

# Guia de identidade visual

GOL

# Logo

O logo é o principal elemento da identidade da GOL. É fundamental observar as regras previstas neste manual para preservar sua integridade e legibilidade em qualquer situação.

# Logo

## Versão preferencial sobre fundos claros

O logo é um dos principais recursos visuais para a identificação da GOL. Assim, utilizá-lo de modo consistente e coerente contribui para fortalecer a imagem da marca.

O elo cinza sobre fundos claros possui a cor grafite transparente. Em uso digital, seu valor RGB é 55, 50, 45 com 25% de opacidade. Para impressões, seu valor CMYK é 0, 0, 0, 100 com 20% de opacidade.

Em casos restritos de impressão, quando o cinza do elo não consegue ser reticulado, mas ainda temos possibilidade de duas cores, utilizamos para o cinza em fundos brancos o Pantone Cool Gray 02 C.

Use sempre os arquivos originais eletrônicos. A partir deles é possível escolher, em Pantone, CMYK ou RGB, a versão mais adequada para cada peça.

Utilize os arquivos originais eletrônicos



# Logo

## Versão preferencial sobre fundos escuros



Sobre fundos escuros, o cinza do elo passa a ser mais claro que o fundo. Em uso digital, seu valor RGB é 252, 246, 240 com 25% de opacidade. Para impressões, ele é branco com 35% de opacidade.

Em casos restritos de impressão, quando o cinza do elo não consegue ser reticulado, mas ainda temos possibilidade de duas cores, utilizamos para o cinza em fundos preto o Pantone Cool Gray 10 C.

Use sempre os arquivos originais eletrônicos. A partir deles é possível escolher, em Pantone, CMYK ou RGB, a versão mais adequada para cada peça.

Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

# Logo

## Versão negativa sobre fundos intermediários



Quando o laranja do logo não tiver contraste com a cor de fundo, aplicamos a versão negativa como preferencial. Esse é um cenário que deve ser evitado, principalmente se tivermos alternativas de manipulação da imagem de fundo ou uma outra escolha de composição, priorizando a legibilidade do logo.

A versão para digital e impressão CMYK, a transparência do elo é de 35%. Caso essa versão for aplicada sobre o nosso laranja Pantone, a opacidade é de 45%. Para que não ocorra erros na hora da finalização da peça, utilize sempre os arquivos originais eletrônicos para escolher a versão RGB, CMYK ou Pantone com a opacidade correta.

Utilize os arquivos originais eletrônicos

# Logo

## Versão tridimensional

A versão tridimensional é utilizada para peças Smiles Ouro, Smiles Diamante, GOL Premium Economy, GOL +Conforto e GOL Agiliza.

Essa versão pode ser utilizada em ambiente digital e impressos CMYK. Deve ser aplicada sempre em fundos sólidos claros ou escuros e nunca sobre fotos, fundos cinzas intermediários e laranjas que não garantam contraste para o logo.

Sempre que possível, reproduzimos o logo em uma peça física tridimensional para termos efeitos realistas. Para executar essas peças, utilizamos o arquivo com a versão volumétrica do logo, presente nos originais eletrônicos. Nesses casos, o cinza do elo passa a ser prata metalizado, podendo ser do próprio material utilizado, ou impresso na cor Pantone Silver 10077.

Utilize os arquivos originais eletrônicos



# Logo

## Versões restritas monocromáticas



De uso restrito, os logos monocromáticos em positivo, negativo e laranja devem ser usados apenas quando existir uma limitação de cores, que prejudique a aplicação da versão preferencial mas que ainda consiga reproduzir porcentagem de cor sem retículas muito aparentes.

Note que a versão monocromática branca é de uso preferencial sobre fundos laranjas, mas também é uma solução para limitação de cores. A diferença, é que essa versão restrita está com a opacidade de 45% no elo, se comportando melhor sobre fundos de uma cor Pantone. As outras versões preta e laranja possuem 35% de opacidade no elo.

Utilize os arquivos  
originais eletrônicos



# Logo

## Versões restritas em traço



Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

De uso restrito, a versão traço do logo deve ser usada apenas quando existir uma limitação técnica, que prejudique a aplicação da versão preferencial ou monocromática, como, por exemplo, gravações, silkscreen com uma cor e impressão térmica.



# Logo

## Símbolo versões preferenciais



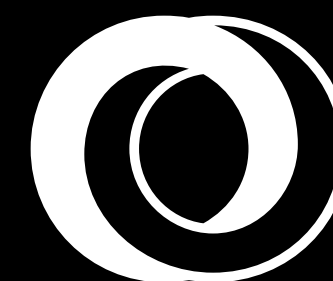
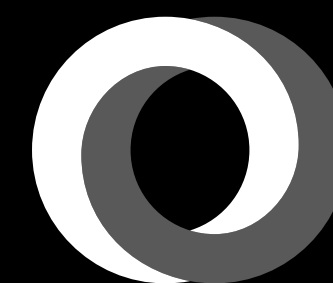
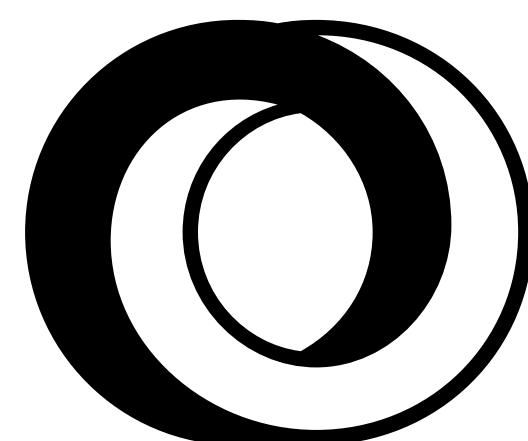
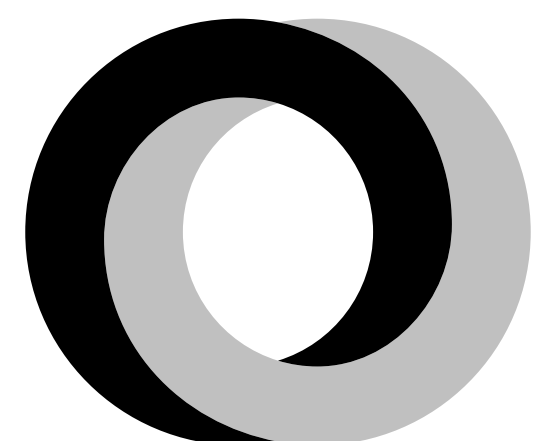
O símbolo do elo pode ser utilizado como alternativa ao logo em peças que já se encontram em um contexto GOL, como uniformes de colaboradores e assentos da aeronave, ou que estão acompanhados do descritivo GOL, como ícone de aplicativo e avatares de redes sociais.

Seu comportamento é idêntico ao do logo GOL, possuindo as mesmas versões com as mesmas regras.

Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

# Logo

## Símbolo versões restritas



Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

Assim como o logo, o símbolo também possui versões para casos restritos com variações monocromáticas e em traço. Com o mesmo comportamento do logo, utilizamos as monocromáticas apenas quando existir uma limitação de cores que impossibilita a utilização das versões preferenciais. E quando até a versão monocromática fica comprometida, seja por retículas muito aparentes, silkscreen de uma cor ou gravações, utilizamos a versão traço.

# Logo

## Versões preferenciais sobre cores

A transparência do nosso elo tem um comportamento diferente para fundos claros e fundos escuros. Por isso, atente-se ao uso da versão correta para cada fundo. Abaixo, exemplificamos o

uso correto e incorreto para diferentes cores e tonalidades. Para fundos intermediários que não possibilitam o contraste com o nosso laranja, utilizamos a versão negativa, exemplificado a seguir.

Logo versão preferencial sobre fundos claros



Logo versão preferencial sobre fundos escuros





# Logo Versões preferenciais sobre fotografias

O mesmo racional se aplica sobre fotografia. A diferença é que a transparência do elo se apropria da transição de cores do fundo, por isso, devemos posicionar nosso logo em uma

área sem muita complexidade visual e/ou manipular a imagem de fundo a ponto de termos total legibilidade do logo.

Logo versão preferencial sobre fundos claros



Logo versão preferencial sobre fundos escuros



# Logo

## Versões monocromáticas sobre cores

Para fundos intermediários, utilizamos a versão negativa como preferencial. Para todos os outros casos exemplificados abaixo só devem acontecer

em situações restritas, com preferência sempre da versão monocromática branca.

Logo versão negativa e monocromática branca



Logo versão monocromática preta





# Logo Versões monocromáticas sobre fotos

Esses casos devem ser evitados sempre que possível. Porém, podem acontecer em ambientes onde a GOL não possui total controle sobre a peça, como em assinatura conjunta com parceiros ou

de patrocínios. Portanto, caso aconteça, devemos garantir a legibilidade do logo, aplicando a versão branca para fundos escuros e a versão preta para fundos claros.

Logo versão negativa e monocromática branca



Logo versão monocromática preta



# Logo Versão tridimensional sobre fundos

A versão tridimensional só pode ser aplicado em fundos brancos, cinzas e pretos. Nunca sobre fotografia ou fundos coloridos. Portanto, o único ponto de atenção da legibilidade dessa versão é sobre fundos cinzas intermediários. Caso o fundo não possa ser alterado, utilize a versão negativa do logo.

Logo versão tridimensional

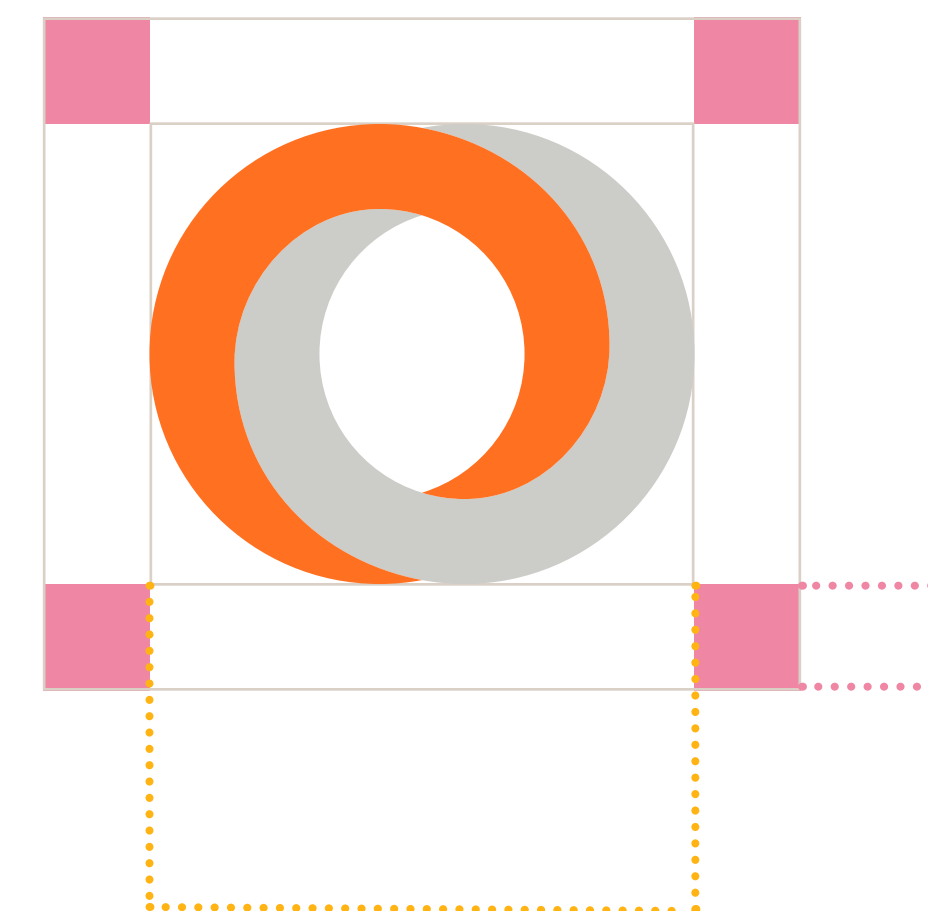


# Logo

## Área de proteção

A proximidade a outros elementos pode reduzir o impacto visual do logo. Ao aplicar qualquer uma das versões, deve-se resguardar uma área de não interferência em torno do logo, equivalente a, no mínimo,  $\frac{1}{10}$  da largura do logo. Ou seja, se o logo está aplicado com 10cm de largura, sua área de proteção será de 1cm em cada lado.

Já a área de não interferência em torno do símbolo é de  $\frac{1}{5}$  da largura.





# Logo

## Dimensão mínima



A legibilidade do logo e do símbolo dependem da dimensão em que eles são aplicados.

Para o logo nas versões preferenciais, monocromáticas e traço, adota-se como dimensão mínima a largura de 8mm para impressos e 35px para telas digitais. Já à versão tridimensional, deve-se adotar a largura mínima de 25mm para impressos ou 120px para telas digitais.

Para o símbolo nas versões preferenciais, monocromáticas e traço, adota-se como dimensão mínima a largura de 5mm para impressos e 16px para telas digitais. Já à versão tridimensional, deve-se a dotar a largura mínima de 10mm para impressos ou 50px para telas digitais.



# Logo

## Usos indevidos

O uso indevido do logo representa um risco ao fortalecimento da marca da GOL. Nunca devemos alterar a forma ou cor, rotacionar, subtrair ou adicionar elementos. Por isso, sempre utilize os arquivos originais eletrônicos e nunca altere nada para garantir a unidade da marca em todas as aplicações.

A seguir, alguns exemplos de aplicação que devem sempre ser evitados e alternativas para solucionar o problema:



**Nunca aplicar o logo preferencial sobre fundos escuros em fundos claros.**

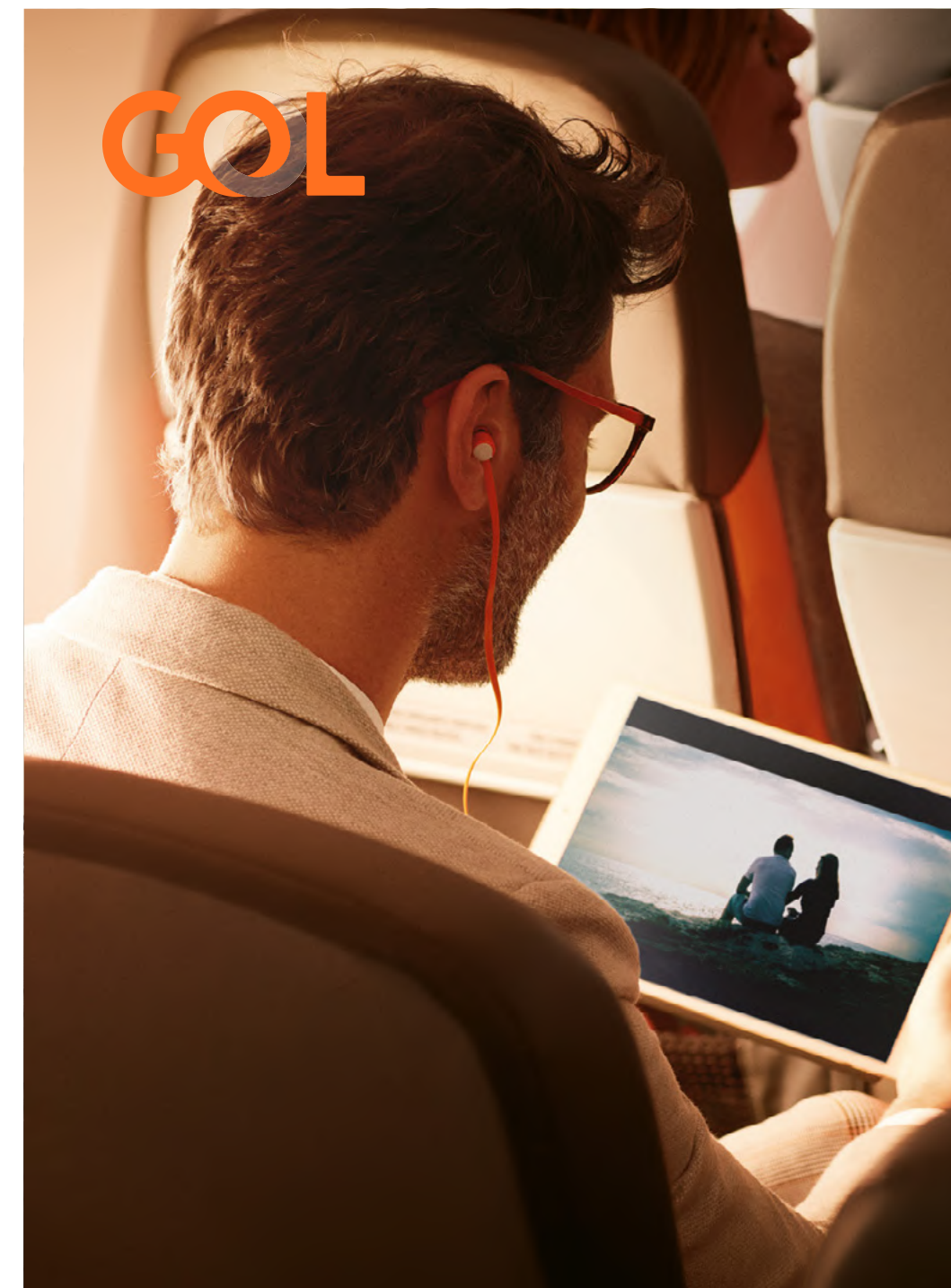


**Aplique a versão correta que garanta o melhor contraste e entendimento da forma do logo.**

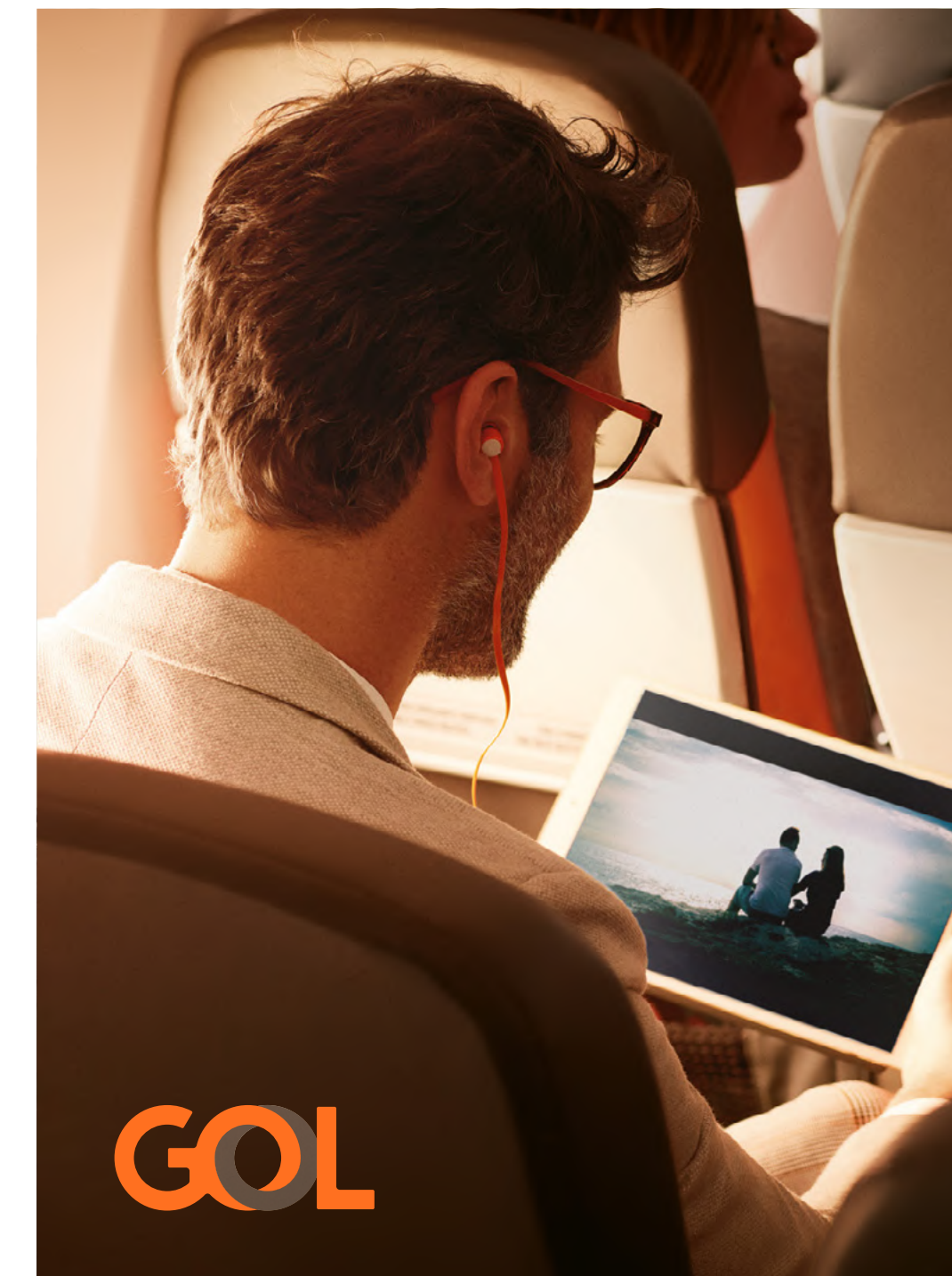


# Logo

## Usos indevidos



Nunca aplicar o logo em lugares com muita complexidade visual, a ponto de prejudicar o entendimento da forma.



Encontre uma área onde o logo tenha um respiro suficiente para garantir sua legibilidade.



# Logo

## Usos indevidos



Nunca aplicar o logo preferencial sobre fundos muito alaranjados.



Manipule a cor de fundo a ponto de garantirmos total legibilidade do logo

# Logo

## Usos indevidos



Nunca aplicar o logo preferencial sobre fundos intermediários que não garantem contraste.



Escolha outra opção de cor para o fundo.



Caso altere uma peça de fundo claro para um fundo escuro, altere também a versão do logo para garantir contraste no elo.

# Logo

## Usos indevidos



Caso você decida alterar a cor do logo diretamente no arquivo, muito cuidado com a porcentagem da opacidade. Nesse caso, foi alterado a versão preferencial para a cor branca, porém, remanesceu 25% de opacidade.



O correto para a versão negativa é 35% de opacidade para fundos RGB e CMYK e 45% para fundo Pantone 1505C.

# Elementos básicos

Junto com a logomarca, são elementos de fácil reconhecimento e com maior pregnância dentro do universo visual. Eles traduzem muito da personalidade da marca, sendo fundamentais para que a comunicação visual carregue a identidade da GOL.

# Elementos básicos

## Cores primárias

Essas são as cores primárias.  
São as cores principais usadas pela GOL  
e têm como função principal, serem cores  
de reconhecimento da marca.

A escala Pantone na versão Coated (C)  
é referência para a escolha de cores  
por aproximação visual. As cores indicadas  
em CMYK são válidas para impressão  
em quadricromia. Para mídias eletrônicas,  
considerar as referências em RGB.

**Laranja**  
C 00 M 55 Y 100 K 00  
R 255 G 112 B 32  
#FF7020  
PANTONE 1505C

**Preto**

**Grafite**  
C 53 M 53 Y 55 K 50  
R 55 G 50 B 45  
#37322D  
PANTONE 2335C

**Cinza Escuro**  
C 53 M 53 Y 55 K 35  
R 101 G 96 B 91  
#65605B  
PANTONE WARM GRAY 11C

**Cinza**  
C 43 M 43 Y 45 K 0  
R 154 G 145 B 135  
#9A9187  
PANTONE WARM GRAY 7C

**Cinza Claro**  
C 18 M 18 Y 20 K 0  
R 218 G 208 B 197  
#DADOC5  
PANTONE WARM GRAY 2C

**Off-white**  
C 04 M 05 Y 08 K 0  
R 252 G 246 B 240  
#FCF6F0  
PANTONE 7527C

**Branco**



# Elementos básicos

## Cores secundárias

As secundárias são cores de suporte, com um papel mais funcional, ainda que importante para criar uma harmonia com as primárias.

**Laranja Escuro**  
C 00 M 70 Y 100 K 05  
R 219 G 80 B 20  
#DB5014  
PANTONE 7579C

**Laranja Claro**  
C 00 M 15 Y 45 K 00  
R 249 G 199 B 139  
#F9C78B  
PANTONE 148C

**Marrom**  
C 35 M 45 Y 70 K 20  
R 139 G 115 B 75  
#8B734B  
PANTONE 871C

**Amarelo**  
C 00 M 20 Y 95 K 00  
R 255 G 180 B 20  
#FFB814  
PANTONE 1225C

**Amarelo Claro**  
C 00 M 5 Y 40 K 00  
R 255 G 224 B 159  
#FFE09F  
PANTONE 7401C

**Vinho**  
C 40 M 95 Y 50 K 25  
R 115 G 40 B 70  
#732846  
PANTONE 7642C

**Rosa**  
C 00 M 50 Y 00 K 00  
R 239 G 134 B 164  
#EF86A4  
PANTONE 2044C

**Rosa Claro**  
C 05 M 20 Y 05 K 00  
R 244 G 209 B 219  
#F4D1DB  
PANTONE 2050C

**Musgo**  
C 100 M 40 Y 50 K 20  
R 25 G 90 B 85  
#195A55  
PANTONE 7476C

**Verde**  
C 75 M 05 Y 50 K 00  
R 0 G 154 B 139  
#009A8B  
PANTONE 7473C

**Verde Claro**  
C 35 M 00 Y 20 K 00  
R 179 G 219 B 219  
#B3DBDB  
PANTONE 7464C

**Azul Marinho**  
C 100 M 60 Y 20 K 25  
R 0 G 50 B 75  
#00324B  
PANTONE 2955C

**Azul**  
C 80 M 05 Y 15 K 00  
R 0 G 120 B 149  
#007895  
PANTONE 7703C

**Azul Claro**  
C 20 M 00 Y 05 K 00  
R 194 G 219 B 234  
#C2DBEA  
PANTONE 290C

# Elementos básicos

## Segmentação de cores por públicos

Dependendo do público da peça a ser criada, utilizamos a presença das cores de nossa paleta de formas diferentes.

Para o público geral, podemos utilizar uma presença maior dos nossos cinzas claros com o laranja e grafite entrando de forma pontual, com alguns momentos podendo ter uma cor secundária em elementos de apoio.

Para o público premium, temos uma presença maior dos nossos cinzas escuros, com o laranja entrando de forma pontual junto com outros tons de cinza.

Ao lado, temos dois exemplos de combinações de cores possíveis para cada público com porcentagens aproximadas, mas fique livre para explorar mais os nossos cinzas e a nossa paleta secundária para substituir o amarelo.

