

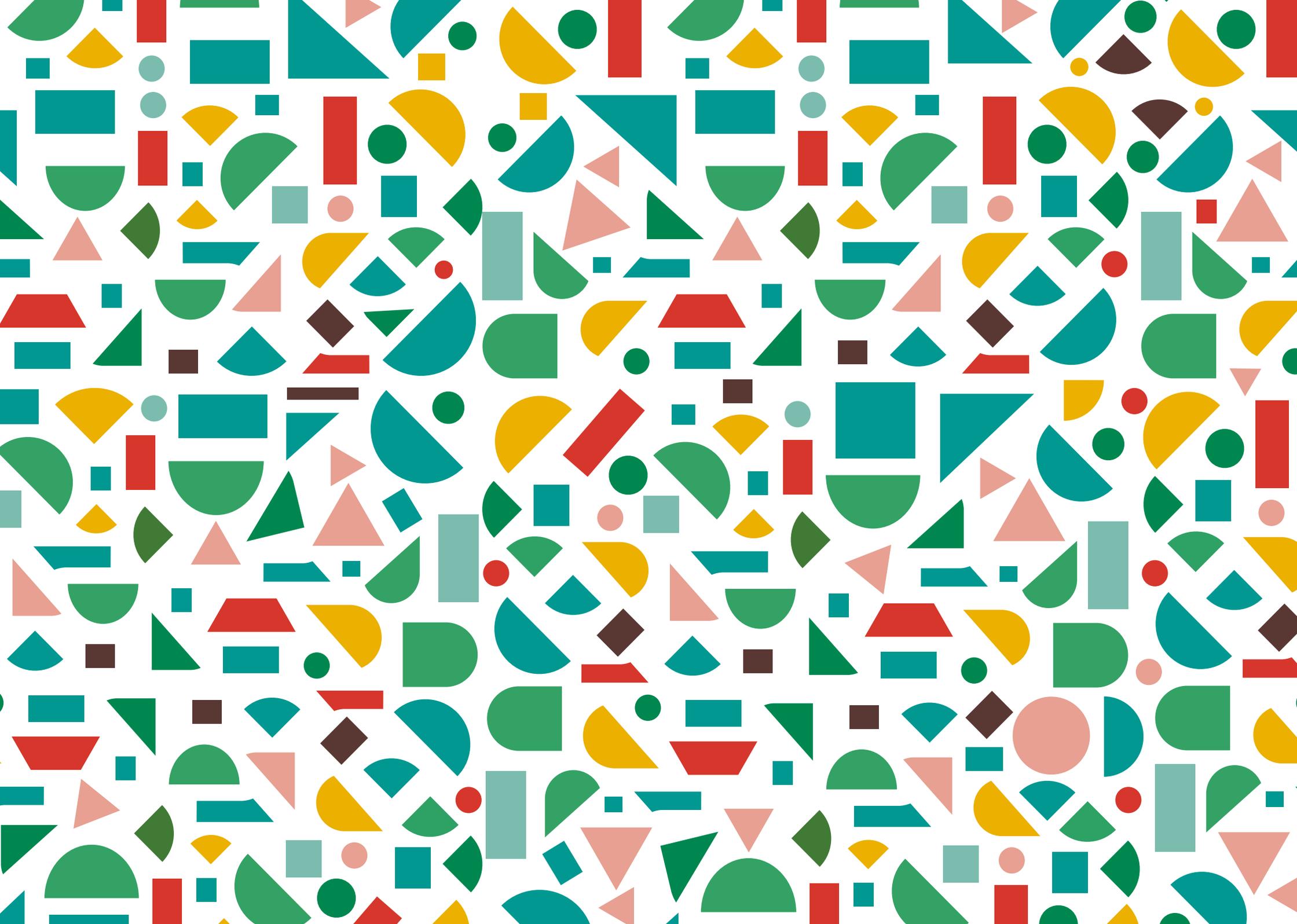


Anexo 3

Manual de Identidad Corporativa de la Red Circular FAB



DIPUTACIÓN DE CÁCERES



Índice

1. Introducción y contexto _ 6

1.1 La identidad de la Red de Circular FAB® _ 7

1.2 Valores _ 8

1.3 Concepto _ 9

2. Elementos de la identidad _ 10

2.1. Logotipo _ 11

2.2 Isotipo _ 11

2.3 Elementos identificativos de los espacios _ 12

2.4 Trama genérica _ 13

3. Marca genérica Circular FAB® _ 14

3.1 Versión vertical _ 15

+ Uso

+ Composición y proporciones

3.2 Versión horizontal _ 16

+ Uso

+ Composición y proporciones

3.3 Área de respeto _ 17

3.4 Escalabilidad _ 17

3.5 Submarcas _ 18

3.6 Versiones _ 19

+ Color

+ Monocromo positivo

+ Monocromo negativo

3.7 Aplicación sobre fondos _ 20

3.8 Convivencia con otras marcas _ 21

4. Paleta de color _ 22

5. Tipografías _ 24

6. Usos incorrectos de la marca _ 26

7. Elementos de señalética e identidad en los centros _ 28

7.1 Rótulos identificativos con nombres de los espacios _ 29

7.2 Figuras identificativas de los espacios _ 30

7.3 Vinilos de señalización de suelo _ 31

7.4 Vinilos adhesivos de pared y cristal _ 32

7.5 Panel descriptivo de espacios _ 37

7.6 Paneles espacio exposición _ 38

8. Documentos y presentaciones _ 42

8.1 Plantillas de documentos _ 43

8.2 Plantillas de presentaciones _ 45

9. Comunicación off-line y on-line _ 46

9.1 Comunicación offline _ 47

9.2 Comunicación online _ 49

10. Papelería _ 50

11. Merchandising _ 52



1 | Introducción y contexto

1. Introducción y contexto

1.1

La identidad de la Red Circular FAB®

Para la Red Circular FAB® de la provincia de Cáceres se ha diseñado una identidad conectada con el propósito de los centros, que es crear el ecosistema para integrar las skills o competencias blandas con el mundo de la fabricación y transformación digital y siempre poniendo en el foco a la economía verde y circular.

