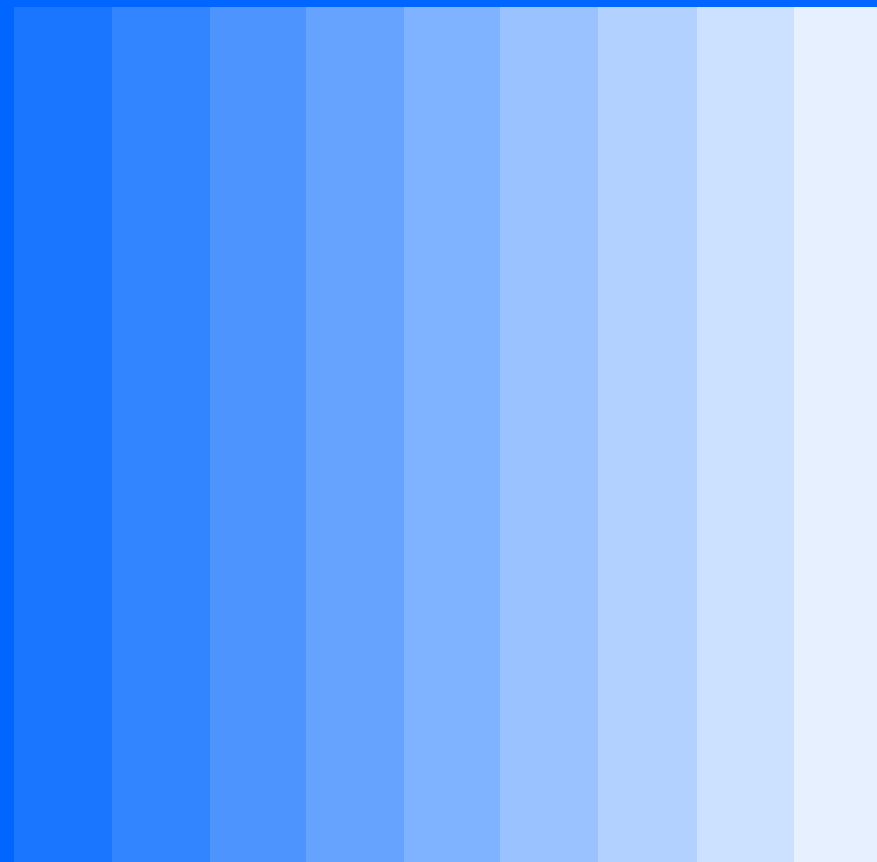


Główny Urząd Nadzoru Budowlanego

księga identyfikacji wizualnej

(marki podrzędne)



Zestaw znaków	3
CEEB	4
cKOB	8
eBudownictwo	12
eCRUB	16
EDB	20
eWykonania zastępcze	24
RKB	27
RKO	31
RWDZ	35
SNRWB	39
SOPAB	43
Stosowanie	
wielkość minimalna	47
niedozwolone użycie	48
znak na tle	49
Identyfikacja	
kolorystyka	50
kroje pisma	51
elementy uzupełniające	53
STRUKTURA FOLDERÓW	54





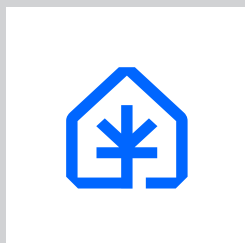
CEEB – Centralna Ewidencja Emisyjności Budynków, system zarządzania bazą danych niskoemisyjnego ciepła, czyli m. in. informacjami o tym, gdzie dokładnie mamy zlokalizowane „kopciuchy”. W docelowym systemie obywatele będą mogli zamówić przegląd kominiarski i inwentaryzację budynków, a także uzyskać informacje na temat finansowania remontów termomodernizacyjnych.



