9 pt. mayúscula/minúscula y su base de apoyo distará 9A del borde inferior de la tarjeta mientras que el cargo se escribe en Trade Gothic Gothic en 7 pt. en mayúsculas y su base de apoyo estará a 8A del borde inferior de la tarjeta o, lo que es lo mismo, 1A por debajo de la base del nombre. Tanto el nombre como el cargo también se marginan a la derecha alineándose con el párrafo con la dirección a 1A del borde derecho.



ESCALA 1:1

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

1-PAPELERÍA

2-Papel Carta

MillenniumClass

El papel carta podrá tener cualquiera de los tamaños estándar, esto es, Letter o Carta (215,9 mm. x 279,4 mm.), Legal u Oficio (215,9 mm. x 355,6 mm.) ó A4 (210 mm. x 297 mm.).

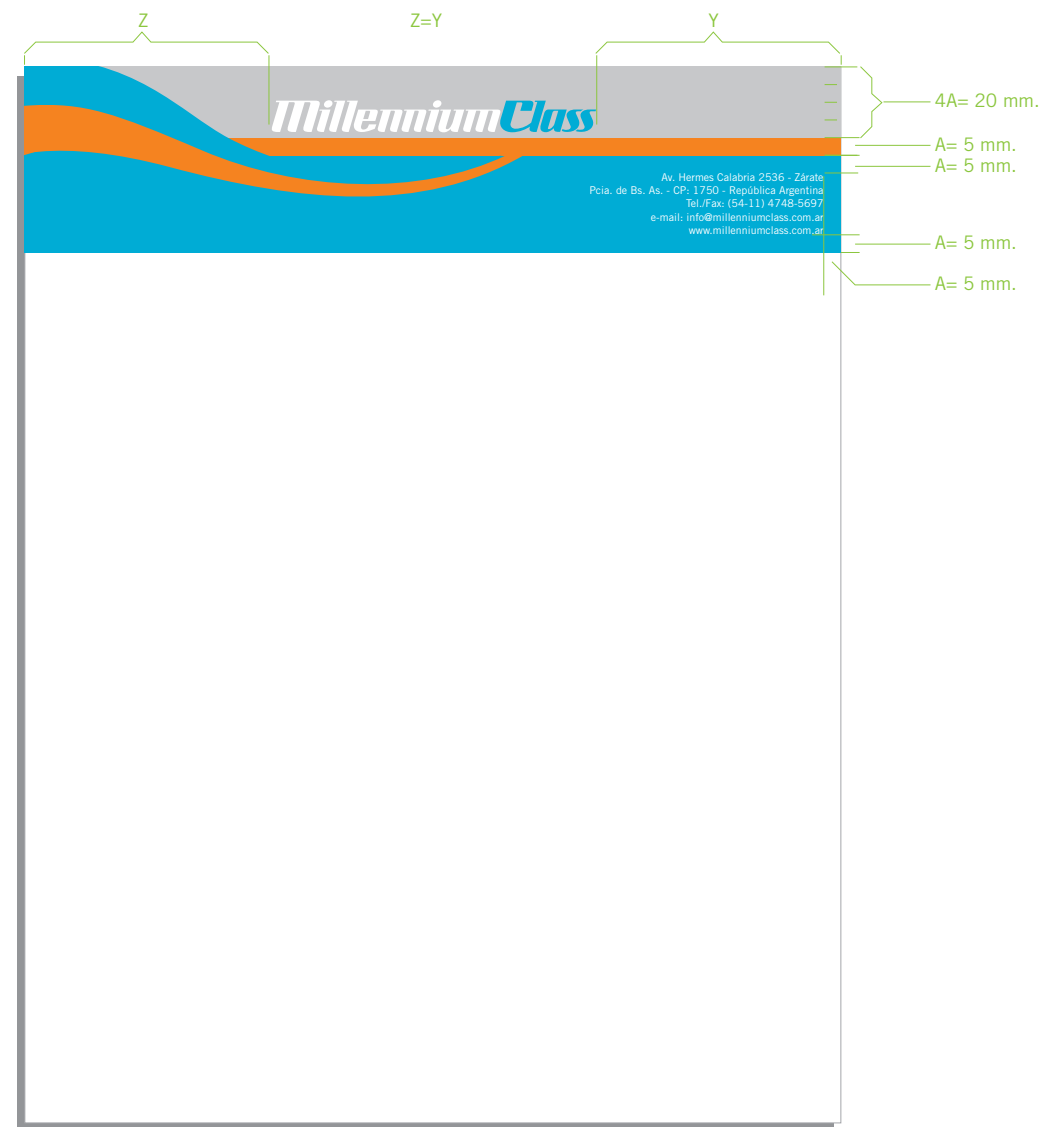
Se imprimirá en tres colores sobre papel obra mate blanco de 90 ó 100 grs. por m². Se utilizan los tres colores institucionales (Página 18).

El Iso-Logo se aplica según las normas ya explicadas (Página 16) partiendo de un espesor de banda horizontal Naranja de 5 mm. que en se ubicará a 20 mm. del borde superior de la hoja.

El Logotipo se emplaza en el centro geométrico de la hoja, y el sistema de Curvas parte de algún lugar debajo de él para desplegarse hacia la izquierda y perderse en el corte de la hoja. La configuración puntual de este sistema de curvas del Isotipo, podrá determinarse por el diseñador a cargo mientras se respete las Normas expuestas en la Página 10 y 11 de este manual.

Los datos de dirección, teléfonos, etc. están escritos en Trade Gothic Gothic cuerpo de 8 pt. mayúscula/minúscula con interletrado de 9,5 pt. (8/9,5) y va marginado hacia la derecha ubicándose el párrafo completo a 5 mm. del borde derecho de la hoja.

El Área Inferior Turquesa se extiende hasta los 5 mm. por debajo de la base de apoyo del párrafo con la dirección.



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

1-PAPELERÍA

3-Sobre Oficio

El sobre oficio (235 mm. x 120 mm.) se imprimirá en tres colores sobre papel obra tipo "Conqueror" blanco de 120 grs. por m². Se utilizan los tres colores institucionales (Página 18).

Se tomará como área de impresión en la zona inferior del sobre a la mayor superficie posible manteniendo una distancia a los bordes plegados apropiada para una impresión con los sobres armados.

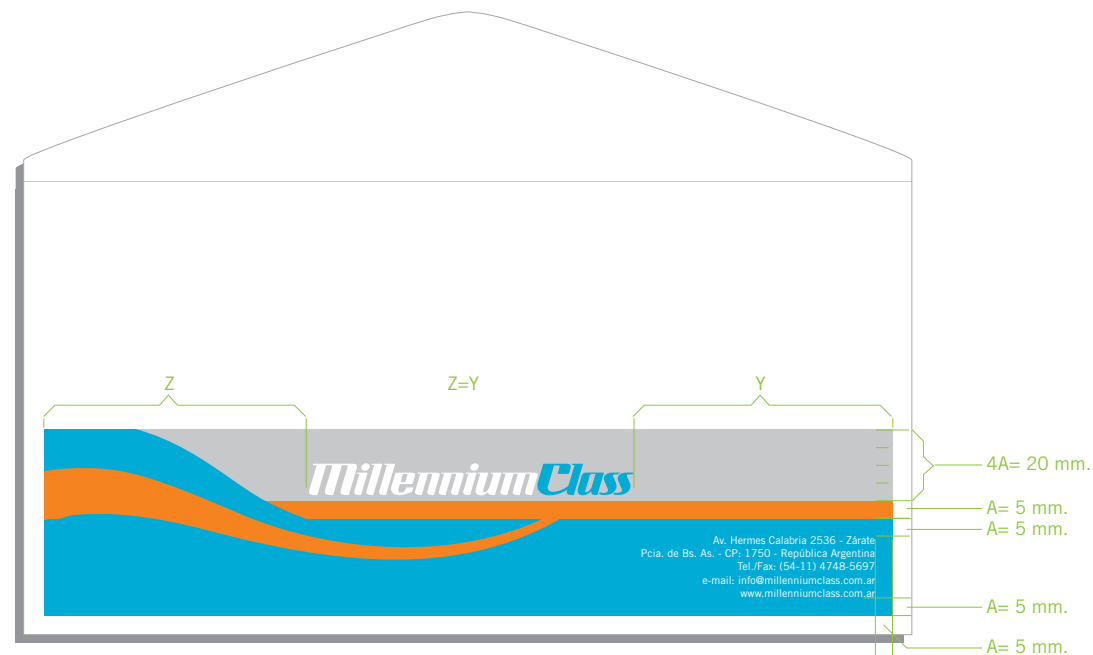
El Iso-Logo se aplica según las normas ya explicadas (Página 16) partiendo de un espesor de banda horizontal Naranja de 5 mm.

El Logotipo se emplaza en el centro geométrico de la hoja, y el sistema de Curvas parte de algún lugar debajo de él para desplegarse hacia la izquierda y perderse en el corte del área de impresión. La configuración puntual de este sistema de curvas del Isotipo, podrá determinarse por el diseñador a cargo mientras se respete las Normas expuestas en la Página 10 y 11 de este manual.

Los datos de dirección, teléfonos, etc. están escritos en Trade Gothic Gothic cuerpo de 8 pt. mayúscula/minúscula con interletrado de 9,5 pt. (8/9,5) y va marginado hacia la derecha ubicándose el párrafo completo a 5 mm. del límite derecho del área de impresión.

El Área Inferior Turquesa se extiende hasta los 5 mm. por debajo de la base de apoyo del párrafo con la dirección.

El área de impresión se interrumpe abruptamente con un corte recto horizontal 20 mm. por encima de la Banda Horizontal.



ESCALA 1:2

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

1-PAPELERÍA

4-Sobre Bolsa

MillenniumClass

Los sobres bolsa se imprimirán cualquiera sea su opción de tamaño y formato, en tres colores sobre papel obra blanco de 118 grs. por m². Se utilizan los tres colores institucionales (Página 18).

La gráfica se aplica sobre uno de los laterales más largos del sobre de manera que se vea en la parte inferior cuando la apertura del sobre quede sobre la derecha. Se tomará como área de impresión en la zona inferior del sobre a la mayor superficie posible manteniendo una distancia a los bordes plegados apropiada para una impresión con los sobres armados.

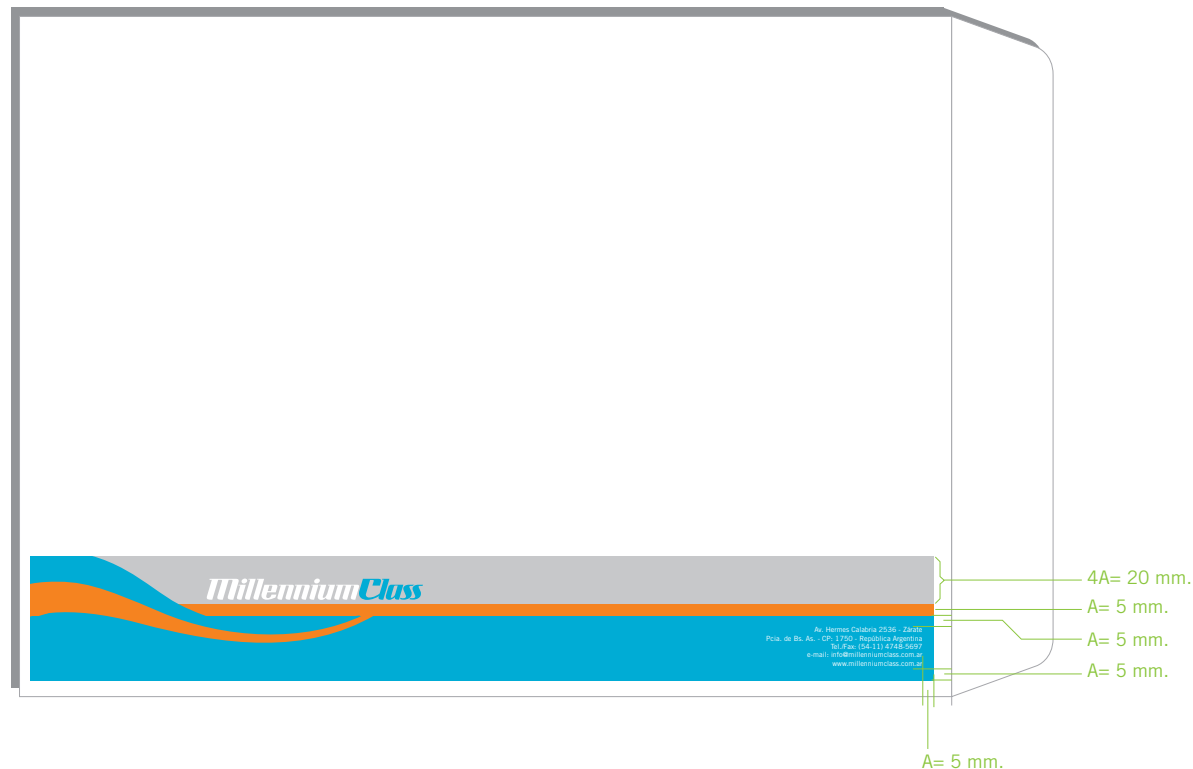
El Iso-Logo se aplica según las normas ya explicadas (Página 16) partiendo de un espesor de banda horizontal Naranja de 5 mm.

El Logotipo se ubica volcado hacia la izquierda y el sistema de Curvas parte de algún lugar debajo de él para desplegarse hacia esa misma dirección y perderse en el corte del área de impresión. La configuración puntual de este sistema de curvas del Isotipo, podrá determinarse por el diseñador a cargo mientras se respete las Normas expuestas en la Página 10 y 11 de este manual.

