Manual Básico de Identidad Gráfica



Introducción al Programa

La apertura del mercado ha impulsado a empresas e instituciones mexicanas a trabajar intensamente en la creación de imágenes gráficas que expresen modernidad y alto nivel competitivo. La Secretaría de Turismo y el Consejo de Promoción Turística de México han querido lanzar al mercado turístico el Programa Pueblos Mágicos de México, a través de una imagen que refleje la magia de varios poblados mexicanos que cuentan con excepcionales características culturales, arquitectónicas e históricas.

Un elemento fundamental en la comunicación con el mercado de una organización como la nuestra es su Identidad Gráfica, la cual está compuesta por el símbolo y el logotipo. Su función es unificar y difundir de manera consistente nuestra presencia como Programa, lo que nos permite una mejor identificación por parte del público al que nos dirigimos.

Para poder proyectar esta imagen gráfica de manera uniforme y consistente, es necesario seguir al pie de la letra este Manual Básico de Identidad, el cual tiene como objetivo orientar a todas las áreas del Programa en el empleo correcto de la Identidad Gráfica en las diferentes aplicaciones.

Es muy importante que todas las personas involucradas en el Programa conozcamos esta guía de uso, y que estemos conscientes de que debemos proyectar nuestra imagen gráfica siempre con uniformidad en donde quiera que estemos presentes como Programa.

CPTM SECTUR





Cómo utilizar este manual

La Secretaría de Turismo del Gobierno de la República (SECTUR) y el Consejo de Promoción Turística de México (CPTM) han elaborado este Manual Básico de Identidad para dar a conocer las normas gráficas y lineamientos generales del Programa Pueblos Mágicos de México.

Es indispensable leer detenidamente las páginas de este manual para familiarizarse con su contenido de forma que se apliquen correctamente las normas establecidas en él descritas.

Este Manual contiene aplicaciones específicas y reglas necesarias para evitar cualquier error que altere el diseño original o disminuya de cualquier manera la Identidad Gráfica de este Programa.

Es importante señalar que los elementos gráficos y metodológicos del presente manual no pueden ser reproducidos con fines distintos a los del Programa Pueblos Mágicos de México.

En caso de duda, sugerimos acudir a la Coordinación del Programa de Ciudades Coloniales y Centros Urbanos dependiente de la Dirección General de Programas Regionales, de la Secretaría de Turismo del Gobierno de la República (SECTUR) al teléfono (55) 3002 6300 extensiones 2451, 2452 y 2453.

Al final de este Manual se encuentra un disco compacto que incluye los artes originales de la Identidad de Pueblos Mágicos para utilizarse en impresión o en medios digitales, así como los originales electrónicos de la papelería básica con sus lineamientos y especificaciones técnicas de escritura.



Contenido

Identidad Gráfica

Arreglos

Construcción

Áreas de Restricción

Paleta Cromática

Tipografía

Arreglos tipográficos de los Destinos

Soluciones Simplificadas

Usos Incorrectos

CD





Arreglo Vertical

Identidad Gráfica

La Identidad Gráfica del Programa Pueblos Mágicos está formada por un símbolo que representa un rehilete y el logotipo "Pueblos Mágicos".

El concepto visual del Programa pretende proyectar la riqueza de varios poblados maravillosos que por su extraordinario patrimonio histórico, cultural y natural son susceptibles de acceder a programas integrales de desarrollo turístico y económico.



Arreglo Horizontal

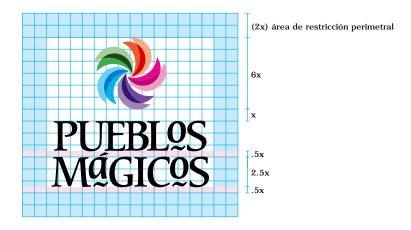


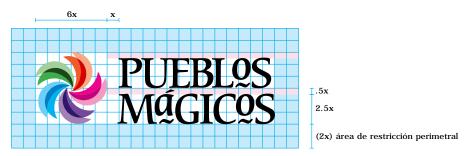
Arreglo Extendido

Arreglos horizontales alternativos

Existen otros dos acomodos o arreglos de la Identidad Gráfica del Programa Pueblos Mágicos que podrán ser utilizadas dependiendo de las necesidades de campaña o de ejecución gráfica, siendo igual de importantes las tres variantes.

Nota: Los logotipos que aquí se muestran no podrán ser utilizados para impresión. Los archivos digitales se encuentran localizados en el CD anexo a esta guía.