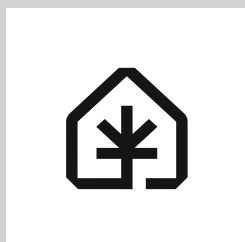


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



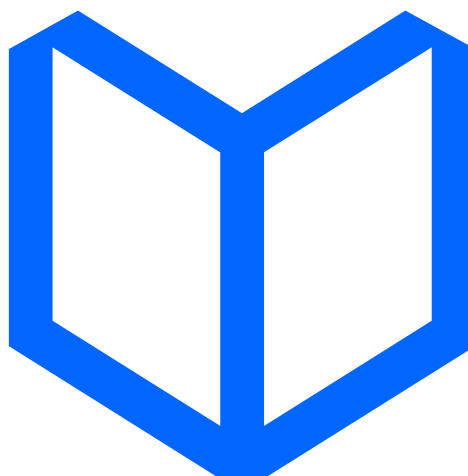
znaki
pozytywowe



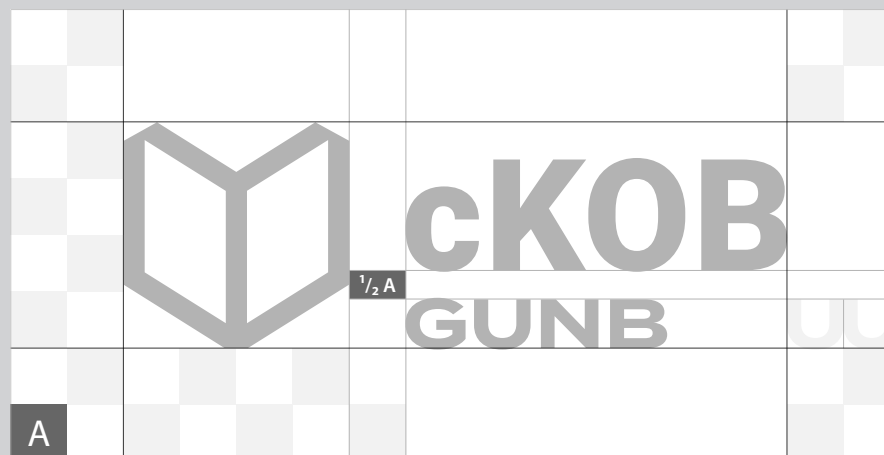
znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę zakreślającą pole ochronne.







Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę zakreślającą pole ochronne.







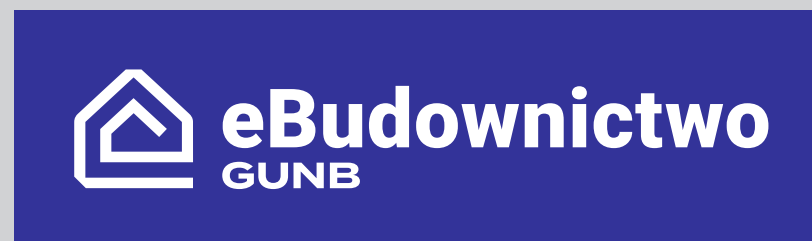
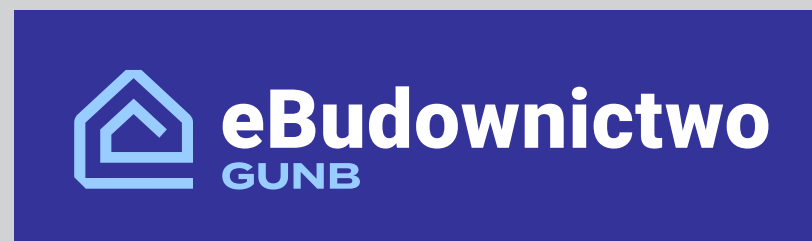
Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.

znaki pozytywowe

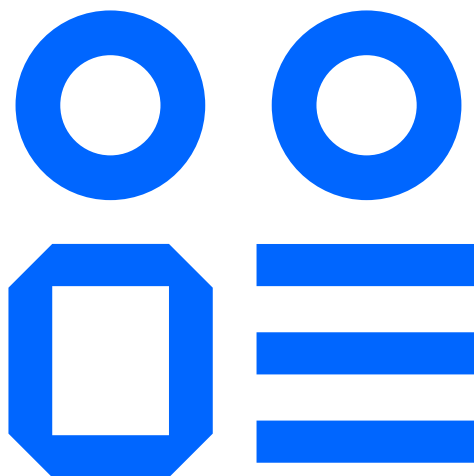


znaki negatywowe



Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę zakreślającą pole ochronne.