La identidad creada busca reforzar el concepto de créalo-tu-mismo, pudiendo aplicar este concepto a cualquier elemento que se nos ocurra, desde un prototipo a tu propio empleo.

La identidad invita a la fabricación digital pero también a los procesos orgánicos de creación colectiva y a materiales nuevos, pero también tradicionales.

La Red de Circular FAB®, nace como un nuevo concepto de espacio, un espacio híbrido que incorpora a la tecnología de los Fab Lab un modelo propio para el desarrollo de habilidades y competencias clave que permiten a las personas generar valor con sus creaciones y esto es lo que se ha tratado de comunicar con su identidad.

1.2 Valores

Los valores que se comunican a través de la identidad de la Red Circular Fab son los siguientes:

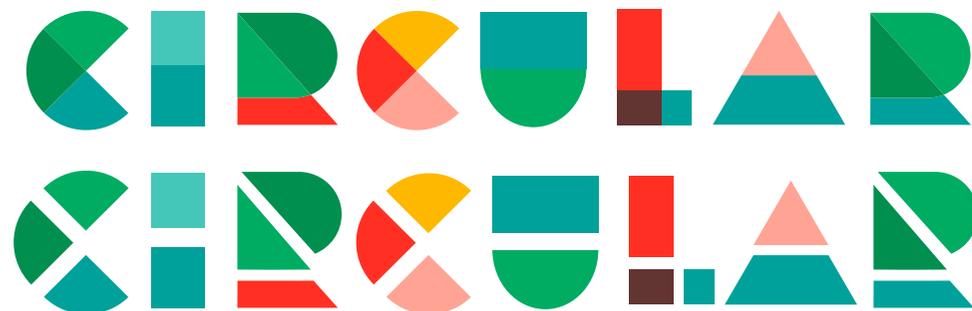
- Transición ecológica y circularidad.
- Innovación.
- Emprendimiento.
- Transformación digital.
- Creatividad.
- Créalo-tú-mismo.
- Aprendizaje.
- Colaboración.

1.3

Concepto

La identidad se despliega a través de una serie de bloques de formas básicas que nos remiten a los antiguos juegos de construcción, reforzando el concepto de créalo-tu-mismo que comentábamos en los apartados anteriores y, vinculándolo al mismo tiempo con la transformación y la fabricación digital.

La paleta de colores, centrada en verdes y azules verdosos, conectan la identidad con la economía verde y circular.



2 | Elementos de la identidad

2. Elementos de la identidad

2.1

Logotipo / wordmark



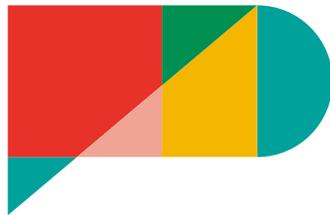
2.2

Isotipo

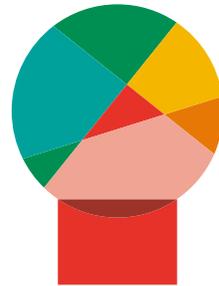


2.3

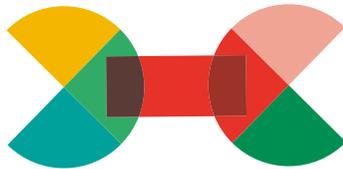
Elementos identificativos de los espacios