Construcción y Áreas de Restricción

La Identidad Gráfica del Programa Pueblos Mágicos ha sido compuesta de modo que resulte congruente y proporcional entre los elementos que la componen. Arriba se muestra la forma como la Identidad está construida en base a una retícula sencilla, a partir de la cual, obtenemos las dimensiones de construcción como las

áreas de restricción que debe tener la Identidad del Programa (Pueblos Mágicos), las cuales, deben ser respetadas por todo elemento en la composición como su espacio vital.

Nota. Cuando la Identidad del Programa aparezca sola en una composición podrá adquirir mayor tamaño pese a las áreas de restricción. (Ej. Señalización)



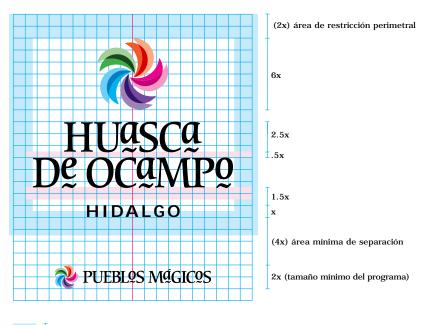


Construcción Destino / Programa

Existen dos alternativas de arreglo para presentar el Destino como parte del Programa Pueblos Mágicos. En este caso, el Destino también debe aparecer firmado como "Pueblo Mágico" en color negro, divididos por una pleca. En el arreglo Vertical la pleca deberá llevar el largo de la palabra Pueblo Mágico, mientras que en el

arreglo justificado a la izquierda deberá llevar el largo del Destino. El Destino y la pleca podrán presentarse con cualquier color de la paleta matizada.

Arriba se muestran estos ejemplos en una retícula de unidades sencilla.



(2x) área de restricción perimetral

Nota. Es importante señalar que en este caso la Identidad del Programa no podrá ser mayor de tamaño que el arreglo del Destino/Estado para evitar que exista un conflicto de jerarquías entre ellos.

De igual modo, por el carácter separado de esta aplicación es necesario que exista siempre una distancia mínima de 4x entre el Estado y la Identidad de Pueblos Mágicos.

Nota. En cualquier arreglo (ya sea horizontal o vertical) la palabra denominativa del Estado (en este caso Hidalgo) deberá estar compuesta en ITC Cerigo Bold en mayúsculas y con un espacio entre letras (tracking en milésimas de eme) de 150.

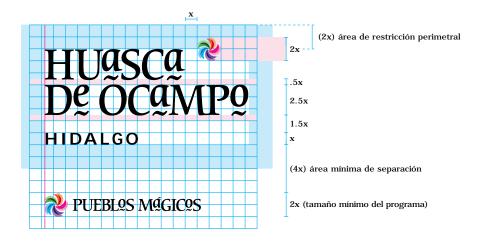
Construcción Destino / Estado / Programa (Centrado)

En caso de que se requiera mencionar el Destino junto con el Estado, existe esta alternativa de arreglo centrado.

Arriba se muestra el arreglo basado en una retícula de unidades sencilla, en la cual el elemento rehilete y el nombre del Destino cuentan con la mayor jerarquía.

Es importante señalar que este arreglo deberá ir acompañado siempre de la Identidad del Programa con un espacio mínimo de 4x de separación.





(2x) área de restricción perimetral

Nota. Es importante señalar que en este caso la Identidad del Programa no podrá ser mayor de tamaño que el arreglo del Destino/Estado para evitar que exista un conflicto de jerarquías entre ellos.

Nota. Este arreglo podrá ir acompañado de cualquiera de las dos variantes de arreglo horizontal de la Identidad Gráfica del Programa Pueblos Mágicos.

De igual modo, por el carácter separado de esta aplicación es necesario que exista siempre una distancia mínima de 4x entre el Estado y la Identidad de Pueblos Mágicos.

Construcción Destino / Estado / Programa (Justificado)

En caso de que se requiera mencionar el Destino junto con el Estado, existe otra alternativa de arreglo, justificado a la izquierda. En ella, el Destino (Huasca de Ocampo) se presenta agregando el gráfico (rehilete) como símbolo (grande a la izquierda), o bien, a manera de asterisco (pequeño a la derecha), debiéndose

colocar (en ambos casos) la Identidad Gráfica del Programa (en cualquiera de sus dos arreglos horizontales) en otra parte de la pieza para establecer una unión visual y un claro reconocimiento de los elementos como principales identificadores del sistema.