Geral



Premium

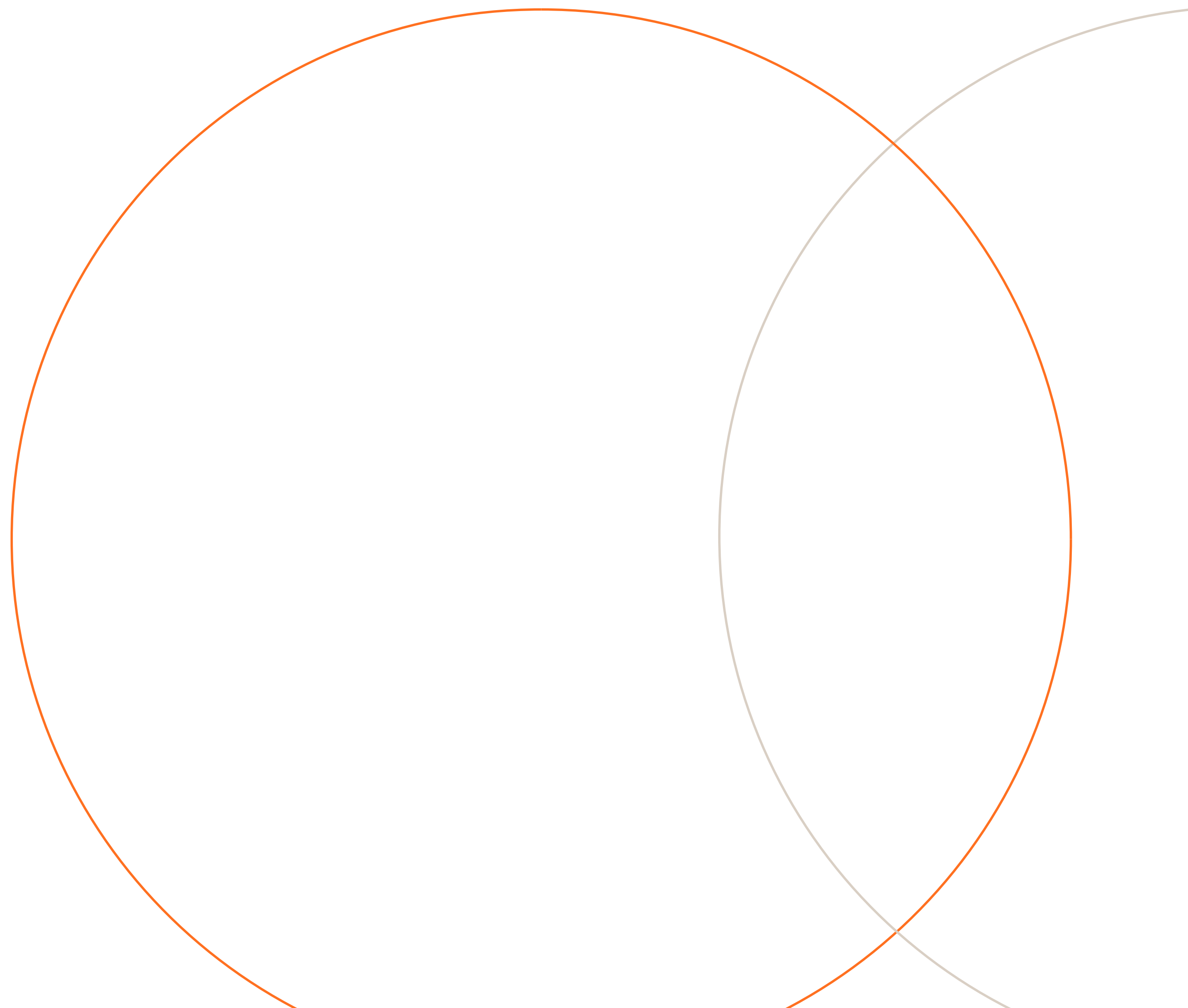


# Elementos básicos

## **Grafismo**

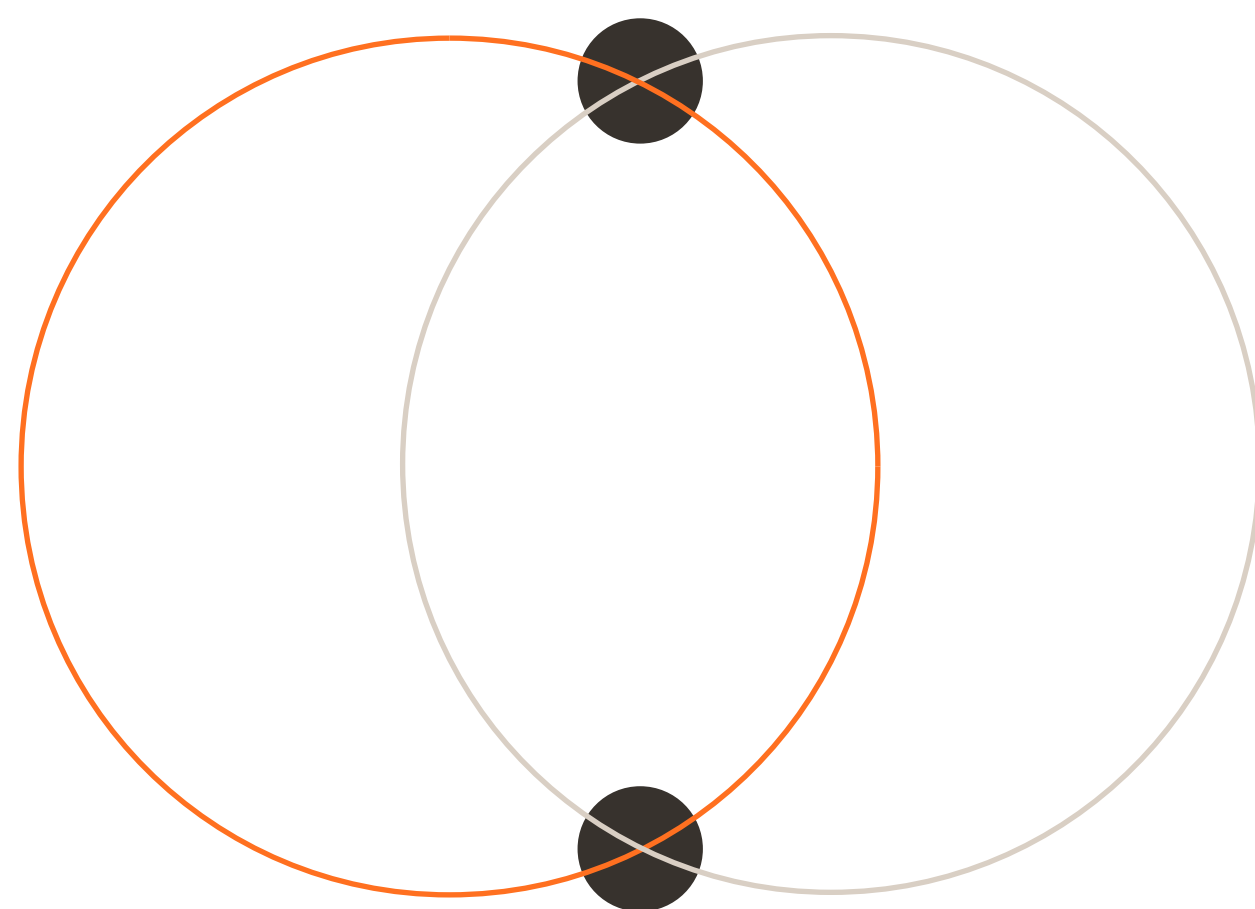
O grafismo é construído a partir da interligação de dois elementos circulares, como o elo do nosso logo. Ele tem um papel importante, ajudando a consolidar formas e cores da identidade GOL. Nos arquivos originais eletrônicos estão disponíveis alguns exemplos que podem ser usados em peças da GOL.

Algumas diretrizes de uso devem ser respeitadas para que ele seja aplicado de forma consistente em todos os pontos de contato da marca, explicados nas próximas páginas.



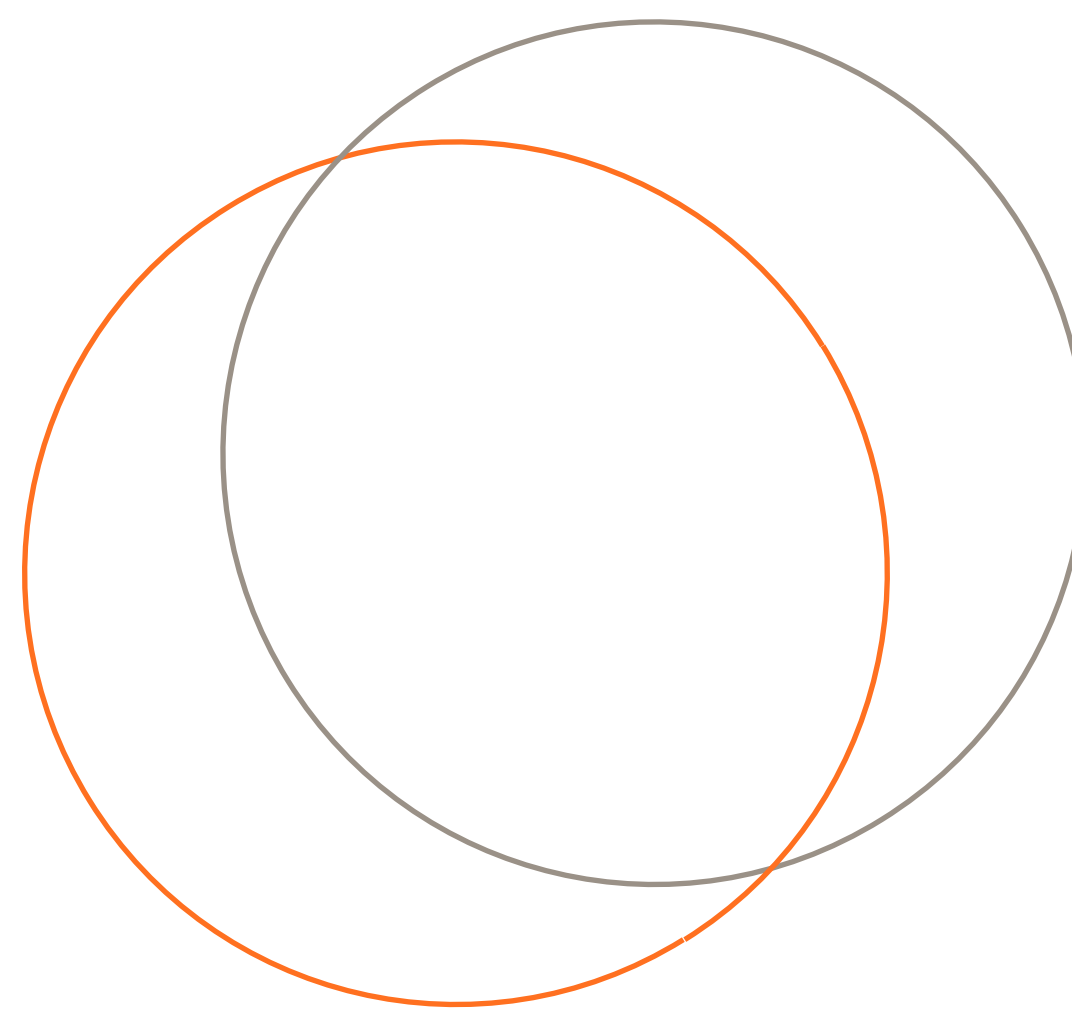
# Elementos básicos

## Grafismo e suas regras gerais



### Interligação

Os círculos devem se interligar, com o mesmo comportamento do elo do nosso logo. No exemplo acima, com os destaques em grafite, o círculo laranja passa por cima do círculo cinza na sobreposição superior, e o contrário ocorre na sobreposição inferior, construindo assim, a sensação de interligação das formas.



### Variações de posição e cores

A relação de posição entre os dois círculos é livre, podendo rotacionar, juntar ou espaçar os círculos para melhor composição na peça, desde que mantivermos a interligação das formas.

O uso de cores da nossa paleta também é livre, dando preferência ao uso de duas cores de nossa paleta primária. Mas se for necessário, podemos considerar o uso da paleta secundária e até utilizar uma cor para os dois círculos.



### Espessura de linha

Utilizamos a espessura mínima a ser percebida pelo nosso público evitando que ocorra erros de visualização. Por isso, adota-se o mínimo de 0.75pt de espessura de linha para materiais impressos e 2px para materiais digitais em qualquer tamanho de círculo.

Para peças grandes, que são vistas de longe pelo público, como, por exemplo, empenas, paredes e outdoors, a espessura do grafismo deve se aproximar da espessura das letras do título da peça no peso Thin. Mesmo que a peça não possua um título ou até mesmo que não esteja sendo utilizado o peso Thin de fonte, deve ser feito esse comparativo como se existisse esse título com completa leitura e legibilidade.

# Elementos básicos

## Composição do grafismo

O grafismo ultrapassa as extremidades da peça, o suficiente para as duas formas circulares continuarem sendo reconhecíveis.

Deve ser encarado não como um elemento obrigatório, mas como um elemento que irá agregar visualmente. A partir do momento que já exista muita informação na peça, seja muito texto, foto, ilustração ou ícones, ele não precisa ser utilizado.



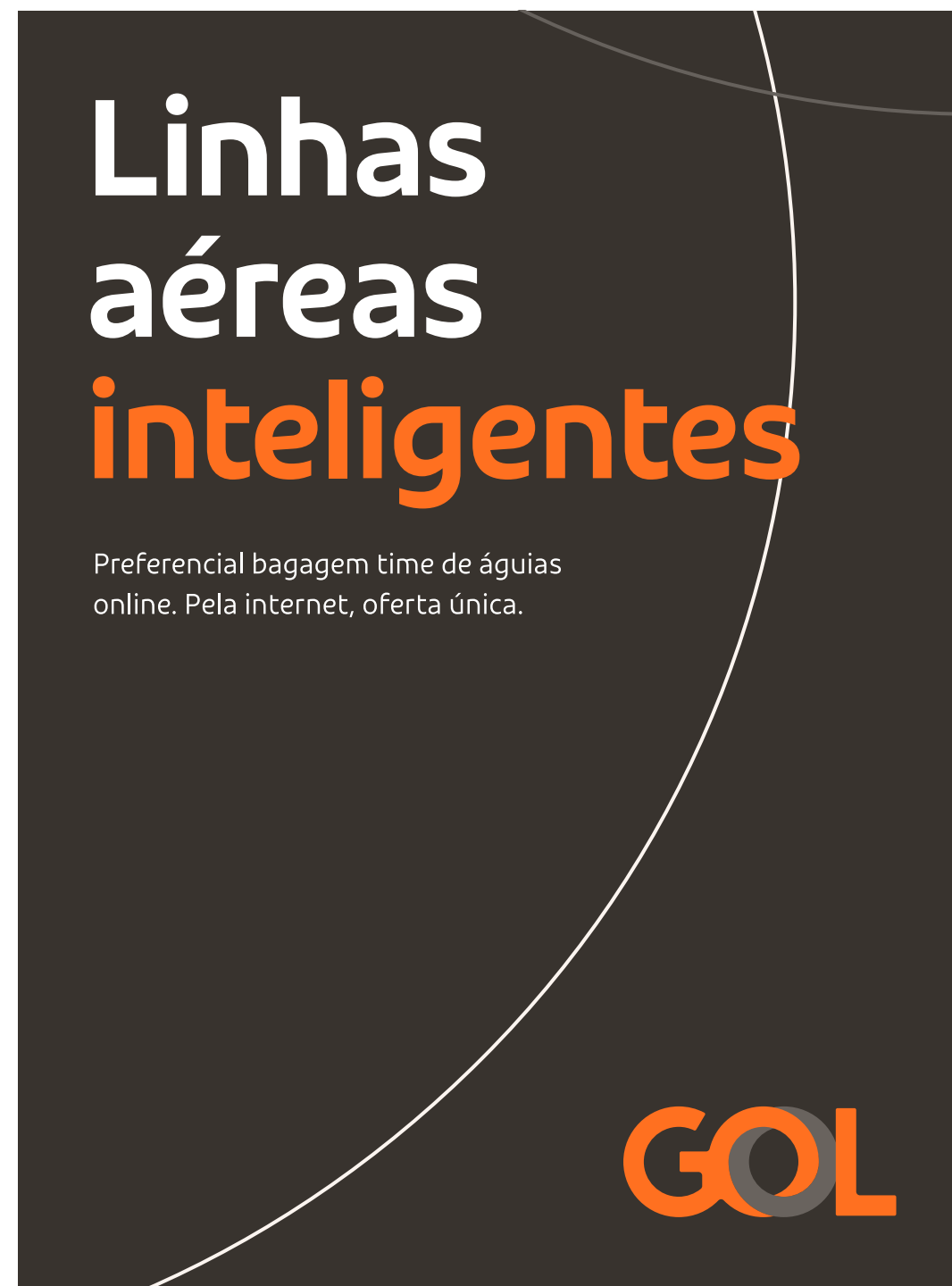
**O grafismo é um elemento importante para complementar algum espaço de uma peça e torná-la mais reconhecível da nossa marca.**



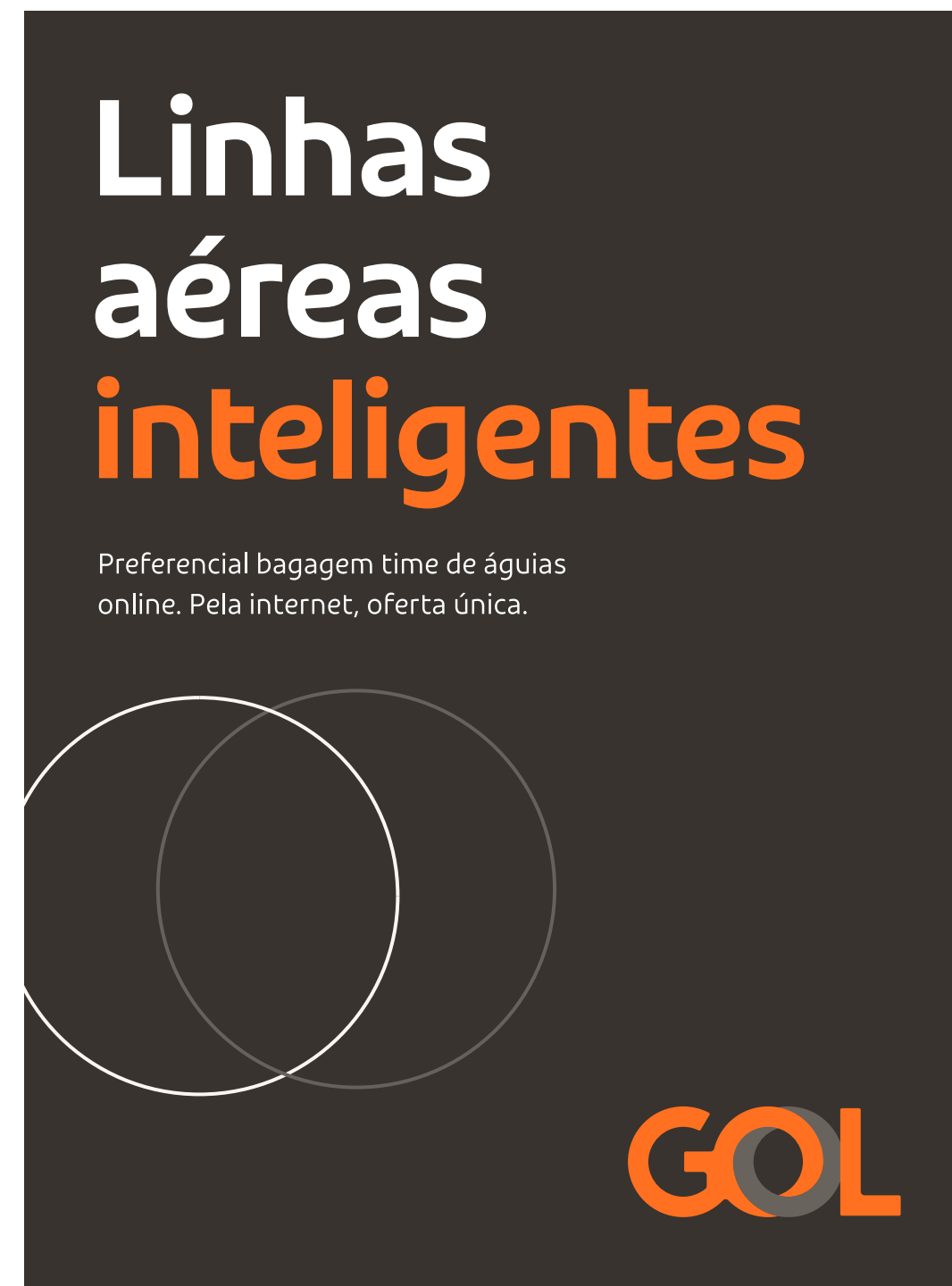
**Ele também é capaz de ter uma função de atrair os olhares para alguma região da peça, como no exemplo acima, o círculo destaca a área de texto.**

# Elementos básicos

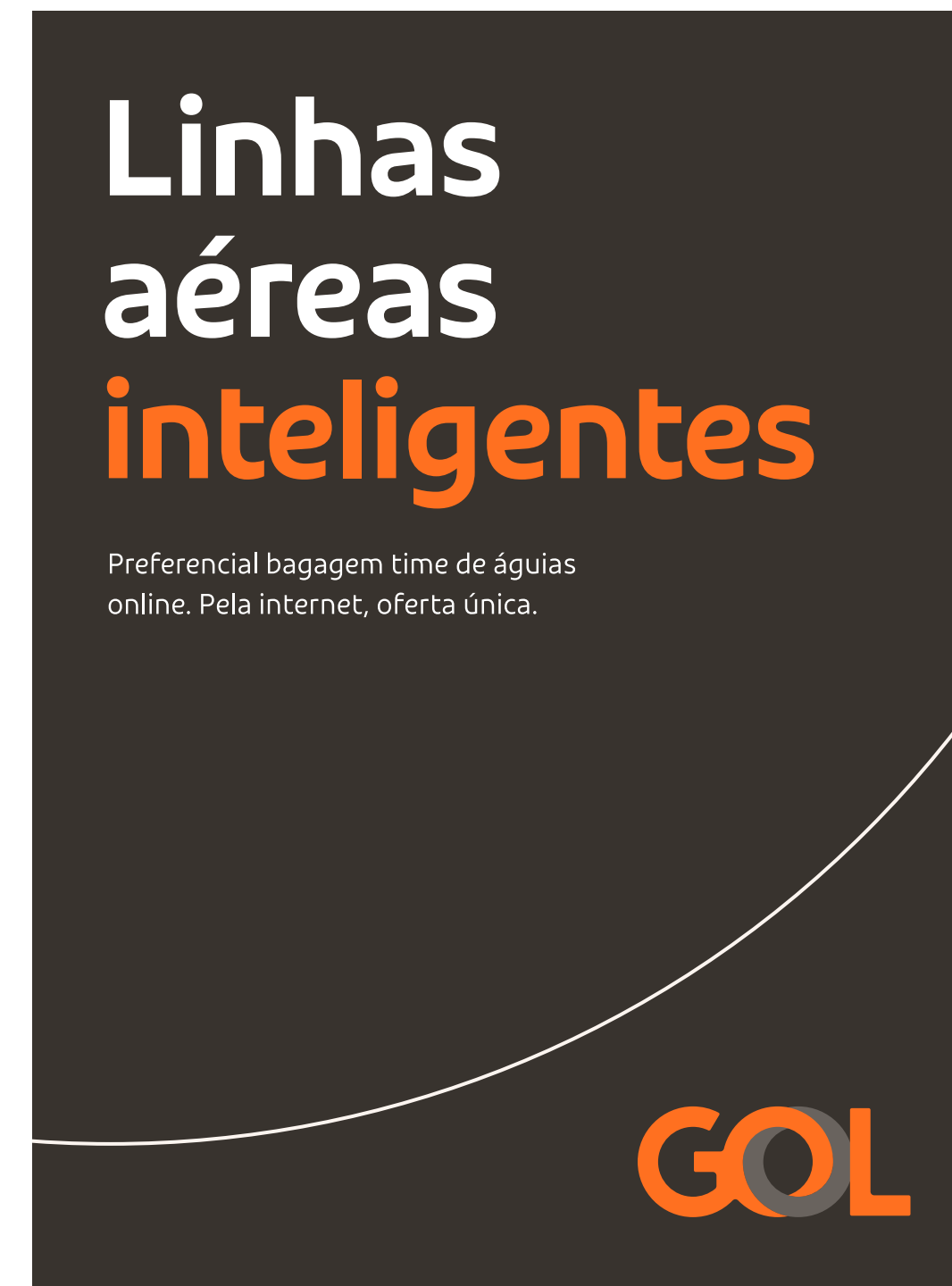
## Usos indevidos do grafismo



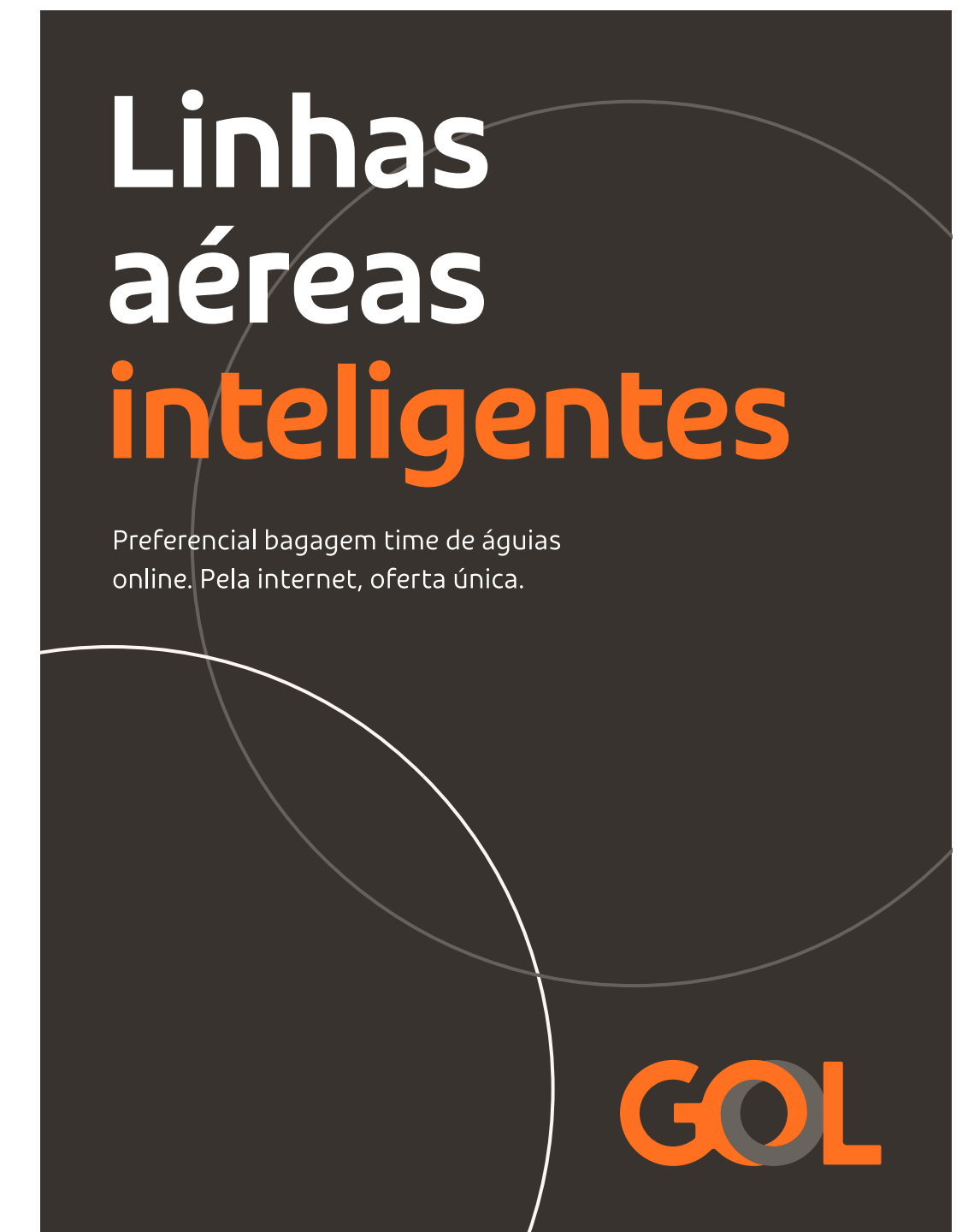
Não expandir muito o grafismo a ponto de não compreendermos que ele é composto por círculos.



Nunca aplicar o grafismo pequeno.



Não utilizar como uma simples linha curvilínea.

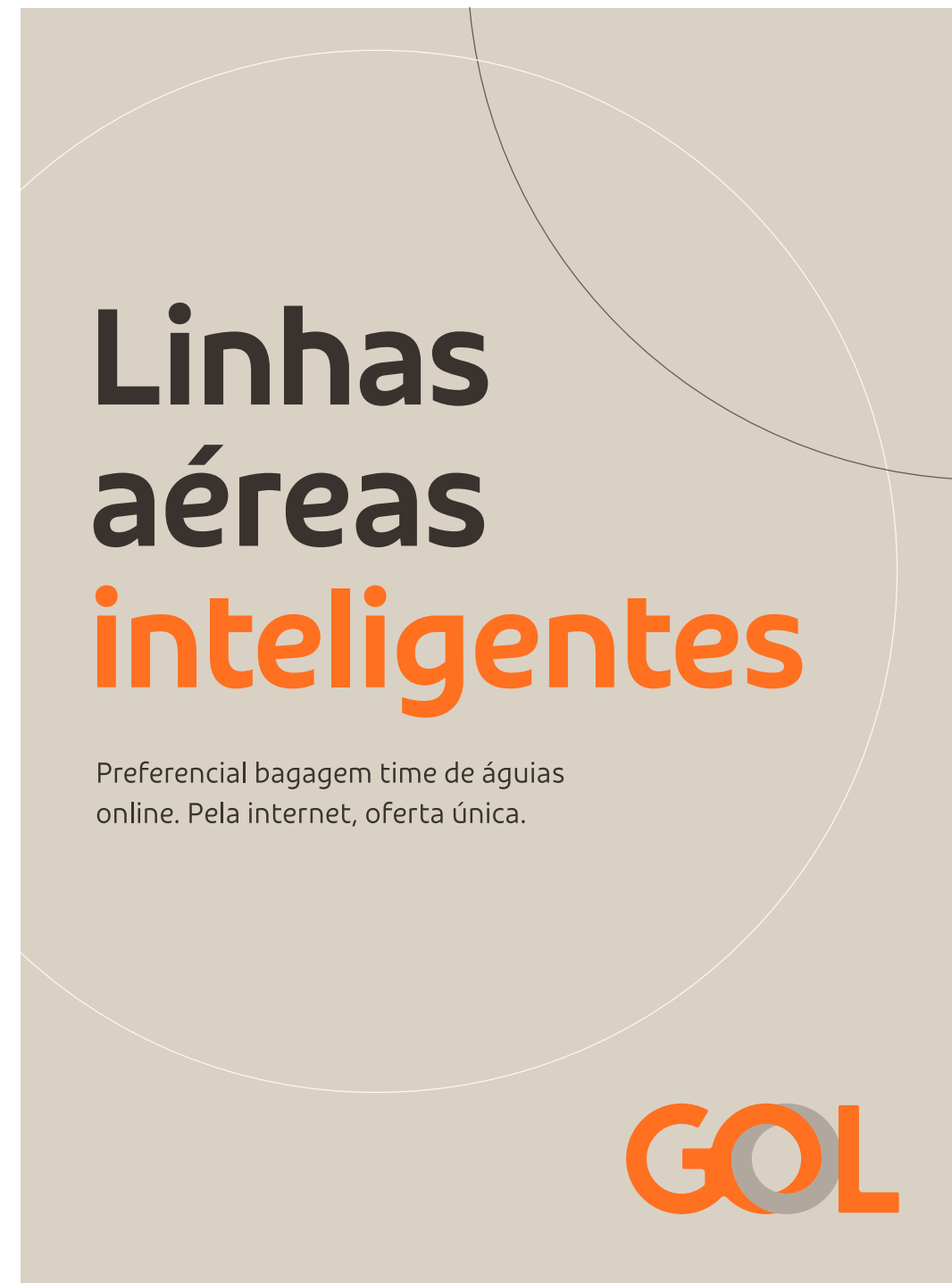


Proporção correta do uso do grafismo, sendo possível compreender as formas circulares e sua interligação.