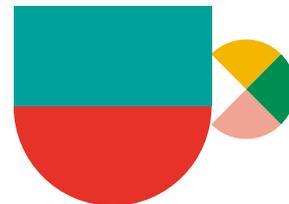
Espacio Conocer



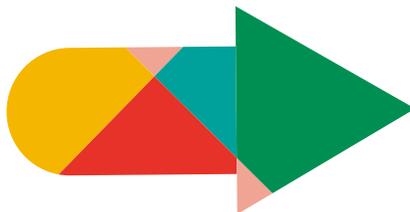
Espacio Inventar



Espacio Fabricar



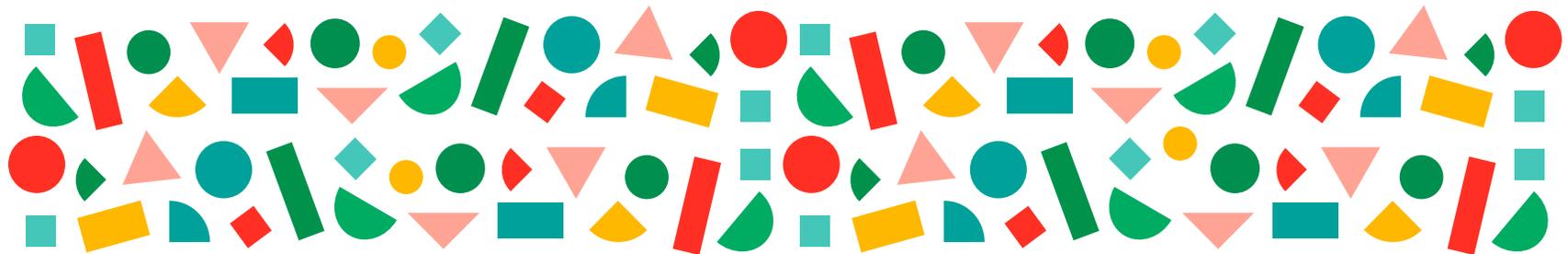
Espacio Compartir



Espacio Coordinación

2.4

Trama genérica



3.1

Versión Horizontal / principal

Uso



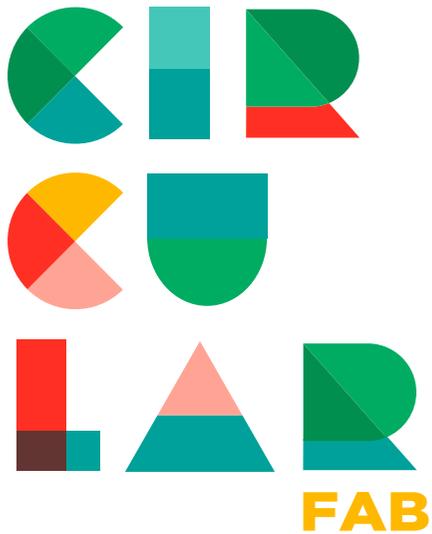
Composición y proporciones



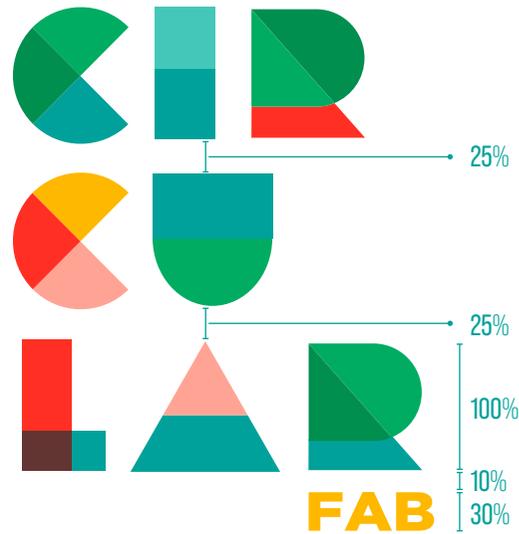
3.2

Versión Vertical / secundaria

Uso



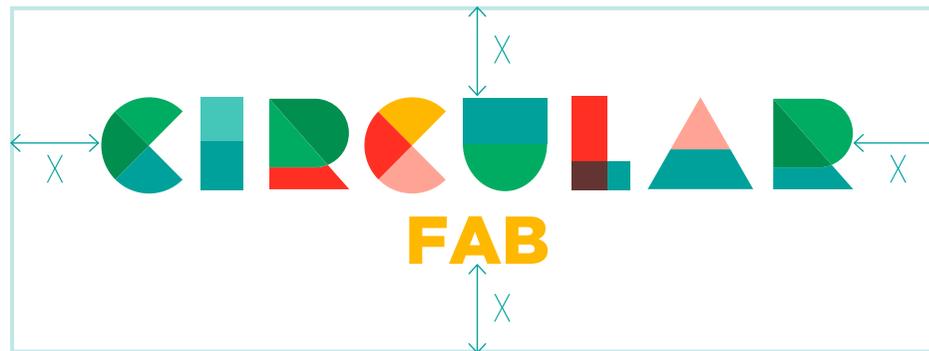
Composición y proporciones



3. Marca genérica Circular FAB®

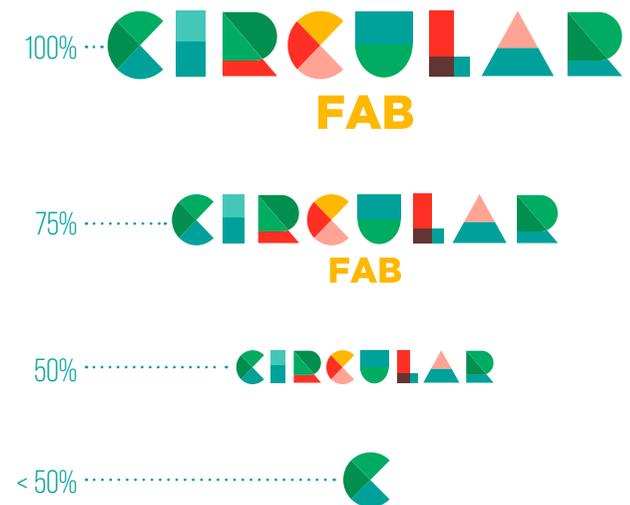
3.3

Área de respeto



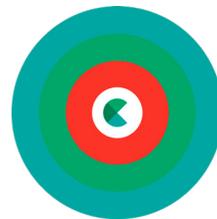
3.4

Escalabilidad



3.5

Submarcas



3.6

Versiones

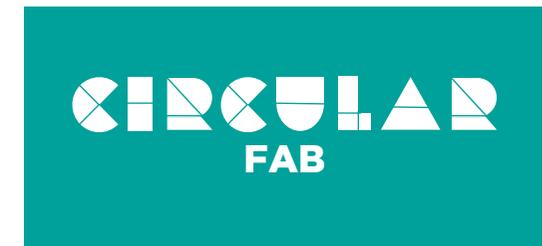
Color



Monocromo positivo



Monocromo negativo



3.7

Aplicación sobre fondos



aplicación directa sobre fondo claro



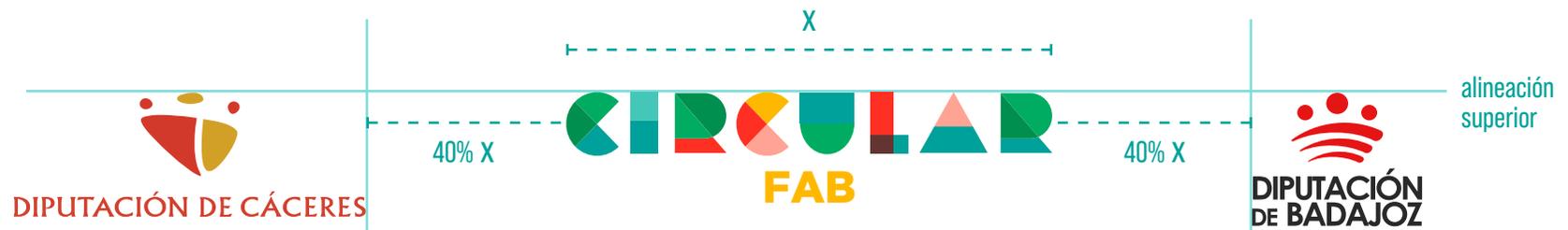
aplicación modificada sobre fondo oscuro

/ los tonos más oscuros que dificultan la legibilidad de la identidad se sustituyen por blanco

3. Marca genérica Circular FAB®

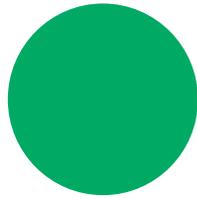
3.8

Convivencia con otras marcas



4 | Paleta de color

4. Paleta de color

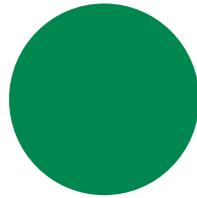


Verde Brillante

RGB /
[79, 187, 117]

