



Gobernación de Cundinamarca

IDENTIDAD DE MARCA

Guía del sistema gráfico (provisional)

Introducción



Ley 2345 de 2023, Por medio de la cual se implementa el Manual de Identidad Visual de las entidades estatales, se prohíben las marcas de gobierno y se establecen medidas para la austeridad en la publicidad estatal

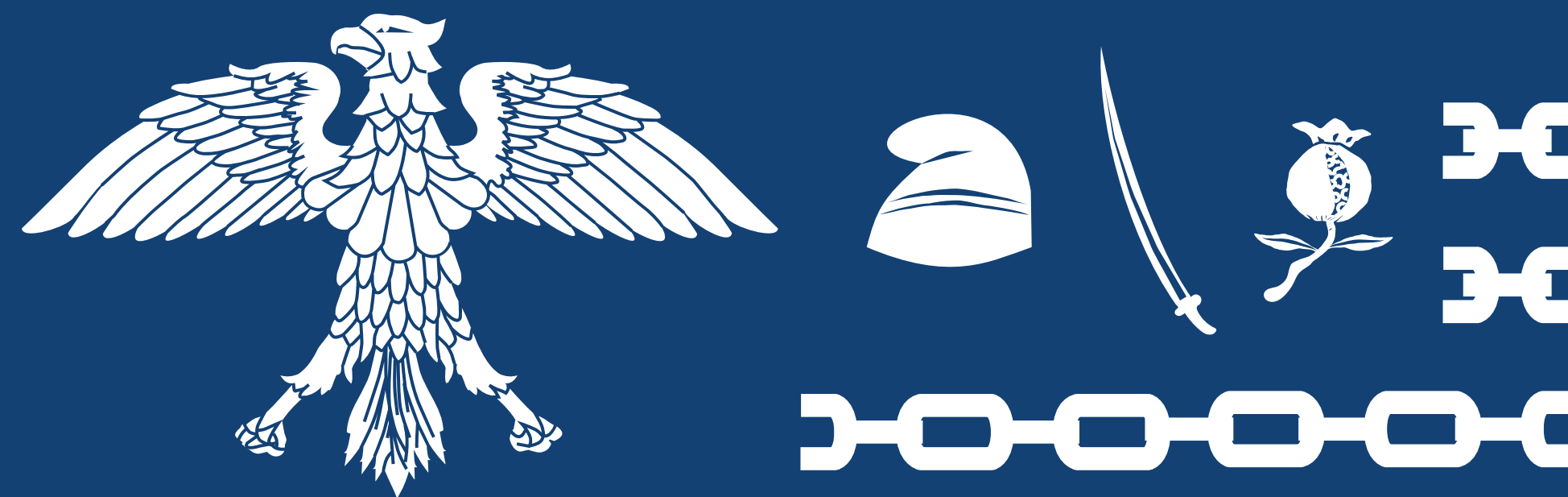


Esta ley tiene por objeto establecer medidas que permitan unificar la imagen de las entidades estatales a través de la implementación del Manual de Identidad Visual, prohibiendo las marcas de gobierno con el fin de impedir que se pierda la identidad institucional, además de establecer medidas que permitan la austeridad en la publicidad estatal.

Símbolo



ELEMENTOS



Diseñado por Antonio Nariño en 1813, el escudo del departamento de Cundinamarca presenta un águila con las alas abiertas, en actitud de emprender el vuelo, con una espada en la garra derecha y una granada en la izquierda. En la cabeza tiene el gorro frigio y tres cadenas.

Esta es una evolución de la identidad del departamento que mantiene los rasgos originales del escudo, con un tratamiento cercano en azules y moderno inspirado en la modernidad de la tecnología.

Aplicaciones

Éstas aplicaciones están dispuestas para el uso de la marca según el sustrato en el que se aplique o tipo de impresión.

APLICACIÓN A UNA TINTA



APLICACIÓN EN POSITIVO



Gobernación de
Cundinamarca



APLICACIÓN EN NEGATIVO



Gobernación de
Cundinamarca



Arquitectura de marca

Para el uso del identificador con las dependencias de la gobernación, se debe agregar el nombre destacando el enfoque de cada una. A continuación se muestran los ejemplos en sus aplicaciones para diferentes tipos de espacios y con contenedor para su aplicación con fondos complejos.