# Elementos básicos

## Usos indevidos do grafismo



Nunca aplicar a espessura de linha menor do que o recomendado, a ponto de termos problemas de visualização.



Nunca engrossar muito a espessura das linhas.



Espessura de linha correta traz harmonia e sofisticação para a peça.

# Elementos básicos

## Usos indevidos do grafismo



Nunca aplicar um círculo sozinho ou até dois círculos na mesma peça sem estarem interligados.



Nunca aplicar o grafismo sem estarem com as interligações entre os círculos.



Os dois círculos se interligam e possuem um papel complementar na peça.

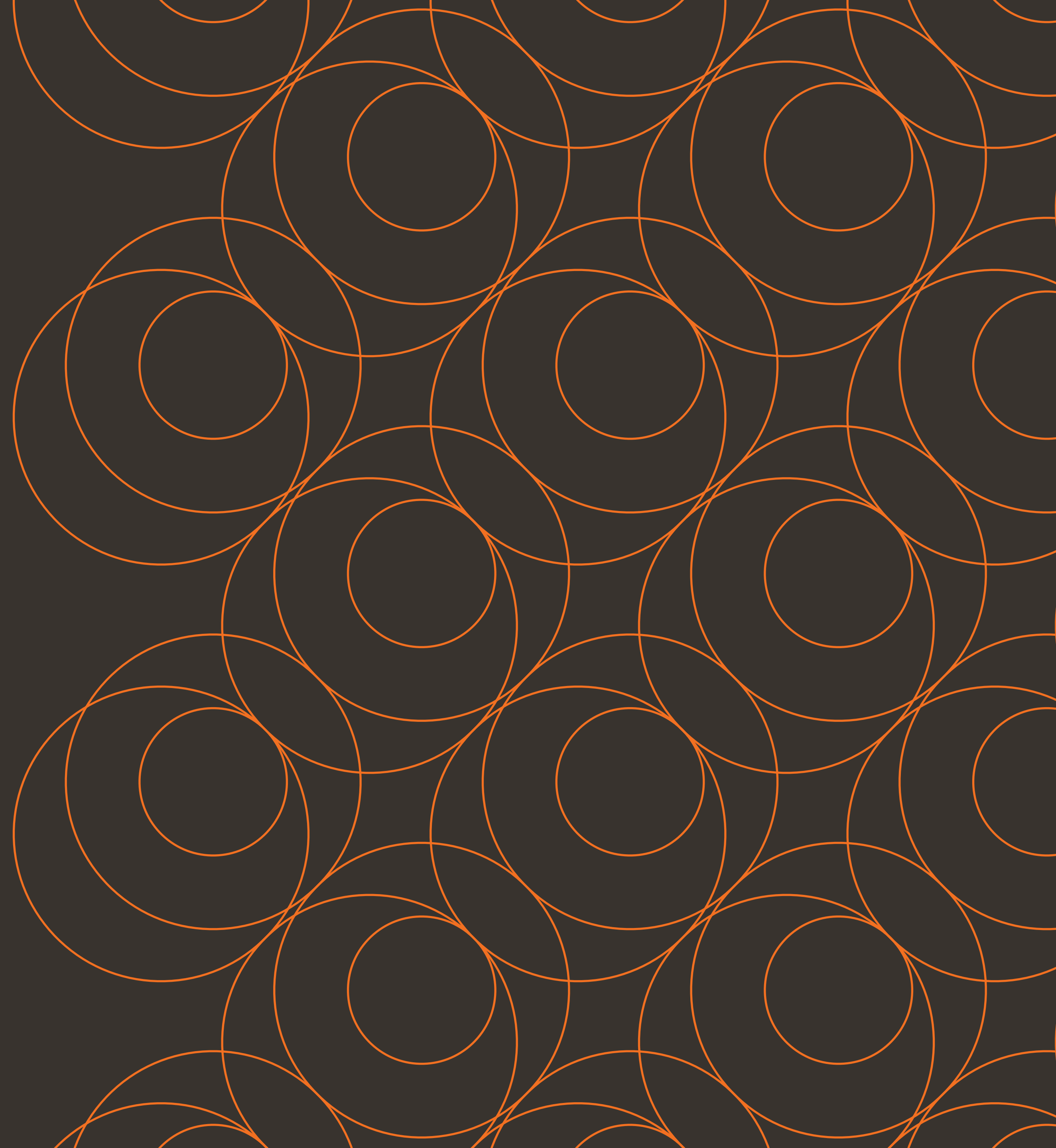


# Elementos básicos

## **Pattern**

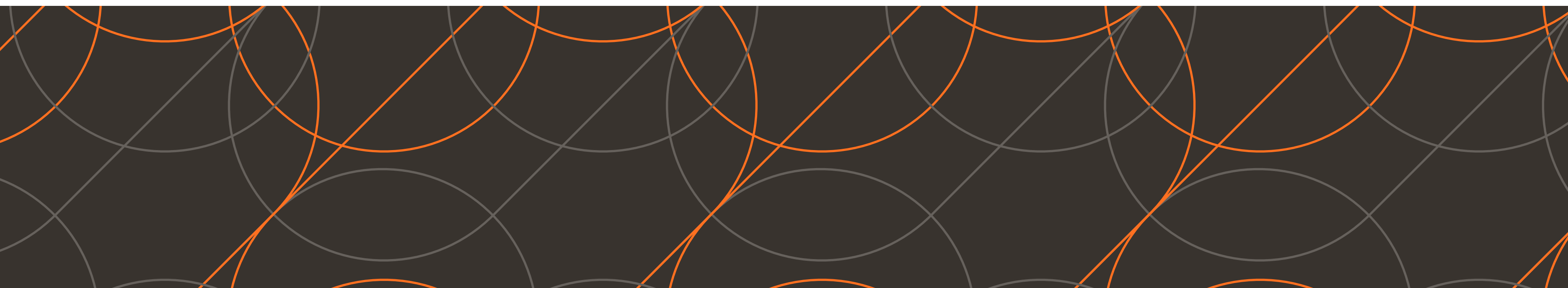
Nosso estilo de pattern parte da repetição de elementos circulares sobrepostos. Assim como o grafismo, ele possui as mesmas regras de espessura de linha e tem um papel importante, ajudando a consolidar formas e cores da identidade GOL.

É um elemento importante para uso decorativo em ambientes, materiais institucionais e acessórios, por exemplo.



# Elementos básicos

## Pattern



Nos arquivos originais eletrônicos existe uma biblioteca de patterns prontos para serem utilizados. Ou se preferir, podemos criar infinitas possibilidades de desenhos seguindo o mesmo estilo a partir de um grid base exemplificado nas páginas seguintes.



# Elementos básicos

## Construindo novos patterns:

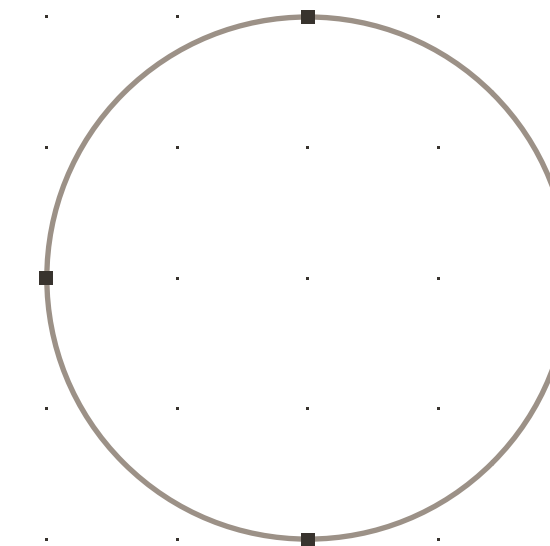
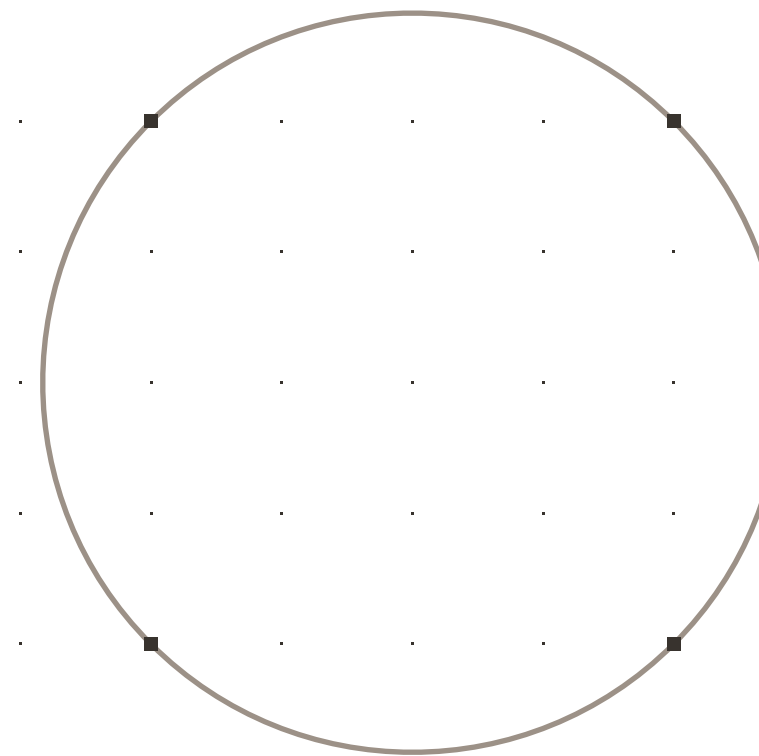
### Passo 1

Comece construindo um círculo perfeito que cruze com os pontos do grid na diagonal. Para manter a proporção com os outros patterns da marca já criados, recomendamos que esse círculo inicial seja construído com 3 pontos de distância entre os pontos que o círculo cruza.

Nunca construa um elemento no qual a linha cruze lateralmente ou verticalmente, como mostrado no exemplo de baixo.

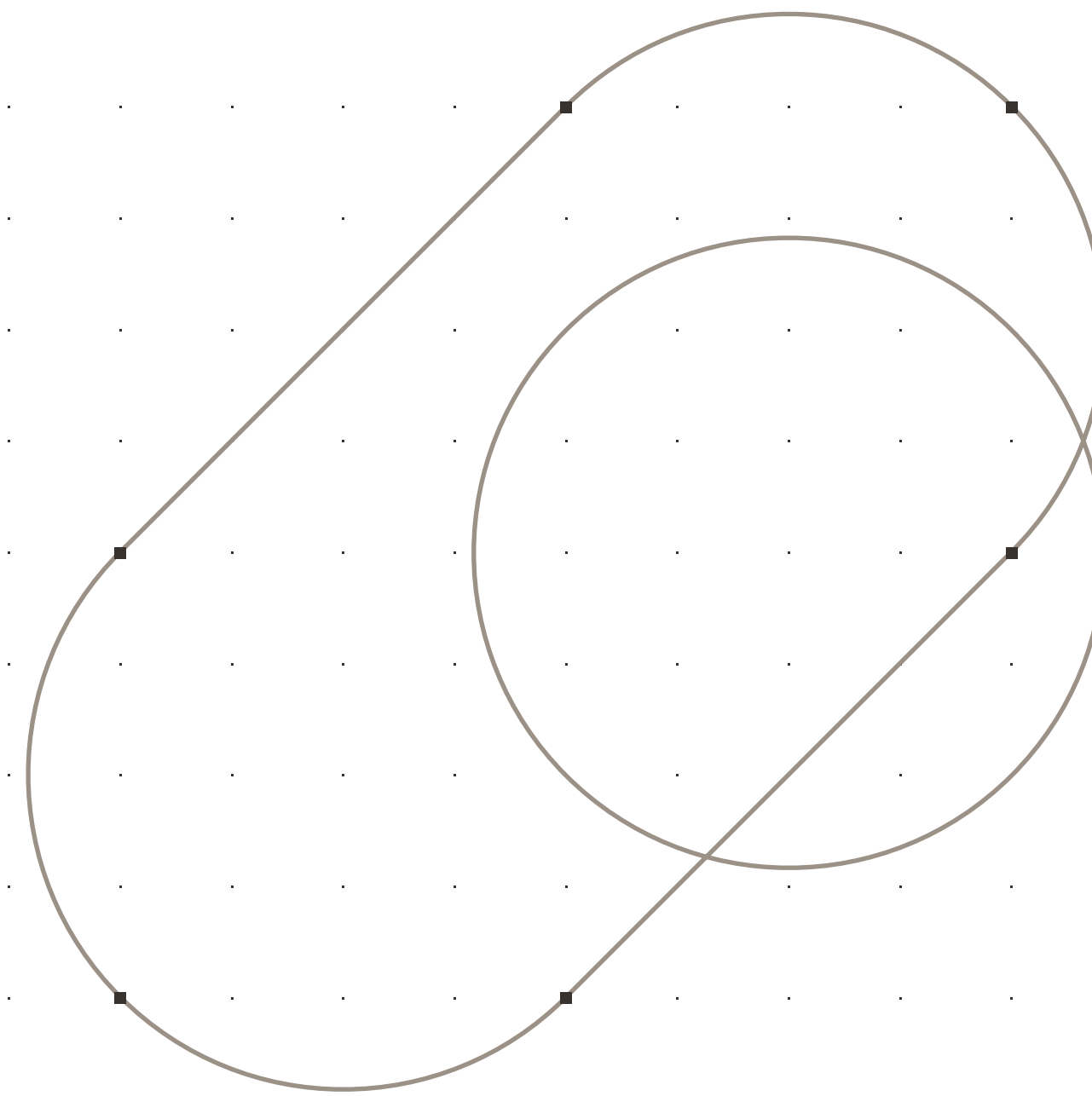
É importante construir qualquer elemento sobre os pontos do grid perfeitamente para que a estética de sua repetição, no fim do processo, não seja comprometida.

Utilize o grid base encontrado nos arquivos originais eletrônicos



# Elementos básicos

## Construindo novos patterns: Passo 2



Utilize o grid base  
encontrado nos arquivos  
originais eletrônicos

Sobreponha sobre nosso círculo base um novo elemento circular, seja ele um outro círculo ou um formato de pílula em diagonal. Novamente, é importantíssimo que esse elemento cruze os pontos do grid na diagonal de forma precisa.

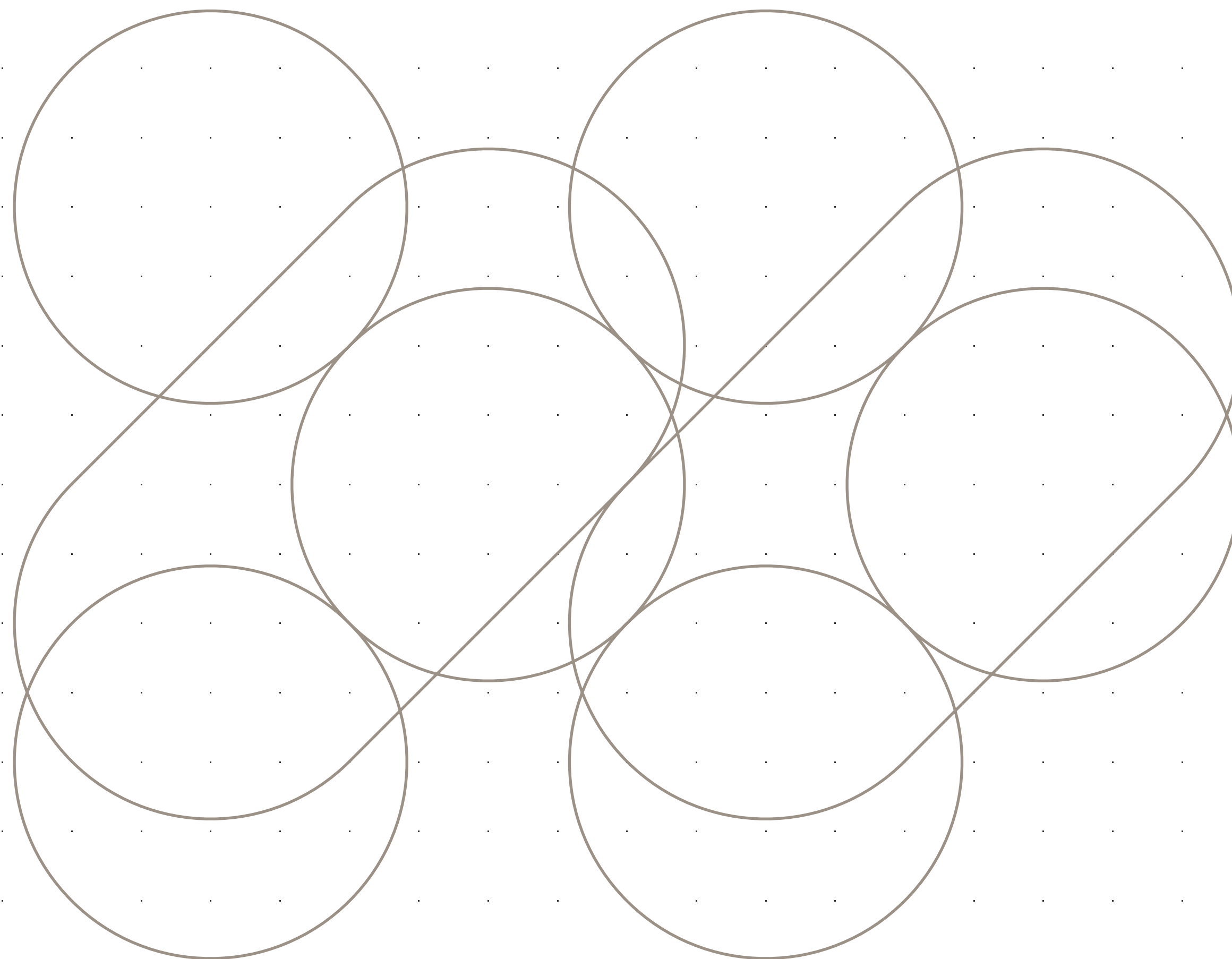
# Elementos básicos

## **Construindo novos patterns: Passo 3**

Faça estudos de repetição desses dois elementos criados até encontrar uma que expresse dinamismo e movimento.

Evite muitas repetições em pequenos espaços para evitar que muitas linhas fiquem muito próximas uma das outras, gerando muita complexidade visual indesejada.

Utilize o grid base encontrado nos arquivos originais eletrônicos



# Elementos básicos

## **Construindo**

### **novos patterns:**

## **Passo 4**

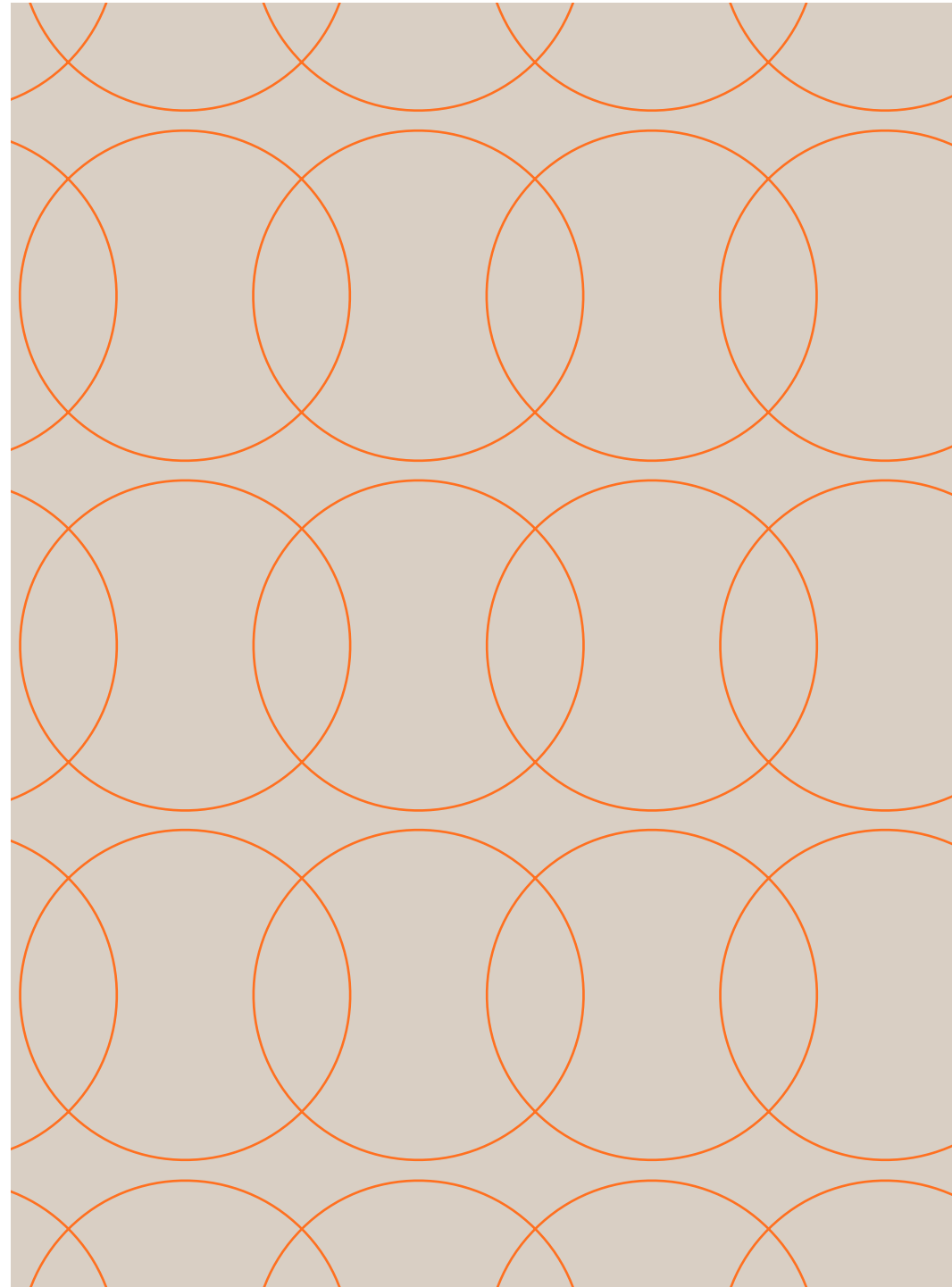
Termine sua repetição a ponto de ser um pattern infinito. Utilize até 3 cores de nossa paleta entre os elementos e fundo para tornar esse pattern mais reconhecível de GOL.

Se necessário, delete algumas formas específicas para fazer reservas de textos ou outros elementos, como é o caso da reserva criada para os textos dessa página.

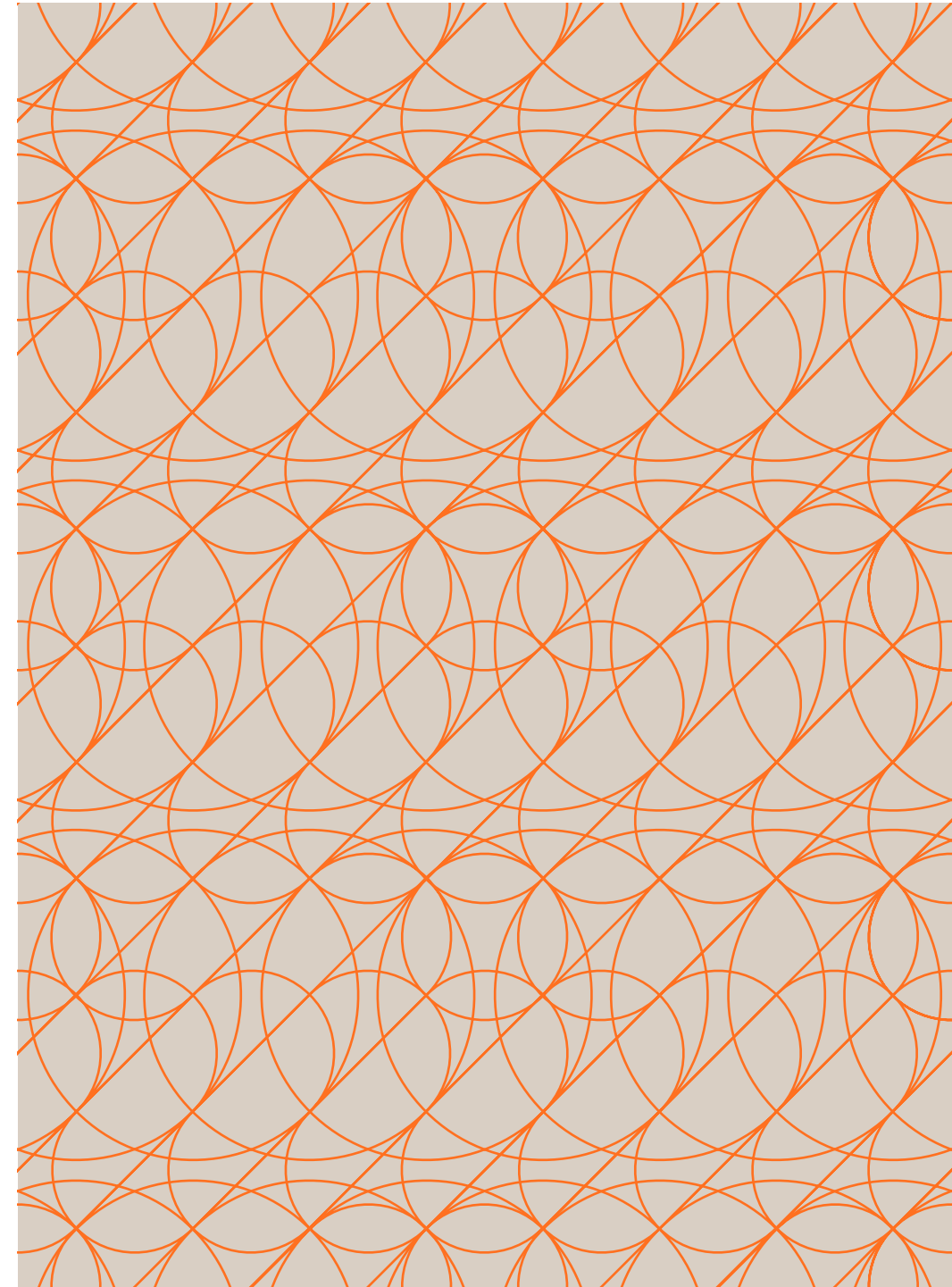


# Elementos básicos

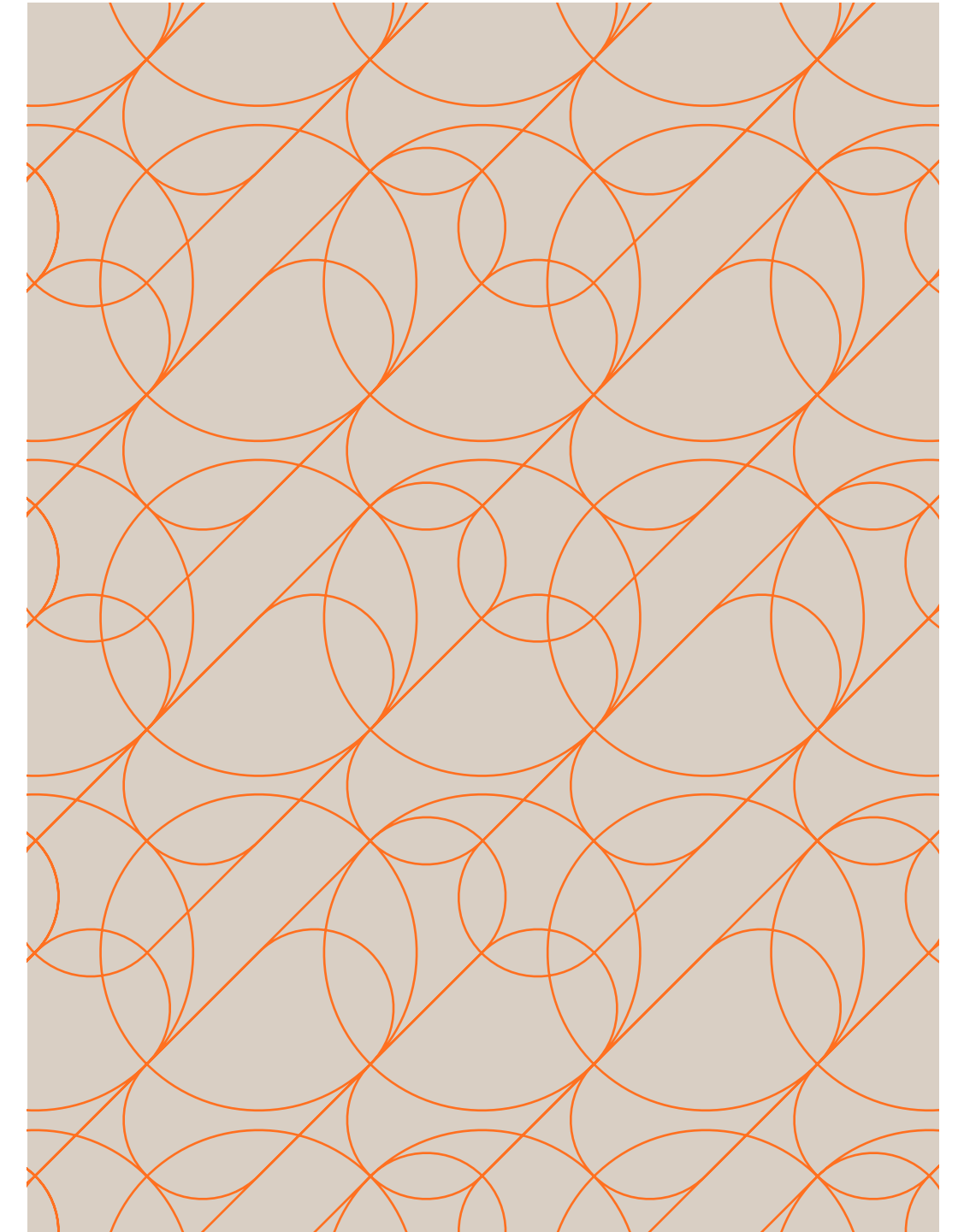
## Usos indevidos de pattern



**Nunca criar patterns muito simples. Seja por ser a repetição de apenas um elemento ou por uma repetição muito espaçada.**