CMYK /
Cian: 83%
Magenta: 0%
Amarillo: 72%
Negro: 0%

Pantone /
7480 C

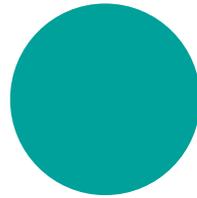


Verde Oscuro

RGB /
[50, 133, 90]

CMYK /
Cian: 96%
Magenta: 21%
Amarillo: 80%
Negro: 8%

Pantone /
7725 C

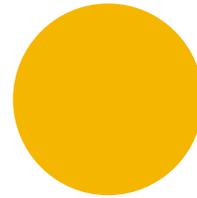


Azul Brillante

RGB /
[76, 174, 169]

CMYK /
Cian: 83%
Magenta: 4%
Amarillo: 43%
Negro: 0%

Pantone /
326 C

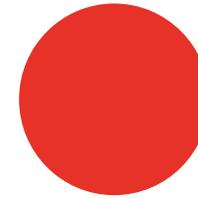


Amarillo Brillante

RGB /
[229, 181, 26]

CMYK /
Cian: 6%
Magenta: 32%
Amarillo: 97%
Negro: 1%

Pantone /
7408 C

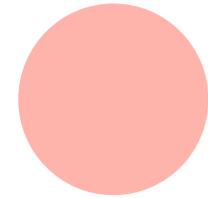


Rojo Brillante

RGB /
[199, 54, 46]

CMYK /
Cian: 8%
Magenta: 89%
Amarillo: 85%
Negro: 1%

Pantone /
485 C



Rosa Palo
Intenso

RGB /
[241, 179, 170]

CMYK /
Cian: 0%
Magenta: 41%
Amarillo: 28%
Negro: 0%

Pantone /
169 C

5 | Tipografías

5. Tipografías



Wordmark creada manualmente

Gotham Black

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

W X Y Z

Tipografía principal para documentos

Bebas Neue Pro / Regular

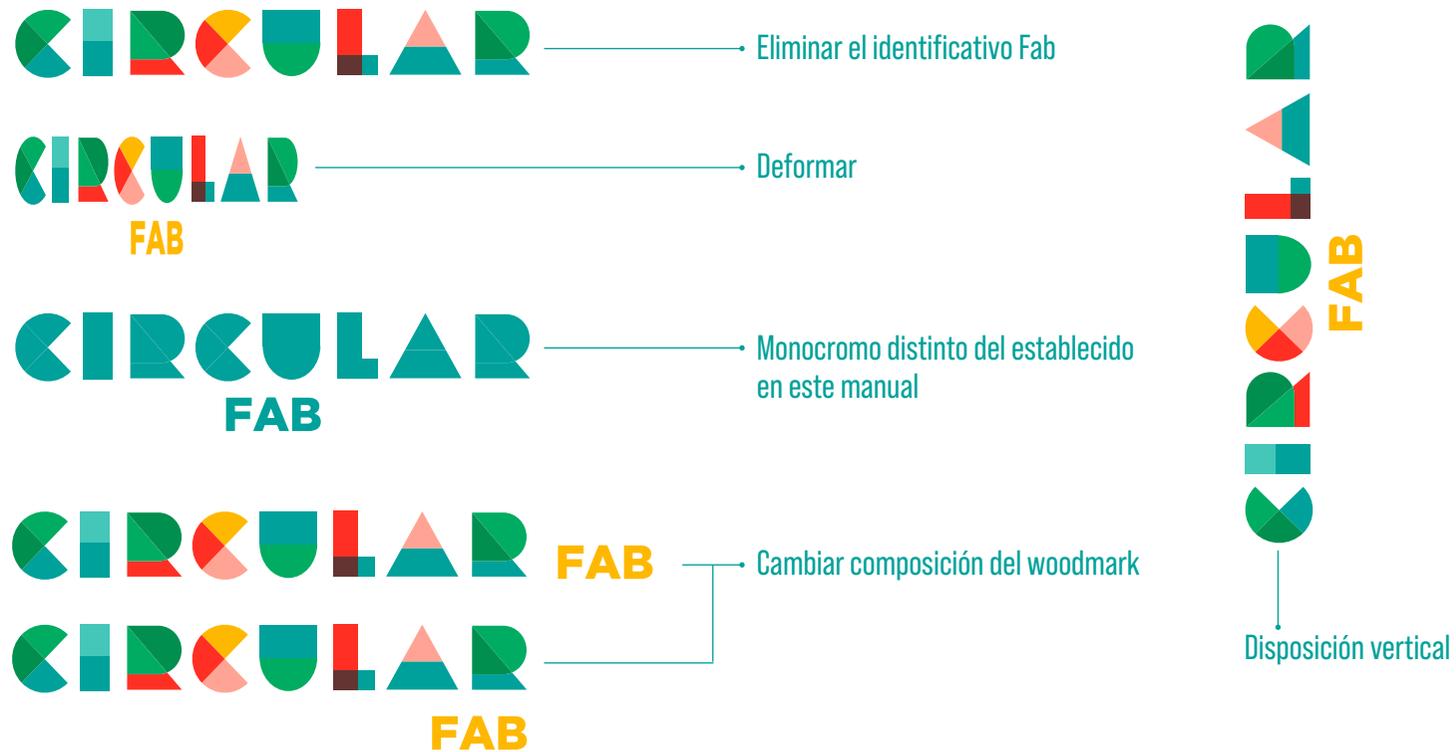
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