Los datos de dirección, teléfonos, etc. están escritos en Trade Gothic Gothic cuerpo de 8 pt. mayúscula/minúscula con interletrado de 9,5 pt. (8/9,5) y va marginado hacia la derecha ubicándose el párrafo completo a 5 mm. del límite derecho del área de impresión.

El Área Inferior Turquesa se extiende hasta los 5 mm. por debajo de la base de apoyo del párrafo con la dirección.

El área de impresión se interrumpe abruptamente con un corte recto horizontal 20 mm. por encima de la Banda Horizontal.



ESCALA 1:3

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

2-PIEZAS FUNCIONALES

1-Boleto

MillenniumClass

Las Piezas Funcionales son una categoría dentro de las Piezas Institucionales que engloba piezas gráficas supeditadas a objetivos operativos puntuales dentro del funcionamiento de la empresa, tanto de uso interno como con el usuario.

Estas piezas tienen un compromiso institucional similar a la papelería pero con menos formalidad, pudiendo resolverse dentro de condicionamientos más distendidos que permiten (e incentivan) diseños claramente corporativos pero más variados y con mayor independencia que los hacen más personales y autónomos al no tener que responder a un micro-sistema mayor que los agrupa con más rigurosidad como en el caso de la papelería.

Esa autonomía relativa hace que los diseños de las Piezas Funcionales estén abiertos a mayor posibilidad de cambios y actualizaciones atendiendo nuevas necesidades, tendencias o simplemente al espíritu de renovación.

Debido a esta flexibilidad en el diseño, las piezas ejemplificadas a continuación no llevan instrucciones detalladas para su confección, ya que son sugerencias para resolver algunos casos típicos. Las piezas que siguen en esta sección podrán resolverse de manera diferente a la aquí expuesta, por supuesto siempre tratando de aplicar con creatividad y coherencia la esencia de la Imagen Global Corporativa de la Empresa que este manual trata de transmitir, implementando decisiones de diseño personales y, a su vez respetando y administrando originalmente parámetros institucionales establecidos ya descriptos en este manual como la forma de construir y aplicar el Logotipo, Isotipo o Iso-Logo, la paleta de colores institucionales, las tipografías oficiales, etc.

MillenniumClass	
ZARATE - ONCE DIFERENCIAL	
Fecha Emision: 04/10/04 Boleto: 99999999	
Fecha Viaje: 05/10/04 Servicio: 07:30 Asiento: 03 Ventanilla Tarifa: \$ 8.00 Boletería: 01 - ONCE	
ESTE PASAJE CARECE DE VALIDEZ AL SER DESPRENDIDO EL TALÓN CONDUCTOR	
<i>MillenniumClass</i>	
ZARATE - ONCE DIFERENCIAL	
Fecha Emision: 04/10/04 Boleto: 99999999 Fecha Viaje: 05/10/04 Servicio: 07:30 Asiento: 03 Ventanilla Tarifa: \$ 8.00 Boletería: 01 - ONCE	
TALÓN SIN VALOR COMERCIAL	
TALÓN PASAJERO	TALÓN CONDUCTOR
Serie: C1 Formulario N°: 99999999	Serie: C1 Formulario N°: 99999999
MillenniumClass - Alte. Brown 355 (B2800ASG) - Zárate - Pcia. Bs. As. CONSULTAS: info@millenniumclass.com.ar RECLAMOS: reclamos@millenniumclass.com.ar www.millenniumclass.com.ar Tel.: 0-810-666-9388	

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

2-PIEZAS FUNCIONALES

2-Credenciales

MillenniumClass

Los aquí expuestos son ejemplos de distintos tipos de credenciales y distintivos con diferentes formatos y con distintas distribuciones cromáticas.



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

2-PIEZAS FUNCIONALES

3-Usó Interno

En este tipo de piezas, el lenguaje gráfico institucional se combina con elementos de diversa naturaleza y capacidades funcionales que satisfacen necesidades prácticas ocasionales en el funcionamiento interno de la empresa. Sus contenidos, aspecto y diagramación se subordinan a esos requerimientos puntuales en donde el objetivo para la que fueron creadas es el principal protagonista, condicionando formatos, sintaxis y técnicas de reproducción de las piezas.

Se ejemplifican aquí, un formulario para ser completado por un visitante, de uso efímero, impreso a un color y un comunicado interno para exhibir puertas adentro de la empresa del que podría necesitarse pocas unidades, imprimible en una impresora color común.

HOJA DE ENTRADA Fecha ____/____/____

Nombre

Empresa

Para ser recibido por

Hora de entrada

Hora de salida

Observaciones

.....

MillenniumClass

IMPORTANTE

Nuevo sistema en el cobro de sueldos a partir del mes de Junio

Se anuncia a todos los empleados que a partir del 1 de Junio se implementará un nuevo sistema en el pago de jornales, los mismos se abonarán entre los días 7 y 15 de cada mes en el horario de 10:00 a 17:30 hs.

LA EMPRESA

MillenniumClass

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

3-GRÁFICA VEHICULAR DE LAS UNIDADES

1-Introducción

MillenniumClass

La aplicación de la gráfica institucional sobre las unidades de transporte de pasajeros trata de ser flexible y versátil en su implementación atenta al hecho de las diferencias de tamaños y formas que los distintos modelos de carrocería suponen. Para esto se desarrolló un sistema que permite e incentiva decisiones independientes que se adapten a las circunstancias y accidentes presentes en la superficie en donde se aplica y, al mismo tiempo, para garantizar una coherencia sistemática en la experiencia visual que las unidades deben dar en su conjunto, establece condiciones precisas a respetar que conviven con las variables flexibles.

Las instrucciones de aplicación tienen una parte racionalizada con métodos constructivos geométricos y modulares para generar y emplazar los elementos gráficos del diseño y, otra parte, que se aleja de los valores y relaciones precisas y hace foco en el espíritu de lo que la imagen como experiencia global pretende alcanzar.

El concepto de implementación a seguir parte de la imagen del Isotipo y su ideología generativa; una banda horizontal Naranja que divide dos campos, uno superior Gris y otro inferior Turquesa y, en esta configuración rígida y lineal común en la gráfica de vehículos de este tipo, se rompe esa situación estereotípica con las curvas que emergen de la banda horizontal y se despliegan libres e irrespetuosas (por lo menos en apariencia) sobre los distintos campos cromáticos estáticos proponiendo un contraste que acentúa las propiedades dinámicas respectivas de los dos grupos de elementos interactuantes. Las curvas aportan al sistema la idea de espontaneidad y libertad cinéticas, dada su capacidad de mostrarse variadas y diferentes en las distintas apariciones, tanto dentro del mismo soporte corpóreo que representa el ómnibus con sus distintas superficies útiles como también en relación a otra unidad con diferente modelo de carrocería.

Los métodos constructivos que se expondrán a continuación en las páginas 30, 31 y 32 para trasladar el isotipo a la volumetría de los coches tienen como único objetivo ser una herramienta disponible para quienes tengan la responsabilidad de efectivizar dicha tarea. No obstante, estará en ellos la decisión de adoptar parcial o totalmente alguno de los recursos sugeridos, o ignorarlos si no los considerara útiles para su forma de trabajo.

Cualquiera sea el método que la experiencia del personal encargado de la tarea le lleve a adoptar, lo realmente importante y fundamental es interpretar el espíritu visual del sistema y el efecto que aspira a generar respetando fielmente los parámetros esenciales remarcados oportunamente y los conceptos y normativas de aplicación del Isotipo e Iso-Logo desarrolladas en las páginas 10, 11, y 16 de este manual.



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

3-GRÁFICA VEHICULAR DE LAS UNIDADES

2-Presentación

MillenniumClass

La gráfica vehicular en las unidades es la aplicación sistemática del Iso-Logo en gran escala sobre la carrocería.

1- La banda horizontal Naranja se muestra envolviendo el vehículo completamente y dividiéndolo en una parte inferior Turquesa y otra superior Gris. Sobre el lateral derecho se emplaza un Isotipo del Caso N°1. Éste se genera a partir de la curva principal Naranja que nace de la banda horizontal ligeramente a la izquierda del guardabarro delantero. Luego de su aparición, esta curva baja aprovechando el espacio entre-ruedas para subir luego y atravesar, ya con la curva secundaria Turquesa acoplada, la banda horizontal de donde había surgido, luego pasa por encima del guardabarro trasero y, apenas lo hace, al mismo tiempo que se van ensanchando visiblemente, cae en forma abrupta sumergiéndose en la zona inferior Turquesa y, salvo un pequeño tramo superior de la curva secundaria Turquesa que avanza hacia la parte trasera del ómnibus, las dos curvas escapan casi completamente por el límite inferior de la carrocería en el mismo lateral en el que tuvieron origen. En el espacio correspondiente se incarta el Logotipo respetando las recomendaciones expuestas en la página 33. El número interno de la unidad se aplica en el mayor tamaño posible en blanco con la tipografía Trade Gothic Bold Condensed N°20 Oblícuo debajo de la ventana delantera.

2- Sobre el lateral izquierdo, el isotipo se emplaza de manera similar al derecho, la diferencia es que luego de pasar por sobre el guardabarro trasero cae de manera más gradual y parte de las dos curvas (sobre todo la Turquesa) escapan de la cara lateral por el lado derecho.

3- Las curvas provenientes del lateral izquierdo continúan, con el gran ensanchamiento que han alcanzado, su recorrido descendente en la superficie de la cara trasera del ómnibus generando la configuración final de los cortes de esa parte posterior del vehículo. En esta vista, no queda expuesta completamente alguna de las configuraciones posibles del Isotipo, se crea en su lugar, una composición que sintoniza con la gráfica institucional formada con dos tramos curvos cortos y gruesos que pasan sobre las áreas de límites rectos que recorta la banda horizontal.

El Logotipo se aplica en forma independiente sobre la zona gris superior cuando el espacio que van cediendo las curvas se hace suficiente como para permitirle un tamaño importante y un emplazamiento cómodo teniendo en cuenta los distintos accidentes que los diferentes tipos de carrocería presenten con la existencia y ubicación de la luneta trasera, molduras, luces, aplicaciones, etc.

En el generoso espacio interior del tramo Turquesa de la curva Secundaria se ubica en color blanco, y con la mayor dimensión posible, el número de interno.

4- Sobre la parte frontal del vehículo, se aplica un Iso-Logo con el empleo del Isotipo del Caso N°3. Para que ésta aplicación funcione correctamente es importante ubicar la banda horizontal Naranja que recorre los laterales y cara posterior del ómnibus a una altura tal que le permita dejar por encima de ella suficiente espacio libre bajo las ventanillas laterales para ubicar el Logotipo en un tamaño importante pero tratando de que no descienda en altura más allá del límite

inferior del parabrisas, ya que si esta banda horizontal no se pierde por "detrás" de éste, va a aparecer en la cara frontal complicando la composición propuesta en donde se muestra una banda horizontal Naranja más pequeña contenida en el interior del Iso-Logo construido por un sistema de curvas que entran y escapan por el corte del parabrisas. El tamaño del Iso-Logo aquí emplazado es absolutamente independiente, y se ajustarán sus valores y relaciones en función de que permita aplicarse de la forma más clara posible considerando el tamaño y la forma del área disponible que el diseño de la carrocería ofrezca, construyéndose y articulándose, no obstante, respetando lo normalizado para el caso general de los Iso-Logos explicado en la página 16. Sobre el espacio Turquesa libre que tiende a quedar en la parte derecha de esta composición (en donde las curvas se engrosan de derecha a izquierda) se ubica el número de interno aprovechando al máximo la superficie útil.



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

3-GRÁFICA VEHICULAR DE LAS UNIDADES

3-Método Constructivo 1

MillenniumClass

En los gráficos que siguen, se expone un método constructivo para el Isotipo con la configuración y escala requerida para su aplicación en las unidades. Este método se basa en la determinación de puntos fundamentales en la generación y emplazamiento de la banda

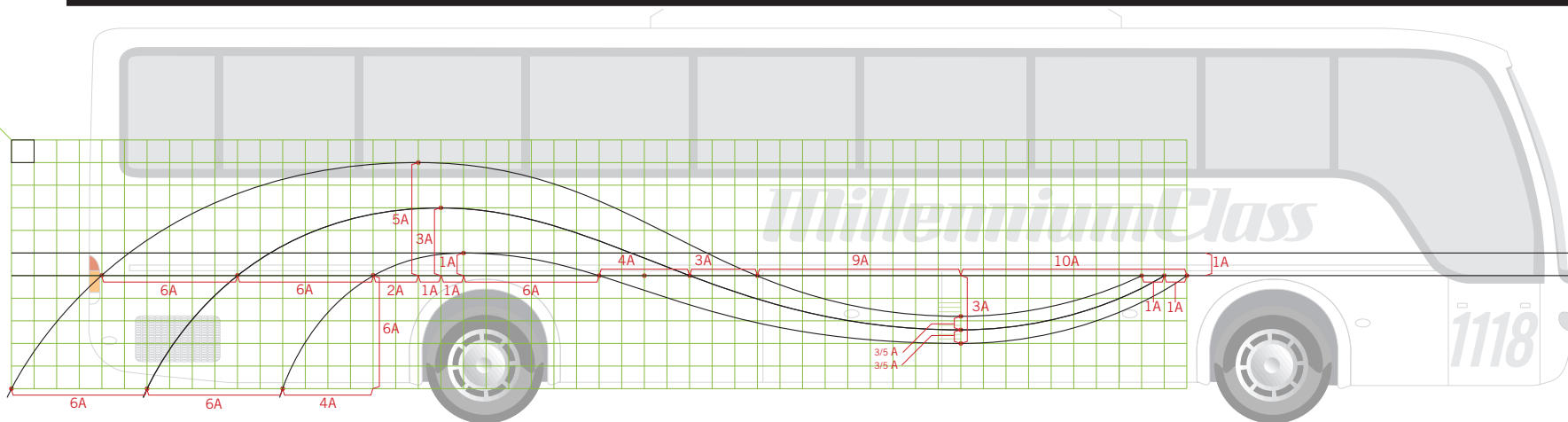
horizontal y las curvas. Esto se realiza estableciendo coordenadas espaciales relativas partiendo de la repetición y fragmentación de un módulo con el valor del espesor de la banda Naranja horizontal (sugerido en 20 cm.).