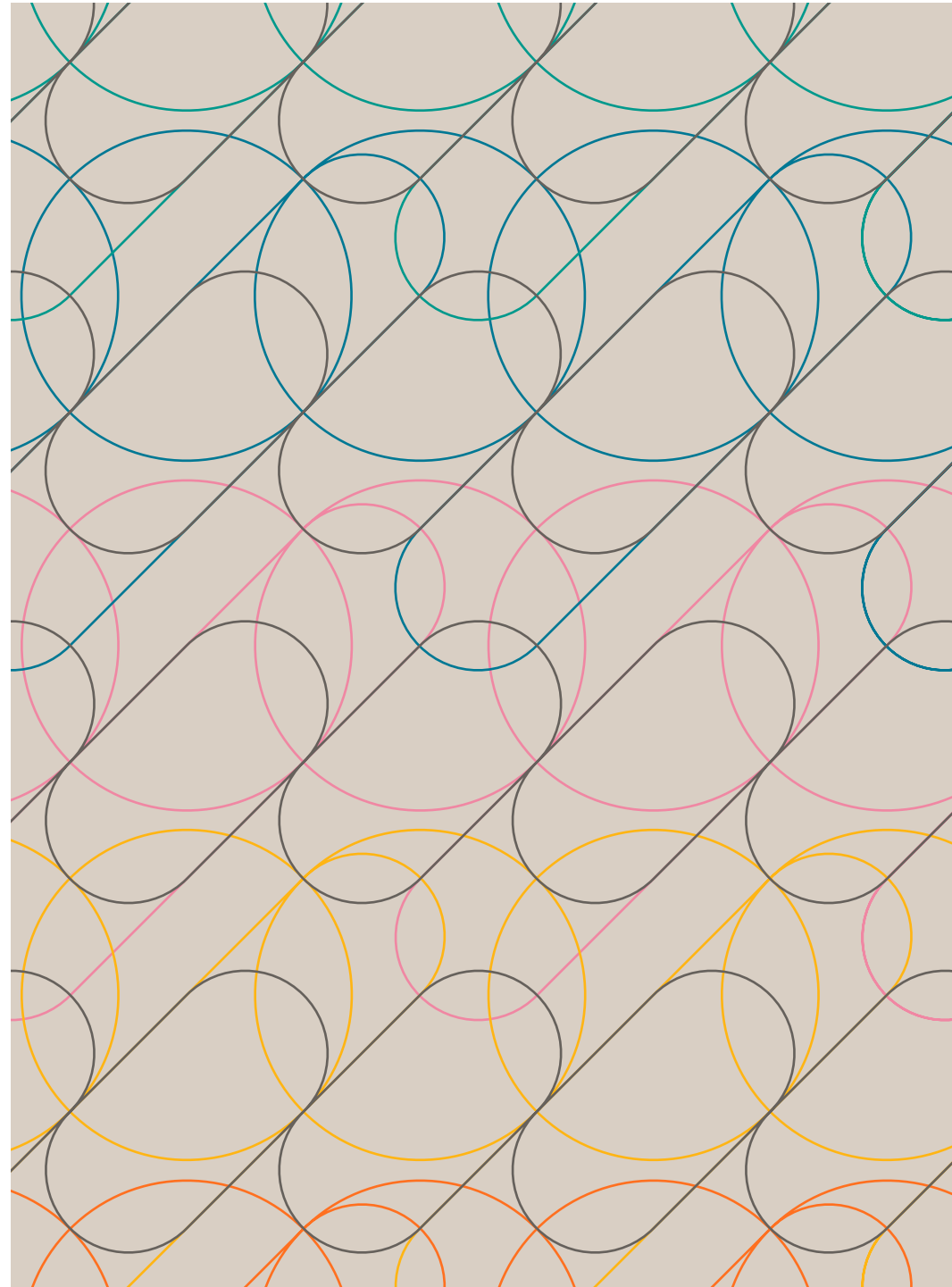
**Nunca criar patterns muito complexos a ponto de criarmos ruídos de visualização.**



**Complexidade visual desejada, com a repetição de apenas dois elementos de forma dinâmica.**

# Elementos básicos

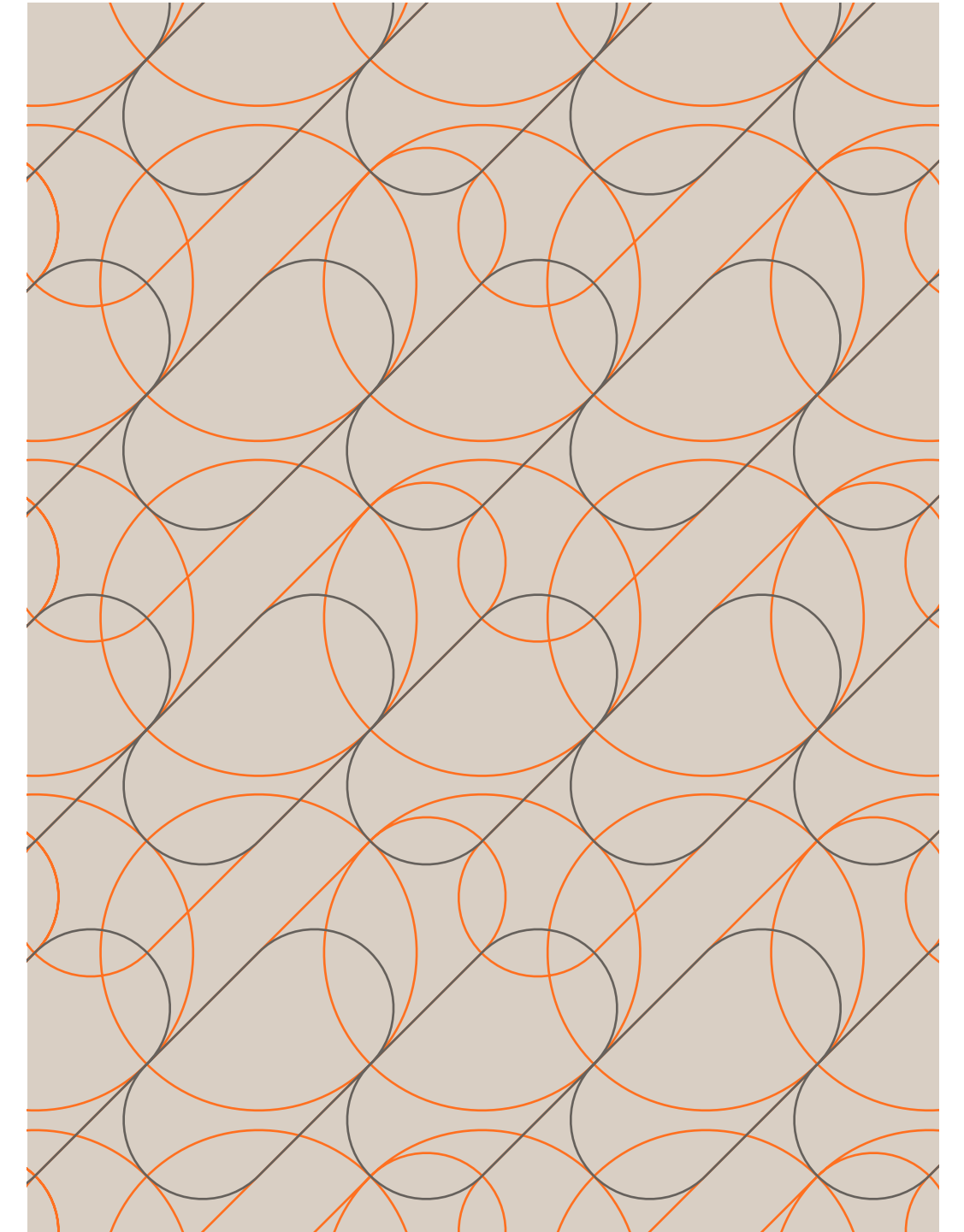
## Usos indevidos de pattern



**Nunca aplicar mais de 3 cores ao pattern ou isolar a aplicação de uma cor. As cores aplicadas devem se repetir junto com suas formas.**



**Nunca aplicar cores que não garantam contraste quando sobrepostas.**



**Utilizar até 3 cores que se repetem ao longo do pattern.**

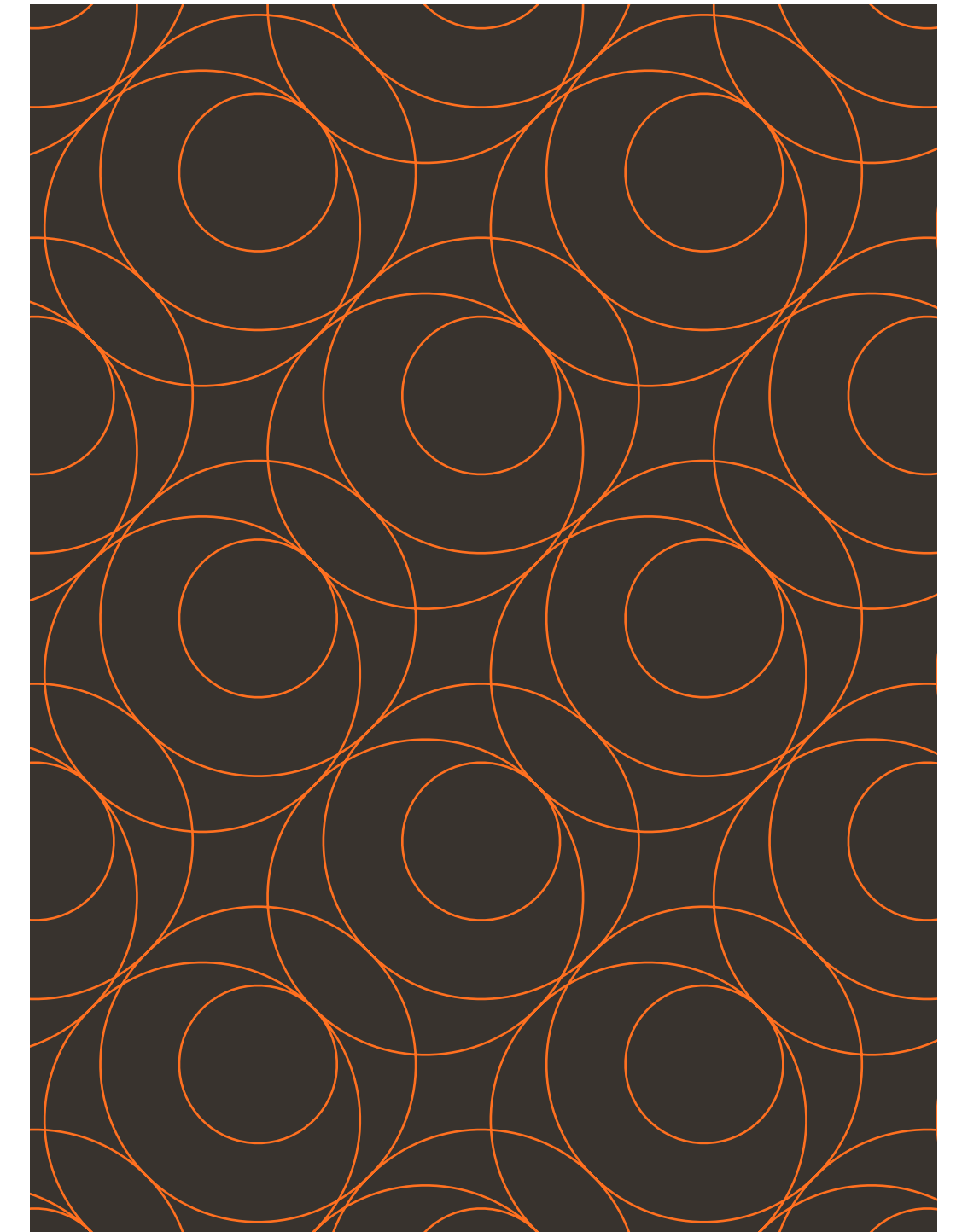


# Elementos básicos

## Usos indevidos de pattern



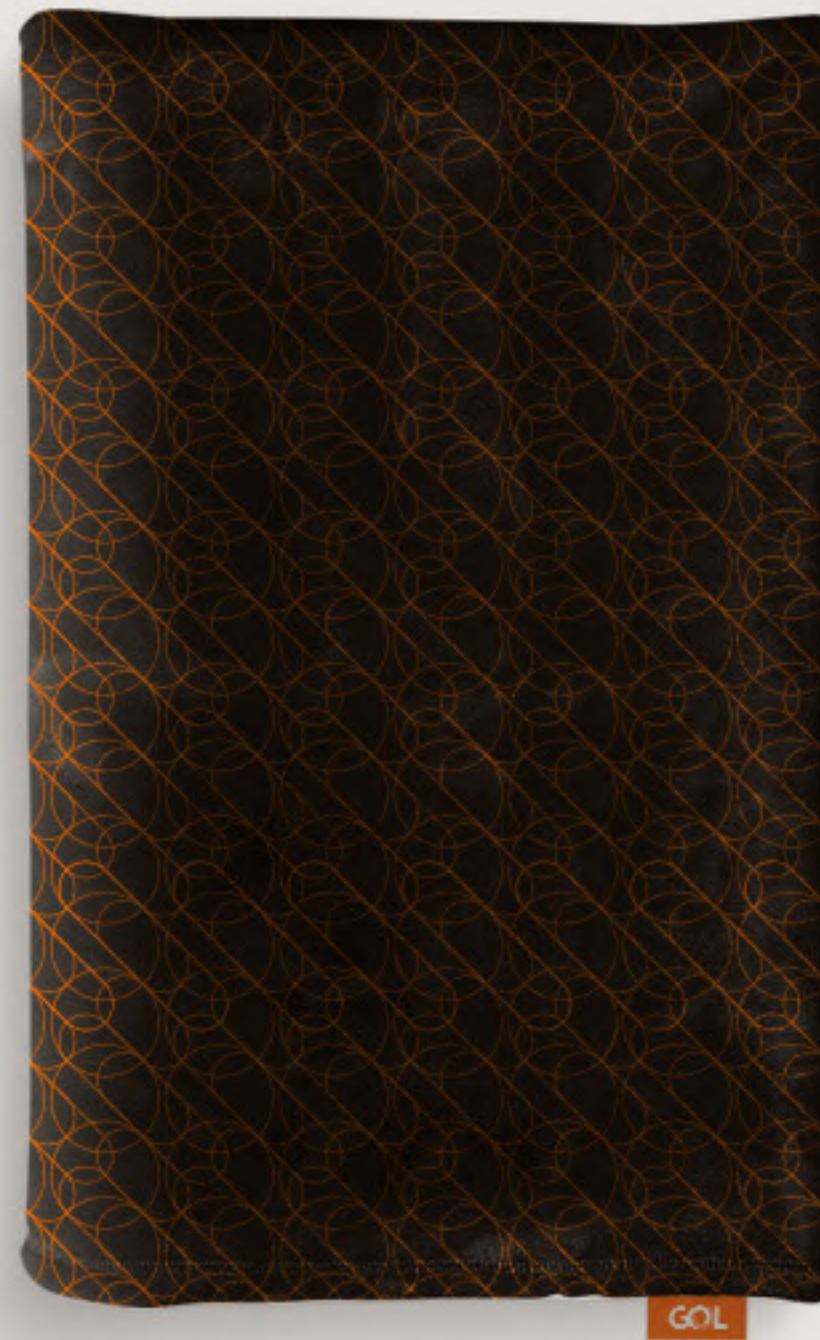
Nunca construir um grafismo fora do grid base. Isso criará ruídos estéticos e de reprodução.



Respeite as regras de construção do pattern para garantir uma harmonia visual.

# Elementos básicos

## Usos indevidos de pattern



Nunca utilizar o pattern muito pequeno.



Nunca expandir demais o pattern a ponto de não entendermos que se trata de uma repetição de formas.



Encontre um meio termo onde é possível compreender todas as formas do pattern.



# Elementos básicos

## Fonte

GOL Sans  
Display  
aaaa  
ggggg

A fonte da GOL foi criada exclusivamente para a marca e é de uso obrigatório para todas as peças possíveis.

Além das variantes aqui apresentadas, usamos a Trebuchet como fonte de sistema em textos longos em interfaces que não suportam a versão webfont da GOL Sans Display e Text.

**GOL Sans Text Bold**  
**GOL Sans Text Medium**  
GOL Sans Text Regular  
GOL Sans Text Light

# Elementos básicos

## Desenho



n s f i t a e P R

A construção geral das letras mistura simplicidade (observe como a letra 'n' ou 't' tem o mínimo de traços possível) com tecnologia (terminações e cantos retos).

As barras de algumas letras, como o 'a' e 'e', muito frequentes no português, estão em ascensão, decolando.

# Elementos básicos

## Flexibilidade

viagem  
viagem  
viagem  
viagem

viagem  
viagem  
viagem  
viagem

viagem  
viagem  
viagem  
viagem

viagem  
viagem  
viagem  
viagem

viagem **viagem**  
viagem **viagem**  
viagem **viagem**  
viagem **viagem**

A GOL Sans é uma família tipográfica com muita flexibilidade: a versão Display possui as larguras Condensed, SemiCondensed, Normal e Extended, e cada uma possuindo os pesos Thin, Light, Regular, Medium, Bold e XBold.

Pesos mais leves e extensos ajudam a passar sofisticação enquanto pesos mais pesados e condensados ajudam a chamar mais atenção em peças de varejo.

**viagem**  
**viagem**  
viagem  
viagem

A versão Text possui apenas uma largura com as variações de peso Light, Regular, Medium e Bold. Essa limitação é necessária para que essa versão tenha uma excelente leitura e legibilidade em reduções impressas e digitais.

# Elementos básicos

## Display x Text

22pt

ciefs

20pt

ciefs

18pt

ciefs

Display

16pt

ciefs

Text

14pt

ciefs

12pt

ciefs

10pt

ciefs

Para títulos ou textos igual ou acima de 16pt, utilizamos a versão Display que possui desenhos com mais personalidade. Para textos longos ou abaixo de 16pt, utilizamos a versão Text que foi desenvolvida para melhor performance de leitura e legibilidade em reduções impressas e digitais.

# Elementos básicos

## Alinhamento e formatação

Alinhamos todos os textos à esquerda, preferencialmente na formatação de sentença para valorizar o desenho da nossa tipografia. Evitamos utilizar caixa alta em todas as letras (a não ser em siglas) e também evitamos frases iniciadas com minúsculas.

LHP  PHL  
Lorem dolor  
sit amet  
consectetuer  
adiscing elit

**Lorem ipsum dolor sit**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.



Lorem dolor  
sit amet  
consectetuer  
adiscing elit

Lorem ipsum dolor sit



# Iconografia

Um ícone deve ser uma representação gráfica simples do produto, serviço ou funções como ações e sinalização. Ele é uma ferramenta poderosa para a construção de marca.

Os ícones da GOL se dividem em duas famílias, ou categorias: produtos/serviços e funcionais.



# Iconografia

## Estilo

Nosso estilo iconográfico é inspirado em ícones de sinalização, sempre preenchidos e quando necessário, com bordas arredondadas e auxiliado de linhas. Além disso, possui alguns princípios que devem ser atendidos sempre que criarmos um novo ícone. São eles:

### Fácil compreensão

Nós criamos ícones que são fáceis de entender. Eles não devem ser ambíguos e devem ser claros em sua aparência e significado.

### Simplicidade

Ícones devem ser criados usando o mínimo de elementos possíveis.

### Atende ao objetivo

Nossos ícones devem sempre ser desenhados com sua aplicação final em mente.

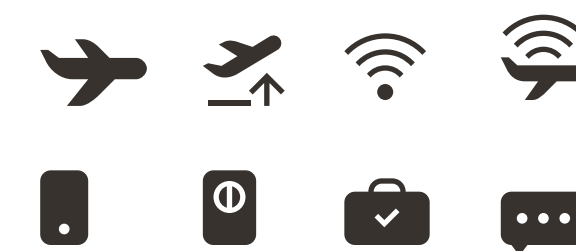
### Abordagem consistente

Para que todos os ícones funcionem juntos, eles devem ter elementos gráficos comuns que garantam consistência visual.



### Grande

É o que tem mais detalhe. Destinado a meios impressos e grandes formatos onde tivermos uma boa qualidade de reprodução.



### Pequeno

Mais simples em detalhes, com o mínimo necessário para ser compreendido. Voltados para interfaces e espaços muito limitados.

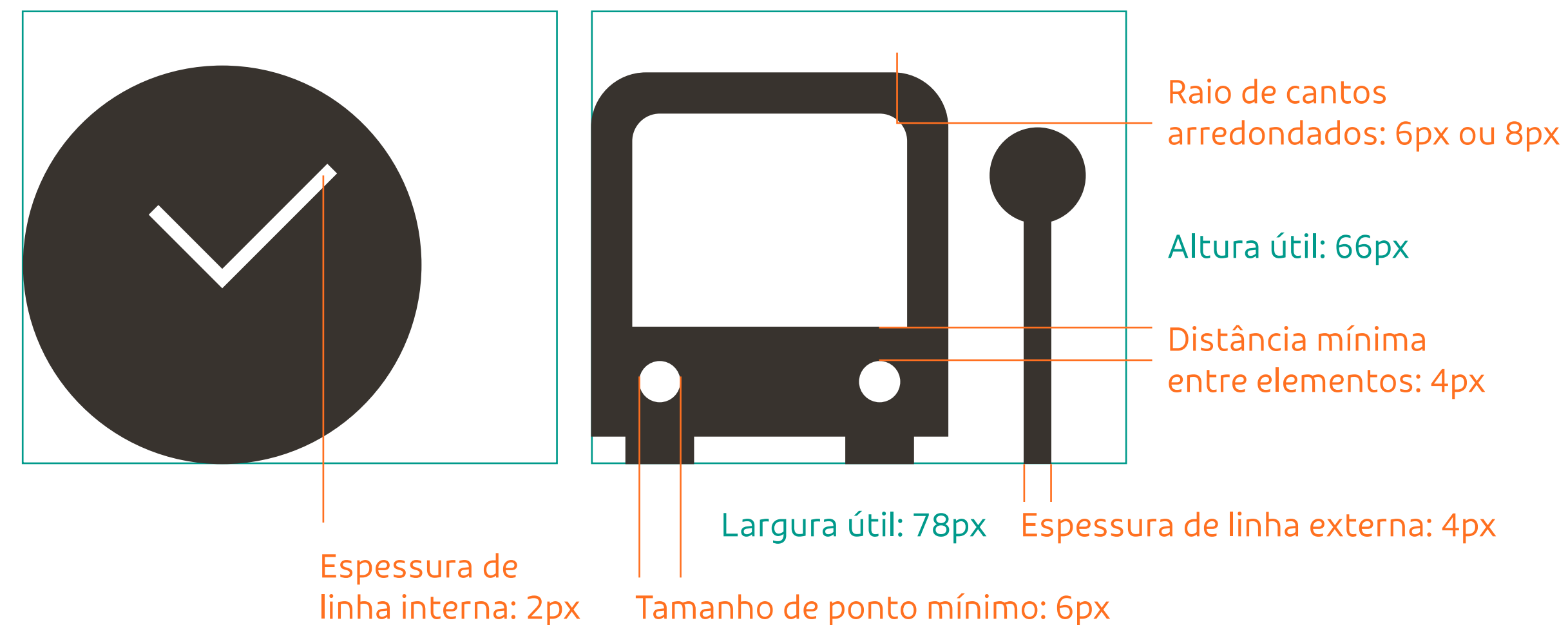
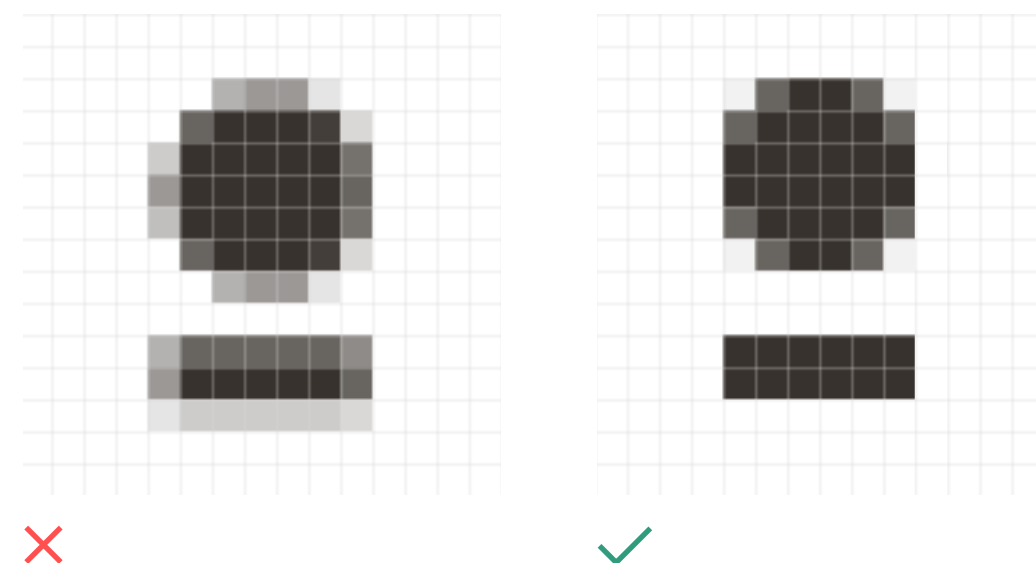
# Iconografia

## Construção

Para cada tamanho de ícone é necessário seguir as regras construtivas exemplificadas ao lado, para que o entendimento do ícone não seja prejudicado.

Os ícones tem característica derivativa. Por exemplo: se precisamos utilizar um ícone de avião, utilizamos o nosso ícone de avião e acrescentamos mais uma informação para explicar o produto ou serviço em questão.

A criação de um ícone deve ser feita sobre um grid de pixels, executando em pixel perfect, como exemplificado abaixo:



**Ícone grande**



**Ícone pequeno**

Área útil: 40px por 32px  
Espessura de linha interna e externa: 2px  
Raio de cantos arredondados: 4px  
Distância mínima entre elementos: 2px  
Tamanho de ponto mínimo: 4px

# Iconografia

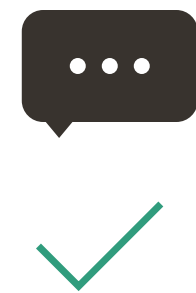
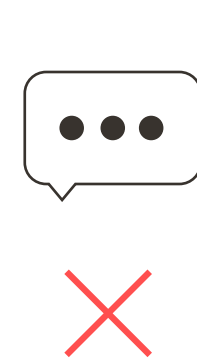
## Biblioteca de Ícones grandes



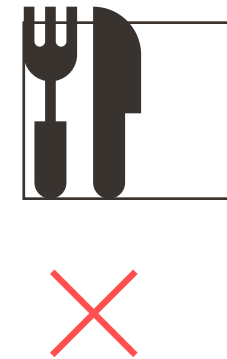
Utilize os ícones encontrados nos arquivos originais eletrônicos

# Iconografia

## Usos indevidos



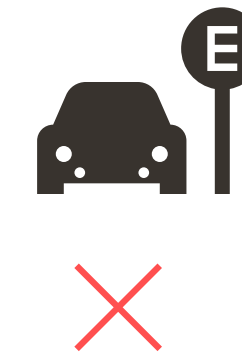
Não crie formas com linhas de contorno que possam ser criadas preenchidas. Não faz parte do nosso estilo.