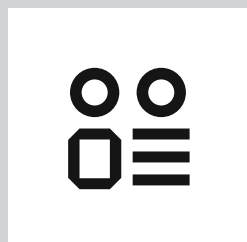


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



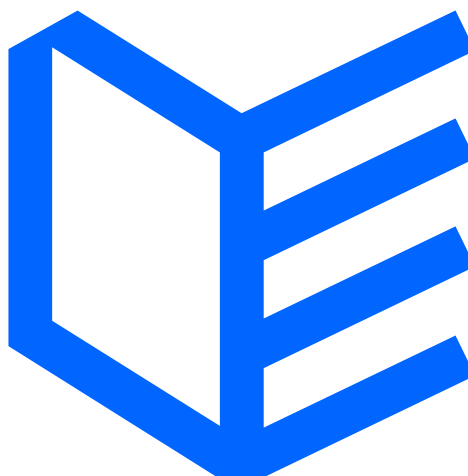
znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.



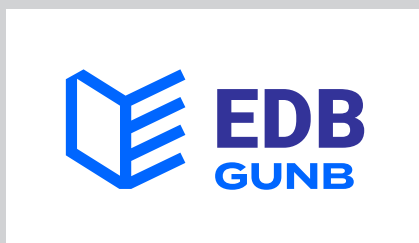
EDB – Elektroniczny Dziennik Budowy, aplikacja do prowadzenia dziennika budowy dla inwestorów, kierowników budów i innych uczestników procesu budowlanego. W EDB można wystąpić z wnioskiem o wydanie dziennika, prowadzić dziennik i zamknąć i złożyć w organie nadzoru budowlanego.



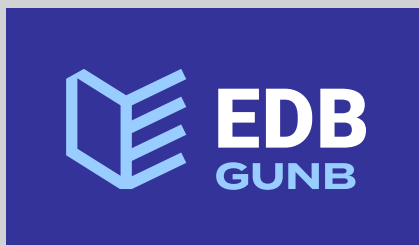
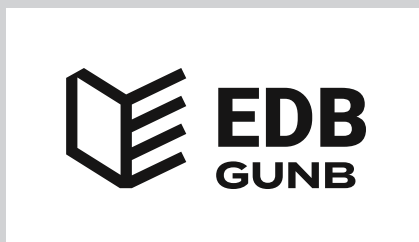


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



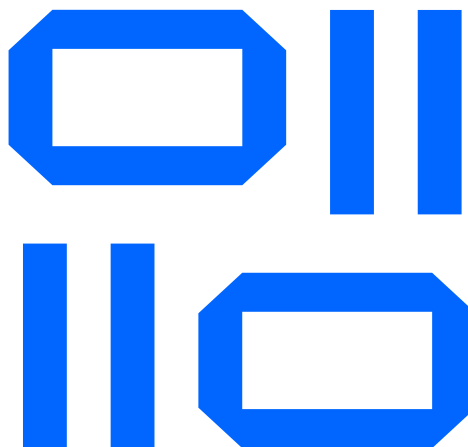
znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.





znaki pozytywowe



Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

znaki negatywowe



tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.







Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.





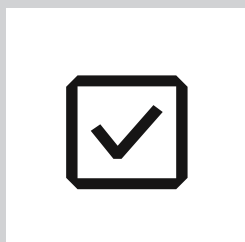


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



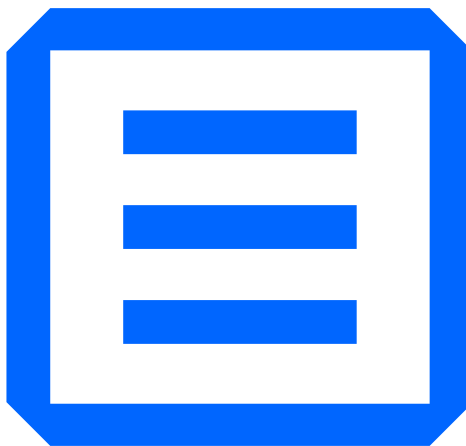
znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.