Todas las posiciones se toman en relación a una grilla subyacente y precinde de cualquier referencia con alguna parte de la carrocería para independizar al método de ella y ser aplicable a las de diferentes modelos y fabricantes.



LATERAL DERECHO
ESCALA 1:60

módulo A
(20 x 20 cm.)



Aquí podemos ver la gráfica para el lateral izquierdo y su emplame a la cara posterior de la carrocería.

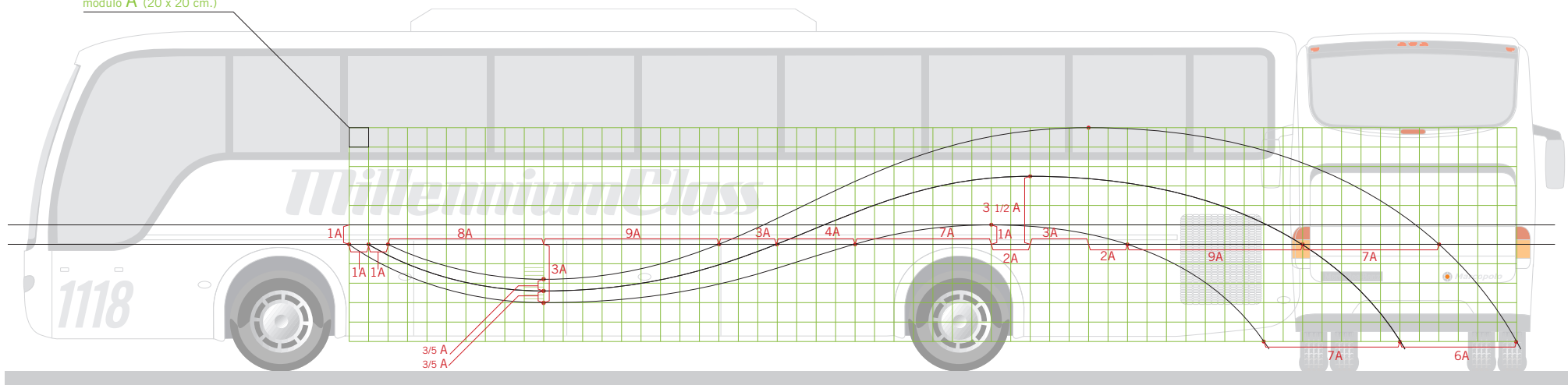
LATERAL IZQUIERDO Y PARTE TRASERA
ESCALA 1:60



dos opciones para aplicación de Logotipo

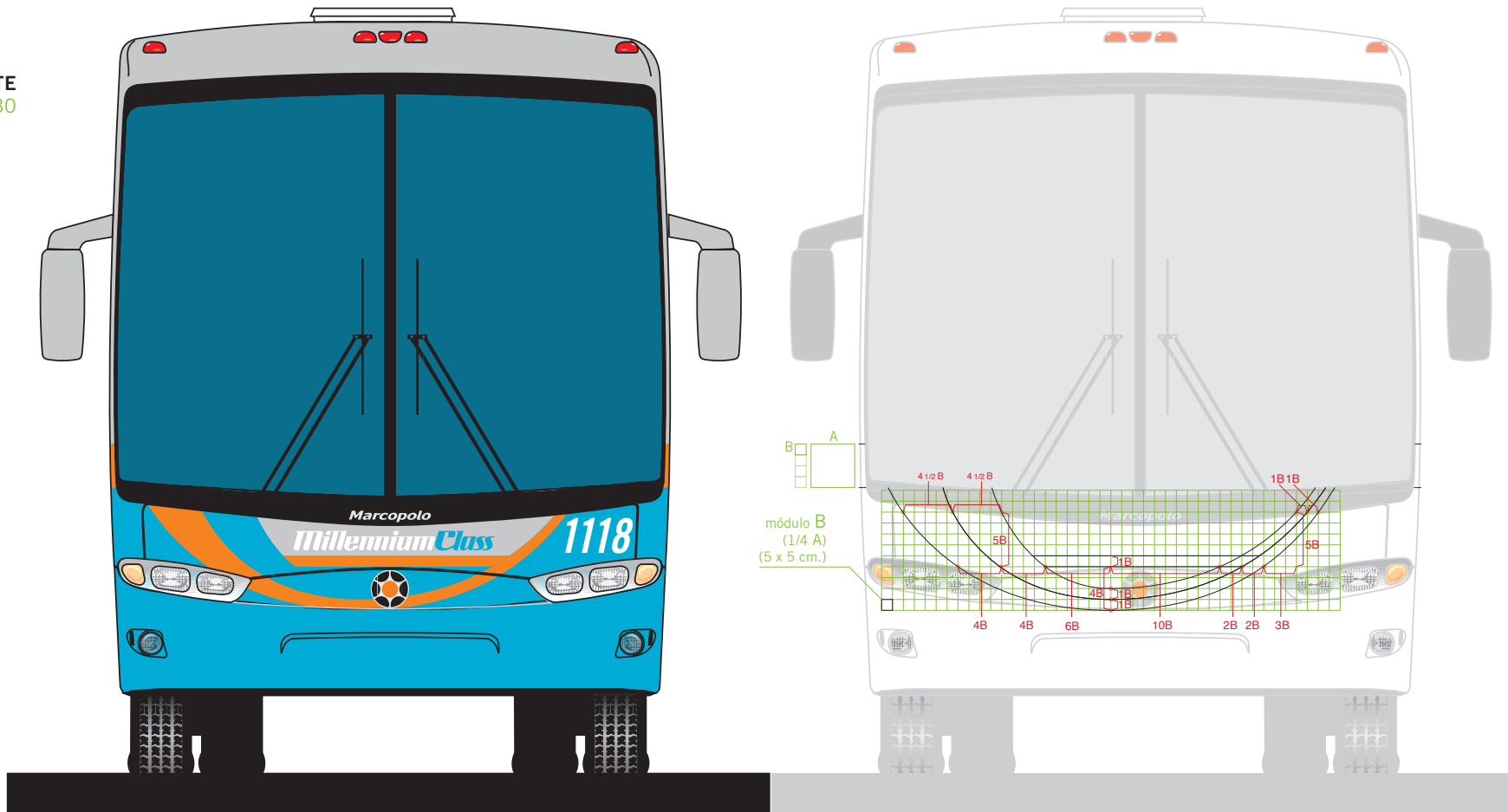


módulo A (20 x 20 cm.)



Aplicación del Caso N°3 de Isotipo en el frente del ómnibus.

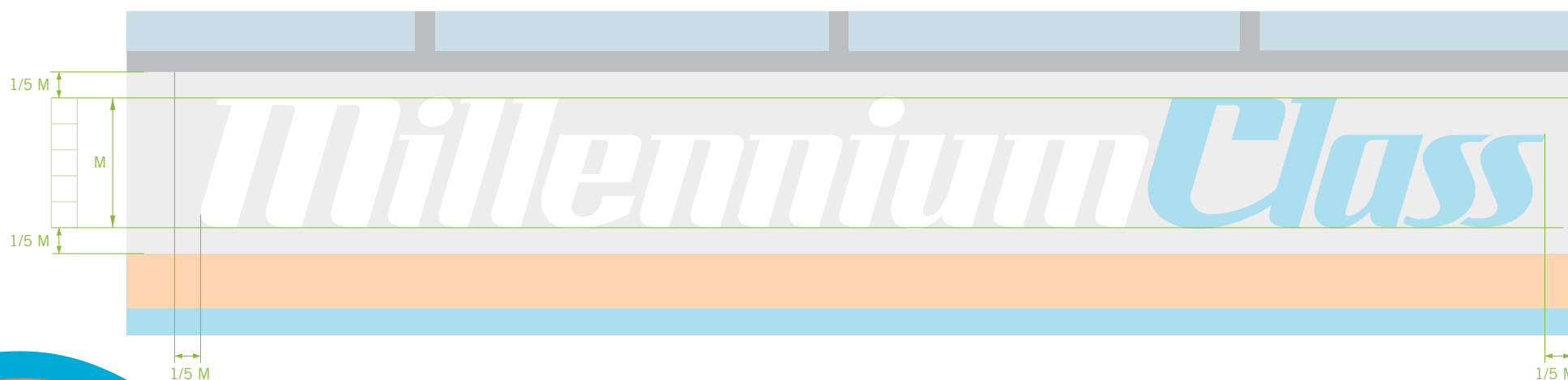
FRENTE
ESCALA 1:30



A continuación se grafica las consideraciones a tener en cuenta en el momento de aplicar el Logotipo a la gráfica vehicular.



El Logotipo se emplazará en un campo de color continuo y de manera tal que No se aproxime a los límites de dicho campo una distancia menor a una quinta parte del alto total de la "M" inicial



Los números empleados para diferenciar las unidades se pondrán con las cifras de la familia Trade Gothic Bold Condensed N°20 Oblique.

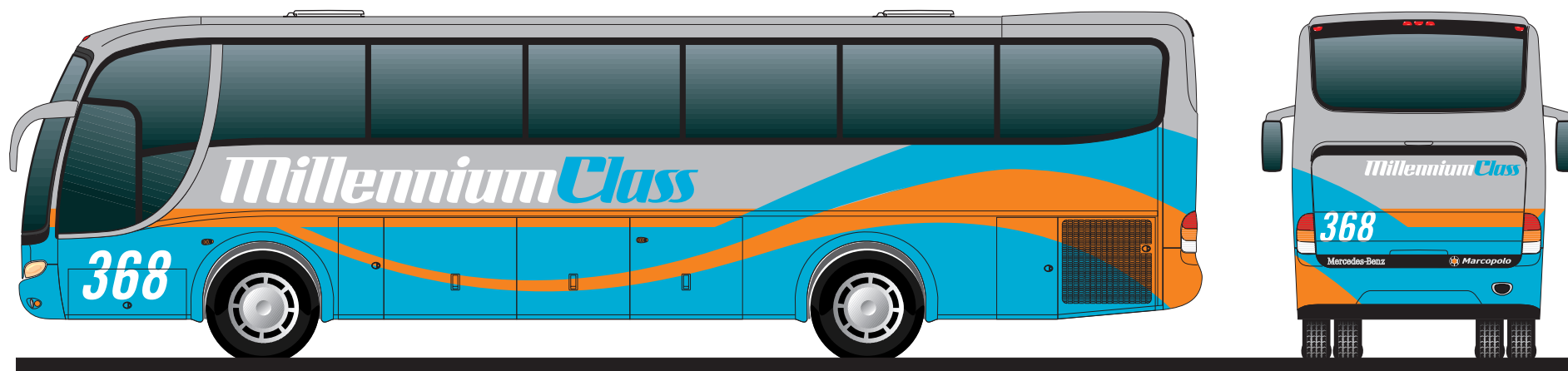
0 1 2 3 4

5 6 7 8 9

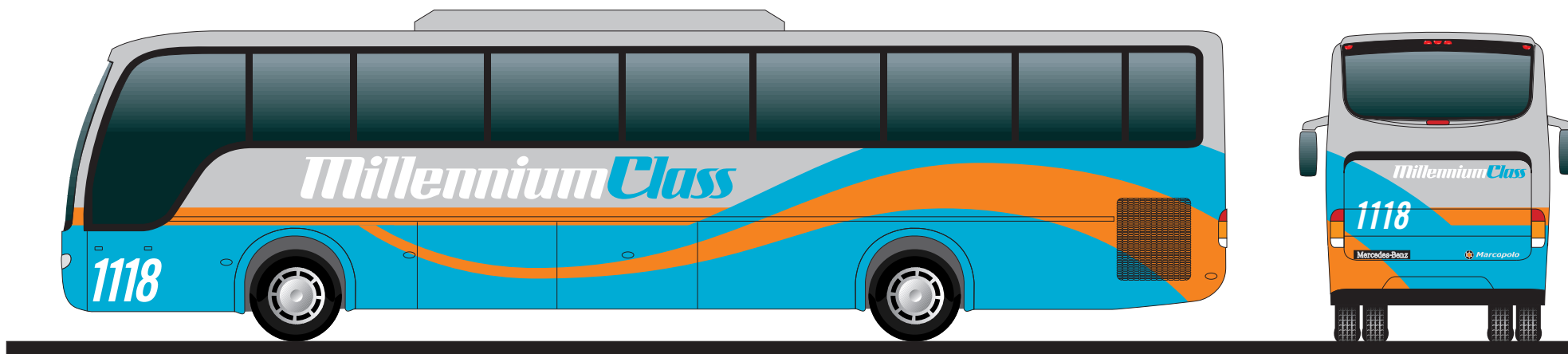
Cifras de Trade Gothic Bold Condensed N°20 Oblique.

Las siguientes páginas muestran a modo de ilustración la gráfica aplicada en tres diseños diferentes de carrocería.