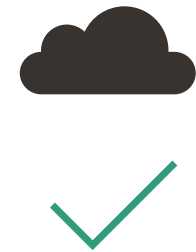
Não ultrapasse a área útil de construção de ícones. Ao desrespeitá-la, perdemos consistência nos tamanhos dos nossos ícones.



Não utilize linhas mais grossas do que o permitido.



Não crie muita complexidade no desenho do ícone. Deixe-o o mais simples possível para ser reconhecível.



Não crie linhas de contorno para proteger formas e não crie perspectivas ou profundidade.

# Elementos de apoio

São recursos gráficos que vem para complementar o universo visual. Ajudam a apresentar informações de forma mais visual e trazem mais possibilidades de construir destaques e hierarquia visual.



# Elementos de apoio

## Selos simples



Selos são recursos gráficos para criarmos destaques e orientarmos a leitura.

### Formas

Usamos formas básicas circulares e retangulares. Podem ser preenchidas ou com linhas de contorno com a espessura mínima recomendada (seguindo as mesmas regras de espessura de linhas do grafismo e do pattern).

### Cores

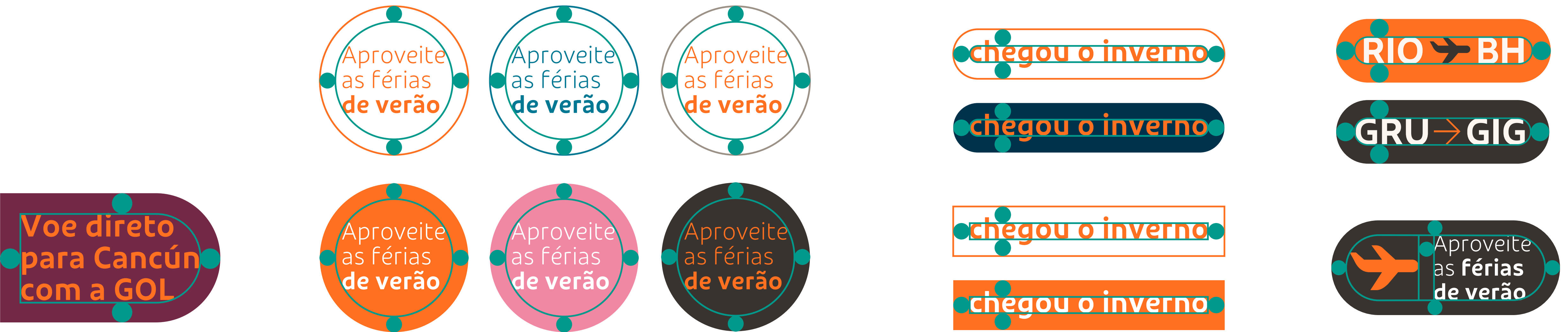
Utilizamos até 3 cores da nossa paleta que melhor harmonize o selo com a peça a ser inserida.

### Ícones e ilustrações pequenas

Podem ser inseridas em qualquer formato de selo com a dimensão que achar necessário, desde que acompanhados de um texto. Sem o uso do texto para transformá-lo em selo, o ícone e ilustração não podem ter formas para resguardá-los, precisando funcionar sozinhos.

# Elementos de apoio

## Selos simples



### Margem

O tamanho da margem é livre, porém, deve garantir um respiro para todos os elementos que compõe o selo. Em formas circulares, a margem acompanha suas curvas, podendo utilizar toda sua área interna, evitando que textos e ícones ultrapasse apenas essa margem. Compensações visuais sutis podem existir para textos com letras maiúsculas e minúsculas na mesma frase ou palavras com muita ascendente (letras como h, t, f) e pouca descendente (g, j, q) ou vice-versa.

### Alinhamento à esquerda

Sempre alinhamos os textos à esquerda e centralizamos sua caixa de texto com a forma interna do selo, com a finalidade de termos a mesma margem em todas as extremidades.

# Elementos de apoio

## Selos especiais

12X  
R\$ **84**,90

10X  
R\$ **424**

4X  
R\$ **73**,99

12X  
R\$ **190**,20

voo direto  
8X  
R\$ **12**,00

voo  
direto  
R\$ **756**,90

20pt 80pt 40pt

Em selos com mais conteúdo, podemos compor com até 3 tamanhos de textos diferentes para destacar as principais informações. Um bom exemplo são os casos de precificação e seus textos auxiliares. O ideal é que essa diferença de tamanho seja visível para melhor hierarquia de informação. Uma boa prática, mas não obrigatória, é trabalhar com metade dos valores (ex: 80pt, 40pt, 20pt) e variar os pesos da fonte.

Ida e volta com taxas inclusas

**Orlando**  
R\$ **1.234**,56

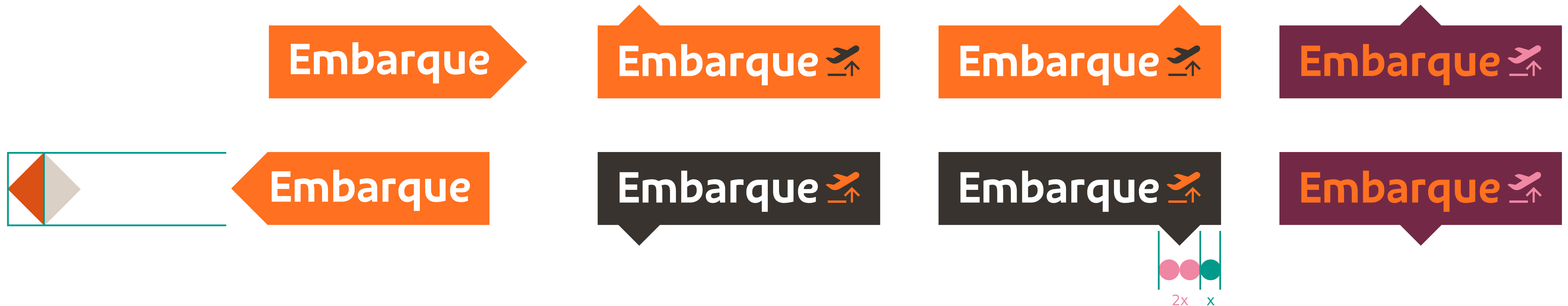
chegaram as férias

**Londrina**  
R\$ **1.234**,56

Quando temos bastante informação no selo, priorizamos o uso de formas retangulares para adequar melhor as informações. Lembrando sempre do alinhamento à esquerda para facilitar a leitura das informações.

# Elementos de apoio

## Selos direcionais



Podemos inserir setas em selos retangulares simples e especiais para sinalização ou interação com algum elemento da peça.

Para setas laterais utilize metade de um quadrado em 45° somado ao selo.

Para os outros direcionais exemplificados aqui, utilize o mesmo triângulo, com o dobro de largura da margem aplicada no selo. Este triângulo pode ser posicionado em cima ou em baixo do selo e alinhado ao primeiro, ao centro ou ao último elemento.

## Elementos de apoio

# Usos indevidos de selos



Nunca utilizar formas orgânicas para selos. Utilize sempre círculos e retângulos simples.



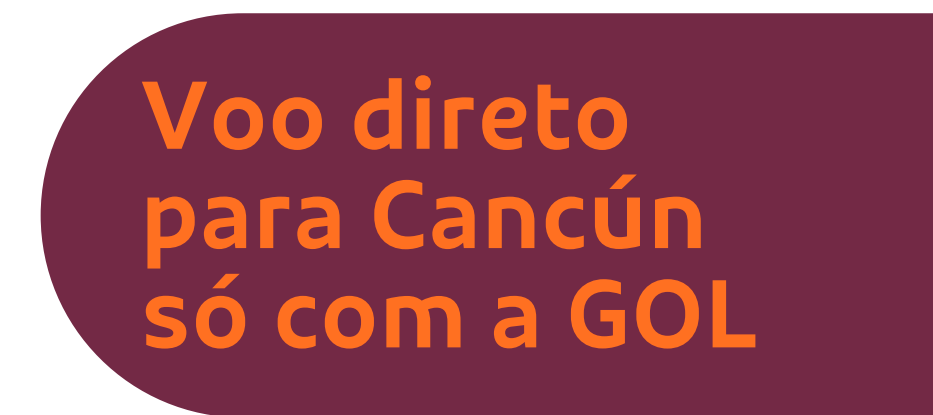
Nunca utilizar mais do que 3 tamanhos de fonte para o mesmo selo.



Nunca faça intervenções nas formas dos selos.



Respeite a regra de construção da seta. Nesse caso, a largura possui 4x o tamanho da margem, ficando desproporcional. O correto é que a largura da seta superior ou inferior possua 2x o tamanho da margem.

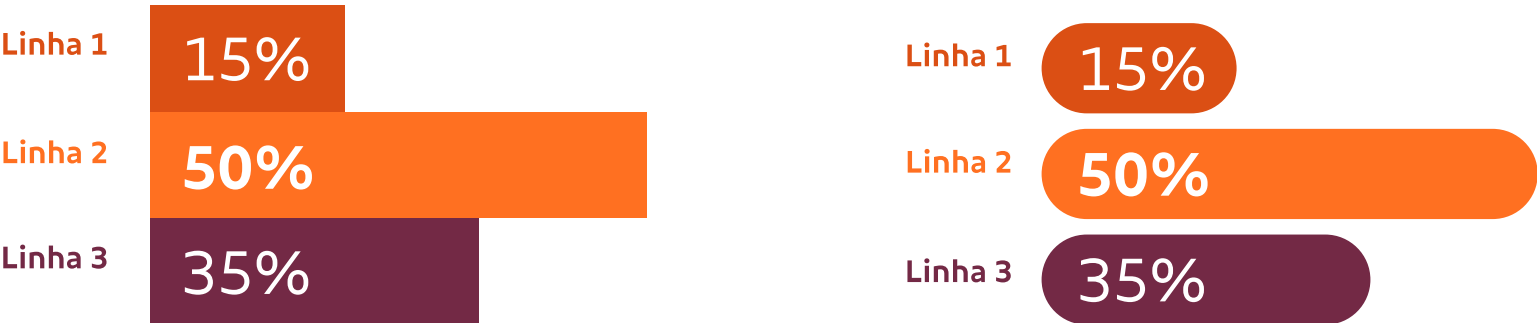
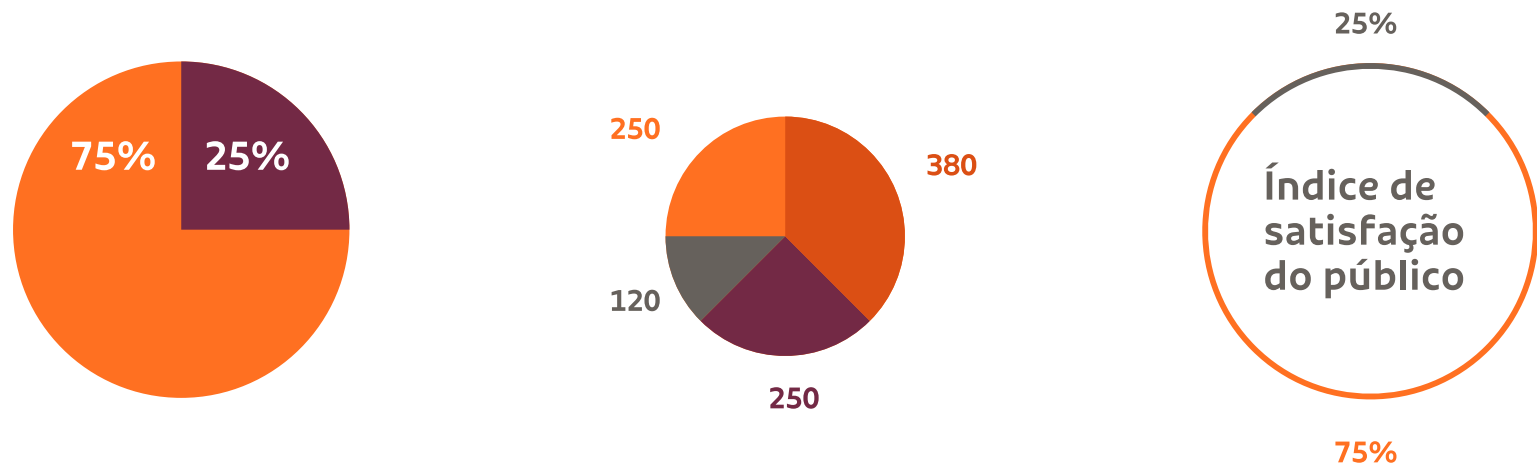
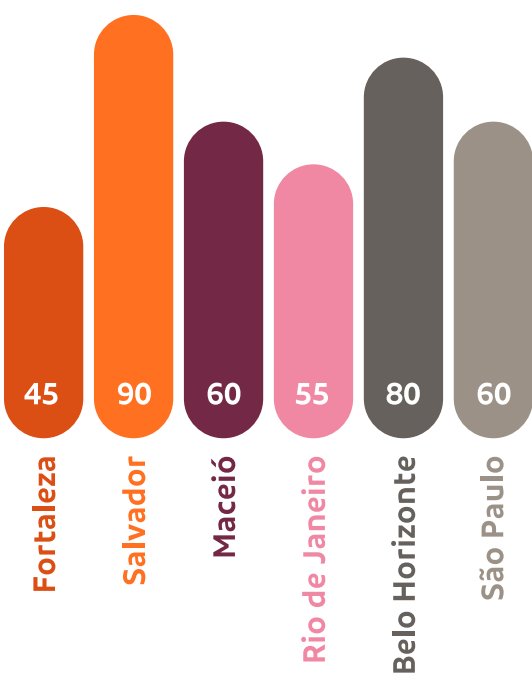
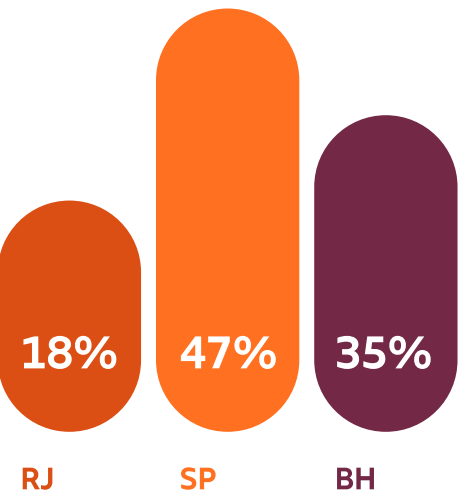
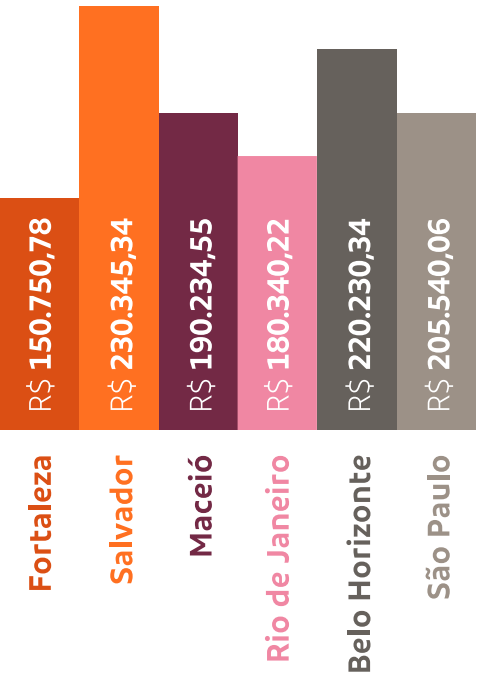
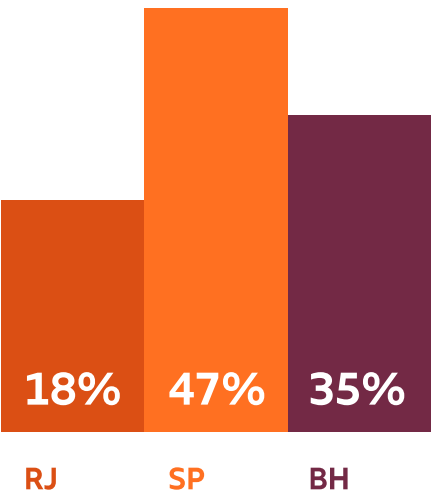


Ao criar uma margem para o conteúdo do selo, respeite-a igualmente em todas as extremidades. Ao deixar a margem irregular, sufocamos o conteúdo.



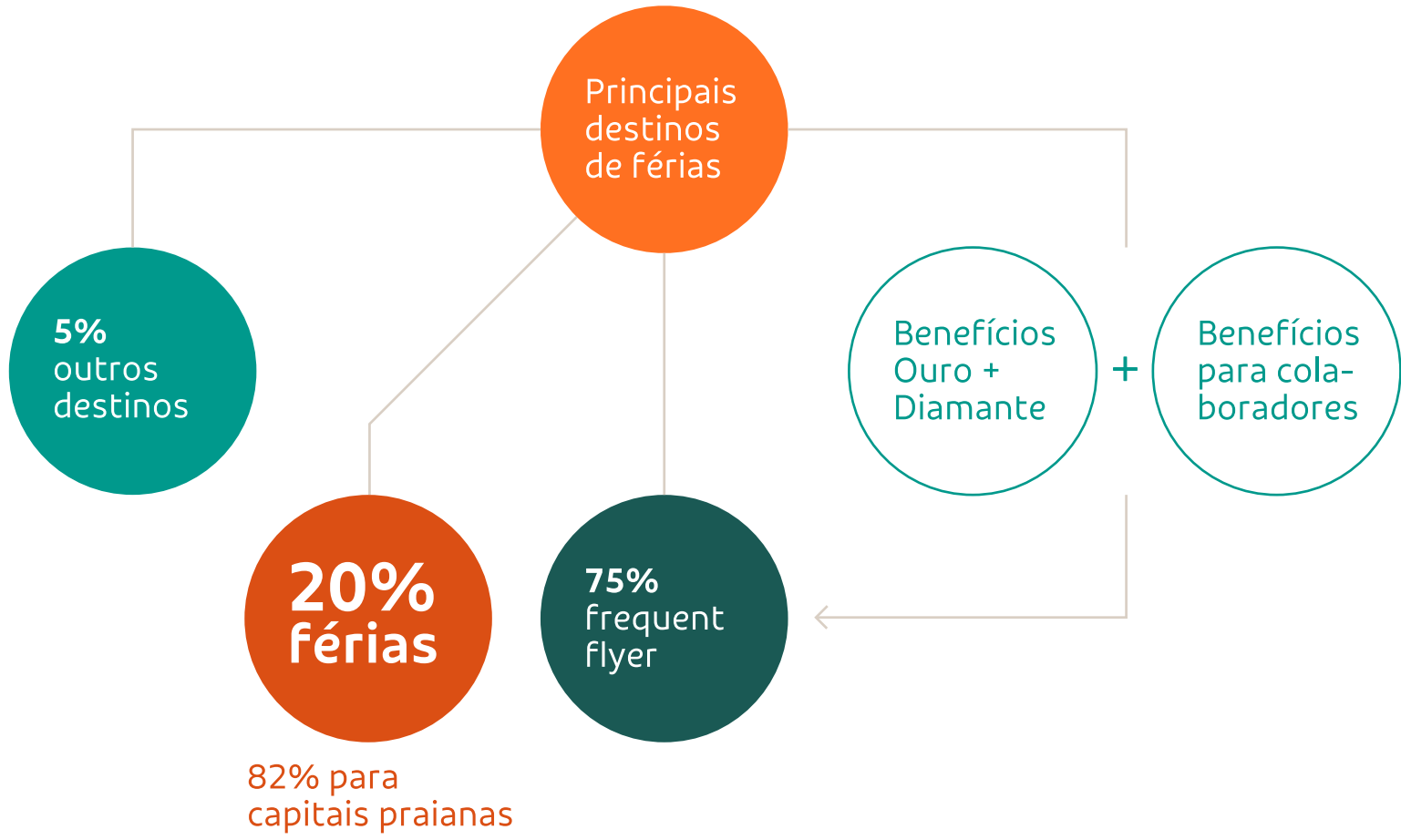
# Elementos de apoio

## Gráficos



Os gráficos devem apresentar os dados de forma atrativa, sendo auto-explicativos e de fácil compreensão e dispensando outras consultas. Portanto, a clareza e a simplicidade são requisitos básicos em sua criação.

Suas regras de construção são as mesmas dos selos, podendo grudá-las lado a lado quando formas retangulares, e com um espaçamento entre formas circulares. Especificamente para gráficos, também podemos aplicar textos rotacionados em 90° para espaços curtos.



# Elementos de apoio

## Tabelas

Utilizamos o mínimo de linhas possível mas ainda mantendo entendimento da tabela. Para isso, utilizamos sempre alinhamento de texto à esquerda em todos os campos, facilitando a leitura do conteúdo.

Por exemplo, uma tabela com pouco conteúdo, só necessita de um box para separar o conteúdo de seu título, e conforme ganhe mais complexidade, utilizamos linhas horizontais para separar cada conteúdo. Linhas verticais dentro da tabela é solucionado com o alinhamento à esquerda do conteúdo, sendo necessário apenas em casos de interface quando o conteúdo é clicável.

As linhas de contorno devem possuir a espessura mínima recomendada (seguindo as mesmas regras de espessura de linhas do grafismo e do pattern), em cores cinzas, podendo utilizar o laranja para destaques.

Bagagem de benefícios	Categoria		Sexta-feira do feriado	Light	Plus
1 bagagem de até 23kg gratuita	Prata		Salvador	R\$ 410,90	R\$ 450,90
2 bagagens de até 23kg gratuitas	Ouro		Recife	R\$ 390,80	R\$ 420,10
3 bagagens de até 23kg gratuitas	Diamante		Maceió	R\$ 386,99	R\$ 405,90

### Qual é a sua tarifa?

	Premium	Flexível	Light
Bagagem de mão	1 bagagem	1 bagagem	1 bagagem
Bagagem despachada	1ª e 2ª bagagens gratuitas	1ª bagagem gratuita	Despache com desconto
Reembolso	95% do valor pago	95% do valor pago	Não possui reembolso
Taxa para cancelar ou remarcar o voo	Gratuita	Gratuita	R\$ 170,00
Smiles	150% das milhas voadas	R\$ 1 = 4 milhas	R\$ 1 = 2 milhas
Desconto para crianças	A partir de 25%	A partir de 25%	Não possui desconto

# Elementos de apoio

## Usos indevidos de tabelas

	Premium	Flexível	Light
Bagagem de mão	1 bagagem	1 bagagem	1 bagagem
Bagagem despachada	1ª e 2ª bagagens gratuitas	1ª bagagem gratuita	Despache com desconto
Reembolso	95% do valor pago	95% do valor pago	Não possui reembolso
Taxa para cancelar ou remarcar o voo	Gratuita	Gratuita	R\$ 170,00
Smiles	150% das milhas voadas	R\$ 1 = 4 milhas	R\$ 1 = 2 milhas
Desconto para crianças	A partir de 25%	A partir de 25%	Não possui desconto



Nunca centralizar textos e também nunca utilizar linhas tracejadas ou pontilhadas.

Sexta-feira do feriado	Light	Plus
Salvador	R\$ 410,90	R\$ 450,90
Recife	R\$ 390,80	R\$ 420,10
Maceió	R\$ 386,99	R\$ 405,90



Nunca utilizar linhas de contorno grossas. Utilize sempre a espessura mínima recomendada.

Bagagem de benefícios	Categoria
1 bagagem de até 23kg gratuita	Prata
2 bagagens de até 23kg gratuitas	Ouro
3 bagagens de até 23kg gratuitas	Diamante



Nunca utilizar cores preenchidas para separar conteúdo da tabela.

# Elementos de apoio

## Mapas

Utilize como base os mapas que se encontram nos arquivos originais eletrônicos.

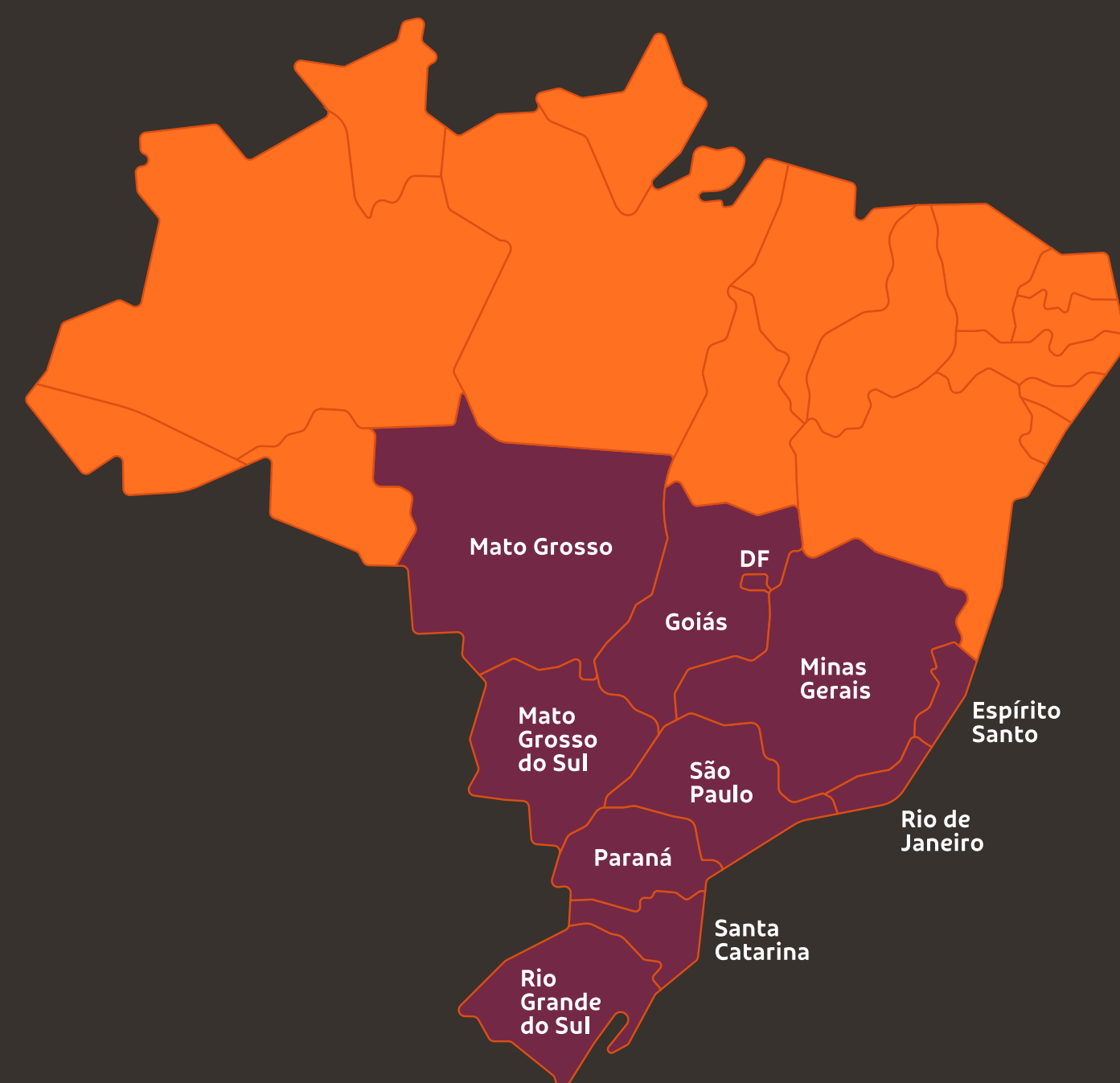
Definimos para a GOL, um desenho particular para representar os mapas do Brasil e das Américas de forma simples e eficiente. Sempre priorizamos o destaque para as rotas e a neutralidade para o desenho do mapa. Por isso, utilizamos a cor laranja nas linhas de rotas sempre que possível e escala de cinza para os países, suas divisões e oceanos. Para os textos, priorize a versão GOL Text Bold para melhor legibilidade das informações.





# Elementos de apoio

## Mapas



Utilize como base os mapas que se encontram nos arquivos originais eletrônicos.

Quando necessário, fique livre para alterar tamanhos de textos e aplicar cores da paleta secundária para criar destaques para determinadas regiões que sua peça está comunicando. Na ausência de linhas de rotas, utilize o laranja para a cor do mapa.





