

MANUAL DE IMAGEN CORPORATIVA MIC



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**

*La “marca” con la que nos
identificamos globalmente ante la
sociedad y ante nuestros clientes.*

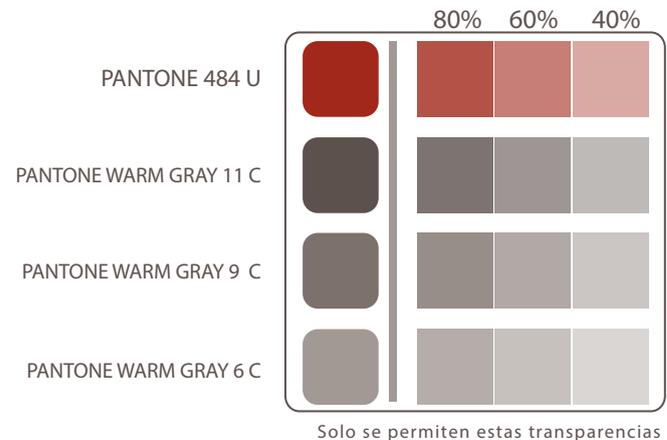
COLORES CORPORATIVOS

Son los colores determinados por el Instituto que van a representarlos. Son colores planos ubicados dentro de un registro de color, como PANTONE, RGB y CMYK. Por lo general estos colores son los únicos permitidos por el Instituto para ser utilizados en cualquier elemento de promoción: papelería, señalización, publicaciones, uniformes, material POP, etc.; es decir, todo lo relacionado con la Imagen Institucional.

Siempre que se realicen impresiones en policromía, los colores deberán imprimirse con los porcentajes de color aquí indicados. A continuación encontraremos los colores institucionales y los nuevos colores para cada uno de los programas.

PANTONE

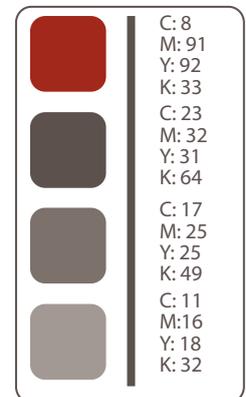
Fue creada en 1963 para estandarizar la comunicación y reproducción de colores en las artes gráficas, su nombre completo es Pantone Matching System, y se basa en la edición de una serie de catálogos sobre diversos sustratos (superficies a imprimir), que suministran una codificación estandarizada mediante un número de referencia y un color específico.



CMYK

El sistema CMYK, define los colores de forma similar a como funciona una impresora de inyección de tinta o una imprenta comercial de cuatricromía. El color resulta de la superposición o de colocar juntas gotas de tinta semitransparente, de los colores cian (un azul brillante), magenta (un color rosa intenso), amarillo y negro, y su notación se corresponde con el valor en tanto por ciento de cada uno de estos colores.

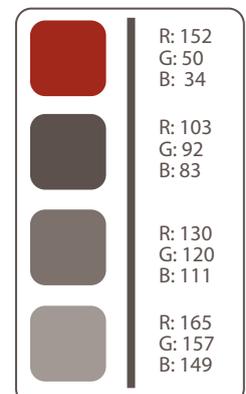
De esta forma, un color cualquiera vendrá expresado en el sistema CMYK mediante la expresión (C,M,Y,K), en la que figuran los tantos por ciento que el color posee de los componentes básicos del sistema. Por ejemplo, (0,0,0,0) es blanco puro (el blanco del papel).



RGB

El sistema RGB son los usados en trabajo gráfico con monitores de ordenador, ya que, cuando se habla de los componentes gráficos de un ordenador, el monitor produce los puntos de luz partiendo de tres tubos de rayos catódicos, uno rojo, otro verde y otro azul. Por este motivo, el modelo de definición de colores usado en trabajos digitales es el modelo RGB (Red, Green, Blue).

Todos los colores que se visualizan en el monitor están en función de las cantidades de rojo, verde y azul utilizadas. Por ello, para representar un color en el sistema RGB se le asigna un valor entre 0 y 255 (notación decimal) o entre 00 y FF (notación hexadecimal) para cada uno de los componentes rojo, verde y azul que lo forman. Los valores más altos de RGB corresponden a una cantidad mayor de luz blanca. Por consiguiente, cuantos más altos son los valores RGB, más claros son los colores.



COLORES HEXADECIMALES

La codificación hexadecimal del color permite expresar fácilmente un color concreto de la escala RGB, utilizando la notación hexadecimal. Se utiliza, por ejemplo, en el lenguaje HTML y en JavaScript.

Este sistema utiliza la combinación de tres códigos de dos dígitos para expresar las diferentes intensidades de los colores primarios RGB (Red, Green, Blue, rojo, verde y azul).