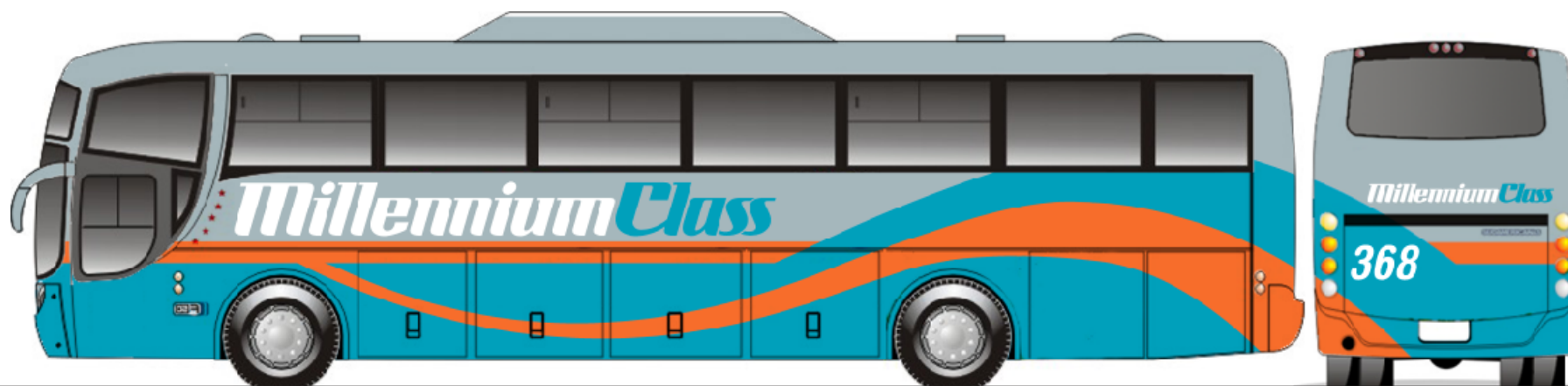
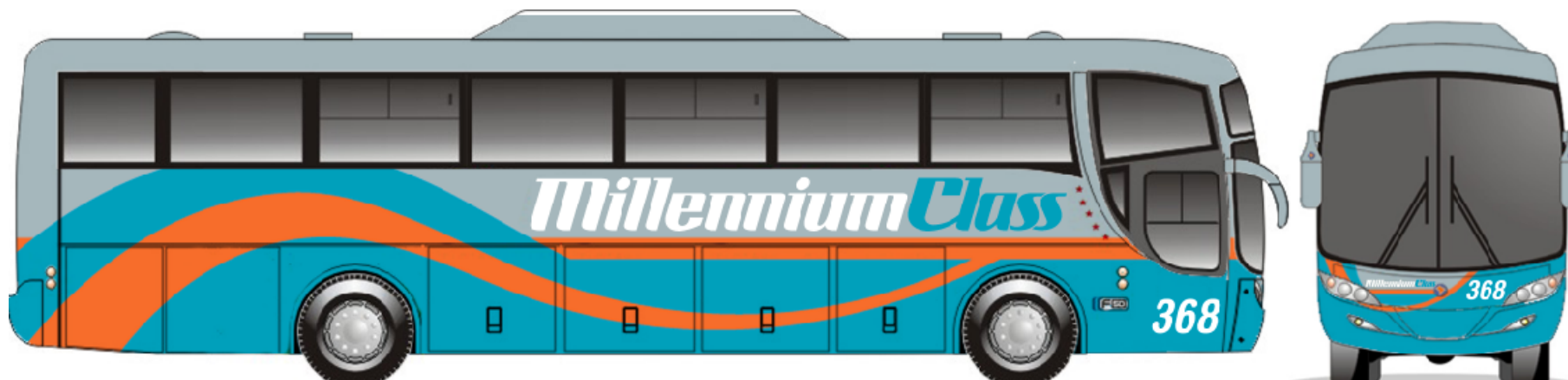
Carrocería Marcopolo modelo Viaggio 1050 sobre Chasis MB 0500



Carrocería Marcopolo modelo Andare Class sobre Chasis MB 0500



Carrocería Sudamericana modelo F50 sobre Chasis MB 0500



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

4-SOPORTES DIGITALES

1-Ejemplo de Aplicación en web

MillenniumClass

Para soportes digitales como sitios web o presentaciones para visualizar en pantalla se implementarán los elementos gráficos institucionales mencionados pero, los diseños en este campo de la comunicación de la empresa se mostrarán más distendidos y liberados de pautas estrictas en su estética y diagramación.

Las características dinámicas e interactivas de este tipo de medios motiva a desplegar creativamente ambientes y dispositivos funcionales que conjuguen con lucidez en el resultado final, una fuerte presencia corporativa con una riqueza visual que con su diseño seduzca al usuario mientras lo ayuda a utilizar agilmente el servicio potenciando su funcionalidad, cuyo protagonismo nunca debe olvidarse mientras se trata de mejorar su aspecto.

A continuación apreciarán ejemplos de visualización de pantallas con diseños del tipo digital aplicados. Estos son solo sugerencias posibles para los casos más comunes como lo son las páginas web, no obstante, la continua evolución estética y operativa de estos medios hacen de este terreno en expansión uno de los más cambiantes, volubles y pendientes de la renovación constante de necesidades y tendencias. Por lo tanto, más allá del respeto por la configuración básica de los elementos fundamentales de la Marca (Logotipo, Iso-tipo e Iso-Logo) y la consideración de los elementos gráficos institucionales existentes (tipografías complementarias, sistema cromático) todo está abierto a la exploración consciente del diseñador de turno.

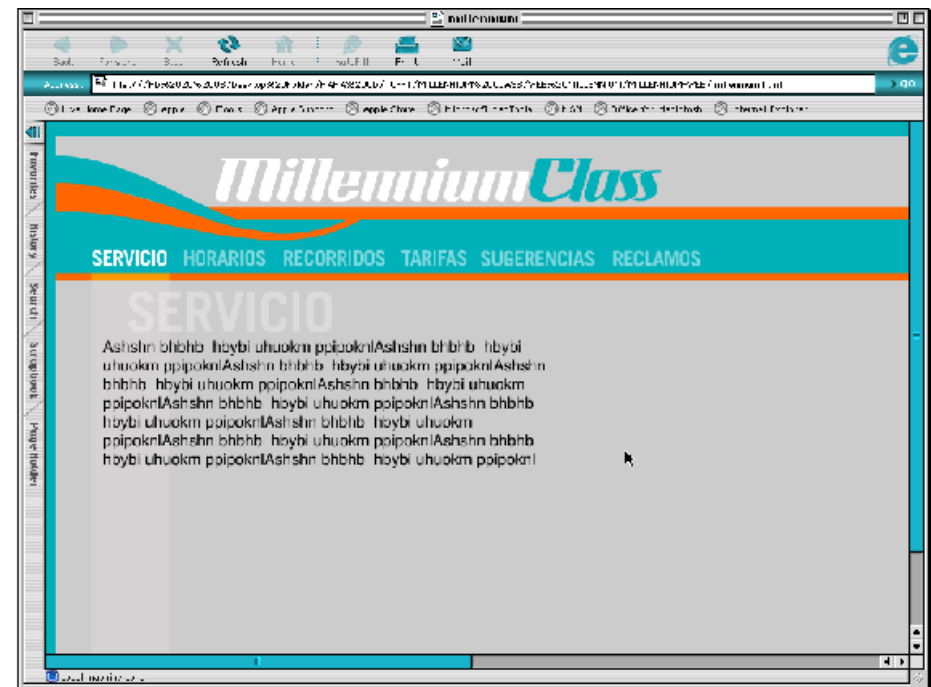
Se sugiere traducir los colores institucionales a las siguientes opciones hexagesimales propias del soporte de pantalla:

Turquesa: 01B1BA

Naranja: FF6600

Gris: CCCCCC

*Ejemplo de Portal
y página de sitio Web*



2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

5-EDICIONES

1-Comunicación Institucional

MillenniumClass

En ediciones de piezas de comunicación con el público podemos diferenciar dos grandes categorías, las institucionales, y las generales.

Las primeras tienen en su intención primordial exponer la imagen y presencia de la empresa, ya sea para su presentación, posicionamiento o promoción. Más allá de la presencia de contenidos puntuales que ésta pieza tenga en referencia a algún servicio o información para el usuario, el discurso toma la forma de la "voz" de la empresa y ésta tinte con su diseño de imagen corporativa todo el lenguaje visual utilizado.

Por otro lado, están las piezas de comunicación generales que, a diferencia de las anteriores, ceden en su diseño espacio a estéticas y elementos gráficos ajenos al sistema corporativo apuntando, con su gramática selectiva, a tematizar el mensaje en función de la información incluida que pretende privilegiar, como una promoción especial, un servicio específico, un evento extraordinario, etc. Estas piezas pueden aparecer solitarias o en grupos organizados de piezas en formatos y medios diferentes articuladas en forma de campaña publicitaria y, subordinadas a un sistema gráfico creado específicamente para ella. En estos casos, en los diseños hay una presen-

cia institucional notable, dosificada según lo requiera la estrategia comunicacional adoptada, que coexiste con un discurso visual predominante que atiende las necesidades puntuales del mensaje principal.

A continuación se expondrán ejemplos ilustrativos de ambos tipos de piezas.

En esta misma página se muestran casos de ediciones de comunicación institucional que se tratan de avisos a colores o en impresiones en negro, afiches, volantes etc.

Ejemplo de Piezas de Comunicación Institucional

Viajar a Buenos Aires puede ser un placer...



MillenniumClass

Servicio VIP ZARATE - CAMPANA - BUENOS AIRES

Asientos Numerados
DVD - Climatización
Entrega de Abonos a Domicilio
Trato Personalizado

MillenniumClass

HORARIOS:

SALIDAS desde ZARATE	SALIDAS desde ONCE
06:30	09:00
07:00	09:30
07:30	10:00
08:30	11:00
09:30	12:00
11:30	14:00
12:30	15:00
13:30	16:00
14:30	17:00
15:00	17:30
16:15	18:30
17:15	19:30
18:15	20:30

TARIFA PROMOCIONAL HASTA EL 10 DE NOVIEMBRE \$7,50

Consultas y Reservas al 0810-666-9388
www.millenniumclass.com.ar

MillenniumClass

Falta 1 día para que nos conozcamos...

www.millenniumclass.com.ar

Viajar a Buenos Aires puede ser un placer...



MillenniumClass

Servicio VIP ZARATE - CAMPANA - BUENOS AIRES

Asientos Numerados - DVD - Climatización
Entrega de Abonos a Domicilio - Trato Personalizado

Tarifa Promocional del 1 al 10 de Noviembre \$7,50

Consultas y Reservas al 0810-666-9388
www.millenniumclass.com.ar

2-APLICACIONES INSTITUCIONALES

5-EDICIONES

2-Comunicación General

MillenniumClass

En las ediciones de piezas de comunicación general con el público, la cuota de presencia institucional se aplica con la aparición del Logotipo, Isotipo, Iso-Logo y otros elementos gráficos institucionales, pero en estos casos la estética general de las piezas está dominada por el tema específico del mensaje y, en torno a esa estrategia aparecen diversas tipografías, imágenes, colores, texturas, etc.

Esto hace que el diseño de estas piezas no tenga un sistema absoluto que las dirija y las convierte en un espacio de amplia libertad de trabajo y creatividad para el diseñador a cargo.

Ejemplos de Piezas de Comunicación Generales



Ya estamos pensando
en sus vacaciones...

...y Ud.
¿Ya pensó en nosotros?

MillenniumClass

VIAJES A LA COSTA

3-SEÑALÉTICA

1-SISTEMA SEÑALÉTICO

1-Presentación

La señalética es un tipo de señalización muy particular, debe cumplir estrictamente con su función natural de informar, orientar, advertir, etc. y, al mismo tiempo inyectar la esencia institucional de la empresa.

Es fundamental que no se entienda esto como simples carteles desarrollados para atender necesidades puntuales, la señalética es, por sobretodo, un sistema, un complejo programa de implementación de la señalización en donde deberá considerarse los diversos formatos y naturaleza de carteles que en la práctica actual o futura pudieran requerirse.

En este manual se presentará y desarrollará un sistema para cartelería básica. Se expondrán los elementos gráficos necesarios y dis-

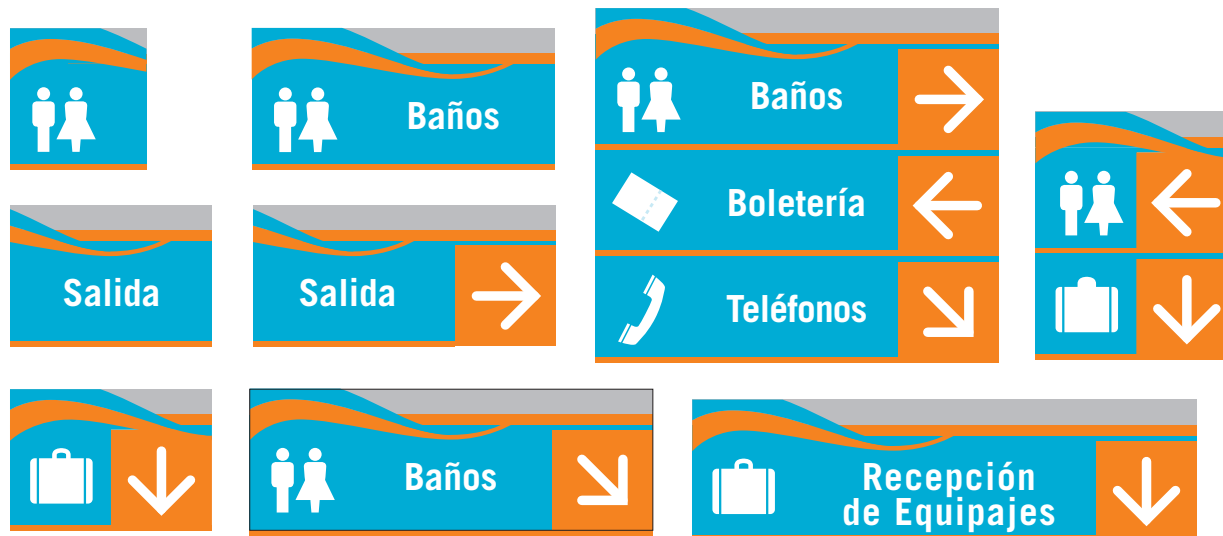
ponibles y también un programa diagramatorio modular que dimensione y configure los carteles.