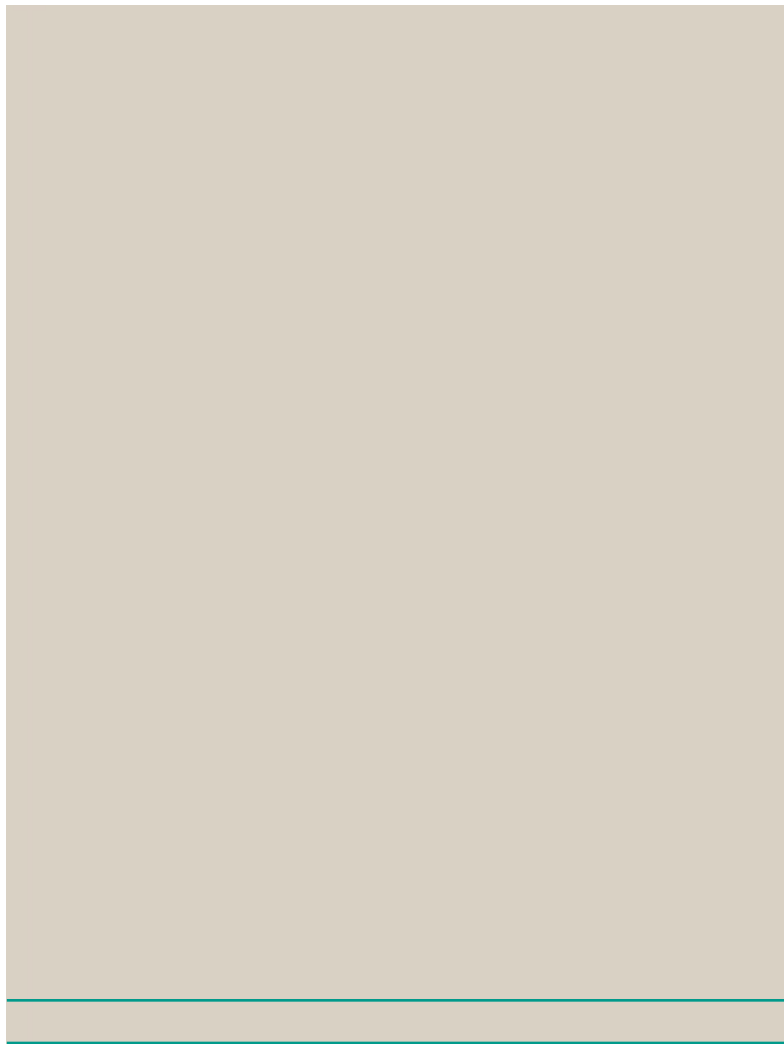
# Composição de peças

A GOL tem uma maneira própria de construir suas peças de comunicação visual. Os princípios básicos são totalmente visuais e independendem do tipo de suporte e de escalas de medida. A partir dela conseguimos manter uma grande consistência e unidade visual entre a variedade de formatos, mídias e volume de comunicação produzido pela marca. Facilita não só o dia-a-dia da criação, mas também a adaptação das peças para diferentes contextos.

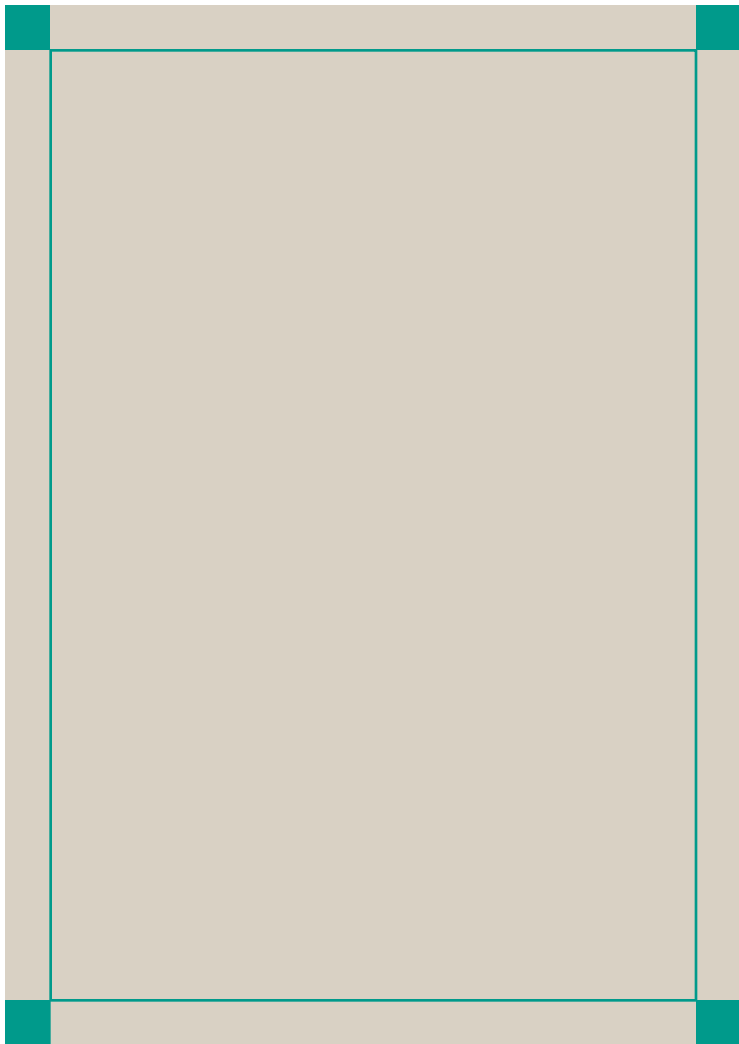
# Composição de peças

## Módulo

Maior medida da peça



Maior medida dividida por 25



Módulo base

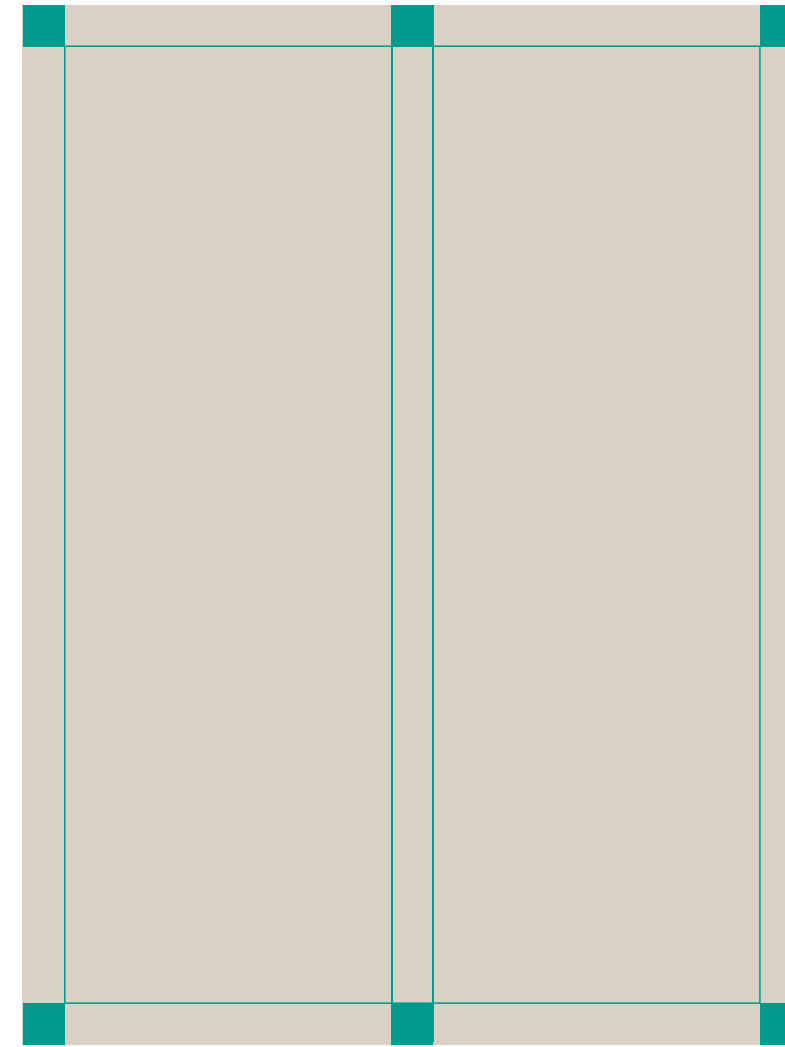
Para a construção de peças, o módulo base é a principal referência de tamanho e espaço da peça gráfica. Ele corresponde à menor medida da seguinte operação, que serve para formatos verticais e horizontais:

1. Divida a maior medida da peça por 25. Ou seja, se a peça tiver um formato vertical, você dividirá a dimensão da altura. Se a peça tiver um formato horizontal, você dividirá a dimensão da largura.

2. Faça um quadrado perfeito com a medida encontrada e esse será o seu módulo base. Ao posicionar os módulos nas extremidades, encontramos a margem da peça.

# Composição de peças

## Grid

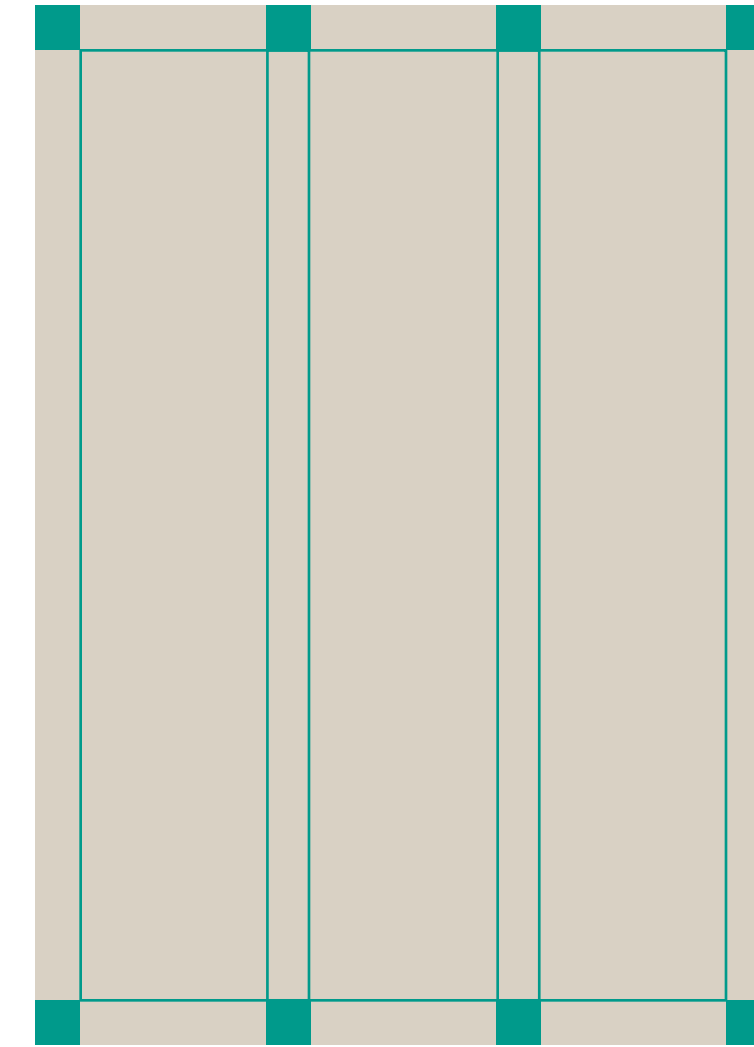


A construção de um grid é importante para termos clareza nas informações que serão comunicadas e para consistência da identidade visual da GOL.

Para construí-lo é simples. A colunagem se utiliza da mesma lógica do módulo base, podendo usar um sistema de 2 ou 3 colunas, tanto para peças horizontais, quanto verticais.

### **2 colunas**

Utilize um módulo base centralizado na peça para dividi-la em duas colunas iguais.



### **3 colunas**

Distribua quatro módulos horizontalmente na peça para encontrar 3 colunas de larguras idênticas.

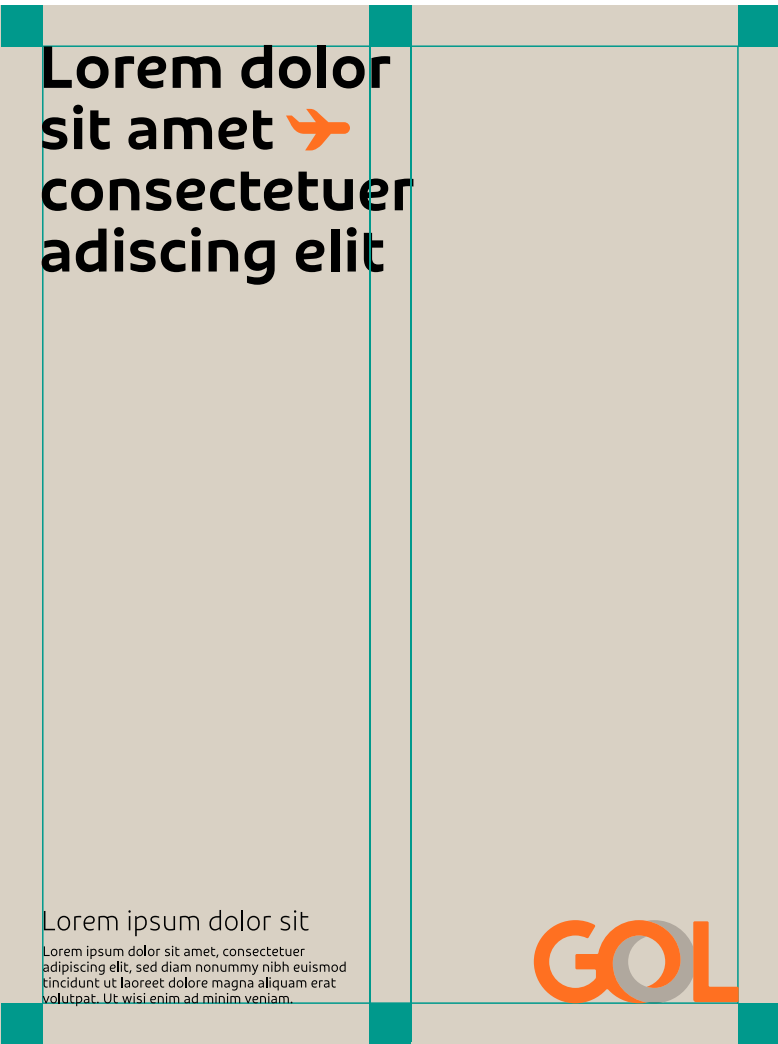
# Composição de peças

## Alinhamento



Inserimos os elementos da identidade visual sobre o grid da peça. Os elementos da identidade possuem comportamentos diferentes e devem ser respeitados para melhor resultado e consistência:

**Logo**  
Precisa estar posicionado em qualquer extremidade da peça, preferencialmente na base do lado direito, ou no topo do lado esquerdo. Quando o logo for o único elemento ou acompanhado apenas do grafismo, ele pode ser centralizado na peça.



**Textos e ícones**  
Sempre alinhados à esquerda e qualquer altura em uma coluna do grid. Ícones também podem estar inseridos dentro do título. Para textos corridos e subtítulos, tente não ocupar 100% da largura da peça, utilize no máximo 2 colunas em uma peça com grid de 3 colunas.



**Grafismos e ilustrações**  
Esses elementos tem um comportamento solto na peça, podendo ultrapassar inclusive a margem.

**Elementos de apoio**  
Selos e tabelas podem acompanhar o alinhamento dos textos ou se posicionar nas extremidades. Mapas e infográficos são elementos soltos, assim como grafismos e ilustrações.

# Composição de peças

## Dimensões



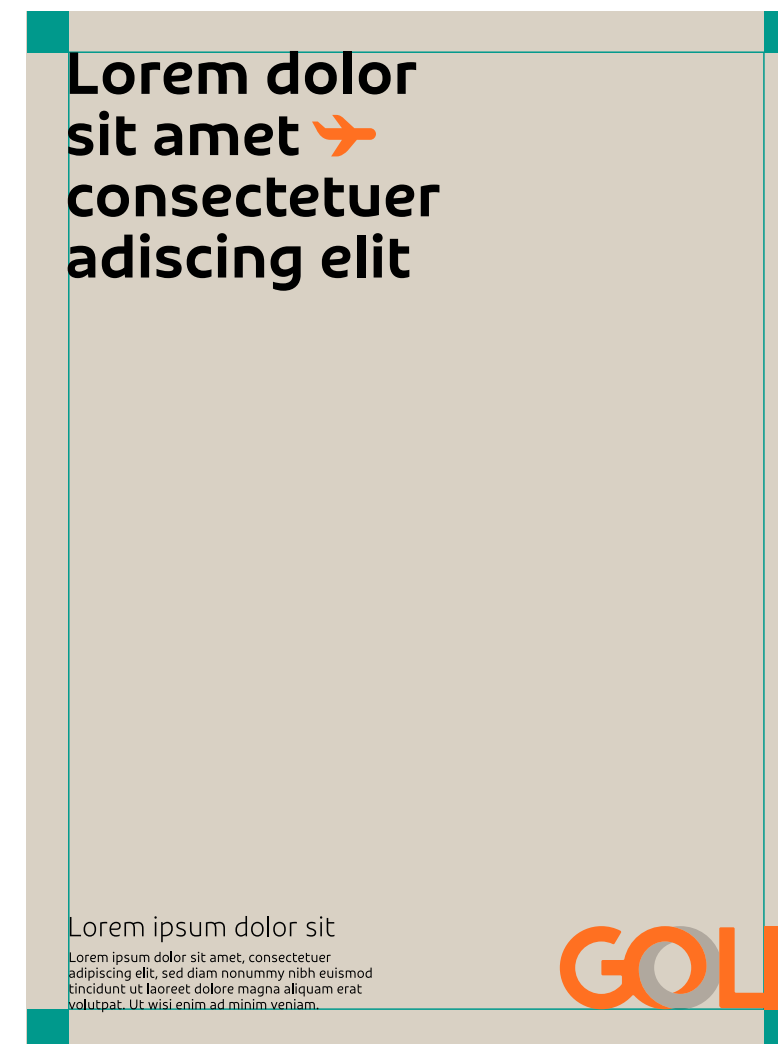
As dimensões de alguns elementos da peça possuem relação direta com o módulo base. Nas próximas páginas, mostramos as proporções corretas de cada elemento para que a peça seja construída com uma hierarquia visual correta e consistente.

As dimensões utilizadas são:  $\frac{1}{4}$  módulo,  $\frac{1}{2}$  módulo,  $\frac{3}{4}$  módulo, 1 módulo,  $1\frac{1}{2}$  módulo, 2 módulos e 3 módulos. Acima, exemplificamos com quadrados as diferenças de tamanhos com cores legenda para os exemplos das próximas páginas.



# Composição de peças

## Dimensão do logo



O logo possui preferencialmente 2 módulos de altura, dimensão exemplificada acima pelos retângulos laranjas. Ou seja, o logo precisa ter a altura com o dobro do módulo base e margem da peça posicionado em qualquer extremidade da peça.

Caso necessário, podemos reduzir até 1½ módulo ou aumentar até 3 módulos.



Em peças onde o logo de GOL é o único conteúdo, podemos utilizá-lo em qualquer tamanho, não ultrapassando a margem e respeitando sua dimensão mínima.

# Composição de peças

## Dimensões de textos



### 1 módulo

## Título

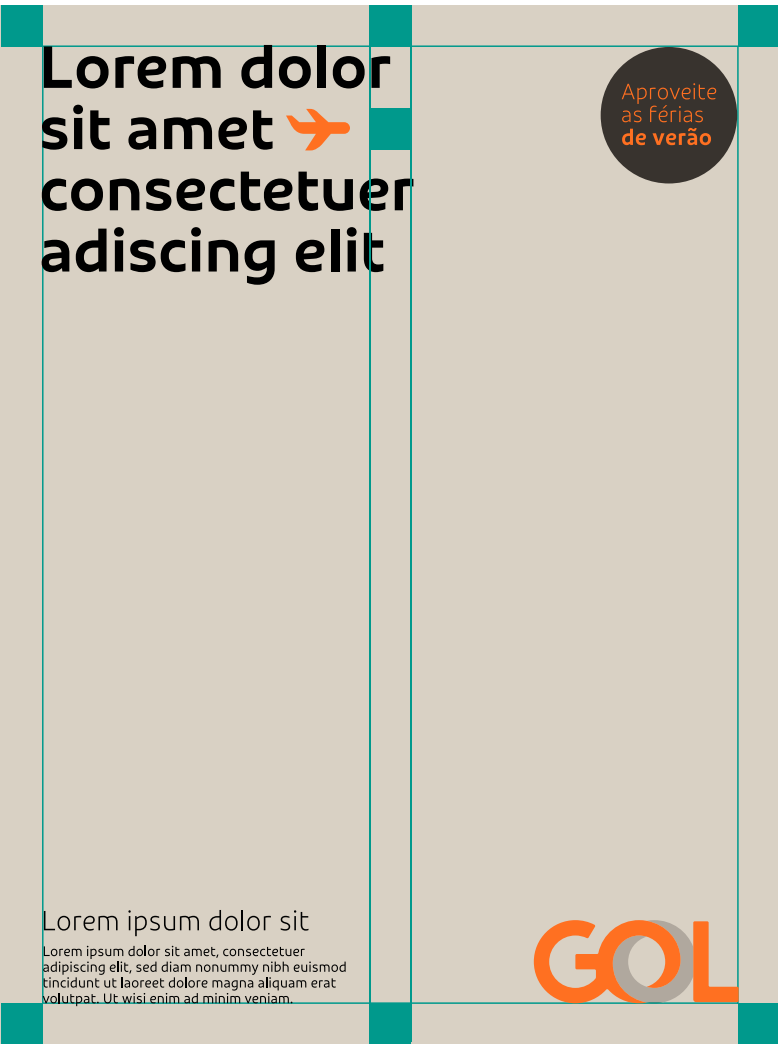
O **título** possui preferencialmente 1 módulo de altura da primeira letra maiúscula até o máximo que a peça permitir, sem ultrapassar a margem. Em casos com muito conteúdo, podemos reduzir até  $\frac{3}{4}$  módulo.

**Textos corridos** são utilizados em um tamanho pequeno ideal para leitura da peça em questão. Para peças impressas que são lidas de perto, recomenda-se o uso de 8pt até 10pt. Quando lidas de longe, utilize entre  $\frac{1}{2}$  e  $\frac{3}{4}$  de módulo de altura da primeira letra maiúscula. Para peças digitais, entre 12px à 16px.

**Subtítulos e textos acessórios** possuem no mínimo o mesmo tamanho do texto corrido da peça e no máximo metade do tamanho do título.

# Composição de peças

## Dimensões de outros elementos



**Ícones** podem ser inseridos entre os textos, possuindo a mesma altura. Quando utilizado fora dos textos, deve possuir no máximo a mesma altura do título. Caso necessite utilizar em um formato maior, priorize o uso de ilustrações.

**Grafismos, ilustrações e elementos de apoio** não possuem relação com módulos, podendo ter as dimensões que melhor compor a peça.

# Composição de peças

## Fotografia



Aplicamos a fotografia preferencialmente em todo o fundo da peça. Para peças editoriais ou para aplicar o logo tridimensional com fotos, podemos utilizar uma moldura sobre a estrutura do grid.



A moldura deve ter a mesma distância da margem da peça. Essa mesma distância, deve ser aplicada como margem interna para o conteúdo de dentro dessa moldura e margem externa para o conteúdo fora dessa moldura.



1 dos lados da moldura ultrapassa a margem e encosta no limite da peça. 1 outro lado tem altura ou largura livre para reservar um espaço maior para conteúdo.



A moldura pode ultrapassar a margem de qualquer lado da peça, desde que um lado apenas.



# Composição de peças

## Cores



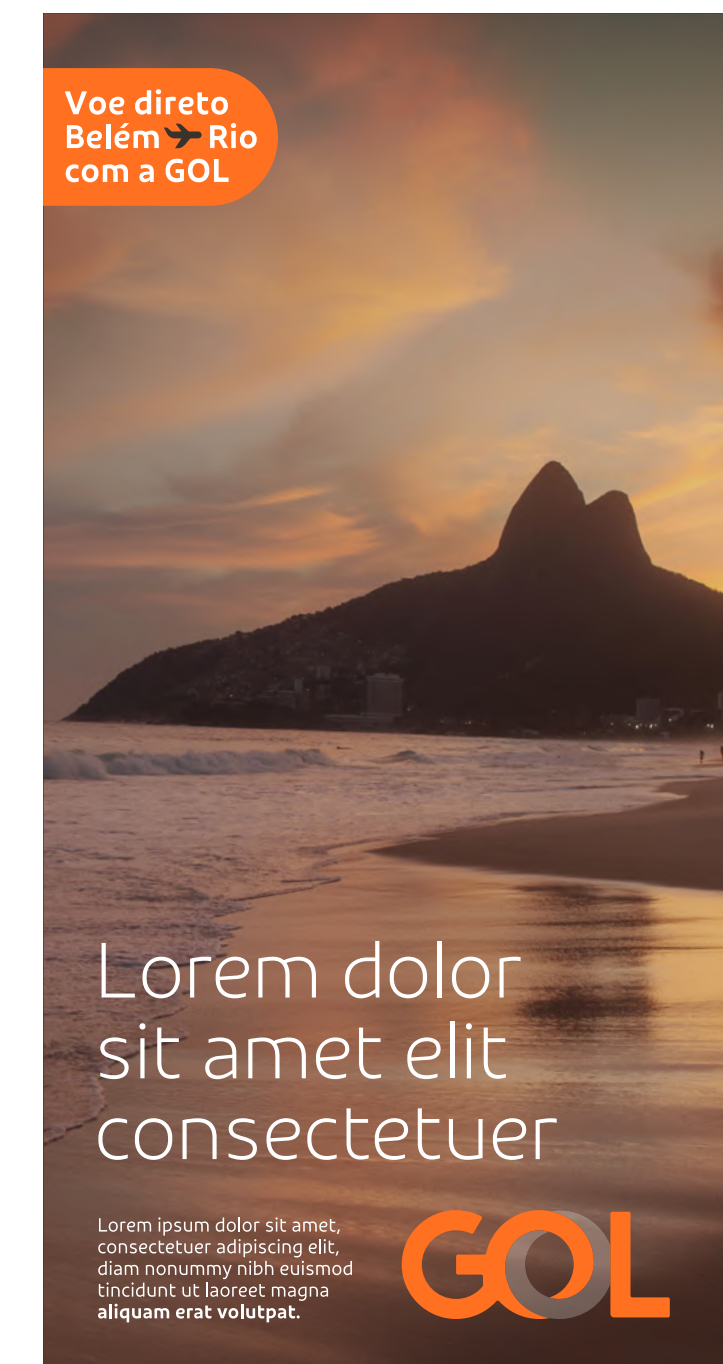
Devemos ter maior presença da nossa paleta primária em todas as peças. Para isso, utilizamos o laranja ou os nossos cinzas como cor de fundo. Veja no capítulo de cores como combinar nossas cores para comunicar para públicos diferentes.



Para os nossos textos priorizamos sempre o contraste, utilizando apenas as cores branca, preta, grafite e laranja. Além de escolher a cor com maior contraste para o título, podemos utilizar o laranja como cor de destaque de algumas palavras.



Cores secundárias devem entrar apenas em ícones, ilustrações, grafismos e elementos de apoio. Utilize uma ou duas cores secundárias para contrastar com a predominância da nossa paleta primária.



Para peças fotográficas, priorizamos o uso da paleta primária em todos os elementos para mantermos a presença do laranja como nossa cor de marca.



# Composição de peças

## Cores em peças temáticas



Quando a GOL comunica temas específicos, como, por exemplo, Outubro Rosa e Brasil na Copa do Mundo, nunca alteramos a cor ou forma do logo, mas podemos fazer adaptações no universo visual.

Nosso principal recurso é utilizar fotografias que representem o tema e/ou alterar a predominância das cores da peça, utilizando nossas cores secundárias. Devemos evitar ao máximo utilizar cores que não estão na nossa paleta primária e secundária.

Em casos específicos que precisamos comunicar um tema e o conteúdo da peça é apenas o nosso logo, é preferencial alterar a cor de fundo e utilizar a versão do logo que garanta contraste suficiente. Se o uso de apenas uma cor de fundo ainda não for o suficiente, podemos criar formas simples que simbolizem o tema.

# Composição de peças

## Adaptações para formatos extremos



Quando a peça possui a proporção largura:altura com diferença maior que 5:1 ou 3:10 já passa a ser considerada uma peça de formato extremo.

Aqui, as mesmas regras de construção se aplicam, porém, após encontrar a dimensão do módulo base, podemos aplicar  $\frac{1}{2}$  módulo para a margem, e se ainda não for suficiente, podemos reduzir até  $\frac{1}{4}$ .

Quando o título e logo não conseguirem possuir suas dimensões mínimas descritas na página anterior, utilizamos o maior tamanho possível desses elementos sem ultrapassar a margem da peça.