En el sistema de numeración hexadecimal, además de los números del 0 al 9 se utilizan seis letras con un valor numérico equivalente; a=10, b=11, c=12, d=13, e=14 y f=15.

	HTML 983222
	HTML 675C53
	HTML 82786F
	HTML 55601C

LOGOTIPO

CONSTRUCCIÓN GRÁFICA

A continuación se muestra la construcción de los elementos del logo sobre una trama modular en cuadrícula.

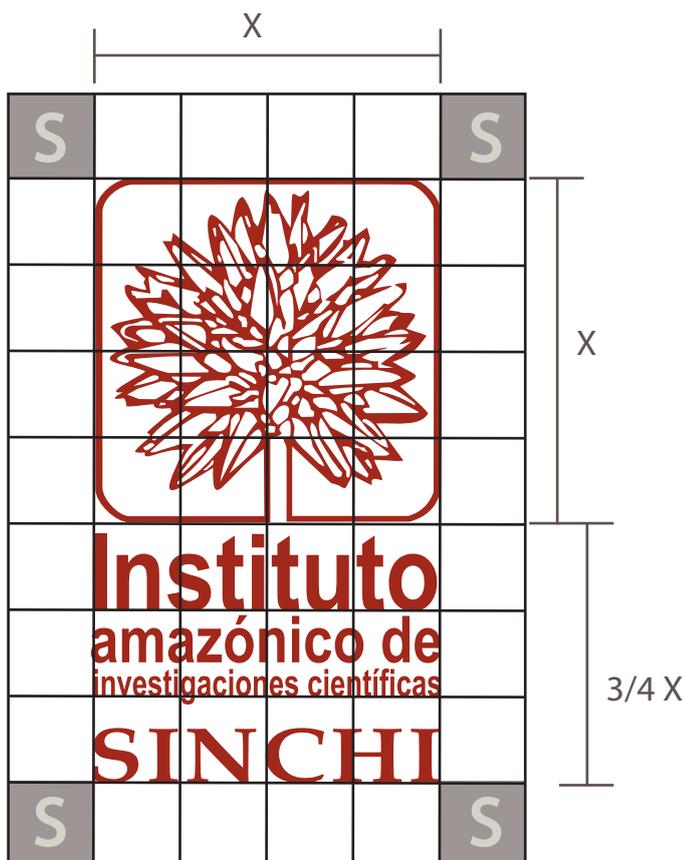
En la cuadrícula el cuadro que contornea la Flor de Inírida representa la X dando origen a una medida que determina el tamaño y la proporción que el logotipo tiene.

El nombre del logotipo en su totalidad (en bloque) conforma $3/4 X$ de altura y X de ancho.

ÁREA DE RESERVA



El área de reserva queda definida por los márgenes mínimos expuestos en el ejemplo y el tamaño del área debe ser para todas las reducciones y ampliaciones proporcional a S que corresponde a $1/4$ de X.



REDUCCIÓN MÁXIMA DE TAMAÑO



La reducción del logo está limitada para no desvirtuar sus características de identidad. Sus proporciones no deben ser menores a 1.5 cm de alto por 0.88 cm de ancho.



Para piezas pequeñas cuyo tamaño sea menor al indicado se maneja el logo pequeño. Para piezas como: manillas, esferos, algunos sellos, etc.



VARIACIONES AUTORIZADAS DEL LOGO COMPLETO

UNA TINTA



**Instituto
SINCHI**

El logotipo puede utilizarse únicamente en un tono, no se manejan diferentes colores ni degradés.

BLANCO Y NEGRO



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**

El logotipo puede utilizarse en blanco y negro.

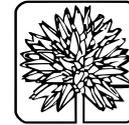
ESCALA DE GRISES

El logotipo no se puede usar en escala de grises; ya que, es de un sólo tono uniforme.

NEGATIVO

Negativo es el uso del logotipo sobre un fondo de color. El logotipo puede utilizarse en blanco y negro.

En los colores institucionales también está permitido, en especial el uso del color granate.



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**



**Instituto
SINCHI**

COEXISTENCIA MINISTERIO - INSTITUTO SINCHI

PORQUÉ COEXISTENCIA

El Instituto por ser una entidad estatal vinculada al Ministerio de Medio Ambiente, tenemos que manejar una coexistencia de logos; es decir, SIEMPRE que se hace uso del logo del Instituto SINCHI, debe figurar el logo del Ministerio.

Este tiene dos formas de presentación, permitidas por el Ministerio:

HORIZONTAL



MINAMBIENTE

VERTICAL



MINAMBIENTE

UBICACIÓN

El logo del Ministerio **siempre debe estar ubicado en el lado derecho**, esto se debe al protocolo del mismo. De la siguiente manera:



MINAMBIENTE



MODIFICACIONES PERMITIDAS DEL LOGO

ESCALA DE GRISES



MINAMBIENTE