Paleta Cromática

La Identidad Gráfica del Programa Pueblos Mágicos ha sido contemplada para su ejecución en Selección de Color. De este modo, la paleta cromática se presenta en tres niveles de luminocidad.

La gama base es la brillante, partiendo de ella obtenemos la matizada y la clara.

De igual manera el Programa cuenta con una paleta de color, basada en el sistema PANTONE (pms) para aquellas aplicaciones en que se puedan usar un par de tintas directas o en su caso, una sola.







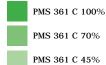




Aplicaciones en positivo y negativo. Color y Escala de grises

La Identidad del Programa Pueblos Mágicos está contemplada para su ejecución sobre fondo negro, así como su aplicación en escala de grises para Prensa.

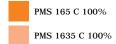
Esta Identidad no podrá ser aplicada sobre fondo de color a menos que sea un color muy obscuro, de forma que adquiera un contraste lo suficientemente alto para que no vibre ni pierda brillantez contra el fondo. a) Una tinta directa con pantallas







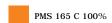
b) Dos tintas directas







c) Una tinta directa







Soluciones Simplificadas

Aunque la aplicación principal de la Identidad Gráfica es en selección de color, existen tres formas de presentar el Programa de forma simplificada, para usarse cuando los recursos de impresión sean limitados. Estas son:

- a) Una tinta directa con pantallas.
- b) Dos tintas directas
- c) Una tinta directa

Estas soluciones simplificadas se pueden aplicar tanto para el Programa (Pueblos Mágicos) como para los Destinos.

Nota. Los colores asignados para ilustrar estos ejemplos han sido seleccionados aleatoriamente de la paleta cromática. Los Destinos son libres de elegir el color que les parezca más representativo.

Tipografía Primaria

ITC Cerigo Bold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 abcdefghijklmnopgrstuvwxyz 0123456789

Cerigo es la fuente en la cual se basó el arreglo tipográfico del Programa, de modo que es una opción tipográfica natural para cuerpos de texto. Podrá utilzarse en su versión Regular y Light, así como Italic.

Tipografía Secundaria

Verdana Regular ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Verdana es la fuente seleccionada como contraste para aplicar también en cuerpo de texto, cabezas o subcabezas y llamadas. Podrá utilizarse en sus versiones Bold e Italic.

Tipografía Secundaria alterna

ExPonto MM ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789 abcdefghijkImnopqrstuvwxyz 0123456789

ExPonto es la fuente seleccionada para ser utilizada como una opción de tipografía tipo display para cabezas en aplicaciones promocionales y publicitarias específicas de cada destino.

Tipografía Primaria, Secundaria y Secundaria alterna

Las aplicaciones creadas específicamente para el Programa Pueblos Mágicos deberán estar compuestas con estas fuentes tipográficas: ITC Cerigo Bold y Verdana. Para aplicaciones promocionales y publicitarias de los destinos se usará ExPontoMM. Es importante mencionar que el detalle de los tildes "coloniales"

aplicados para la Identidad y los Destinos no podrán ser utilizados para otros textos, cabezas o subcabezas de carácter publicitario. Este arreglo fue diseñado específicamente para la Identidad de Pueblos Mágicos, así como para cada nombre de los poblados pertenecientes al programa.

COMOLO
CUETZOLON

DOLORES HIDOLOO
HUOSCO DE OCOMPO
IZOMOL

MEXCOLTITÓN
PÓTZCUORO

REOL DE CATORCE

Existen versiones en dos líneas para aquellos Destinos cuyo nombre sea largo.

SAN CRISTÓBAL DE LAS CASAS

SAN MIGUEL DE ALLENDE

Tapalpa

Taxco

TEPOTZOTLÁN

TEPOZTLÁN

TeQUILa



Arreglos tipográficos Destinos

Cada uno de los Pueblos Mágicos ha sido creado a partir de la fuente ITC Cerigo Medium con una imagen distintiva apegada al tratamiento visual del Programa, de modo que cada Destino cuenta con una Identidad propia en este sistema y adquiere un vínculo visual con la Identidad Gráfica del Programa.

Cada Destino que forme parte del Programa Pueblos Mágicos de México deberá contar con un arreglo tipográfico similar al Programa. Para ello se desarrollaron algunos criterios de diseño tipográfico a seguir de acuerdo al nombre del Destino.