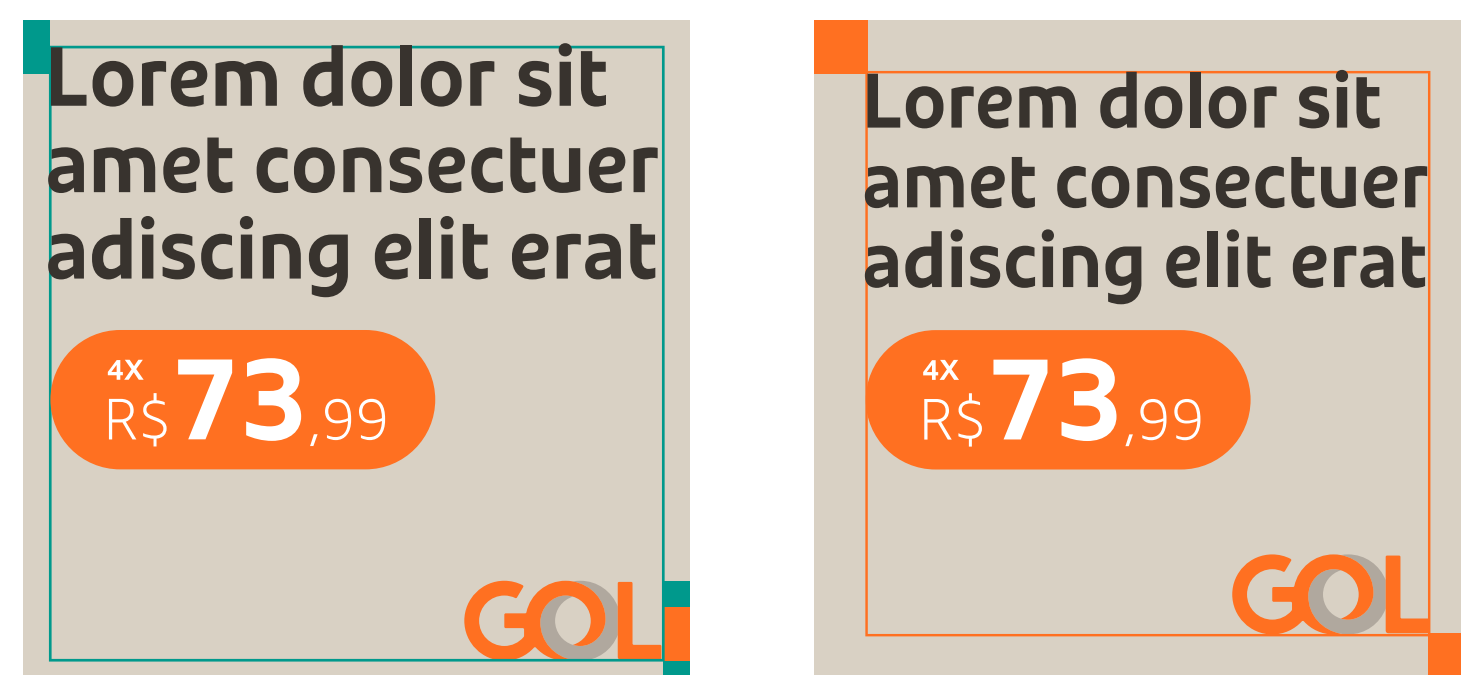
Se o logo em 2 módulos estiver quase com a altura útil da peça, podemos aumentar até ocupar toda a área sem ultrapassar a margem, ou simplesmente centralizar verticalmente, como o caso do banner acima.



# Composição de peças

## Adaptações para peças pequenas

Banner digital 250x250px



Em peças pequenas, como, por exemplo, pequenos formatos de banners digitais, é recomendado utilizar o limite máximo de todos os elementos. Para esses casos, podemos dobrar o tamanho da margem, utilizando 2 módulos.

Em casos de espaços muito reduzidos, como microbanner, também dobramos a margem, e o logo passa a ter o comportamento solto, podendo centralizá-lo na peça e possuir o melhor tamanho para sua visualização.

Microbanner 88x31px

Voe GOL

Margem com 1 módulo e logo com 3 módulos.

Voe **GOL**

Margem com 2 módulos e logo com comportamento solto. Lembrando que isso só deve acontecer em espaços muito reduzidos.

# Composição de peças

## Adaptações para informações legais

Se temos um volume de informações legais obrigatórias que extrapolam muito o volume de texto preferencial da peça, aplicamos uma tarja branca, ao final da peça, no menor tamanho de texto legível indicado para a mídia em questão. Utilize ½ módulo de margem para a tarja, independente da margem da peça. Podemos aplicar as informações legais sobre os fundos coloridos, caso não polua a peça, sem a necessidade da tarja branca.

Esta é uma maneira de mantermos nossa comunicação leve, sem dificultar a legibilidade da informação.



4X  
R\$ 73,99

Lorem dolor  
sit amet elit  
consectetuer

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer  
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh  
euismod tincidunt ut laoreet dolore magna  
aliquam erat volutpat.

voegol.com.br

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo.

Lorem dolor  
sit amet elit  
consectetuer

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer  
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh  
euismod tincidunt ut laoreet dolore magna  
aliquam erat volutpat.

4X  
R\$ 82,99

voegol.com.br



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo.



# Composição de peças

## Adaptações para área útil

Podemos ajustar a margem do conteúdo para que ele se comporte corretamente de acordo com a área útil da peça. Essas adaptações devem ser feitas apenas para margens que são maiores ao módulo base.

Esses ajustes podem acontecer por várias razões, por exemplo: área mínima de segurança para refile ou registro, área segura para cortes diversos de vídeo e peças emolduradas.

Dependendo da proporção do ajuste podemos fazê-lo de duas formas:

**Adequar à área mínima indicada para margem.**  
A área mínima de segurança for muito próxima da proporção da margem original da peça.

 **Margem mínima**



**Construir o conteúdo a partir da área útil disponível.**  
Quando há uma área morta, ou de risco, que deva ser descontada da peça.

 **Área indisponível**



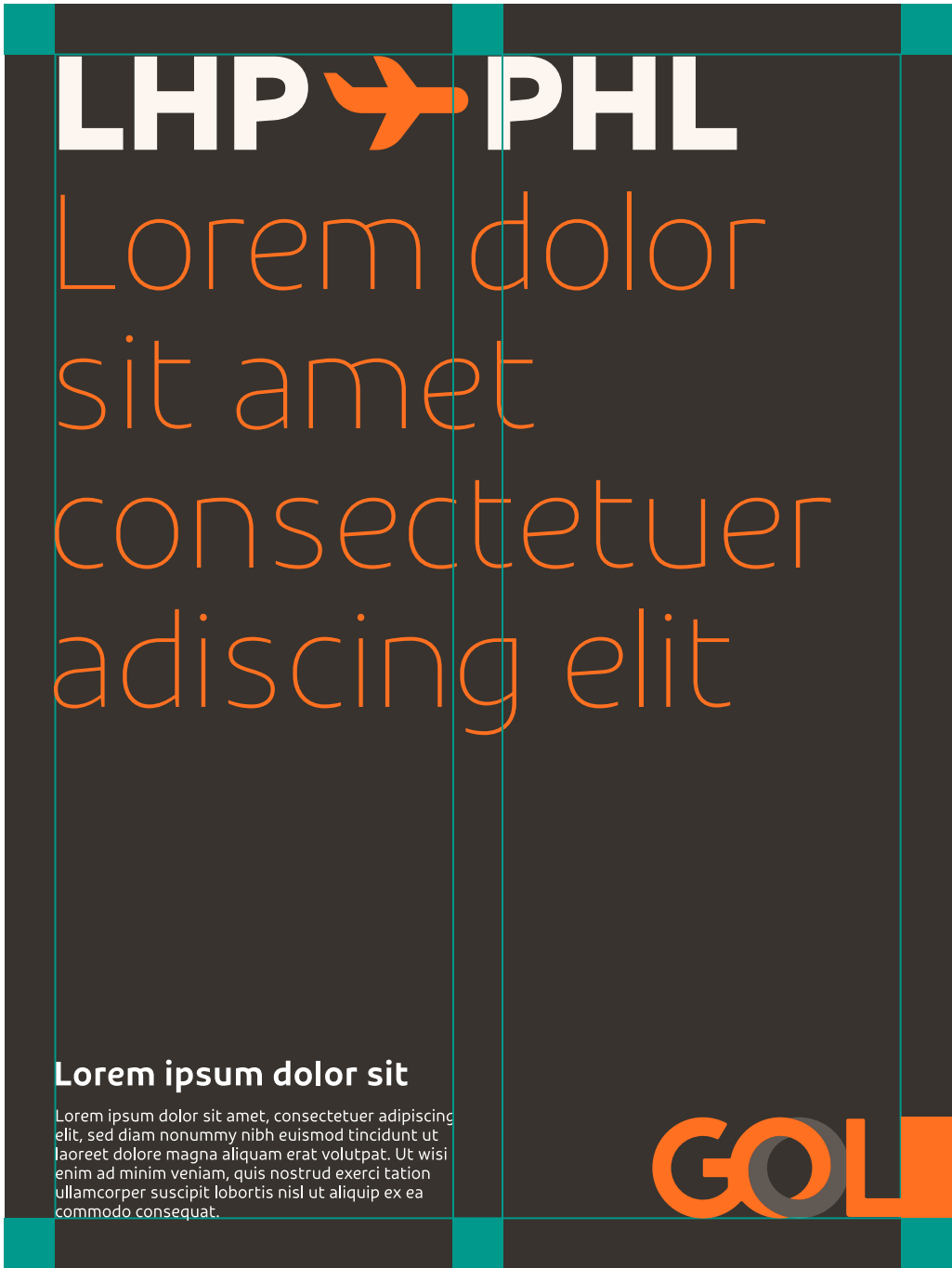


# Composição de peças

## Exemplos verticais



1x2 (ex: folder e banner digital)



3x4 (ex: cartaz ou anúncio)

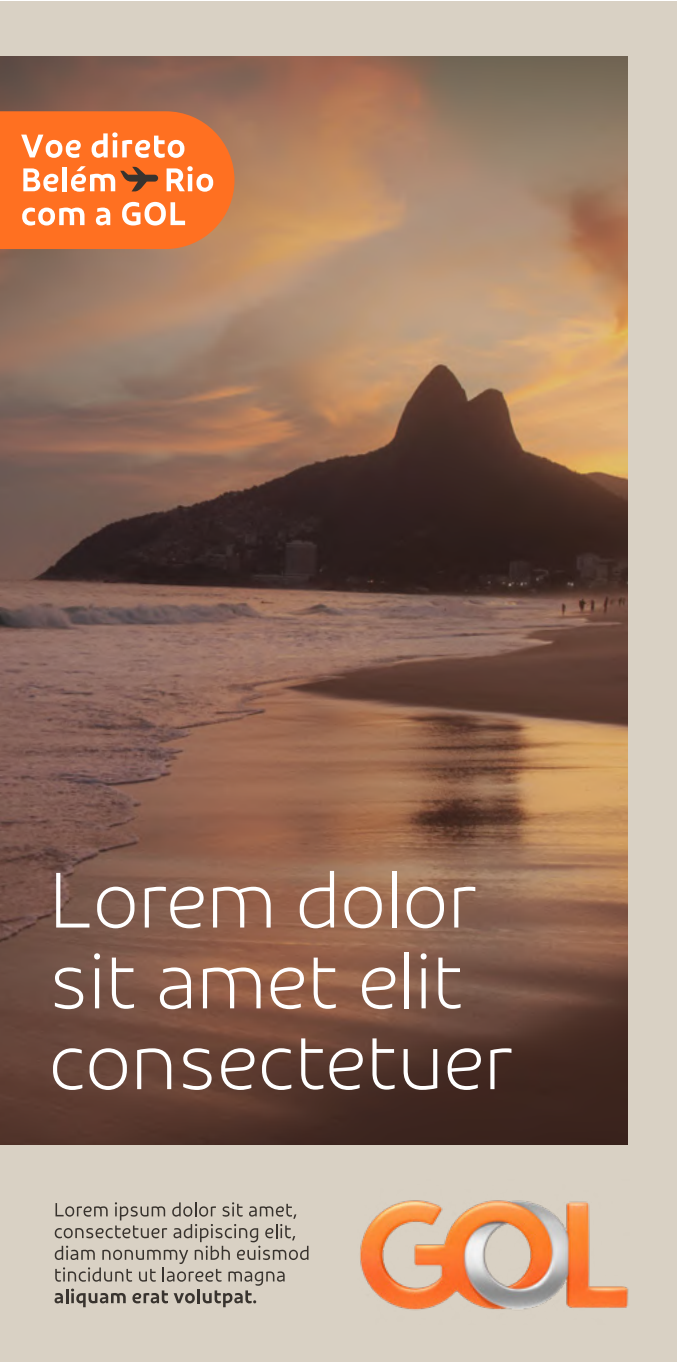
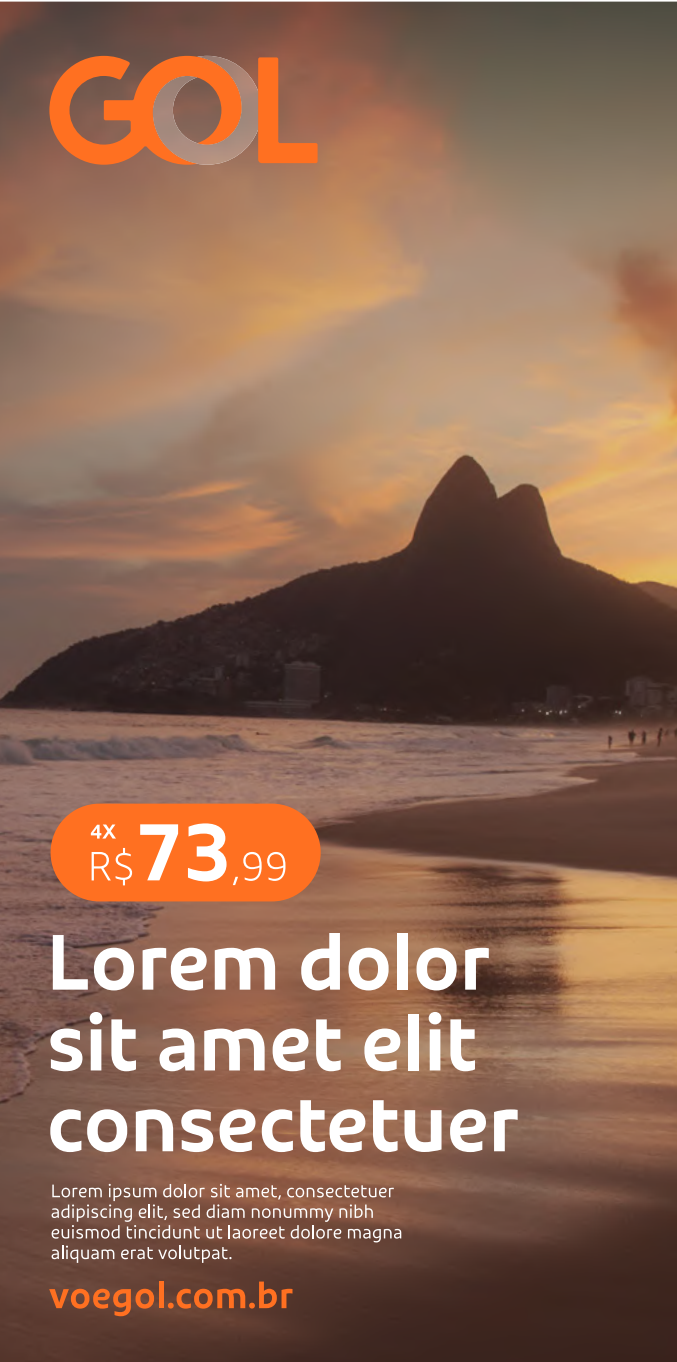


4x5

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.

# Composição de peças

## Exemplos verticais



Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.

1x2 (ex: folder e banner digital)

3x4 (ex: cartaz ou anúncio)

4x5



# Composição de peças

## Exemplos horizontais



5:3 (ex. aprox.: frontlight)



2:1 (ex. aprox.: busdoor)

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



9x3 (ex: outdoor)

# Composição de peças

## Exemplos horizontais



5:3 (ex. aprox.: frontlight)



2:1 (ex. aprox.: busdoor)

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



9x3 (ex: outdoor)



# Composição de peças

## Exemplos mistos



2 formatos 3x4 (ex: anúncio página dupla)



2 formatos 1x2 (ex: páginas internas de folder)

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



# Composição de peças

## Exemplos mistos



2 formatos 3x4 (ex: anúncio página dupla)



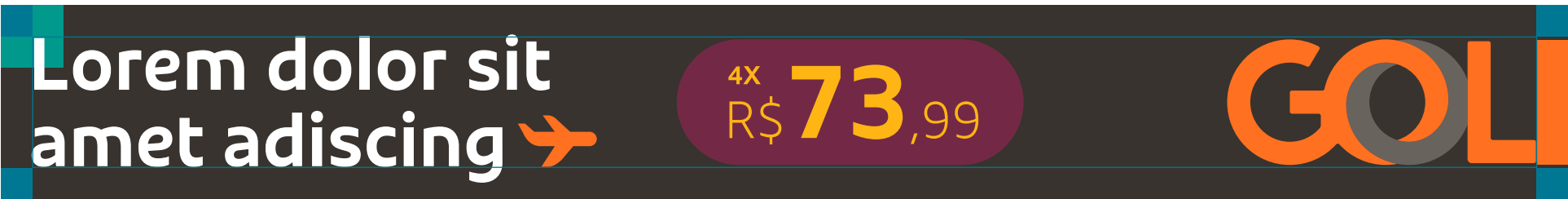
2 formatos 1x2 (ex: páginas internas de folder)

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



# Composição de peças

## Exemplos extremos



Superbanner



Placa de publicidade

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



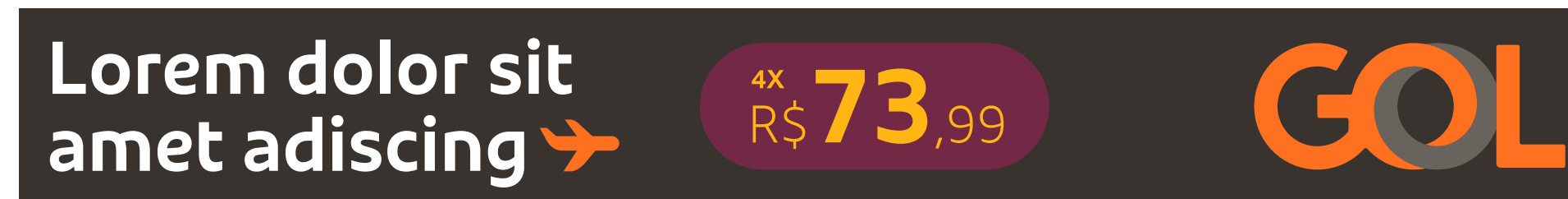
Skyscraper



Empena

# Composição de peças

## Exemplos extremos



Superbanner

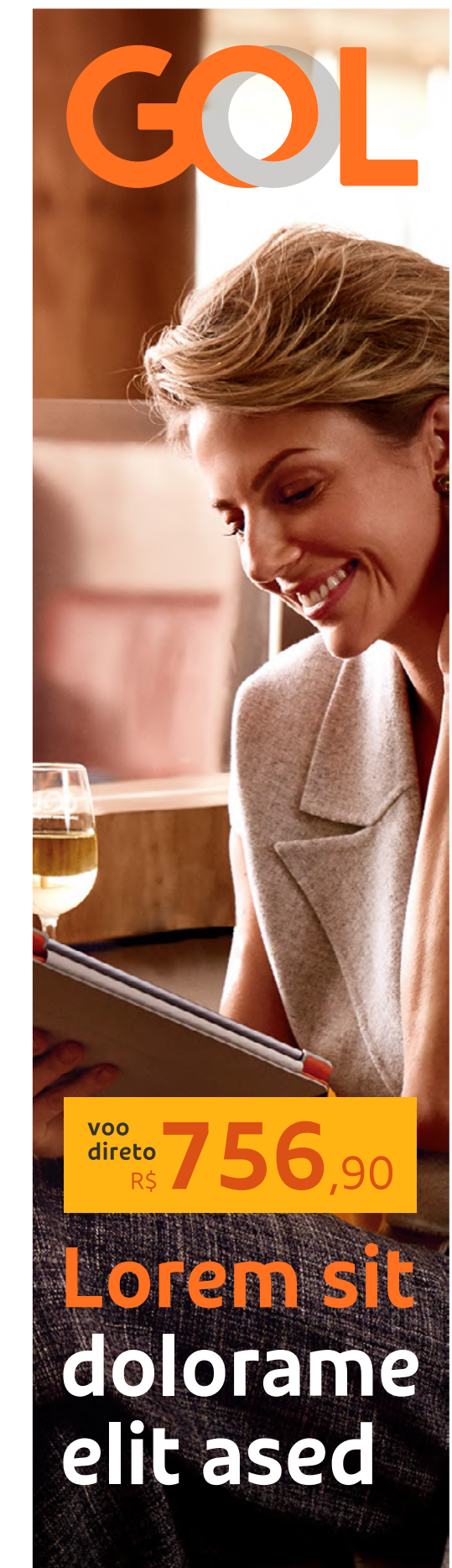


Placa de publicidade

Esses e outros exemplos estão editáveis no arquivo grid dos originais eletrônicos e você pode utilizá-los como base.



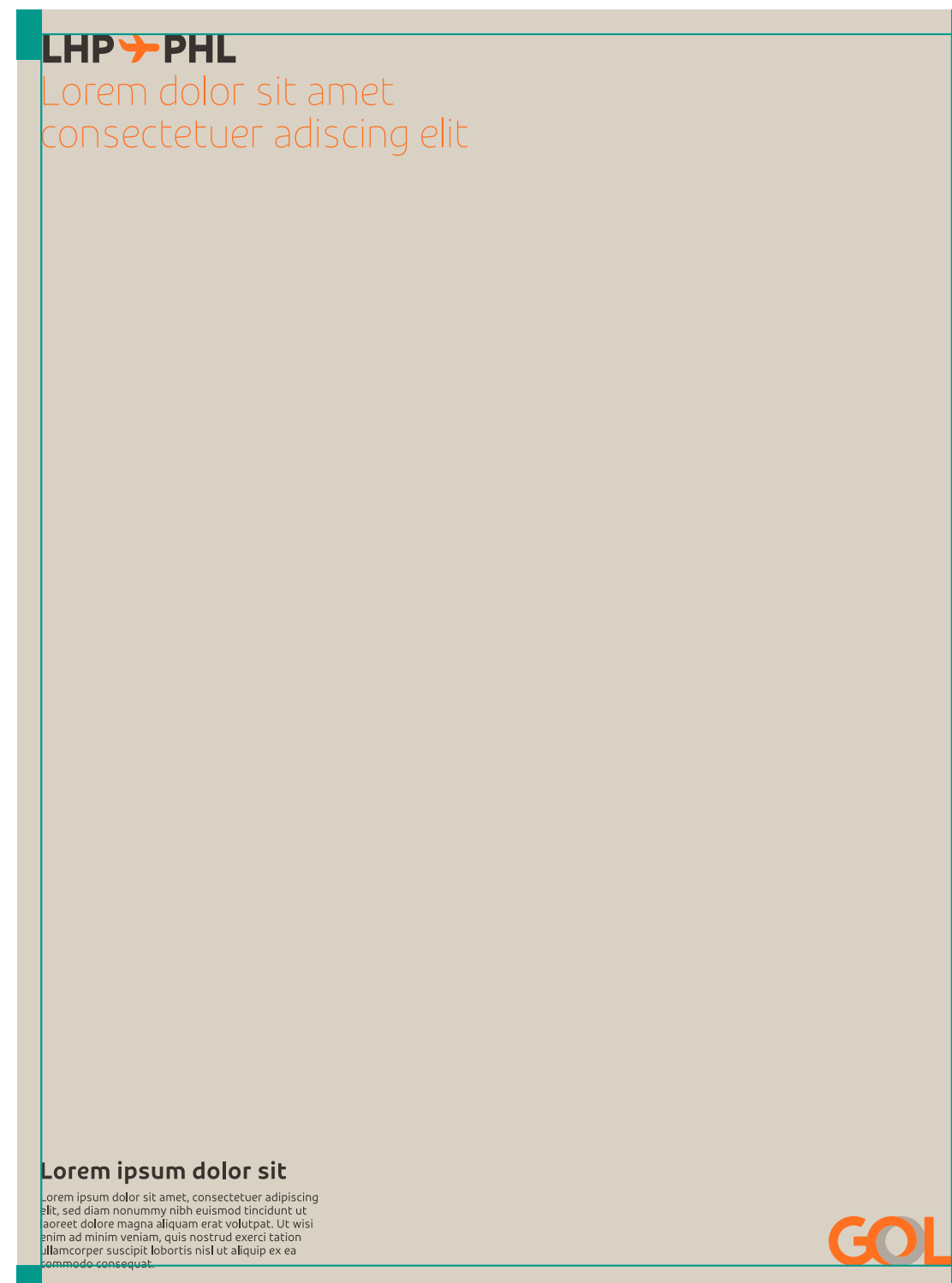
Skyscraper



Empena

# Composição de peças

## Usos indevidos



Cuidado ao calcular o módulo.  
Se errarmos o tamanho do  
módulo base, comprometemos  
toda a diagramação da peça.



Divida a maior distância da peça por 25. Um  
quadrado perfeito com o valor dessa divisão  
será o módulo base que é referência para as  
dimensões das informações da peça.

