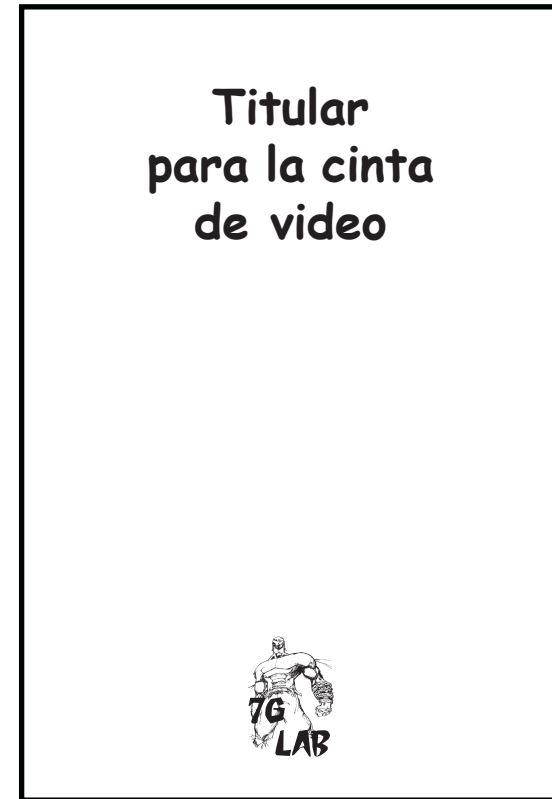
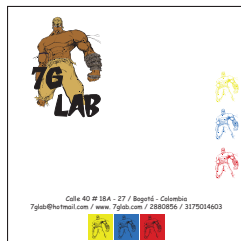


6.3 Material audiovisual

Todo material audiovisual que se edite, llevará impreso en lugares visibles algún elemento gráfico de identidad corporativa, que nos permita identificar y reconocer la marca corporativa con rapidez y caliridad.

CD Rom

Usar la opción que se haya elegido en la papelería



Carátula de video



Etiqueta para cinta de video

6.4 Pegatinas y adhesivos

Puede imprimirse sobre superficies opacas o transparentes. Admite la posibilidad de la impresión sobre la superficie a la que se adhiere (para colocar en materiales transparentes), o impresión sobre soporte opaco con posibilidad de adherencia por ambas caras.

Se han establecido dos grupos conforme a los elementos gráficos que contienen:

Grupo A

Impresión exclusiva de elementos de identidad corporativa (símbolo, marca corporativa)

Grupo B

Impresión de diversos motivos gráficos entre los que se incluyen los elementos de identidad corporativa.

Las proporciones y tamaños serán los necesarios para que, en todos los casos el símbolo, marca o cualquiera de los elementos, sean visibles con claridad.

Las normas para aplicar colores y proporciones son las que se presentan en el capítulo 1



Ejemplo Grupo A



Ejemplo Grupo A



6.5 Material promocional

Este apartado engloba todos aquellos soportes publicitarios que sean utilizados para comunicar los símbolos de identidad corporativa al público en general.

Material POP

El material POP (point of purchase) es una estrategia que se maneja en los puntos de venta en la categoría de marketing. Se refiere a todo artículo promocional que un cliente pueda obtener, sirviendo así para comunicar la identidad corporativa y hacer publicidad. Es decir, todo objeto que le puedas entregar a tus clientes, que les permita recordar a tu empresa y también funcione como publicidad al ser utilizado. El material POP es muy bien recibido entre los clientes, ya que al ser dado de forma gratuita por parte de la empresa, la persona lo recibe como regalo y no como publicidad.

Por la amplitud de elementos que pueden ser objetos promocionales utilizados por la empresa 7g lab me limito a ofrecer unos ejemplos que sirvan de referencia y unos puntos a tener en cuenta para la realización de cualquier objeto promocional:

- Asegurarse que la estampación de los elementos de identidad se realiza sin pérdida alguna de la calidad de reproducción.
- No elegir objetos que obliguen a poner tamaños muy pequeños para el símbolo o la marca corporativa, dificultando así la correcta visibilidad.
- Pedir al fabricante o proveedor como norma general una muestra de prueba para asegurarse de la calidad del producto acabado.
- No usar objetos promocionales, que sean opuestos al direccionamiento estratégico de la empresa 7g lab. Como por ejemplo promocionar objetos relacionados con alcohol y cigarrillo (encendedores, ceniceros, copas, etc.)



Bolsos



Alcancias



Vasos



Sombrillas



Termos



Agendas

Mouse pad



Bolas antiestress



Esferos



Relojos



Blusas y camisetas

6.6 Pancartas, distintivos, etc.

La empresa 7g lab, muchas veces convoca a diferentes actos de muy diversa índole, que en cualquier caso deben contar para su identificación con los signos de identidad de la organización.

Entre estos actos podemos encontrar: stands en ferias, eventos de promoción, reuniones, conferencias, capacitaciones, etc.

Se presentan en esta página varios ejemplos y posibilidades, aunque sólo deben servir como referencia, ya que el montaje de cualquier acto deberá ser dirigido por profesionales cualificados que desarrollen todos los aspectos de decoración y diseño.