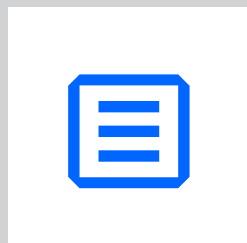
RWDZ – Rejestr Wniosków Decyzji i Zgłoszeń, miejsce w którym przechowywana są dane dotyczące terminu realizacji wniosków o pozwolenia na budowę i zgłoszeń budowy z projektem budowlanym. System jest wewnętrzny, ma na celu dotrzymanie terminowości w organach, ale posiada też wyszukiwarkę publiczną.





Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



znaki
pozytywowe



znaki
negatywowe

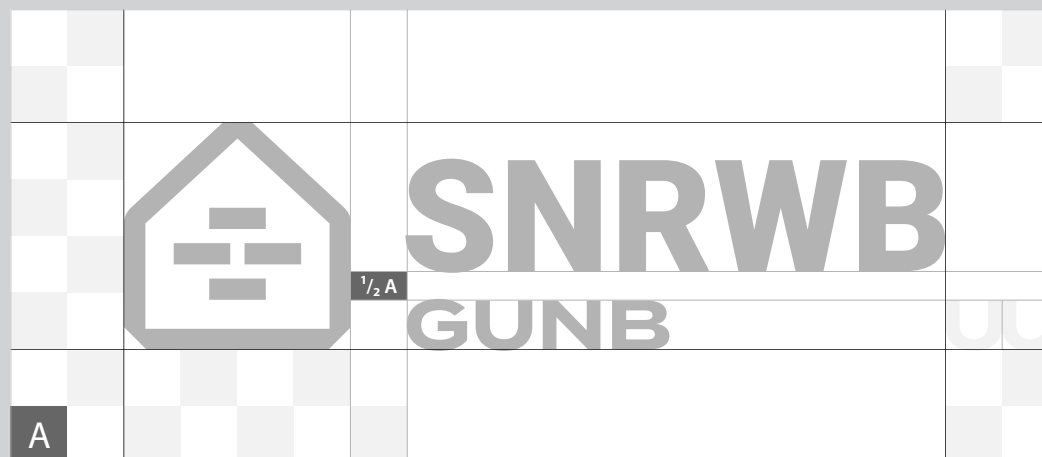
Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem tła

(np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.



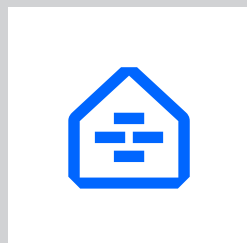
SNRWB – System Nadzoru nad Rynkiem Wyrobów Budowlanych, system do przekazywania informacji kontrolnych przez organy zaangażowane w kontrolę wyrobów budowlanych. System jest również wewnętrzny, ale zasila dane do wygodnej wyszukiwarki publicznej badanych próbek.