Opción 1



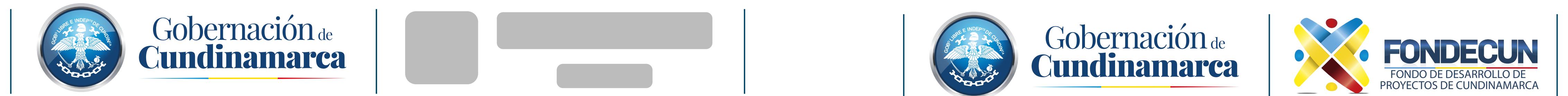
Opción 2



CoBranding

Para el uso del identificador en compañía de otras marcas se debe acompañar alineado con la otras marcas, espaciadas, separadas por una línea vertical y balanceados con la misma altura visual. A continuación se muestra cómo balancear el uso del identificador con 2 y 3 marcas.

COBRAND CON 2 MARCAS:



EJEMPLO:

COBRAND CON 3 MARCAS:



EJEMEPLO 1.



EJEMPLO 2.



LENGUAJE, GRÁFICO 1



Lenguaje gráfico 1

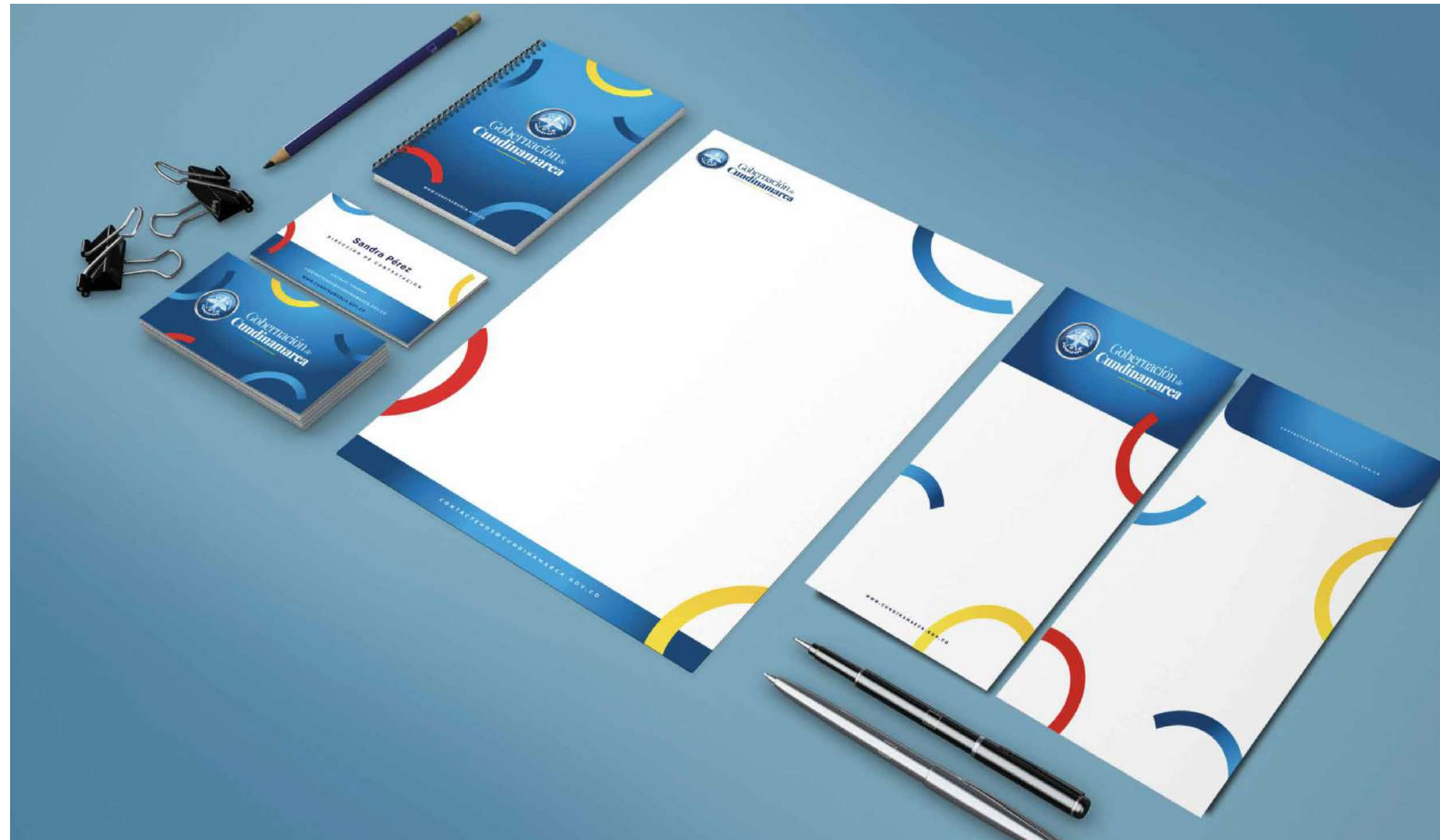
Este lenguaje está compuesto por un fragmento del círculo del símbolo. Este lenguaje se realizó para darle una unidad a las piezas en los diferentes puntos de contacto de la comunicación, y para poder generar un territorio de marca que nos diferencie de las demás entidades.