La gráfica se vale de los colores institucionales e incluye la participación del Isotipo, existe un mensaje textual entrelazado con uno icónico que se vale de vectores y pictogramas que se asocian a la tipografía en la composición de un discurso general multimedia.

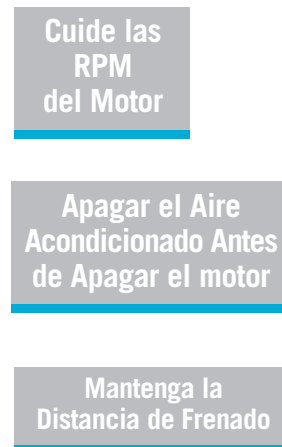
En este manual se expone la problemática gráfica de la señalética, sin considerar los distintos soportes posibles, ni sistemas de emplazamiento y sujeción que deberán ser estudiados oportunamente a la hora de desarrollar un grupo de carteles determinado evaluando costos y posibilidades de producción e implementación. Así mismo

solo se mencionan tamaños relativos, dejando la determinación de los valores finales a cargo de quienes tengan la tarea de implementar la señalética, ya que las magnitudes funcionales de los carteles dependerán de su relación con el observador potencial de acuerdo a las características, dimensiones y posibilidades físicas que el espacio arquitectónico en cuestión presente. Sí será importante que en el momento de definir esas magnitudes se lo haga en forma sistemática buscando la unificación de tamaños, adoptando en casos de extremas diferencias en la distancia efectiva de los carteles, un sistema con dos escalas moduladas posibles, para satisfacer las necesidades edilicias.

Ejemplos de Carteles Señaléticos para Grandes Espacios



Ejemplos de Carteles Señaléticos para Personal de la Empresa en Espacios Interiores



Ejemplos de Carteles Señaléticos para Usuarios en Espacios Interiores



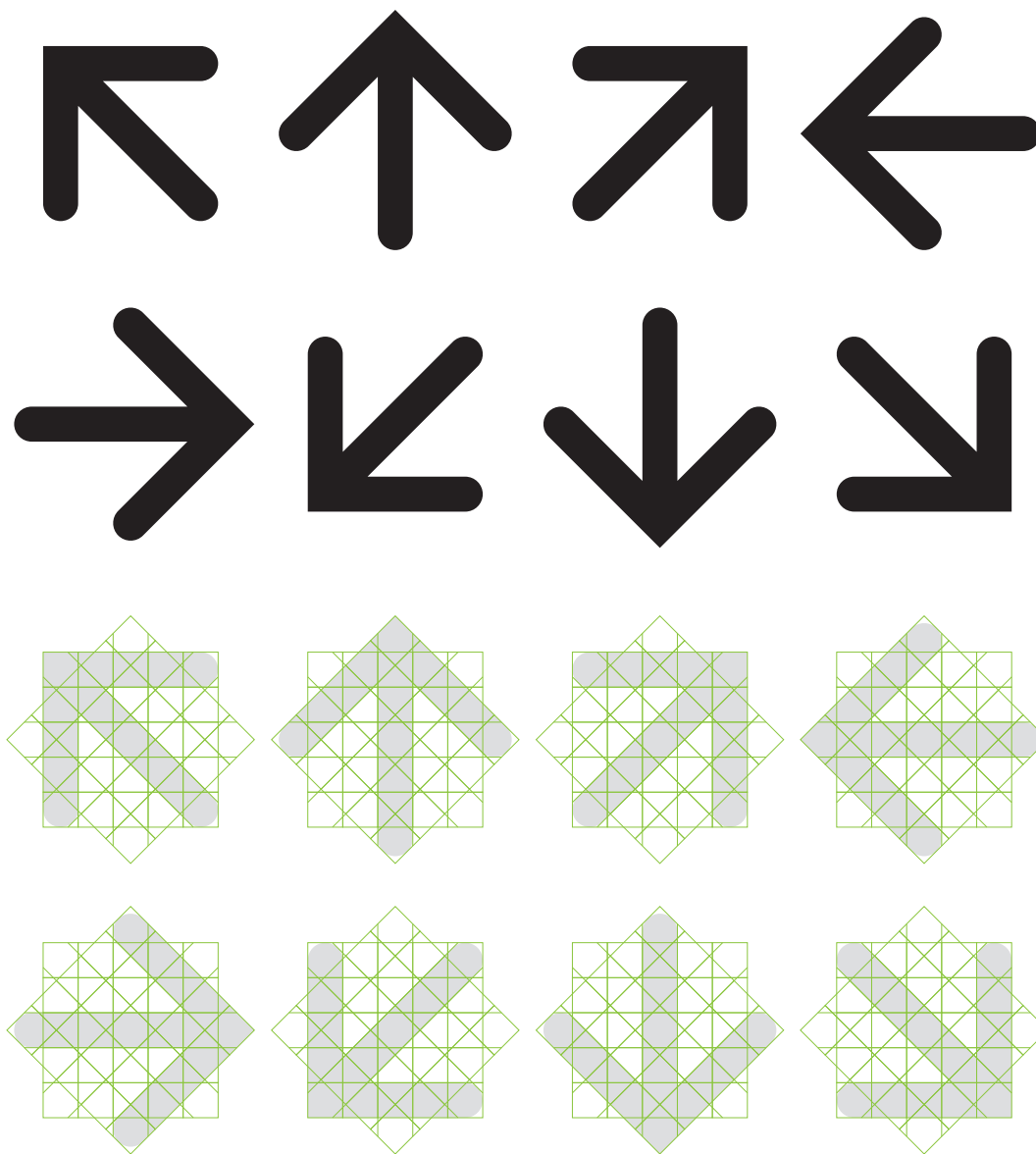
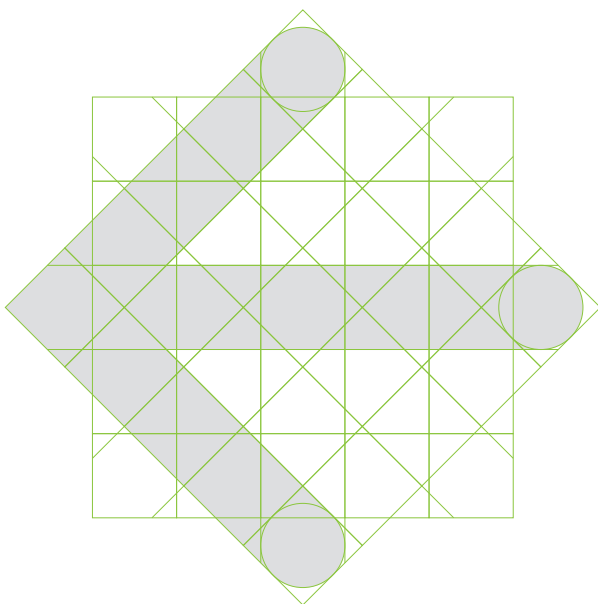
La familia tipográfica empleada en la señalética es la Trade Gothic Bold. Ésta se aplicará con un espaciado entre signos que favorezca la mejor visibilidad de acuerdo al tamaño de reproducción y a la distancia efectiva de observación. Las inscripciones nunca se someterán a compresiones o expansiones mecánicas que alteren las proporciones originales de sus signos tipográficos.

Trade Gothic Bold

**abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ
1234567890
(? ! ; : " \$ % & @ / © + - = *)**

El vector se genera a partir de una grilla modulada por el espesor de los trazos del vector y contempla las ocho posiciones básicas para el mismo.

El vértice de la flecha que marca la dirección y el sentido del vector es un ángulo recto, mientras que el remate de todos los trazos es semicircular.

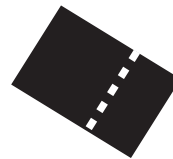


Los pictogramas que participan del programa señalético son del tipo clásico que aplican la geometrización modular en la representación general de las formas.

Aquí se muestran algunos para su aplicación o para tomar de referencia en la confección de nuevos casos o versiones.



Baños



Boletería



Guardarropa



Residuos



Salida



Información



Sala de Espera



Teléfono



Bar



Equipaje



Escalera



Restaurant

3-SEÑALÉTICA

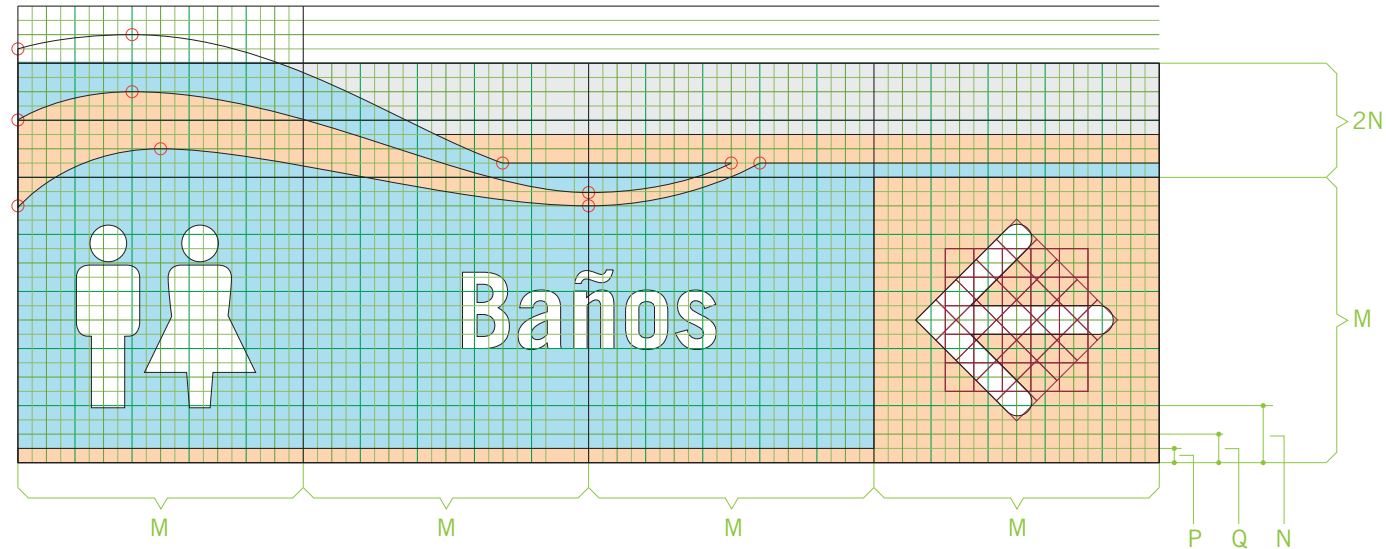
3-CARTELERÍA EXTERIOR

1-Pautas Constructivas de Cartel Base

Los tamaños y distribución de los elementos en el cartel y las dimensiones generales del mismo, se regulan a partir de una modulación específica.

Los carteles se dimensionan a partir del módulo M que establece los campos cuadrados básicos que contienen el vector y el pictograma y en series de 2 ó 3 unidades modulan el ancho total del espacio en donde se aplica el texto. A esta área fundamental del cartel que contiene todos los elementos gráficos que aportan la información, se agrega en la parte superior un encabezado que contiene una versión específica del isotipo con participación de todos los colores institucionales.

En esta página se grafica esta modulación general que incorpora subdivisiones del módulo madre M generando un mini sistema de unidades con el que se establecen tamaños y coordenadas de inserción de los elementos incluidos en el cartel, ubicación de la tipografía para casos de una o dos líneas de texto y referencias para la construcción de la curva del Isotipo.



$$M = 5N$$

$$N = \frac{1}{5}M$$

$$P = \frac{1}{2}Q$$

$$10Q$$

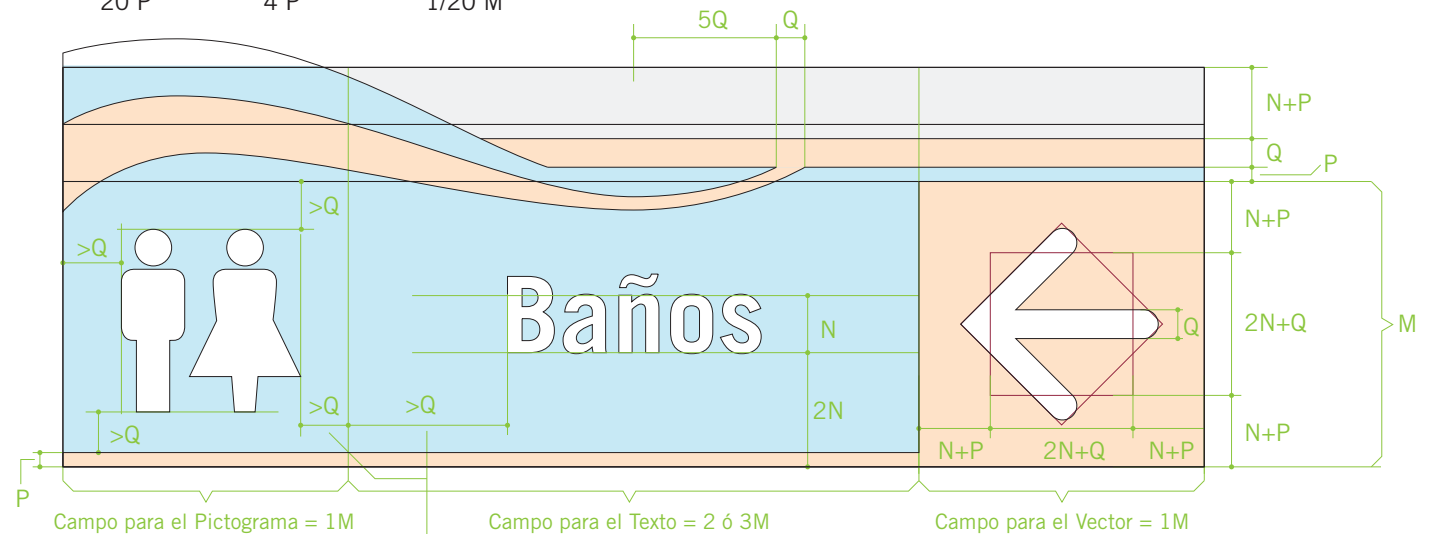
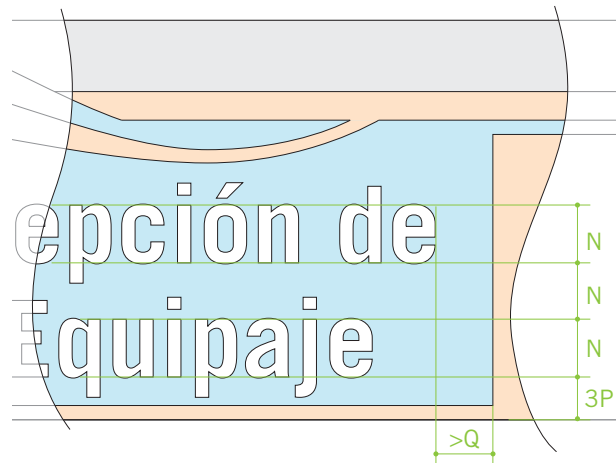
$$2Q$$

$$\frac{1}{4}N$$

$$20P$$

$$4P$$

$$\frac{1}{20}M$$



La palabra y el pictograma se ubican centrados en sus respectivos campos y no deberán acercarse a los límites de éstos a menos del valor de 1Q.