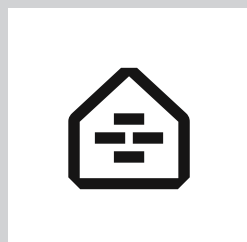


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



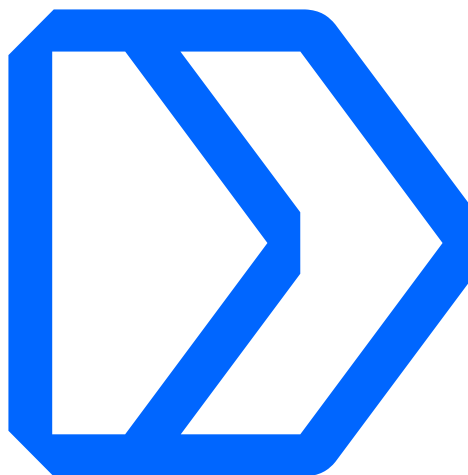
znaki
pozytywowe



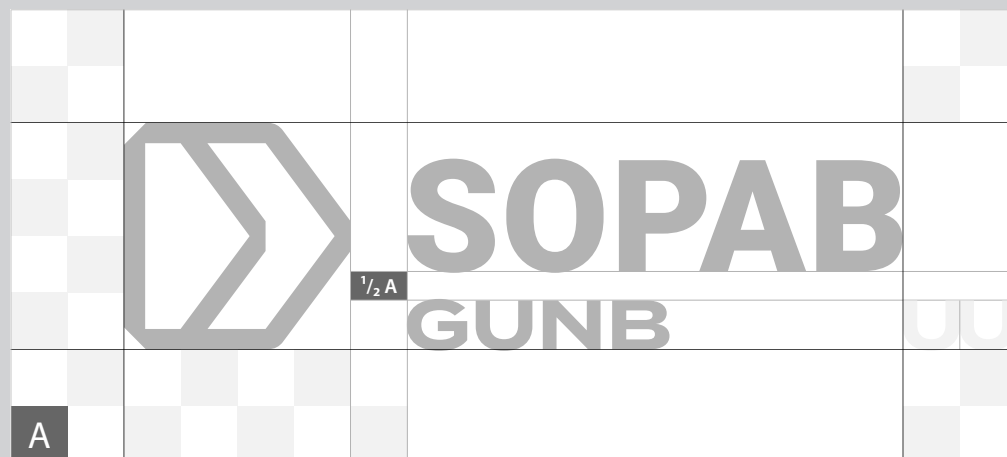
znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem

tła (np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.

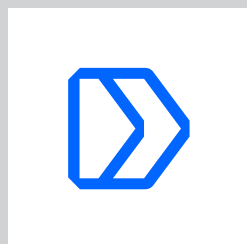




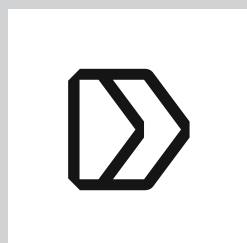


Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy szerokości litery U użytej w dopisku GUNB. Moduł A definiuje odległość ikony od części typograficznej znaku, zaś połowa jego wysokości – interlinię między nazwą aplikacji a dopiskiem GUNB.

Suma 4 modułów definiuje wysokość i szerokość kwadratu, w którym mieści się ikona. Suma dwóch modułów definiuje pole ochronne znaku. Jest to przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



znaki
pozytywowe



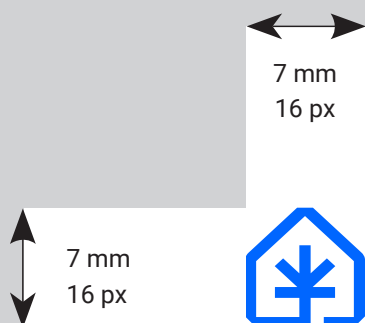
znaki
negatywowe

Znak skrócony do formy ikony posiada 2 wersje pozytywowe i jedną negatywową. Pełna odmiana znaku posiada 2 wersje pozytywowe i 2 wersje negatywowe. Podstawową wersją jest pozytyw w kolorze, który powinien być pierwszym wyborem do użycia w komunikacji. Do druku czarno-białego oraz monochromatycznego przeznaczony jest pozytyw czarny. Należy go stosować także w przypadku, kiedy mamy wątpliwości czy uzyskamy odpowiedni kontrast względem tła

(np. zdjęcia). Do zastosowań na ciemnych aplach kolorystycznych służy wersja negatywowa w kolorze. Wersja negatywowa biała powinna być używana w przypadkach, kiedy użycie znaku w kolorze nie jest możliwe lub budzi wątpliwości w kwestii zachowania kontrastu (patrz str. 49 „Stosowanie logo: znak na tle”). Zestaw plików ze znakami aplikacji umieszczono w folderze 01_GUNB_aplikacje_logotypy (patrz: struktura plików, s. 53). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne.

Stosowanie: wielkość minimalna

marki podrzędne

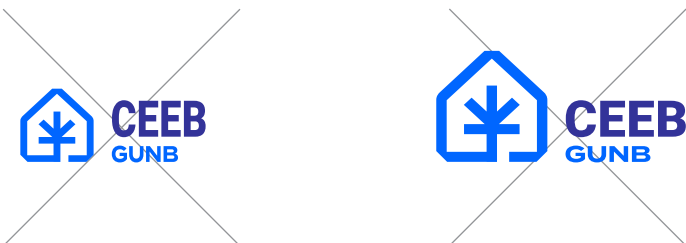


Dopuszcza się proporcjonalne skalowanie ikony każdego logo marki podrzędnej do wysokości/szerokości nie mniejszej niż 7 mm lub 16 px.
Dopuszcza się proporcjonalne skalowanie każdego logo marki podrzędnej

do wysokości nie mniejszej niż 7 mm lub 30 px. Wielkość ikony lub logo powinno się zawsze dostosowywać się do medium oraz sposobu wyświetlania lub druku tak, aby znak pozostał czytelny.