6 | Usos incorrectos de la marca

6. Usos incorrectos de la marca



7 | Elementos de señalética e identidad en los centros

7. Elementos de señalética e identidad en los centros

7.1

Rótulos
identificativos con
nombres de los
espacios

espacio
inventar

espacio
conocer

espacio
coordinación

espacio
fabricar

espacio
compartir

7. Elementos de señalética e identidad en los centros

7.2

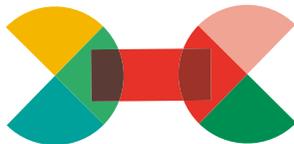
Figuras identificativas de los espacios



espacio
conocer



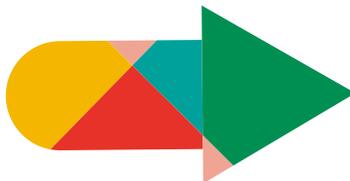
espacio
inventar



espacio
fabricar



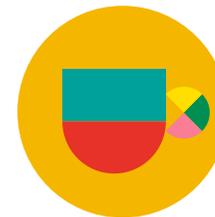
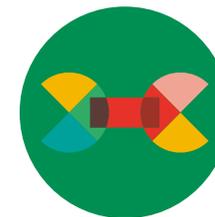
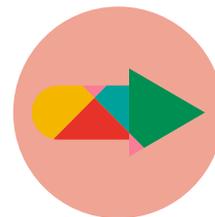
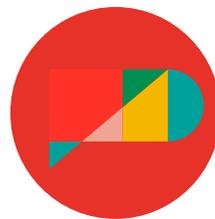
espacio
compartir



espacio
coordinación

7.3

Vinilos de señalización de suelo



7.4

Vinilos adhesivos
de pared y cristal

**¿Y si un trozo de madera
descubre que es un violín?**

Arthur Rimbaud

Sé el
cambio
que quieres
VER en el
mundo

espacio
conocer

7.4

Vinilos adhesivos
de pared y cristal

espacio
compartir

**Si caminas en soledad
irás más rápido;
si caminas acompañado
irás más lejos**

**No son
tus habilidades
las que te definen,
sino lo que
eres capaz de hacer
con ellas**

7.4

Vinilos adhesivos
de pared y cristal

**Haz, comparte, regala,
aprende, equípate, juega,
participa, apoya y cambia**

Manifiesto Maker

**Piensa
globalmente,
fabrica
localmente**

espacio
fabricar

7.4

Vinilos adhesivos
de pared y cristal

**La única forma
de tener
buenas ideas
es tener
muchas ideas**

**Pensar en
grande
lo cambia todo**

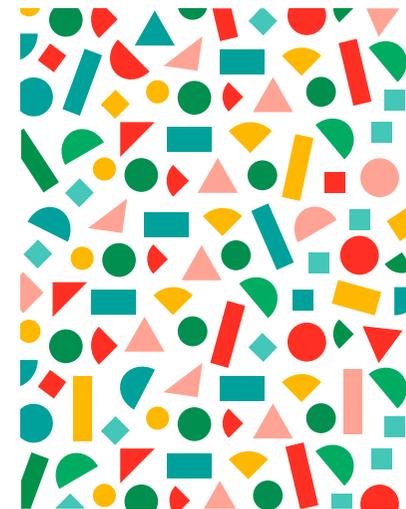
espacio
inventar

7. Elementos de señalética e identidad en los centros



7.4

Vinilos adhesivos de pared y cristal



7.5

Panel descriptivo de los espacios



espacio **fabricar**

En este espacio usarás herramientas de impresión y modelado 3D para fabricar el prototipo de tu empleo o proyecto



espacio **inventar**

En este espacio definirás tu proyecto emprendedor, tu empleo, en el marco de la economía verde y circular



espacio **compartir**

Este es el espacio perfecto para crear proyectos compartidos con otras personas, como tú, usuarios del Circular Fab



espacio **conocer**

En este espacio podrás asistir a actividades formativas, charlas y encuentros para aumentar tus conocimientos



espacio **coordinación**

Acude a este espacio cuando tengas alguna duda sobre el funcionamiento de este Circular



7. Elementos de señalética e identidad en los centros

7.6 Paneles espacio exposición

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

El padre de Tetris es el soviético Alekséi Pázhitnov (Moscú, 1956), un ingeniero informático que tuvo la idea de readaptar el pentominó al formato digital mientras trabajaba en la Academia de Ciencias de la URSS, junto a su amigo Vladimir Pokhliko, que llegaría a ser conocido, aunque exageradamente, como el cocreador del juego.

El pentominó es un rompecabezas que se completa rellenando un rectángulo con una docena de pentominós distintos sin dejar huecos entre sí.

La historia de Tetris, pues, no es solo la historia de un videojuego. Es la historia de una industria; dos sociedades muy distintas y separadas por una línea imaginaria, el sueño de un hombre corriente y la historia de muchas vidas. Durante muchos años, las piezas seguirán cayendo y encajando y borrando líneas.

El satélite ruso Sputnik I fue el primer objeto terrestre (ruso) enviado al espacio, y Tetris fue el primer videojuego (también ruso) enviado al espacio. Esta es una de las historias que escaparon de la URSS, el telón de acero y una época de guerra fría, secretismo y espionaje, incluso en aspectos tan «inocentes» como los videojuegos.

Aleksei Pázhitnov




DIPUTACION DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

También conocido como “Woz” o “Mago Woz”, es un ingeniero, filántropo, empresario e inventor estadounidense, cofundador de Apple.

Se le considera uno de los padres de la Segunda Revolución Digital, “La Computación”, contribuyendo significativamente en la invención del ordenador personal o PCs.

En 1976 junto a Steve Jobs funda Apple Computers. Fue el creador de las computadoras Apple I y Apple II. Dejó Apple en 1985 y fundó una nueva empresa Cloud9 con la que fabricó en 1987 el primer mando a distancia universal.

En 2001 fundó Wheels of Zeus “WoZ”, creando tecnología GPS sin cables con el fin de ayudar a la gente corriente a encontrar las cosas de todos los días.

En 2004 fue nombrado doctor honoris causa de Ciencias por la Universidad Estatal de Carolina del Norte y en 2005 en la Universidad de Kettering, en Flint, Michigan.

Actualmente trabaja en el desarrollo de punteros láser.

Steve Wozniak




DIPUTACION DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

A pesar de haber caído en el olvido, este ingeniero, inventor y empresario español, destacó en el mundo de comienzos del siglo XX como especialista en el mundo de la electricidad, un sector de candente ebullición y responsable de grandes transformaciones tecnológicas, al que contribuyó con su invento de la máquina de Rayos X portátil.

Ávido de conocimiento, con apenas 24 años viaja a Nueva York, donde se instala y se convierte en uno de los principales impulsores de la electromedicina del momento.

Su tesón dio resultados, y solo cinco años después de llegar a Manhattan, Mónico Sánchez registra su invento: la máquina de Rayos X portátil.

A partir de ese momento, el inventor manchego se codeará con grandes figuras, como Edison o Tesla, abriéndose un lugar entre ellos.