3-SEÑALÉTICA

3-CARTELERÍA EXTERIOR

2-VARIABLES de Carteles Simples

De acuerdo a las necesidades, adoptando un alto standard de 7N (o, lo que es lo mismo, 1M + 2N) los carteles simples pueden configurarse con diferentes elementos gráficos de información y distintas largos modulados.

1- Solo pictograma: Es el cartel más pequeño del sistema con un largo de 7N

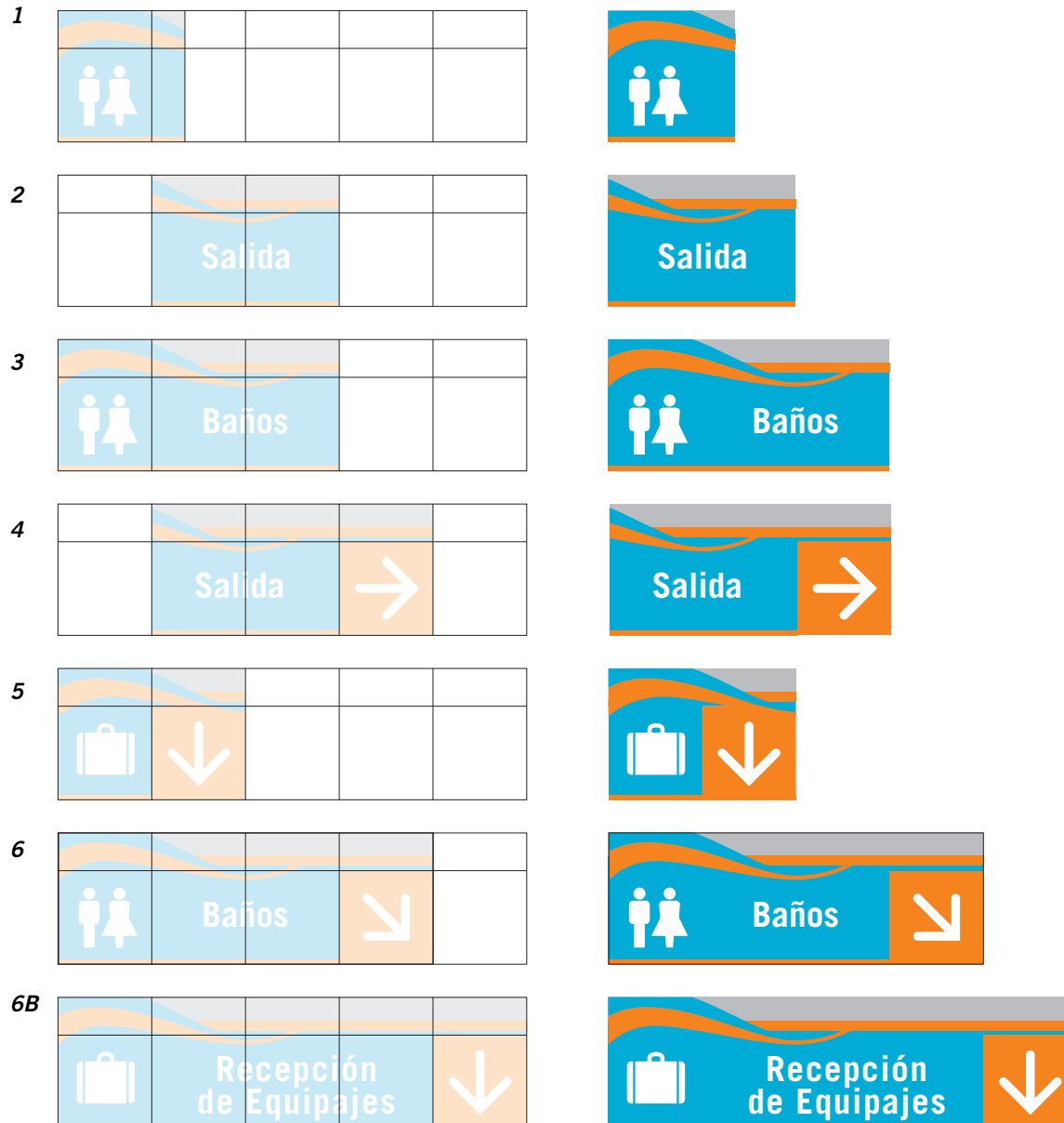
2- Solo texto: Según la extensión del mismo puede volcarse en una o dos líneas y adoptarse uno de los dos largos posibles de 2 ó 3 módulos M.

3- Texto y pictograma: Se reserva el primer módulo de la izquierda para el pictograma y el texto se emplaza según las mismas consideraciones del cartel N° 2 utilizando 1 ó 2 módulos pudiendo tener esta pieza un largo total de 3 ó 4 M.

4- Texto y Vector: Similar al anterior pero el módulo que se agrega a los que contienen el texto se ubica en el extremo derecho y es el que aloja al vector.

5- Pictograma y Vector: Cartel de 2 módulos, uno para cada elemento, en esta pieza, el campo naranja con el vector se desplaza hasta entrar en contacto con el límite derecho del módulo que contiene el pictograma quedando por debajo de las curvas del isotipo que se despliegan en la parte superior.

6- Pictograma, Texto y Vector: Cartel con los tres elementos gráficos de la señalética presente, según el espacio destinado al texto puede tener un largo de 4 ó 5 módulos como se ejemplifica en la figura 6B dónde también se puede ver la adopción de 2 líneas de texto para volcar información extensa.



3-SEÑALÉTICA

3-CARTELERÍA EXTERIOR

3-Variables de Carteles Múltiples

Cuando un mismo cartel debe exhibir más de un contenido señalético existe a la posibilidad de Carteles Múltiples.

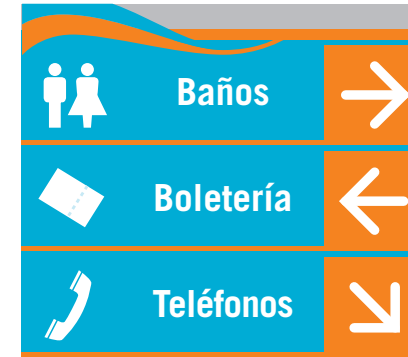
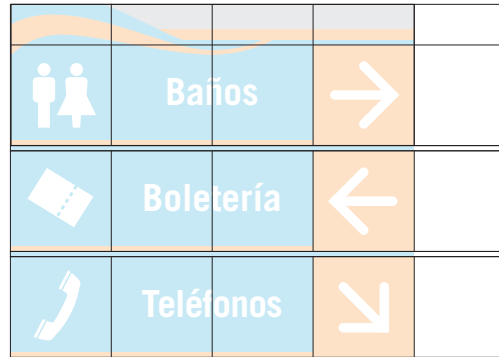
Estos son el producto de la unión de dos o más carteles simples, según se requiera, que se convierten en módulos señaléticos que se acoplan verticalmente entre sí. El encabezado con el Isotipo, solo aparecerá en la parte superior de el primer módulo, de ahí en más se adosarán los módulos señaléticos necesarios de acuerdo como se ve en esta página.

1- Los módulos señaléticos quedan visualmente recortados unos de los otros por la banda angosta naranja y por el espacio turquesa que separa esta banda del campo naranja del vector.

2- Los módulos señaléticos deben compartir el mismo ancho al formar un cartel múltiple, por lo que adoptarán la dimensión que el módulo más grande de los intervinientes exija.

3- Aplicando el mismo método de acople, se pueden armar carteles múltiples a partir de la unión de cualquiera de las variedades de carteles simple, siempre que éstas no se mezclen entre sí en un mismo cartel aunque compartan las mismas dimensiones.

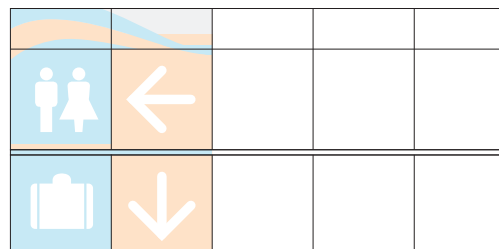
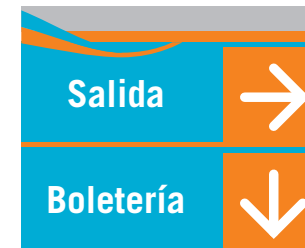
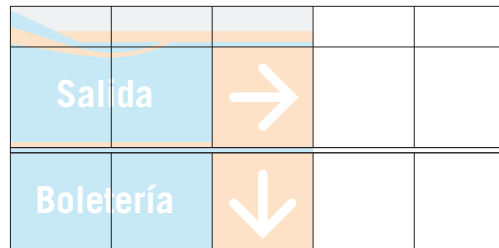
1



2



3



Esta categoría de piezas señaléticas se utilizan cuando la distancia efectiva del cartel es relativamente corta debido a que la relación con los observadores es lo suficientemente cercana. Estos son los carteles usados en el interior de los ómnibus y en oficinas u otros ámbitos interiores de espacios reducidos.

Si bien mantienen la noción del sistema que rige los carteles más grandes, la Cartelería Interior emplea un diseño más despojado y simple que aquellos.

La señalética de interiores, junto con el acortamiento de las distancias, supone tiempos y condiciones de observación más generosos que la externa o para grandes espacios, ya que la situación general del receptor que deambula por un ambiente interno es menos ansiosa y acelerada que la del observador en tránsitos extensos y masivos. Por esa razón el sistema que organiza formalmente a estos carteles está preparado para desarrollos mayores de textos y menos intervenciones de pictogramas y/o vectores. Tampoco se contempla aquí el tipo de carteles múltiples.

Este sistema se divide en dos subgrupos:

1-Cartelería para el Usuario.

2-Cartelería para el Personal de la Empresa.

El planteo básico de los carteles es el de un campo amplio y con gran flexibilidad de tamaños y proporciones en donde se aplica el texto en la familia tipográfica Gothic Bold en blanco y, una banda horizontal de poco espesor relativo que recorre de extremo a extremo todo el borde inferior.

La diferencia visual entre estos dos subgrupos la marca la distinta combinación cromática aplicada en cada caso. Para el tipo de carteles **1**, el campo es Turquesa y la Banda Naranja, y en el **2** el campo es gris 25% y la banda Turquesa.

Como en casos anteriores, un sistema de grilla modular regula la disposición, el tamaño relativo de los elementos y las dimensiones generales del cartel.

1-Ejemplos de Cartelería para el Usuario.