El arreglo se basará en la fuente ITC Cerigo Medium componiendo el nombre en mayúsculas las consonantes y vocales débiles (i, u) y en minúsculas con "tilde" algunas de las vocales fuertes (a, e, o). Siendo el "tilde" un detalle colonial esencial en este tipo de arreglo, deberá aparecer bajo las siguientes circunstancias:

Se usará tilde únicamente bajo vocales fuertes (a, e, o).

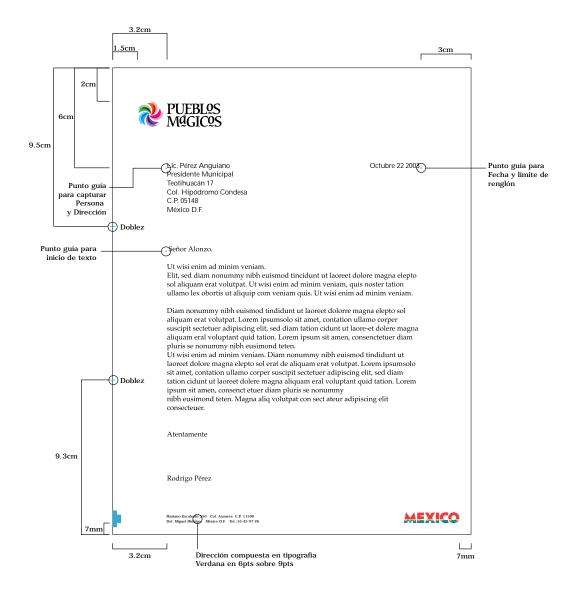
Cuando se encuentren dos vocales fuertes juntas, sólo una llevará tilde.

Las vocales fuertes que inicien palabra no llevarán tilde.

Llevarán tilde todas las preposiciones y artículos (bajo vocal fuerte).

Fonéticamente la sílaba fuerte llevará tilde (siempre y cuando lleve una vocal fuerte).

En una misma palabra no podrá haber más de 4 vocales fuertes con tilde.

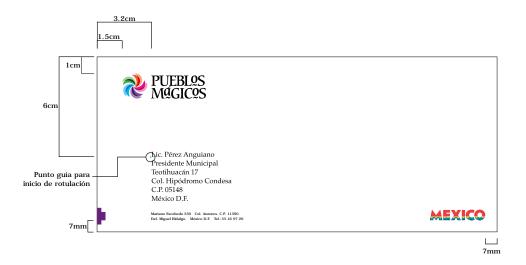


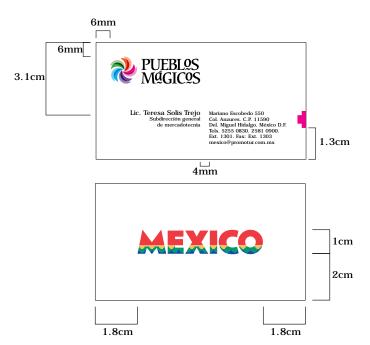
Papelería básica Pueblos Mágicos

La papelería corporativa del Programa Pueblos Mágicos de México ha sido desarrollada con un aire institucional.

Al ser un programa de carácter nacional impulsado por el Consejo de Promoción Turística de México y la Secretaría de Turismo del Gobierno de la República, se ha contemplado incluir la marca México como firma en cada una de las piezas para establecer una relación directa del Programa con estas entidades.

Nota. El texto que aparece en esta hoja es simulado; su única función es ilustrar las áreas de captura y la apariencia de un documento impreso en la Papelería Corporativa del Programa Pueblos Mágicos.





Nota. Las especificaciones técnicas y de impresión de esta papelería están incluidas en el disco compacto adjunto a este manual.





Señalización

Este es un ejemplo de cómo ha sido contemplada la aplicación a un sistema de señalización del Programa.

De cualquier forma, este tema y sus lineamientos, requerimientos constructivos y dimensiones gráficas, deberán ser dictados por el proveedor que se seleccione para su ejecución y validados por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes de la República.

El sistema señalético deberá ser resuelto en su totalidad como un tema aparte.



No Inclinar o rotar



No cambiar el color



No variar las proporciones



No utilizar outlines



No usar diferentes colores



No condensar ni extender



No cambiar tipografía del logo



No cambiar posición



No delinear con blanco sobre foto

Usos Incorrectos

Estos son ejemplos de lo que no se puede hacer con la Identidad del Programa a nivel campaña o solución gráfica.