Lenguaje gráfico 1



Lenguaje gráfico 1



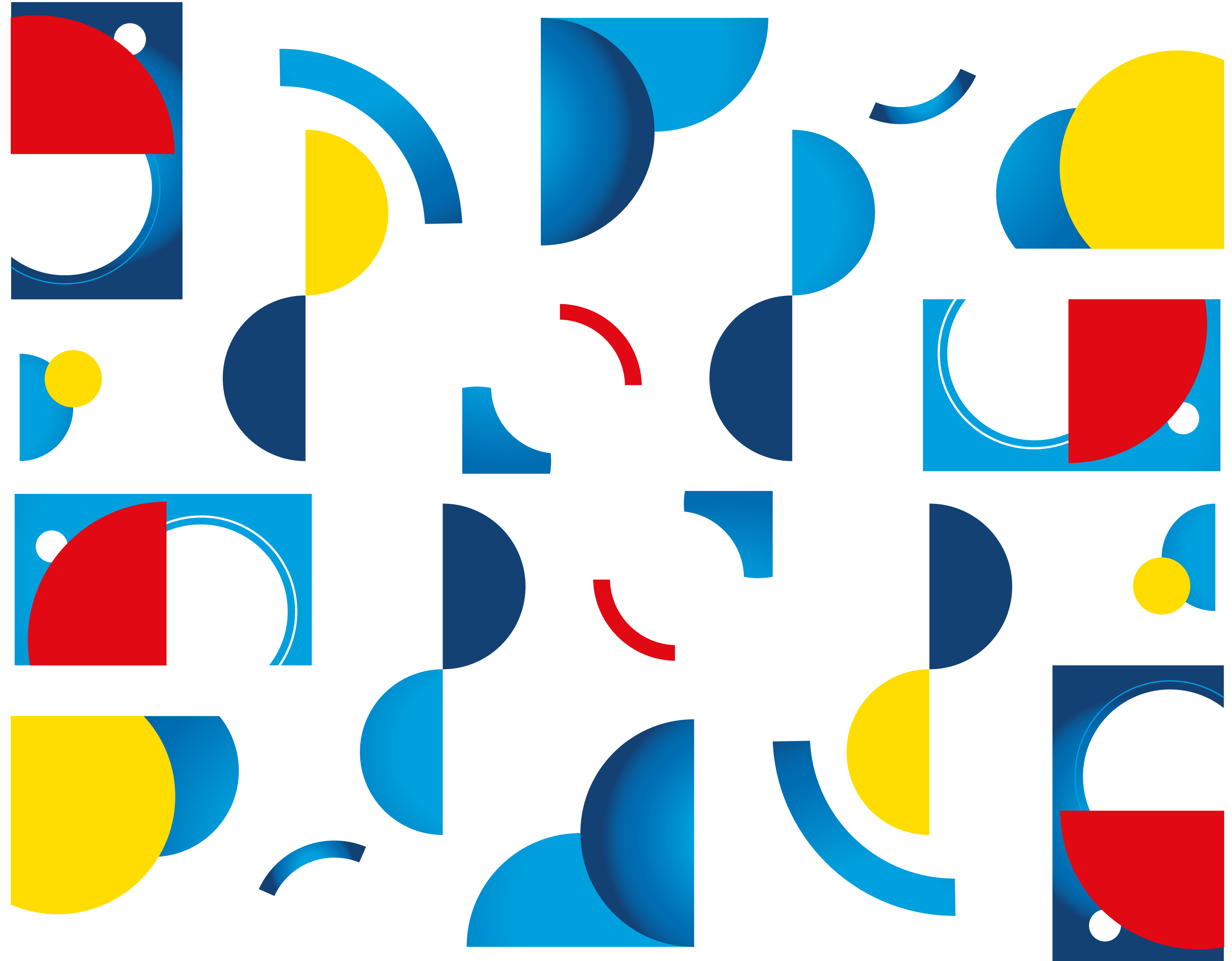
LENGUAJE, GRÁFICO 2



Lenguaje gráfico 2

Este *lenguaje está compuesto por un fragmento del círculo del símbolo. Este lenguaje se realizó para darle una unidad a las piezas en los diferentes puntos de contacto de la comunicación, y para poder generar un territorio de marca que nos diferencie de las demás entidades.

*Los siguientes elementos se pueden utilizar de manera conjunta o individual, su color puede variar según la secretaría



Lenguaje gráfico 2



El color de los elementos del lenguaje puede variar dependiendo el color de la secretaria.

EJEMPLO

Lenguaje gráfico 2