Avalado por su éxito, decide volver a España para poner en marcha un laboratorio de electricidad puntero.

Mónico Sánchez




DIPUTACION DE CÁCERES

7.6

Paneles espacio exposición

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Ramón Verea trabajó de periodista, de profesor, publicó libros, ensayos y también sacó tiempo para la ingeniería. Inventó la primera calculadora capaz de realizar multiplicaciones directas, un salto cualitativo respecto a las máquinas anteriores, pues estas se basaban en vueltas de manivela para hacer las operaciones, una suma cada vuelta. El gobierno estadounidense le reconoció la patente en 1878. Por aquel entonces este gallego originario de la parroquia de Curantes, en Pontevedra, había pasado por Cuba, Puerto Rico y ahora vivía en Nueva York.

En aquella época ya existían calculadoras, máquinas con rudimentarios sistemas mecánicos que habían aparecido en la década de 1820.

El concepto que inventó Ramón Verea iba un paso más allá. En 1878 su Verea Direct Multiplier salió a la luz. Se presentó en la Exposición Mundial de Inventos de Cuba, donde fue premiada, y poco más tarde el español obtenía la patente correspondiente por su invento. La suya era la primera calculadora que podía multiplicar directamente, sin necesidad de compartimentar las operaciones en sumas. También se trataba de la primera máquina que podía llevar a cabo las cuatro operaciones aritméticas básicas (suma, resta, multiplicación y división).



Ramón Verea

DIPUTACIÓN DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Hedy Lamarr, además de ser la primera mujer que protagonizó un desnudo y simuló un orgasmo en la Historia del cine (Éxtasis, Gustav Machatý, 1933), inventó un sistema de comunicación que es la base del WiFi, el Bluetooth y otras tecnologías actualmente en uso.

En 1942 inscribió la patente de un método de comunicación secreto que buscaba evitar la detección de torpedos enviados por las tropas aliadas.

La idea de Hedy era que, si podías hacer que tanto el transmisor como el receptor saltaran simultáneamente de frecuencia a frecuencia, entonces cualquiera que intentara interrumpir la señal no sabría dónde estaba.

Finalmente no se usó a lo largo de la II Guerra Mundial, pero sí lo aplicó el ejército de EE UU en 1962, durante la crisis de los misiles en Cuba.

Lamarr desarrolló otros inventos: una versión mejorada de los semáforos y una pastilla para crear una bebida gaseosa.



Hedy Lamarr

DIPUTACIÓN DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Durante el invierno de 1902 viajaba lentamente en un tranvía por Nueva York. Mary observó que para avanzar, el conductor se bajaba del vehículo a quitar la nieve que se acumulaba en las ventanas, y vio que otros conductores sacaban las manos del auto para limpiar el parabrisas, pues de otro modo no podían ver el camino. El avance era lento, y los choferes terminaban con la ropa empapada y las manos congeladas.

Mary comenzó a idear una manera más práctica para limpiar los vidrios de los autos. Experimentando con muchos materiales, creó el prototipo del invento: una palanca que movía de un lado para otro dos varillas con escobillas de hule sobre el parabrisas. Esta palanca se operaba desde adentro del coche, lo que resultaba más cómodo para el chofer.

Mary consiguió una patente por el invento del limpiaparabrisas en 1903, pero cuando trató de vender su producto los empresarios le aseguraron que esta idea no servía, y que incluso podía ser peligrosa pues distraería a los conductores.

Años después, las compañías automotrices se enteraron del invento y lo incorporaron en los coches, pero Mary Anderson no recibió ni un centavo por sus aportaciones.



Mary Anderson

DIPUTACIÓN DE CÁCERES

7. Elementos de señalética e identidad en los centros

7.6 Paneles espacio exposición

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Ángela Ruiz Robles (1895-1975) es otro ejemplo de cómo los creadores de la historia (en masculino) han sido injustos con las mujeres.

Esta maestra y pedagoga en la II República y después en los peores años del franquismo tras la Guerra Civil, fue la primera en inventar el precursor del actual libro electrónico en 1949.

Ruiz Robles, más conocida por sus alumnos como Doña Angelina, fue una maestra comprometida con la enseñanza en la que fue una pionera. Comprometida también con los más necesitados, a los que atendió con especial mimo para darles la libertad a través de la educación a la que no tenían tan fácil acceder. Se trasladó a Ferrol tras sacar su plaza de maestra en unas oposiciones y allí abrió un centro de enseñanza donde daba clases nocturnas gratuitas a personas con pocos recursos.

Pero si algo se le debe reconocer para hacer justicia a todo un género es su faceta como inventora. A ella se deben tres ingenios muy importantes para la enseñanza: la máquina taquimecanógrafa, un atlas lingüístico gramatical y la enciclopedia mecánica aprobada por el Ministerio de Educación y ciencia como texto de enseñanza.



**Ángela
Ruiz
Robles**



DIPUTACIÓN DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

En 1865, la madrileña Fermina Orduña se convirtió en la primera mujer que registró un invento en España.

Su invento se llamaba Carruaje para caballerizas para la conducción higiénica de las burras, vacas o cabras de leche para la expedición pública. Se trataba de un vehículo para trasladar al ganado lechero.

En aquella época, la leche se adquiría sin tratamiento previo para su consumo, pero se sabía que no era conveniente dejar pasar demasiado tiempo desde el ordeñado hasta su uso final. El invento de Fermina conseguía minimizar el tiempo transcurrido desde el ordeño de sus animales hasta la venta de la leche. Se trataba de ganar en higiene y, por lo tanto, en salud.

Tras ordeñar a los animales, la leche debía introducirse en un vaso de cristal que se cerraba de manera hermética, y finalmente se sumergía en el envase de agua caliente para conservarlo a la temperatura de la ubre.

La propuesta de Fermina aseguraba el abastecimiento de un producto de calidad, a través del buen trato del ganado lechero y una distribución rápida e higiénica desde el ordeñado hasta el consumo.

**Fermina
Orduña**




DIPUTACIÓN DE CÁCERES

7. Elementos de señalética e identidad en los centros

7.6 Paneles espacio exposición

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Inventor, ingeniero mecánico e ingeniero eléctrico de origen serbocroata. Desarrolló sus numerosas invenciones en el campo del electromagnetismo entre finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX.