Prohibida la
Venta Ambulante



Prohibido
Fumar

Salida de
Emergencia



Residuos

2-Ejemplos de Cartelería para el Personal de la Empresa

Mantenga la
Distancia de Frenado

Cuide las
RPM
del Motor

Gerencia

No Pasar a más
de 20 Km/h las
Lomas de Burro

3-SEÑALÉTICA

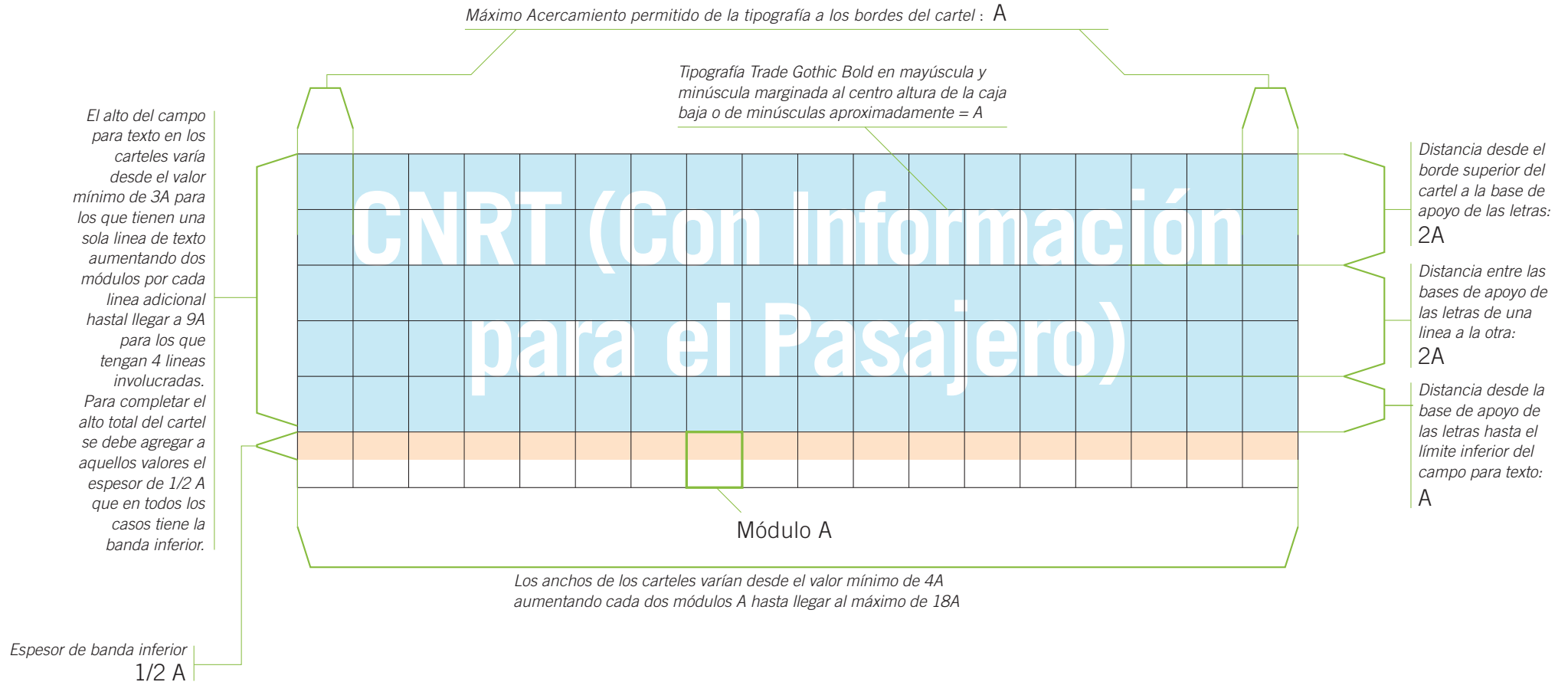
4-CARTELERÍA INTERIOR

2-Construcción Cartel solo Texto

En el gráfico se muestra la grilla modulada que organiza la diagramación del cartel que contiene solo el desarrollo de un texto.

La pieza puede adquirir diferentes tamaños de acuerdo al contenido, aumentando las dimensiones modularmente como se muestra en la página 52.

CNRT (Con Información para el Pasajero)



3-SEÑALÉTICA

4-CARTELERÍA INTERIOR

3-Construcción Cartel Texto y Vector

Método para construir la gráfica para un cartel que combine texto con un vector. El espacio disponible para el texto puede variar su extensión en el ancho.

Este tipo de carteles sólo podrán tener la altura modular de $5 \frac{1}{2}A$ aquí expuesta .

Solución cromática para la versión de Cartel para Personal de la Empresa



Distancia desde el borde superior del cartel a la base de apoyo de las letras en los casos de una sola línea de texto: $3A$

Máximo Acercamiento permitido de la tipografía a los bordes del cartel : A

Tipografía Trade Gothic Bold en mayúscula y minúscula marginada al centro con altura de la caja baja o de minúsculas aproximadamente = A

Campo para vector: $5A$

Distancia desde el borde superior del cartel a la base de apoyo de las letras: $2A$

Distancia entre las bases de apoyo de las letras de una línea a la otra: $2A$

Distancia desde la base de apoyo de las letras hasta el límite inferior del campo para texto: A

El alto del campo para texto en los carteles que articulan texto y vector es de $5A$ tanto para una como para dos líneas texto

Espesor de banda inferior $\frac{1}{2} A$

Módulo A

Grilla generativa y dispositiva de los vectores.
Se ubica centrada en el campo para vector de $5A \times 5A$
Espesor del vector: $\frac{1}{2} A$
Inscrito en cuadrado de $2 \frac{1}{2}A$

Los anchos de los carteles varían desde el valor mínimo de $12A$ aumentando cada dos módulos A hasta llegar al máximo de $20A$

3-SEÑALÉTICA

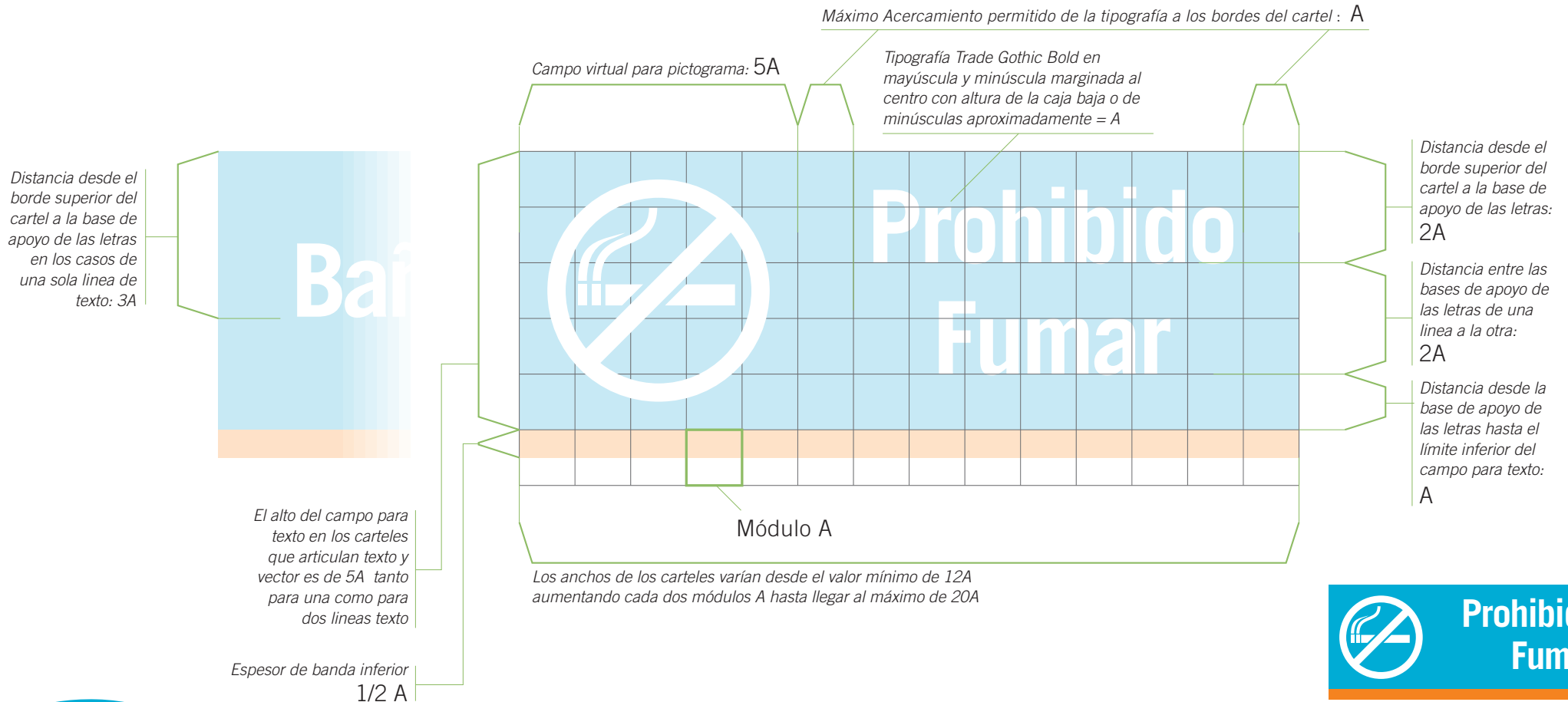
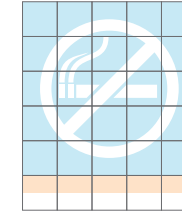
4-CARTELERÍA INTERIOR

4-Construcción Cartel Texto y Pictograma

Método para construir la gráfica para un cartel que combine texto con un pictograma. El espacio disponible para el texto puede variar su extensión en el ancho.

Este tipo de carteles sólo podrán tener la altura modular de 5 1/2A aquí expuesta .










También se muestra la alternativa para pictograma solamente.



Aquí se muestra el sistema modular de tamaños admitidos para los distintos tipos de carteles.

concreta de los carteles vendrá dada por las necesidades prácticas de la locación de los mismos, se sugiere contar con dos alternativas que tomen como 10 mm. ó 15 mm. el valor del módulo A.

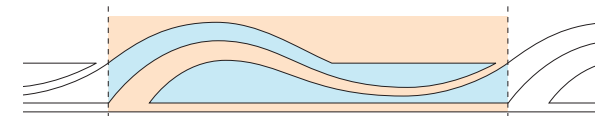
Si bien como en el caso de los Carteles Exteriores, la magnitud

MÓDULO A		LARGO EN MÓDULOS								
ALTO EN MÓDULOS		18	16	14	12	10	8	6	5	
3 1/2			Asientos Reservados	Prohibido Fumar	Residuos	Residuos	Residuos	Bar		Texto de una línea
5 1/2		CNRT (Con Información para el Pasajero)	Salida de Emergencia	Salida de Emergencia	Salida de Emergencia	Salida de Emergencia	Prohibido Fumar	Sin Salida		Texto de dos líneas
		Salida Especial de Emergencia 	Salida de Emergencia 	Entrada 	Cabina 					Texto con vector
		 Prohibido Fumar en este lugar	 Por favor no Fumar aquí	 Prohibido Fumar	 No Fumar					Texto con pictograma
										pictograma
7 1/2		CNRT (Con Información para el Pasajero)	CNRT (Con Información para el Pasajero)	CNRT (Con Información para el Pasajero)	Prohibida la Venta Ambulante	Prohibida la Venta Ambulante	Cuidado Atrás al Bajar			Texto de tres líneas
9 1/2		IMPORTANTE: Información para los Pasajeros con cierta extensión.								Texto de cuatro líneas

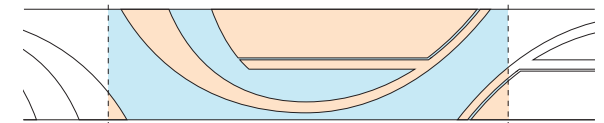
A partir de la marca, se desarrolla un repertorio de elementos gráficos con capacidad modular y de ensamblaje pensados para satisfacer distintas necesidades en aplicaciones complementarias a la Imagen Institucional. Su principal campo de acción son los casos de ambientación y decoración de entornos y/o superficies secundarias, etc.

Los ejemplos que se exponen en este manual pueden ser utilizados como referencias para la creación de nuevos elementos que conserven la filosofía fundamental de su sentido, renovando los efectos producidos atento a nuevas tendencias, temáticas específicas o, simplemente conformando cierto espíritu de cambio que aparezca como necesario.

En esta página podemos ver el desarrollo de algunas guardas y la descripción del módulo interviniente en su confección. También se mencionan alternativas cromáticas de alta o de baja presencia perceptiva de acuerdo a la intensidad visual que se pretenda de la guarda según se requiera cualidades de sobriedad o llamatividad en el aspecto del diseño final.



Módulo



Módulo



De la misma manera que un módulo es transportado en una dirección en repetición seriada para formar una guarda, al combinarse esta operación con otro patrón reproductivo en una dirección distinta, obtenemos como producto un motivo que se despliega en la superficie. Llamaremos rapores a los módulos gráficos que, mediante una replicación metódica, son capaces de cubrir áreas completas

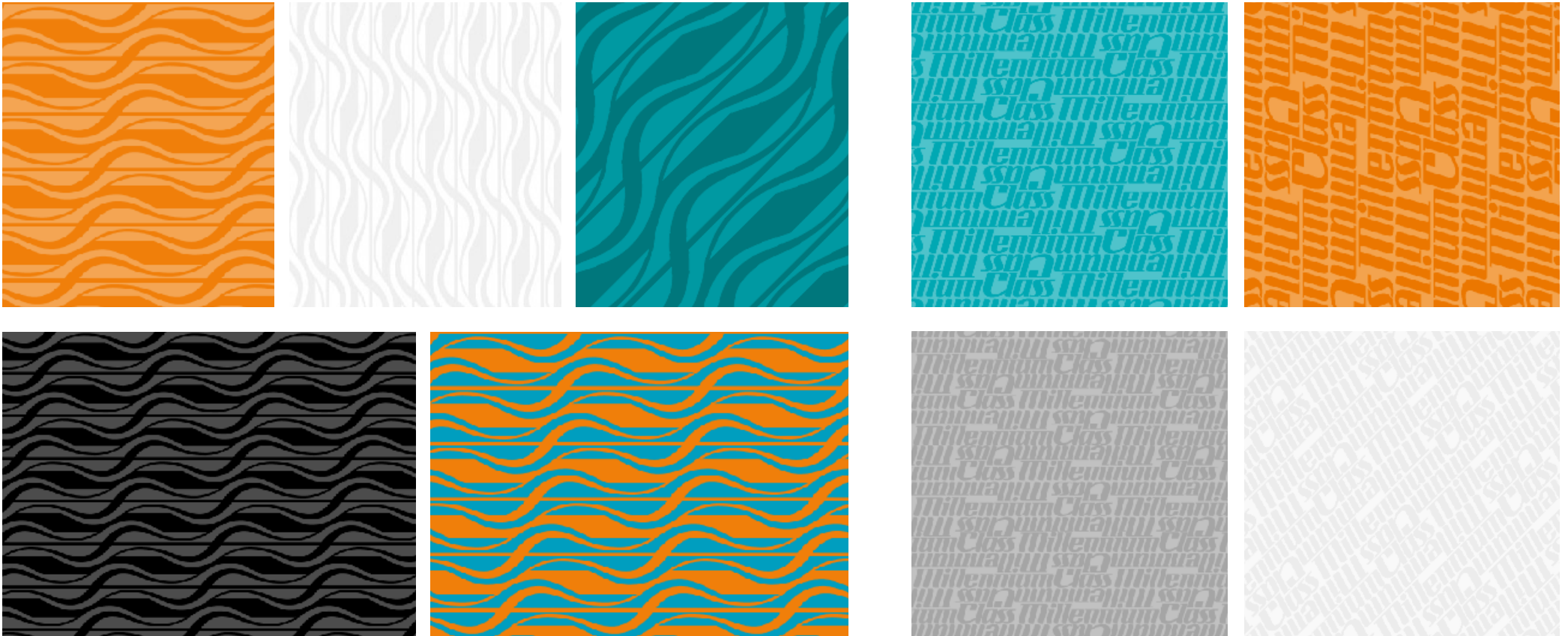
acoplándose perfectamente entre sí.

