

# Mecanismos do Decreto 8.749 de 05 de junho de 2009 (Lei de Incentivo Fiscal Djalma Maranhão)

# Art. 2°, inciso X e Art. 3°, parágrafos 3°, 4° e 5°

#### ÍNDICE

Introdução	01
Marca	02
Regra de expressão	03
Reduções	04
Grid para construção da logo	05
Tipologia	06
Aplicações em cores	07
Aplicação em P&B	8
Formas de aplicações	09
Proporções em outdoors	10
Proporções em faixas	11
Aplicações com outras Logomarcas	12
Apresentações dos créditos	13
Final	14

## Introdução

Este Manual estabelece regras de aplicação e orienta o uso correto das marcas da Prefeitura do Natal e do Programa Djalma Maranhão, instituído pelo Decreto nº 8.749 de 05 de junho de 2009. Esta regulamentação abranje projetos viabilizados pela Lei de Incentivo Fiscal Djalma Maranhão.

Os projetos viabilizados pelo Programa Djalma Maranhão devem conter a sua marca, acompanhada da marca da Prefeitura do Natal conforme estipulada no decorrer deste manual e de acordo com o Decreto 8.749 de 05 de junho de 2009, **Art. 2°, inciso X e Artigo 3°, parágrafos 3°, 4° e 5°.** 

## **LOGOMARCAS - CLIQUE AQUI**

MARCA PREFEITURA VERTICAL

MARCA PREFEITURA HORIZONTAL







# Regra de construção da expressão

A expressão "A Prefeitura do Natal, através do Programa Djalma Maranhão" deve sempre aparecer em primeiro, seguida dos nomes dos outros incentivadores, conforme o exemplo:

A Prefeitura do Natal, através do Programa Djalma Maranhão, e (incentivador 1), (incentivador 2) apresentam:

## Sobre fontes, estilos, cores, etc

Podem se enquadrar no estilo das peças de comunicação do projeto em questão, desde que a mensagem tenha legibilidade suficiente para cumprir sua função informativa.



10cm



4cm





# Cambria Negrito

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVXZ abcdefghijklmnopqrstuvxz 1234567890

Cambria Normal Itálico + Contorno Esp. mínima Escala c/ imagem ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVXZ abcdefghijklmnopqrstuvxz 1234567890





ESCALA CMYK - 100% PRETO



ESCALA CMYK - 16% CIANO - 7% MAGENTA - 28% AMARELO



100% PRETO

20% PRETO

Forma de aplicação das marcas nas peças de comunicação.

Relacionada ao bloco de marcas, sempre "Prefeitura do Natal" e "Programa Djalma Maranhão" obrigatoriamente nessa ordem e sempre juntas, independentemente da quantidade de outras marcas participantes do projeto como apoio, realização, etc.

**Importante:** As marcas "Prefeitura do Natal" e "Programa Djalma Maranhão" não devem, em hipótese alguma, pertencer a grupos menores como, por exemplo, "Apoio" e "Realização". A definição correta é "Patrocínio".

			NATAL PREFEITURA	PROGRAMA DJALMA MARANHÃO









Outras Logomarcas

#### PROJETO CULTURAL

- 01. Peças gráficas: Livros, programas, catálogos, folders, cartilhas, livretos, etc.
- 02. Revistas e periódicos.
- 03. Mídias Digitais (Cd's, Dvd's, etc).
- 04. Filmes, documentários, animações, vídeos e programas de televisão.
- 05. Peças de áudio, para rádio ou execução volante.
- 06. Espetáculos artísticos em geral.

#### PEÇA DE PROPAGANDA

- 07. Anúncios de jornal, revista ou quaisquer veículos incentivados pelo Programa Djalma Maranhão.
- 08. Peças gráficas: folhetos, volantes.
- 09. Peças gráficas: Out-door, cartazes, galhardetes, placas.
- 04. Comerciais de TV, Internet.

### APRESENTAÇÃO DOS CRÉDITOS

Na parte interna da capa ou na primeira página de apresentação, e também na contracapa.

Junto ao expediente e na contracapa.

Na última capa do folheto e na contracapa da caixa.

Antes dos letreiros de apresentação e dos créditos finais. Também na capa do produto de mídia digital.

Durante a locução e no final, quando se tratar de peça pré-gravada.

Na locução de apresentação.

Em qualquer local, de acordo com especificações do Manual de Identidade Visual.

Na capa, na primeira página ou contracapa.

Em qualquer local, de acordo com especificações do Manual de Identidade Visual.

Ao final do comercial.

Observação: Todas estas aplicações devem obedecer aos critérios contidos no Manual de Identidade Visual do Programa Djalma Maranhão.

Faça bom uso deste manual e, em caso de dúvidas, consulte a Secretaria Executiva do Programa Djalma Maranhão.