Zmiana proporcji znaku lub jego elementów

Niedozwolone jest rozciąganie i zwężanie, nieproporcjonalne wydłużanie i skracanie całego znaku lub któregoś z jego elementów. Zabrania się także powiększania i zmniejszania pojedynczych elementów w logo.



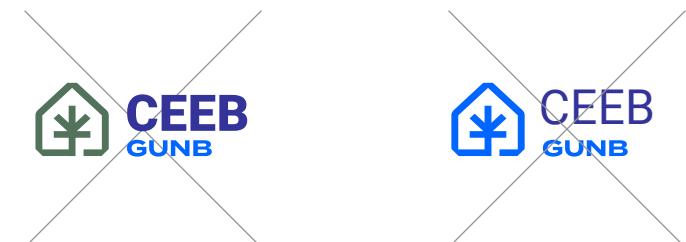
Zmiana ustawienia elementów

Niedozwolone jest zmienianie ustawienia elementów znaku względem siebie – należy stosować znak w odmianach opisanych w tym dokumencie. Niedozwolone jest także usuwanie lub dodawanie elementów.



Zmiana kolorów lub kroju pisma

Niedozwolone jest zmienianie kolorów znaku lub jego elementów w sposób inny, niż opisane w niniejszym dokumencie. Niedozwolone jest zmienianie krojów pisma lub tzw. stylów w obrębie logotypu.



Bliskie sąsiedztwo elementów obcych

Niedozwolone jest dodawanie elementów obcych, multiplikowanie elementów logo oraz zakłócanie komunikacji znaku w obrębie pola ochronnego przez umieszczanie go na niejednorodnym tle.



Niedozwolone jest też każde inne wykorzystanie logo, w którym cały znak lub któryś z jego elementów jest nieczytelny i nie pozwala na rozkodowanie informacji dotyczącej marki.

W przypadku wątpliwości względem zastosowania znaku w projekcie wskazany jest kontakt z projektantem identyfikacji lub z osobą przeszkoloną pod kątem zarządzania marką GUNB.

Stosowanie: znak na tle

marki podrzędne



Znak pozytywowy w kolorze należy umieszczać jednolitych jasnych tłach. Zasada obowiązuje przy użyciu samej ikony oraz pełnej wersji znaku.



Na jasnych niejednolitych tłach należy stosować znak pozytywowy czarny. Zasada obowiązuje przy użyciu samej ikony oraz pełnej wersji znaku.



Znak negatywowy w kolorze należy umieszczać na ciemnych jednolitych tłach. Zasada obowiązuje przy użyciu samej ikony oraz pełnej wersji znaku.



Na ciemnych niejednolitych tłach należy stosować znak negatywowy biały. Zasada obowiązuje przy użyciu samej ikony oraz pełnej wersji znaku.



Na fotografiach zaprezentowano możliwości użycia logo według powyżej opisanych zasad. O ile to możliwe, w przypadku nakładania logo na zdjęcie, znak powinien znajdować się w neutralnym miejscu zdjęcia tak, aby zawarte na nim elementy nie zakłócały odbioru logo. W razie wątpliwości przy produkcji należy zrobić testy.

W przestrzeni cyfrowej wymagany jest kontrast najjaśniejszego elementu logo w stosunku do tła na poziomie 1:3, zgodnie z zasadami o dostępności (przykładowe narzędzie online do sprawdzania kontrastu kolorów: webaim.org).