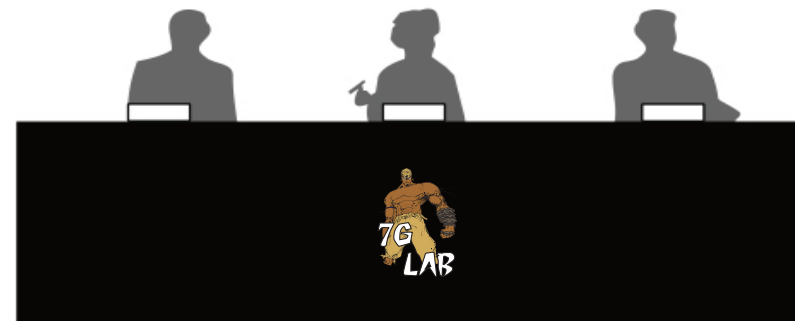


Atril

Texto del acto o congreso

Nivel información secundaria

Fechas del evento



Mesa presidencial y pancarta

Texto del acto o congreso

Nivel información secundaria

Fechas del evento



Ejemplo de pancarta con otro organismo



**Web -
interactivos**

7.1 Presentación

Diseño web

A la hora de trabajar con webs, tamaños y forma de navegación deben seguir un método muy marcado.

Al ser un medio cambiante, ya que depende del tipo de pantalla con la que lo visualice el usuario, debemos dejar fijas unas normas en cuanto a tamaño y distribución de frames.

Interactivos

Este medio es más abierto, ya que el formato de pantalla no nos afecta de la misma manera al no estar sujeto a un navegador.

Colores y logotipo se deben usar de la misma manera en la web.

Index y home

El index, debería ser una presentación a la página, por lo que puede estar exenta de divisiones

Frames

El resto de las páginas incluyendo la home, van a estar construidas sobre 2 frames principales.

En la parte superior, un frame de 1/5 del tamaño de la página. Su color de fondo será blanco, y puede ser usado el color rojo perteneciente a la paleta de colores de los comics. Ya que genera impacto y es llamativo, además de ser acorde con lo que es la empresa. El logo de la empresa 7g lab se mostrara al lado izquierdo en la parte superior.

El frame inferior se utilizará para el desarrollo del contenido de página

División

Estará dividida en dos formas principales.

El primero será estático. Nunca puede cambiar y no se puede desarrollar ningún punto en él. Si se podrán incluir en él índices y menús.

El segundo, para desarrollo y exposición de puntos. Puede ser dividido a su vez por otros frames según sea necesario por los elementos que debemos introducir en él. El color predominante será siempre rojo perteneciente a la paleta de colores de comics y blanco. Aunque, pueden contemplarse otros colores dependiendo del proyecto de diseño.

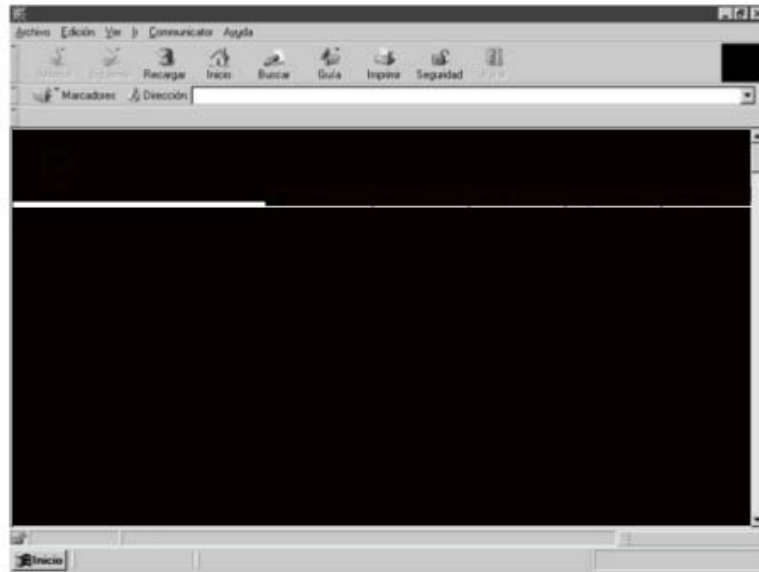
Color

Los colores que deben primar en estas páginas son los siguientes: rojo, Pantone 1788C, negro y blanco.

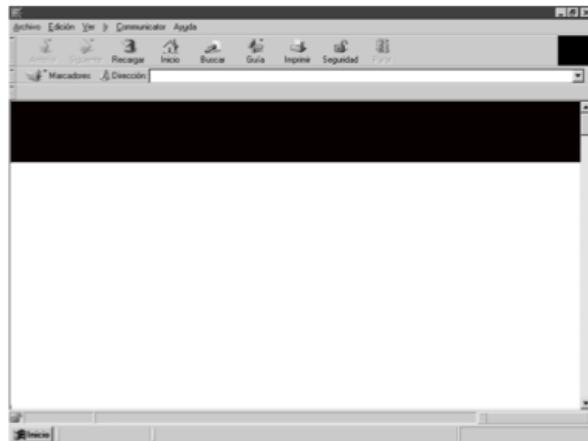
Los fondos para diferenciar zonas (desarrollo, exposición, índices, etc.) Serán siempre de color plano, nunca con fotografías o una imagen repetida.

Tamaño

El tamaño de las imágenes tendrá una resolución de 72 pixels/pulgada.



1/5



Frame 1

4/5

Frame 2

7.2 Interactivos

Aquí el formao, división y colores son más abiertos siempre que se respeten tipografías corporativas y logo colocado de la manera correcta (siempre visible).

Al igual que en la web, los fondos deben ser de colores planos.

Resolución y tamaño

El tamaño de desarrollo, será para un mínimo de resolución de pantalla de 800 x 600.

Las imágenes, un máxino de resolución de 150 pixels/pulgada ya que es visualizar mejor que las imagenes para web (72 pixels/pulgada), y no se suele tener problemas de espacio (siempre que el soporte de interactivo sea cd).