Sus patentes e inventos relacionados con la energía eléctrica por corriente alterna, el sistema polifásico de distribución de energía y el motor de corriente alterna contribuyeron al surgimiento de la Segunda Revolución Industrial.

Entre sus inventos o descubrimientos podemos enumerar:

- Transferencia inalámbrica de energía eléctrica.
- Generador de corriente alterna.
- Lámpara fluorescente.
- Bobina de Tesla.
- Principios teóricos del Radar.
- Teslascopio.
- Aviones STOL.
- Control remoto
- Turbina sin paletas.

Nikola Tesla



DIPUTACION DE CÁCERES

CIRCULAR
FAB
fabrica tu empleo

Religiosa que trabajó como maestra en la Casa de Caridad de Barcelona. Allí fundó una escuela para niños ciegos, a cuya educación y cuidado dedicó toda su vida.

Para facilitar la comunicación escrita entre personas invidentes y videntes, inventó el Sistema Sor de lectoescritura, conocido también como Regleta Sor.

El aparato constaba de una regleta y un punzón de bronce. El punzón permitía trazar en la regleta caracteres visuales en relieve, tanto en sistema Braille como Llorens. Es decir, permitía escribir textos con caracteres visibles a la vista (para videntes) y detectables y legibles al tacto (para ciegos).

El 5 de julio de 1909 patentó su invento. La idea se puso en práctica en noviembre de ese mismo año.

Fue muy utilizado desde 1910 a 1920.