Kolory znaków podstawowych

GUNB blue

HEX 0066FF
RGB 0 | 102 | 255
CMYK 66 | 25 | 0 | 0
Pantone 2728
RAL 5015

GUNB blue dark

HEX 333399
RGB 51 | 51 | 153
CMYK 92 | 92 | 0 | 0
Pantone Blue 072
RAL 5002

Kolory identyfikacji marek podrzędnych

GUNB blue
HEX 0066FF

RGB 0 | 102 | 255
CMYK 66 | 25 | 0 | 0
Pantone 2728
RAL 5015

10%

20%

30%

40%

50%

60%

70%

80%

90%

GUNB blue medium
HEX 99CCFF

RGB 153 | 204 | 255
CMYK 35 | 10 | 0 | 0
Pantone 2718
RAL 1512

GUNB blue light
HEX E5F0FF

RGB 229 | 240 | 255
CMYK 8 | 2 | 0 | 0
Pantone 2708
RAL 5024

GUNB blue dark
HEX 333399

RGB 51 | 51 | 153
CMYK 92 | 92 | 0 | 0
Pantone Blue 072
RAL 5002

GUNB black
HEX 161515

RGB 22 | 21 | 21
CMYK 100 | 0 | 0 | 0
Pantone 419
RAL 9005

5%

25%

65%

wiodący

uzupełniające

Elementem identyfikacji marek podrzędnych GUNB jest paleta barw, w której przyjęto nazwy własne dla zdefiniowanych kolorów. W znakach marek podrzędnych występują kolory „GUNB blue” i „GUNB blue dark”. „GUNB blue” jest kolorem wiodącym dla identyfikacji marek podrzędnych. W przypadkach uzasadnionych dopuszcza się stosowanie tinty (barw o mniejszym natężeniu 10%, 20%, 30% etc.) Identyfikacja zawiera także cztery kolory uzupełniające

(„GUNB blue medium”, „GUNB blue light”, „GUNB blue dark” i „GUNB black”). Kolory w różnych przestrzeniach barwnych mogą różnić się w odbiorze, na co może mieć wpływ technologia wyświetlania/druku, warunki oświetleniowe, podłoże lub uwarunkowania techniczne związane z produkcją farb, czy jakością wyświetlacza. Poleca się testowanie kolorów przed wdrożeniem ich w każdej technice.

Identyfikacja: kroje pisma użyte w znakach



Roboto Medium

Termina Bold

Wszystkie znaki marek podrzędnych są skonstruowane według tego samego schematu: obok ikony znajduje się część typograficzna wykorzystująca fonty Roboto i Termina (dopisek GUNB na dokładnie tę samą budowę, co logo główne GUNB – jest to istotne ze względu na korekty międzyliterowe).

Krój Termina został stworzony przez Mattoxa Shulera dla Fort Foundry i jest dystrybuowany przez Adobe Fonts. Ze względu na ograniczenia licencyjne dopuszczalne jest stosowanie logo wyłącznie w formie plików wydanych w ramach niniejszej identyfikacji, tzn. zamienionych na krzywe (litery są w formie figur geometrycznych i niemożliwa jest edycja tekstu).

Krój Roboto jest głównym krojem pisma dla materiałów wizualnych marki GUNB. Więcej informacji na str. 17 „Identyfikacja: kroje pisma marki GUNB”.

marki podrzędne

Roboto

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[\\]^_`{|}~¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞßàáâãäåæçèéêëìíîïðñ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Termina

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[\\]^_`{|}~¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞßàáâãäåæçèéêëìíîïðñ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Identyfikacja: kroje pisma marek podrzędnych

Krój pisma: podstawowy

Krojem pisma dla materiałów wizualnych marki GUNB jest rodzina krojów Roboto, stworzona przez Christiana Robertsona. Krój jest dystrybuowany przez GoogleFonts na licencji Apache License, Version 2.0.

Krój charakteryzuje się mechanicznym szkieletem i wyrazistą geometrią, którą dopełnia miękkie wykończenie wybranych glifów. Litery posiadają naturalną szerokość, nie wymuszając sztywnego duktu, co sprawia, że rytm czytania jest bardziej naturalny. Krój posiada odmiany Regular, Thin, Light, Medium, Semi-bold, Bold, ExtraBold, Black, wszystkie w stylu prostym oraz w kursywie.

Krój pisma: uzupełniający

Krojem uzupełniającym, stosowanym jako zamiennik, jest krój Arial, ogólnodostępny zarówno w systemie Microsoft Windows, jak i OSX firmy Apple.