Estos elementos son ideales como complemento visual para aplicarse sobre áreas relativamente extensas que forman parte o entorno de un diseño principal. Generalmente se gradúa los contrastes de los colores en que se aplica para que tengan una presencia perceptiva de moderada a baja para funcionar más como una "textura"

superficial que como motivo en sí.

Igual que en el caso anterior, se ejemplifican un par de rapores para transmitir la idea conceptual que motiva la fisonomía y la aplicación de estos elementos gráficos auxiliares.

Se muestran versiones en distintas claves tonales, contrastes, escalas y ángulos de las tramas.

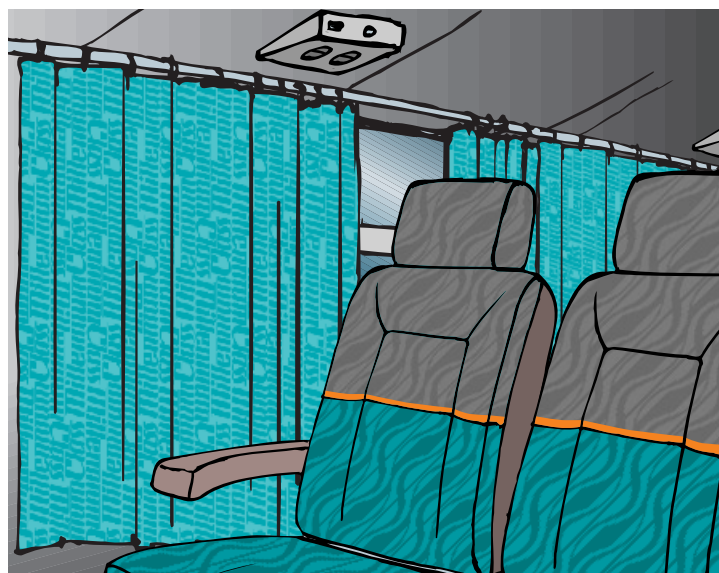
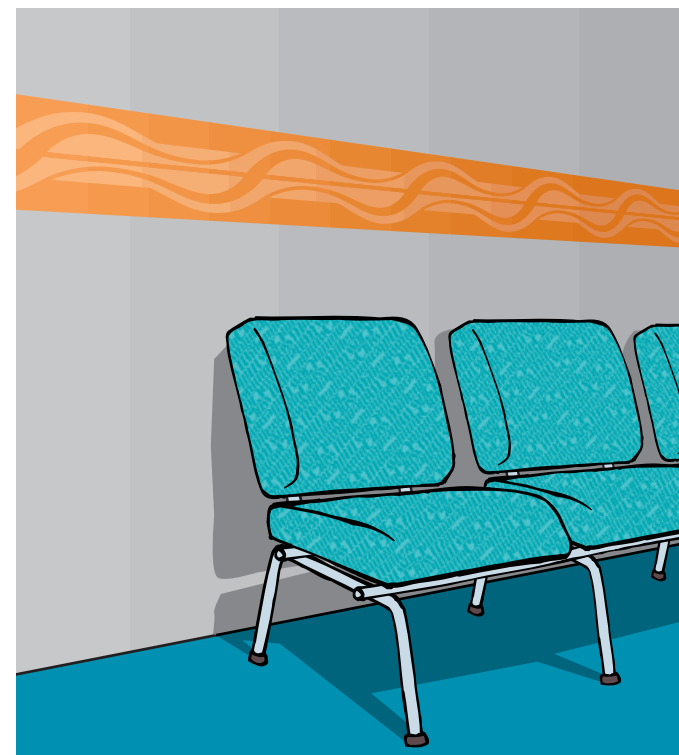


Ejemplo de rapor generado por repeticiones sucesivas de la guarda confeccionada con el Isotipo presentada en la página 53.

Ejemplo de rapor generado por repeticiones sucesivas del dibujo del Logotipo girado y encajado entre sí.

4-APLICACIONES VARIAS
1-ELEMENTOS GRÁFICOS
3-Ejemplos de Aplicación

Estos son algunos ejemplos en donde se puede recurrir a los elementos gráficos de guardas y tramas como motivos de decoración institucional.



4-APLICACIONES VARIAS

2-MISCELÁNEAS

1-Prendas

MillenniumClass

En las distintas piezas textiles se aplicarán en su diseño y/o decoración los colores institucionales, el Logotipo e Isotipo, guardas y rapores. Se marcará una diferencia visible entre las prendas con objetivo promocional y las que pudieran destinarse de uso exclusivo de personal afectado a una tarea o a un área específica de la empresa.



4-APLICACIONES VARIAS

2-MISCELÁNEAS

2-Objetos

En esta página se ilustra mediante algunos simples ejemplos, las aplicaciones de Imagen Institucional en objetos o situaciones tridimensionales de la marca.

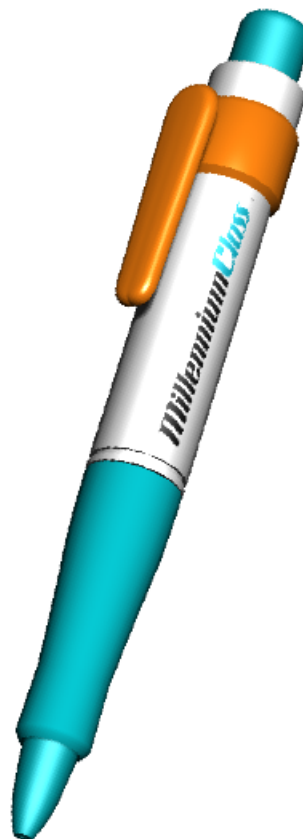
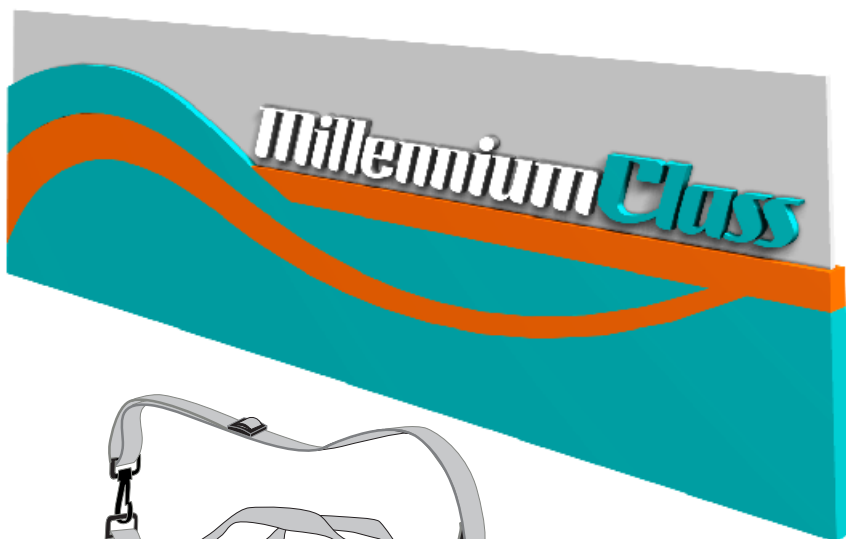
Estas aplicaciones suelen tener un objetivo promocional que habilita cierta carga de informalidad que le permite al diseñador a cargo, explorar distintas maneras de administrar los elementos de la gráfica Institucional como colores, emblemas y tipografías,

obteniendo resultados que además de ofrecer presencia institucional resulten originales y atractivos.

Las naturalezas posibles de objetos a los que se puede intervenir con estas aplicaciones son innumerables, por lo que, sin intenciones de describir métodos para abordar la tarea, simplemente se sugiere estudiar las alternativas que respeten el espíritu de las normas básicas de aplicación descriptas en este manual articulán-

dolas, en mayor o menor medida según la formalidad del caso, con decisiones estéticas más libres y creativas que aporten alguna carga temática pertinente a la funcionalidad de la pieza como elemento de comunicación.

El campo más común de estas aplicaciones son los regalos empresariales, piezas de merchandising, promociones ocasionales, artefactos decorativos, etc.



4-APLICACIONES VARIAS

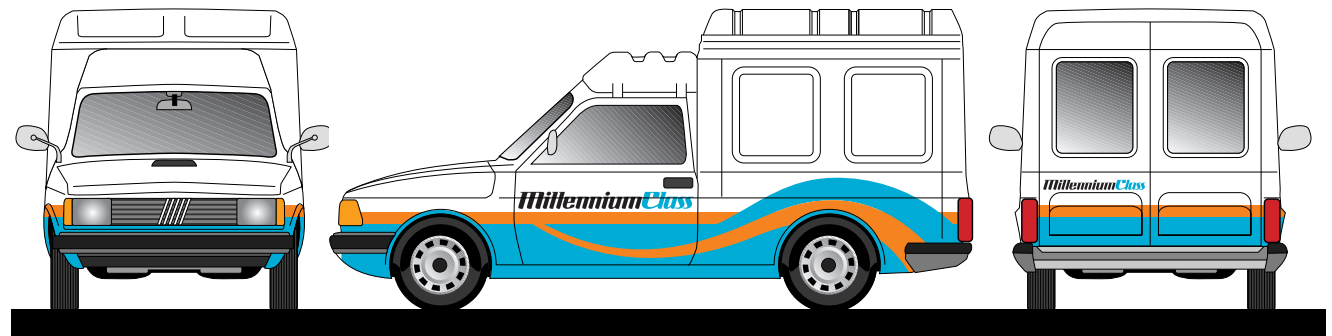
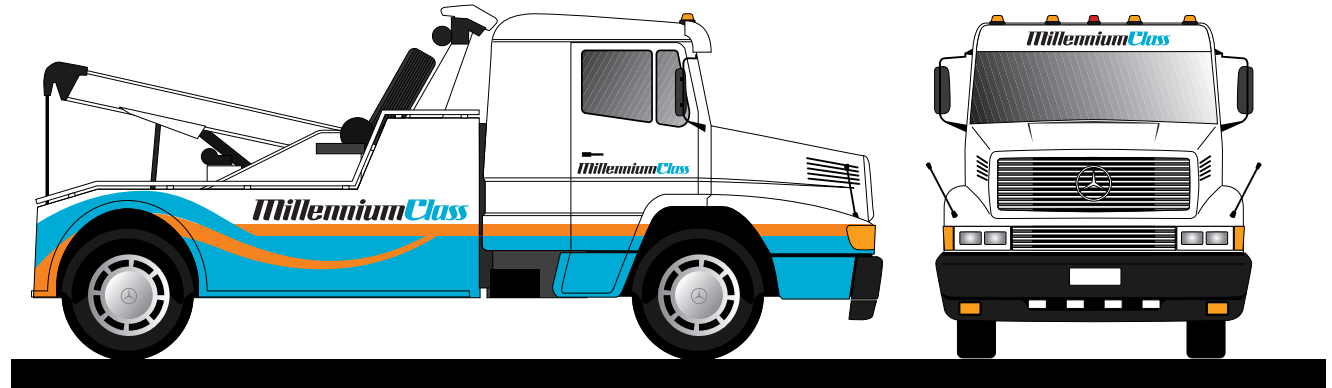
3-VEHÍCULOS

1-Unidades de Apoyo

MillenniumClass

En casos de vehículos de apoyo y tareas logísticas relacionadas con alguna fase operativa de la empresa pero ajena al servicio de transporte de pasajeros, la gráfica tomará el motivo del Iso-Logo o el Isotipo y Logotipo en sus versiones sobre blanco en lugar del Gris 25%.

Si bien cada diseño se adaptará al tipo de carrocería en cuestión, se tratará de lograr una gráfica envolvente con la zona inferior Turquesa y la banda Naranja recorriendo completamente la volumetría del vehículo para después emplazar en los laterales las curvas del Isotipo que podrán desarrollarse completamente en el lateral en donde se generan o, avanzar hacia la cara trasera de la carrocería según las posibilidades y el espacio disponible existente.



4-APLICACIONES VARIAS

4-ARQUIGRAFÍAS

1-Ejemplos

MillenniumClass

En aplicaciones arquigráficas de gran pertinencia institucional, se puede jugar con la traslación del Iso-Logo a las superficies edilicias apropiándose total o parcialmente de los espacios de las fachadas o eventualmente de paredes internas que tengan contacto masivo con el público en general.

Se puede dotar de volumetría al Iso-Logo o Logotipo en casos en

que las circunstancias físicas, edilicias y los presupuestos lo admitan, con o sin iluminación (retroiluminación, backlight o iluminación externa).