M^a del Carmen Ortiz de Arce



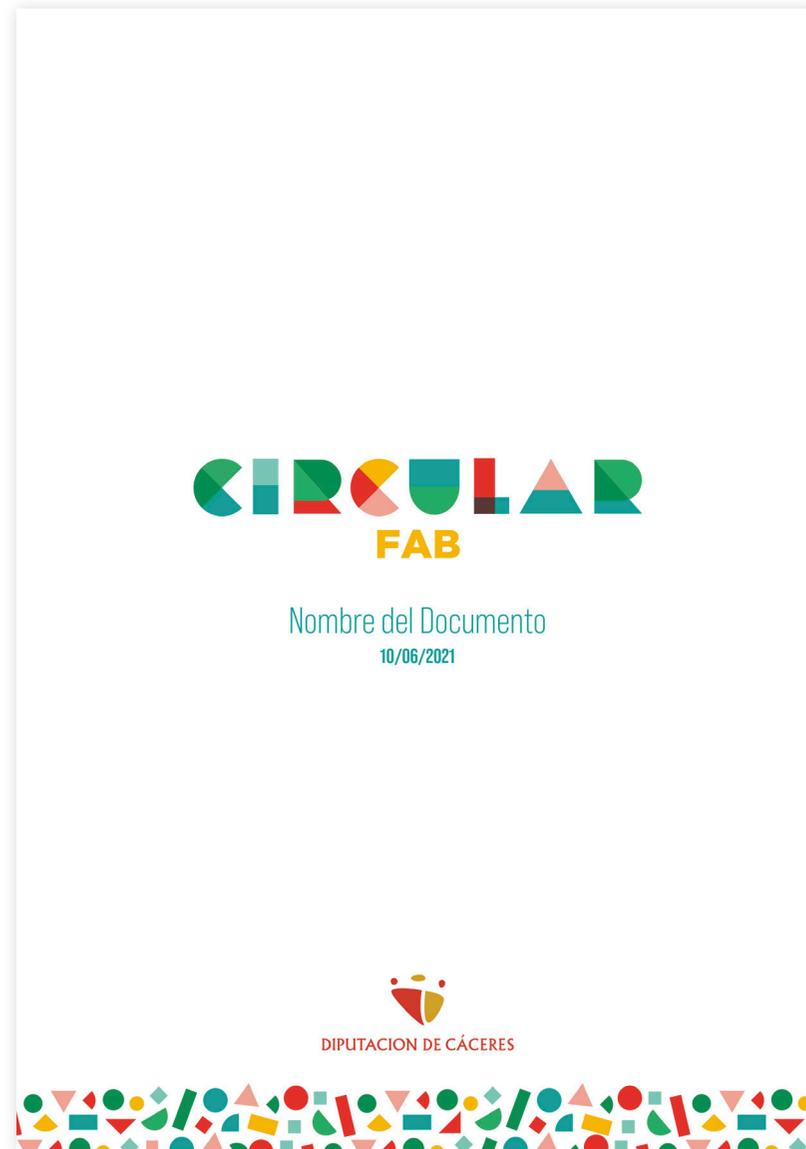
DIPUTACION DE CÁCERES

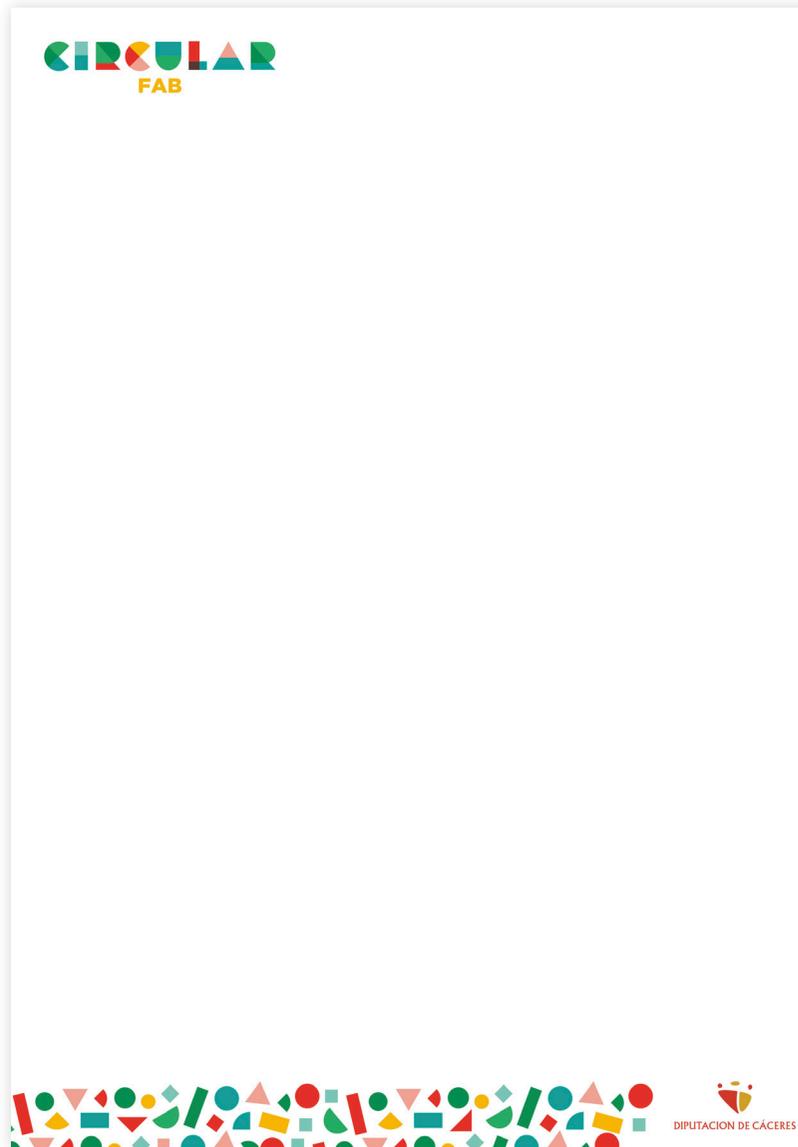
8 | Documentos y presentaciones

8.1

Plantilla de documentos

Portada documento





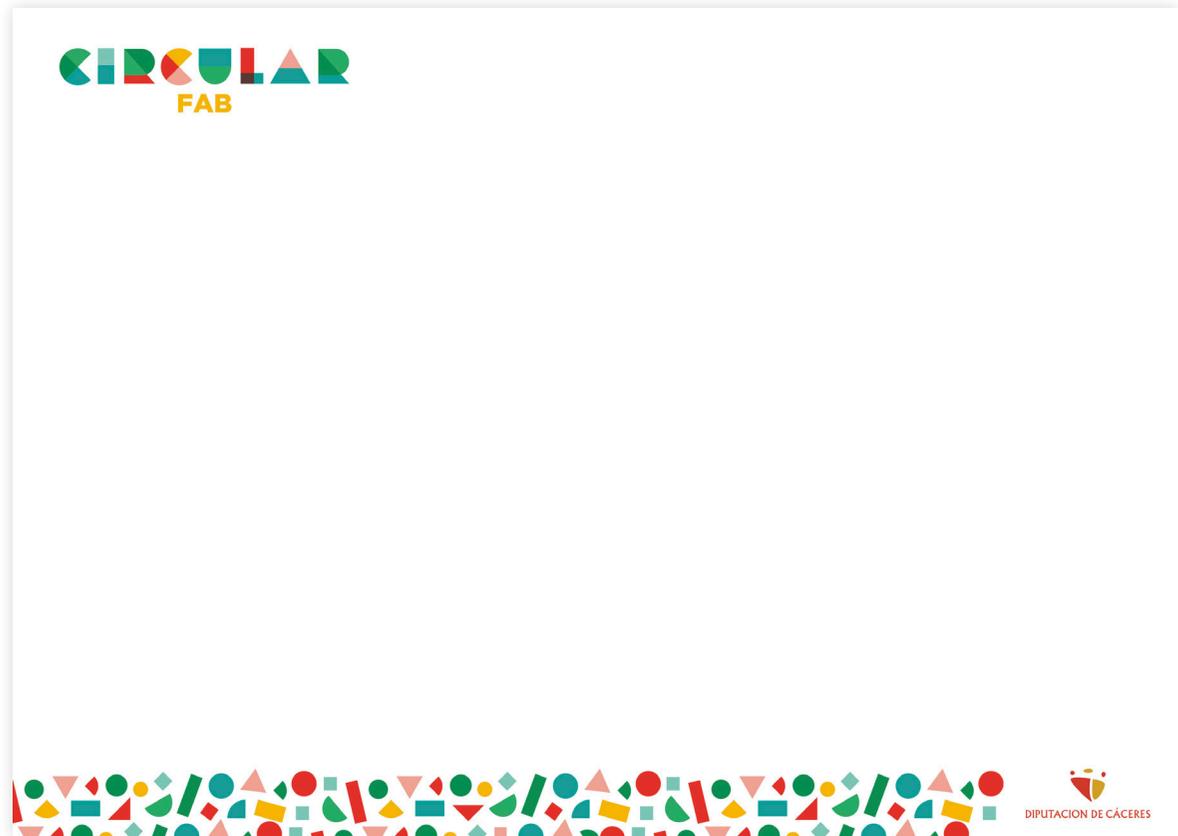
8.1

Plantilla de documentos

Interior documento

8.2

Plantilla de presentaciones



9 | Comunicación off-line y on-line

9.1

Comunicación offline



Cartel

9.1 Comunicación offline



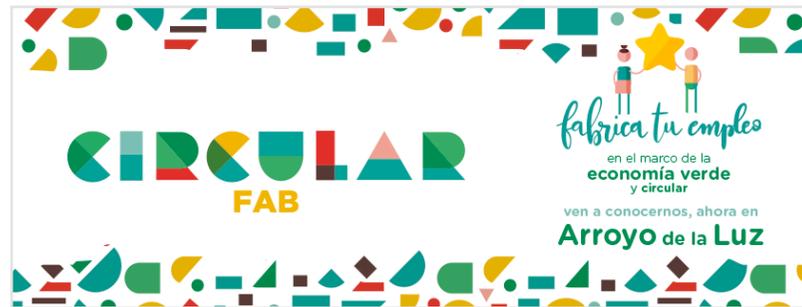
Folleto

9.2

Comunicación online



Avatar redes sociales



Portada redes sociales



Banner

10 | Papelería

10. Papelería



11 | Merchandising

11. Merchandising









Manual de
Identidad Corporativa
de la Red Circular FAB[®]

Oficina Técnica de la Red Circular FAB[®]

Versión 1 | 31 mayo 2021



DIPUTACIÓN DE CÁCERES