Ten bezszeryfowy neo-grotesk został zaprojektowany w 1982 roku przez Robina Nicholasa i Patricię Saunders dla Monotype Typography. Arial obejmuje wiele stylów i obsługuje wiele języków, co czyni go wszechstronnym krojem, który z powodzeniem można stosować w raportach, prezentacjach, czasopiśmie itp., jak również do użytku ekspozycyjnego w gazetach, reklamach i materiałach promocyjnych.

marki podrzędne

Roboto

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[^_`{|}~"‘’“”„†‡•…%œ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Arial

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[^_`{|}~"‘’“”„†‡•…%œ

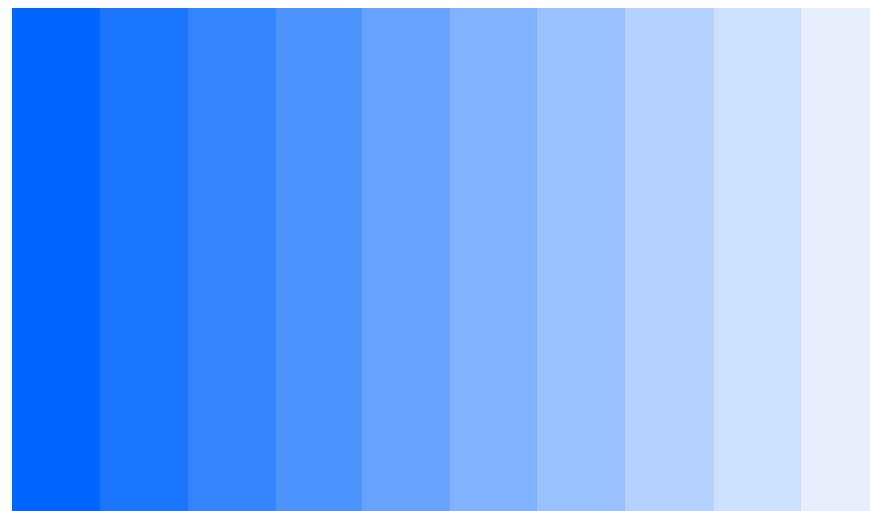
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gradient płynny



Gradient schodkowy



W obrębie identyfikacji dopuszczamy korzystanie z elementów wizualnych tworzonych na bazie przejścia tonalnego (gradientu) pomiędzy głównym kolorem identyfikacji marek podrzędnych GUNB opisanym w niniejszej księdze a kolorem białym. Dopuszczamy korzystanie z dwóch rodzajów przejść tonalnych: gradientu płynnego, gradientu schodkowego. Przykłady obu elementów graficznych obok.

GUNB marki podrzędne identyfikacja

01_GUNB_mp_logotypy

- ↳ CEEB
 - ↳ CEEB_ekran
 - ↳ CEEB_druk
- ↳ cKOB
 - ↳ cKOB_ekran
 - ↳ cKOB_druk
- ↳ eBudownictwo
 - ↳ eBudownictwo_ekran
 - ↳ eBudownictwo_druk
- ↳ eCRUB
 - ↳ eCRUB_ekran
 - ↳ eCRUB_druk
- ↳ EDB
 - ↳ EDB_ekran
 - ↳ EDB_druk
- ↳ eWykonania
 - ↳ eWykonania_ekran
 - ↳ eWykonania_druk
- ↳ RKB
 - ↳ RKB_ekran
 - ↳ RKB_druk
- ↳ RKO
 - ↳ RKO_ekran
 - ↳ RKO_druk
- ↳ RWDZ
 - ↳ RWDZ_ekran
 - ↳ RWDZ_druk
- ↳ SNRWB
 - ↳ SNRWB_ekran
 - ↳ SNRWB_druk
- ↳ SOPAB
 - ↳ SOPAB_ekran
 - ↳ SOPAB_druk

02_GUNB_mp_social_media_posts

Pliki identyfikacji marek podrzędnych są pogrupowane w foldery według niniejszego schematu. Materiały zawierają szablony do samodzielnego uzupełniania treści oraz przykładowe specyfikacje produkcyjne.