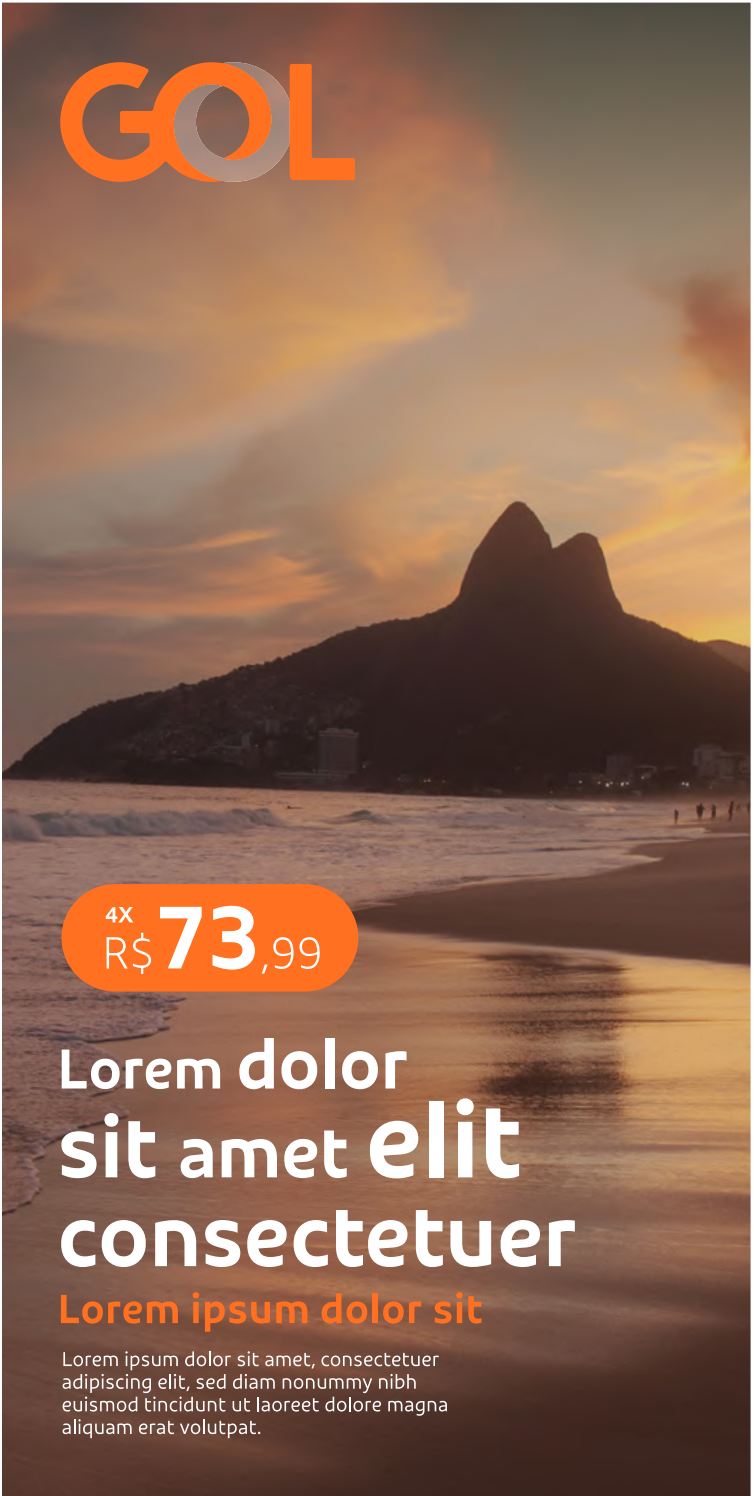


# Composição de peças

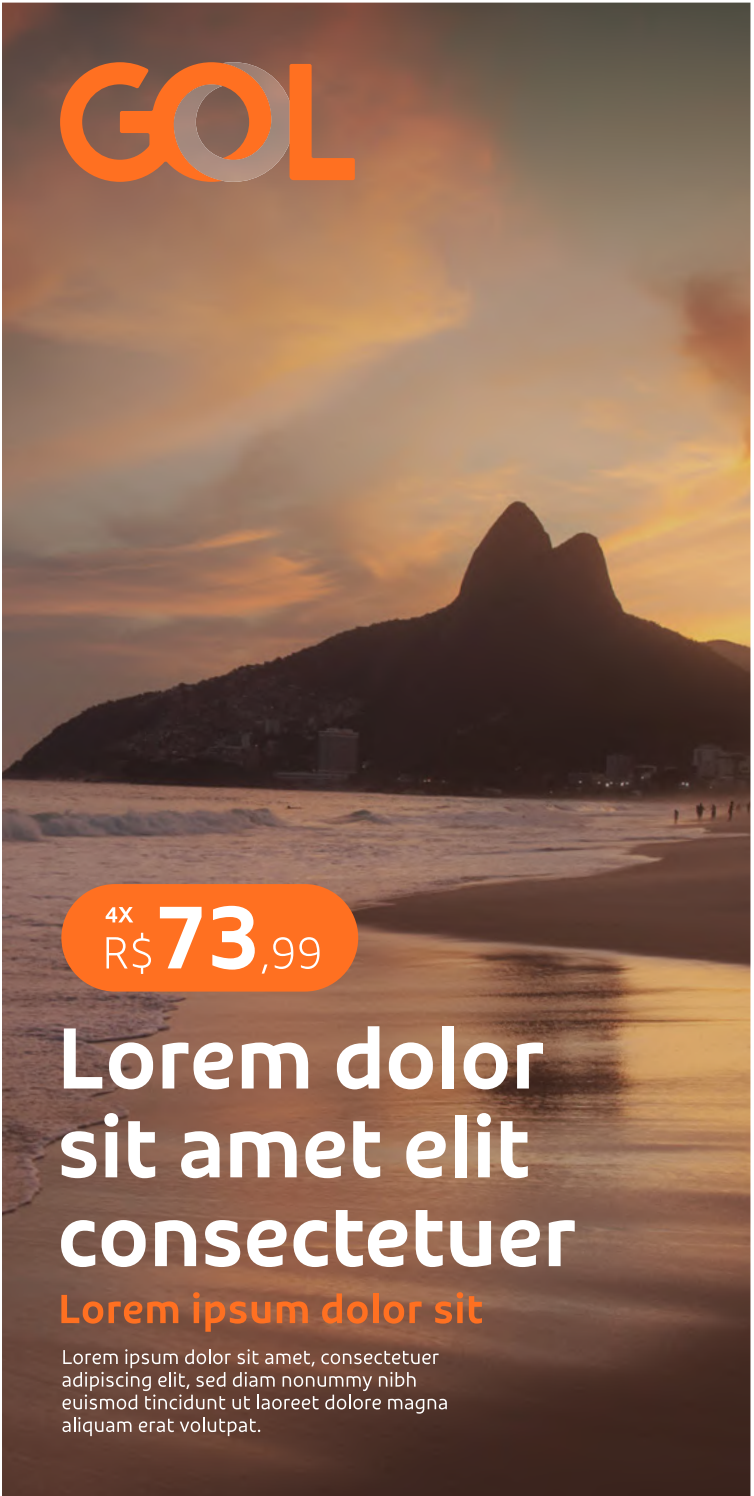
## Usos indevidos



Nunca desrespeite as medidas mínimas e máximas de cada elemento. Ao desrespeitá-las, podemos ter problemas de hierarquia de informação.



Nunca utilize mais de um corpo de fonte no mesmo parágrafo.





# Composição de peças

## Usos indevidos



Nunca desrespeite o grid.  
Quando não alinhamos todos os elementos entre si, complicamos a leitura do nosso conteúdo.



Não faça diversos grupos de conteúdo distantes entre eles.



Agrupe alguns conteúdos para facilitar a leitura da peça.  
Ao distanciar uma informação da outra, opte por distâncias maiores.



# Composição de peças

## Usos indevidos



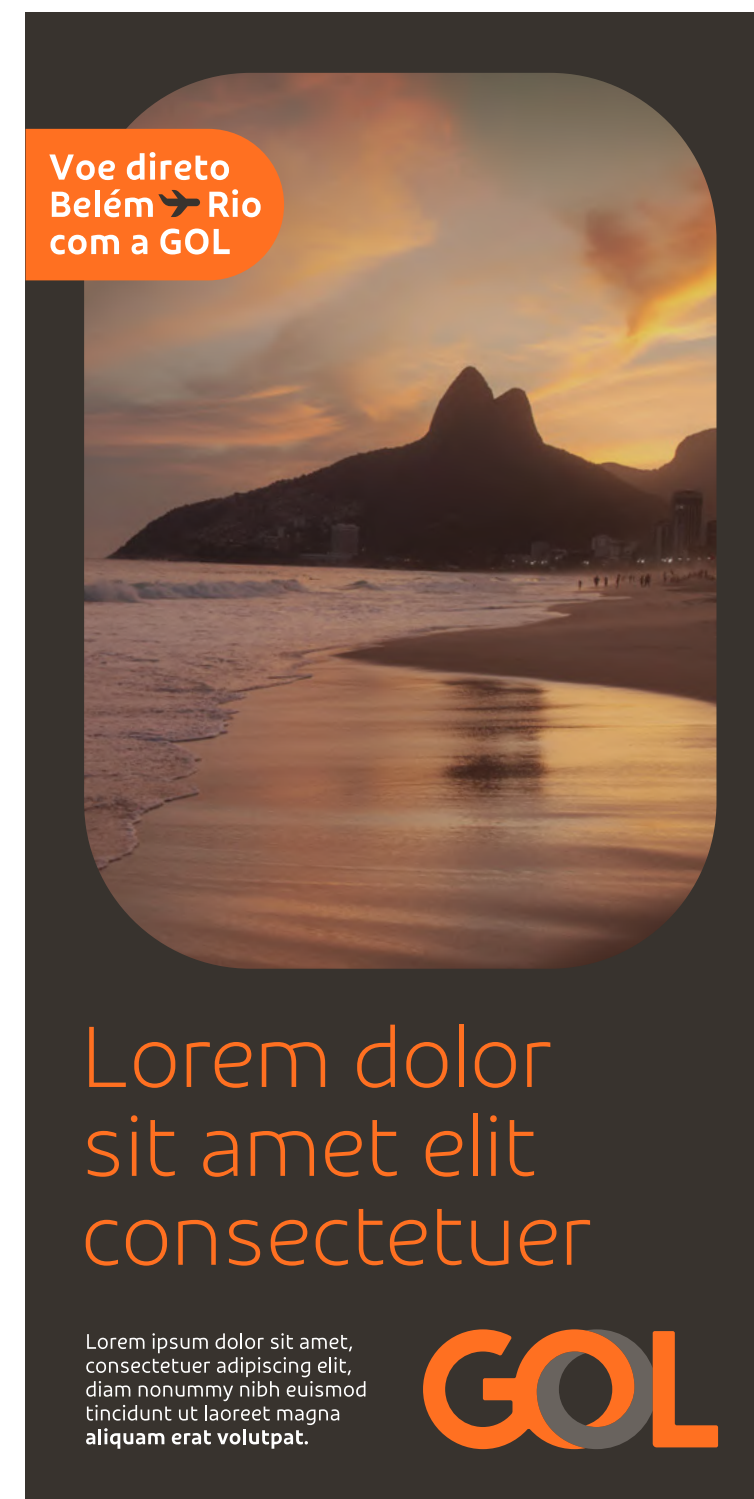
Quando temos mais de um grupo de conteúdo distribuído pelo grid, não devemos desorganizar as informações verticalmente.



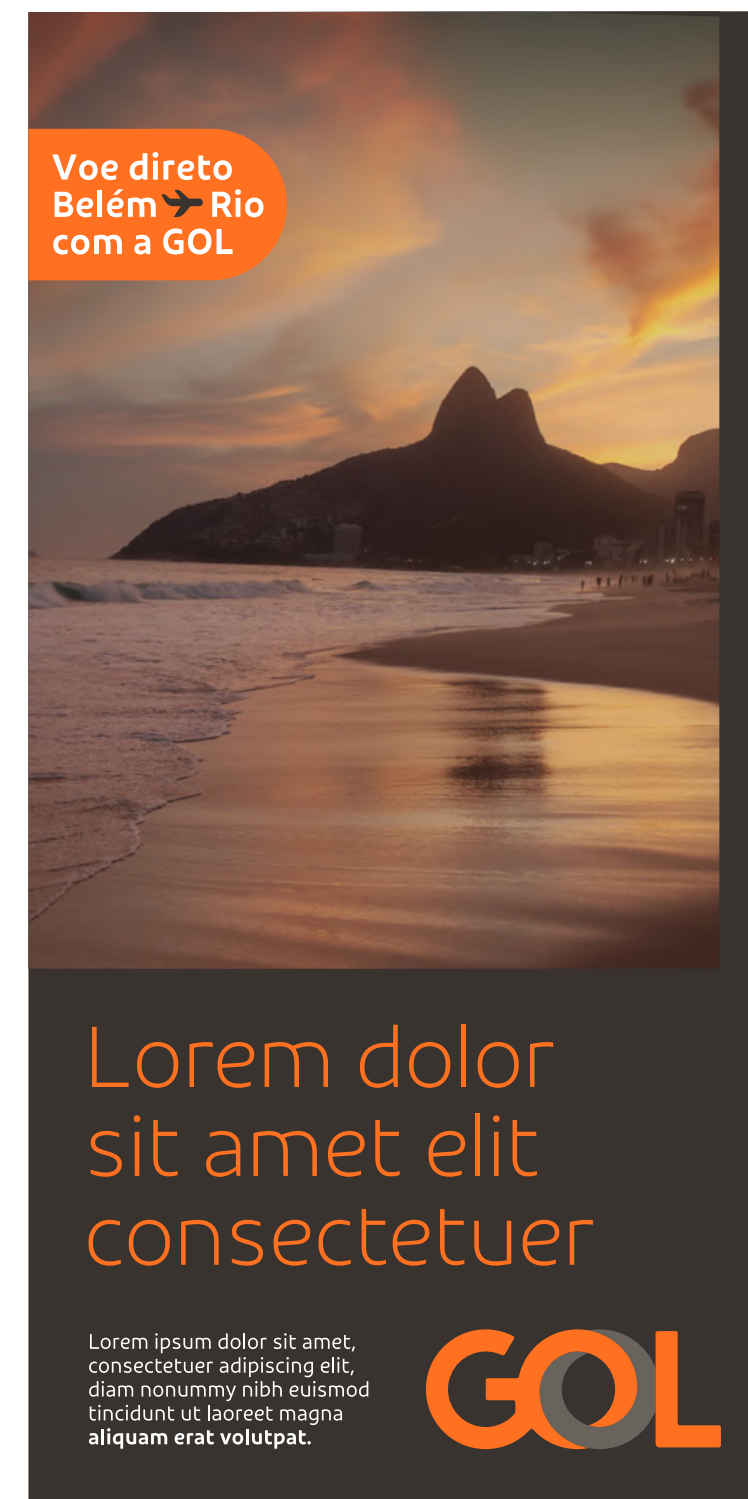
Sempre alinhe uma informação em relação a outra informação da peça. Ao aplicar as informações no grid, já resolvemos o alinhamento horizontal, porém, devemos ter bom senso para alinhar o conteúdo verticalmente, seja pelo topo ou pela base da principal informação.

# Composição de peças

## Usos indevidos



Nunca criamos molduras com formas que não retangulares. Inclusive não fazemos essas máscaras com círculos.



A moldura não pode ultrapassar a margem em dois ou mais lados ao mesmo tempo.



Não podemos ultrapassar elementos pela moldura que não sejam selos e boxes.



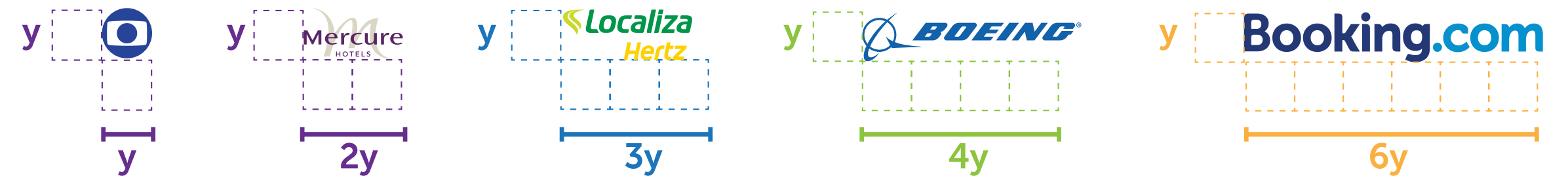


# Cobrand

Orientações de como trabalhar com outras  
marcas juntamente com a identidade visual GOL.



# Cobrand Assinaturas conjuntas



Para a construção de assinaturas conjuntas, os logos dos parceiros sempre serão medidos com relação à altura do logo de GOL.

Para saber o tamanho de um logo parceiro deve-se medir a sua altura. Essa medida é equivalente a Y. A quantidade de vezes que Y se repete dentro da largura desse logo define sua redução em comparação com o de GOL.

Para logos parceiros com 1Y de largura, sua altura deve ser 85% da altura do logo de GOL (tamanho máximo que um logo parceiro pode ter).  
Para 2Y de largura, do logo parceiro, 80% da altura do logo de GOL.  
Para 3Y de largura do logo parceiro, 75% da altura do logo de GOL e assim em diante. O tamanho mínimo da altura de um logo parceiro deve ser 55% da altura do logo de GOL.

# Cobrand

## Assinaturas conjuntas



Para melhor legibilidade dos logos,  
deve-se respeitar as regras de espaçamento.

A largura do logo de GOL é X.  
A distância dele para os outros logos deve  
ser  $X/2$  e a distância entre os logos parceiros  
deve ser  $X/4$ .

Todos os logos devem ficar centralizados  
com o logo de GOL de acordo com o seu centro  
ótico. Compensações podem ser feitas para  
melhor composição.



# Cobrand

## Assinaturas conjuntas

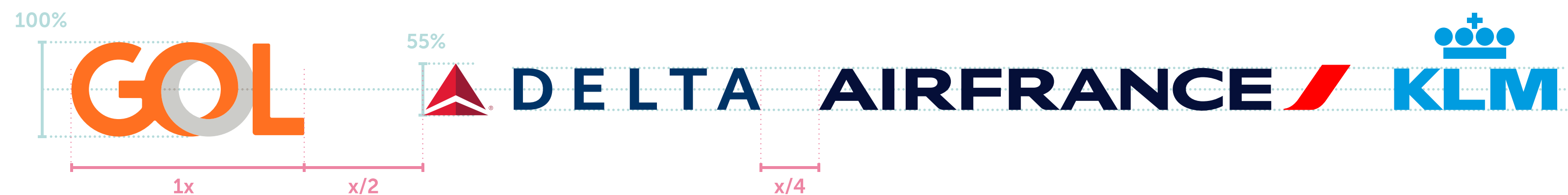
Os logos podem ficar disponibilizados de duas formas, tanto do lado direito quanto esquerdo do logo de GOL. A posição deles dependerá da melhor visibilidade para o logo de GOL,

sendo sempre prioridade. Os logos parceiros podem ficar tanto ao lado quanto separados do logo de GOL em alguma extremidade, sempre seguindo as regras de tamanho e espaçamento mínimo citadas anteriormente.





# Cobrand Parceiras



Para a assinatura de companhias aéreas parceiras, adota-se as mesmas regras, com algumas exceções específicas. O logo da Delta deve aparecer centralizado verticalmente com 55% de altura e os logotipos das outras parceiras devem seguir a mesma altura do logotipo Delta, ignorando a dimensão dos símbolos. O espaçamento entre Delta e AirFrance é separado por  $x/4$ , porém, AirFrance e KLM devem seguir esse espaçamento padrão estipulado por terceiros.



# Cobrand

## Parceiras



Quando o logo de SkyTeam é adicionado, o logo de GOL obrigatoriamente deve assinar ao lado direito, ou em uma outra extremidade da peça. SkyTeam deve estar centralizado verticalmente e possuir 85% de altura. É acompanhado de uma barra à esquerda de 120% de altura em relação ao logo de GOL com medidas exatas de espaçamentos como no exemplo acima.

# Cobrand

## Parceiras



Quando o logo de SkyTeam é adicionado, o logo de GOL obrigatoriamente deve assinar ao lado direito, ou em uma outra extremidade da peça. SkyTeam deve estar centralizado verticalmente e possuir 85% de altura. É acompanhado de uma barra à esquerda de 120% de altura em relação ao logo de GOL com medidas exatas de espaçamentos como no exemplo acima.

# Cobrand

## Parceiras



A versão vertical existe para se adequar melhor a formatos de peças mais restritos. Todas as regras mantêm-se a mesma, porém, alinhamos todos os logos à esquerda, com o logo de GOL possuindo a sua altura de distância em relação as marcas parceiras, e entre as marcas parceiras, 50% de espaçamento, com a KLM possuindo uma leve compensação.



Quando SkyTeam está presente, os logos são alinhados pela direita, com a barra expandindo verticalmente até as extremidades dos logos das parceiras. GOL precisa ter no mínimo sua altura de distância, podendo ser separados em qualquer extremidade da peça.

# Cobrand

## Parceiras



A versão vertical existe para se adequar melhor a formatos de peças mais restritos. Todas as regras mantêm-se a mesma, porém, alinhamos todos os logos à esquerda, com o logo de GOL possuindo a sua altura de distância em relação as marcas parceiras, e entre as marcas parceiras, 50% de espaçamento, com a KLM possuindo uma leve compensação.



Quando SkyTeam está presente, os logos são alinhados pela direita, com a barra expandindo verticalmente até as extremidades dos logos das parceiras. GOL precisa ter no mínimo sua altura de distância, podendo ser separados em qualquer extremidade da peça.



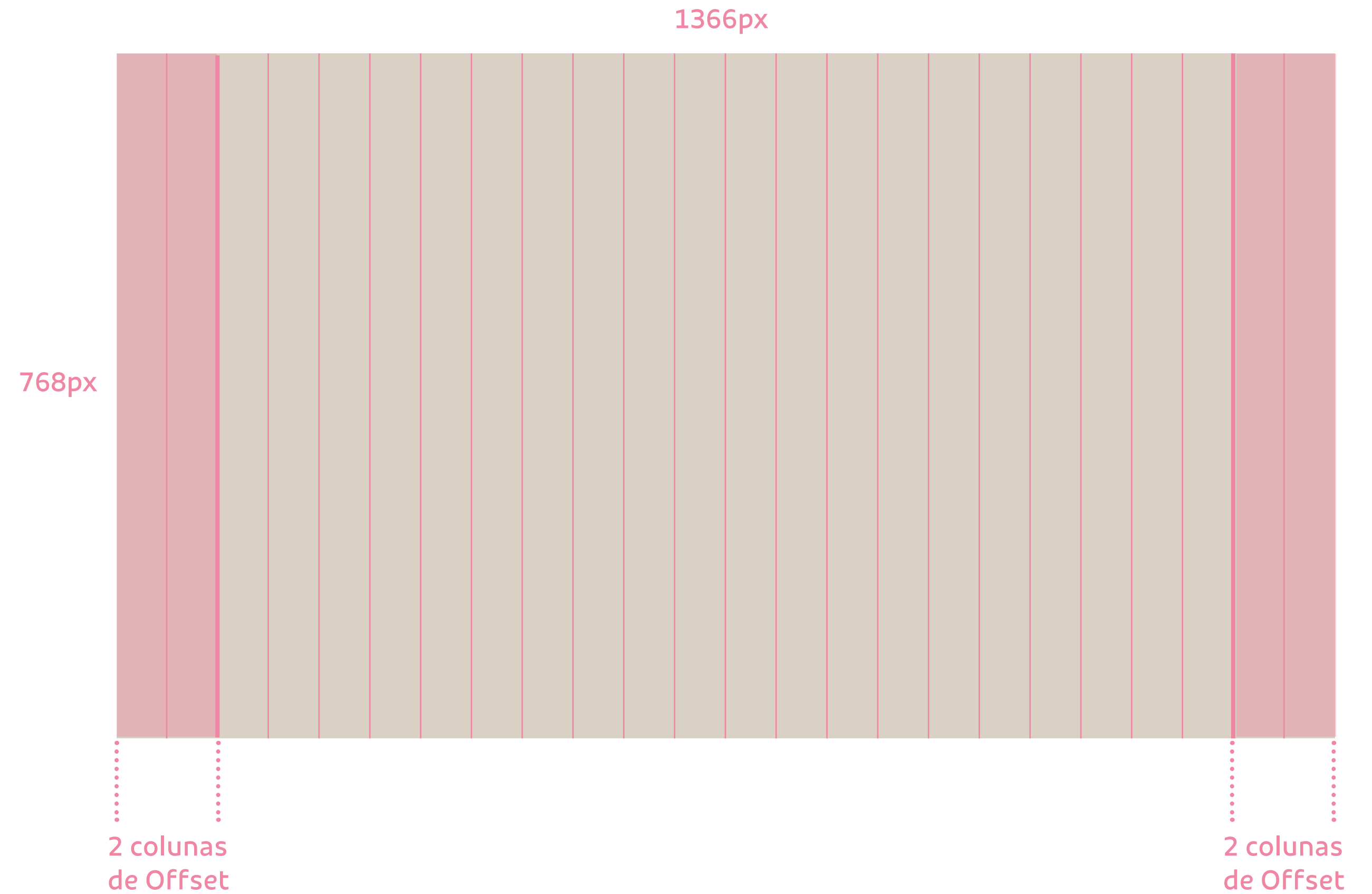


# Orientações para interface

As regras básicas para quaisquer tipos de interface são as mesmas que utilizamos em meios impressos ou peças estáticas, acrescidas de outras possibilidades específicas para essas situações e variações dos elementos visuais.

# Orientações para interface

## Grid para desktop

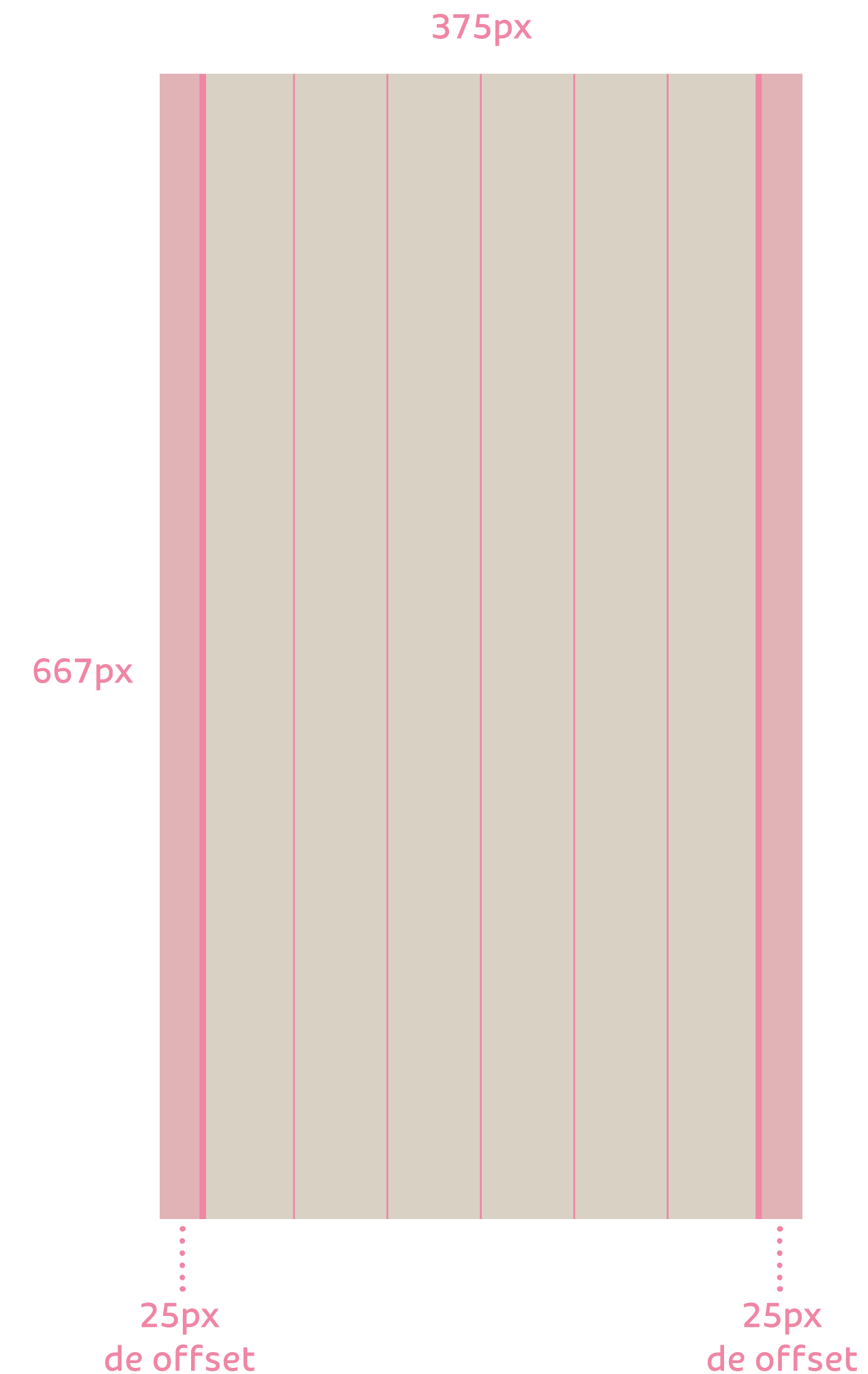


As telas para desktop são desenhadas no padrão 1366x768px e em 24 colunas sem gutter, sempre tendo um offset de 2 colunas para cada lado. As telas desk serão adaptadas diretamente no código de 1366px até 1920px de largura.

# Orientações para interface

## Grid para mobile

As telas para mobile são desenhadas no padrão de proporção do iPhone 6 (375x667px) com 6 colunas sem gutter e com offset de 25px para cada lado. As telas desktop serão adaptadas diretamente no código de 375px até 1024px de largura que irá servir tanto para mobile quanto para tablet.





# Orientações para interface

## Cores primárias

Em interfaces, nossas cores sofrem pequenas alterações para maior acessibilidade. Portanto, na criação de qualquer interface, utilize os hexadecimais aqui descritos.

**Laranja**  
**#FF7020**  
A cor principal da marca GOL. Para manter a relevância, esta cor deve ser usada com menos frequência. O foco está em usá-la apenas nos detalhes e interações das páginas. Exemplo: botões e ícones.

**Preto**  
**#2B2B2B**  
A primeira cor a ser usada nos títulos e módulos de páginas destacados

**Cinza 1**  
**#767676**  
A segunda cor a ser usada em fontes sob fundo branco ou cinza. Dentro da escala de cor, este é o único tom de cinza mais claro aceito nos parâmetros de acessibilidade da WCAG.

**Cinza 2**  
**#959595**  
Este é o tom de cinza oficial para ser usado nas fontes sob fundo preto. Dentro da escala desta cor, este é o único tom de cinza mais escuro aceito nos parâmetros de acessibilidade da WCAG.

**Cinza 3**  
**#DDDDDD**  
Este é o tom de cinza alternativo para ser usado em elementos e componentes que permeiam a estrutura da interface.

**Off-white 1**  
**#ECEBE9**  
Cor usada como demarcação de area em hovers na interface.

**Off-white 2**  
**#F5F4F2**  
Este é o tom de cinza alternativo para ser usado em fundos de páginas (exemplo: resumo da compra/carrinho) ou em módulos terciários de páginas.

**Branco**  
**#FFF**  
Os backgrounds são predominantemente brancos. Use esta cor de fundo de página para os principais módulos. Exemplo: hero.

# Orientações para interface

## Cores de apoio

Para situações específicas temos cores específicas. Considere os hexadecimais ao lado para cores de feedback de sistema e cores de tarifa.

Feedback  
de sistema

**Verde**  
**#30A07C**  
Esta cor deve estar sempre atrelada à feedbacks positivos.  
Exemplo: telas de ação realizada com sucesso.

**Amarelo**  
**#F5A623**  
Esta cor deve ser usada mensagens para  
feedbacks de atenção do usuário. Exemplo: alertas.

**Vermelho**  
**#FF4F4F**  
Use esta cor com cautela. Sua função está impreterivelmente  
atrelada a informar erros que possam/devam ser corrigidos  
ou recomendar ações importantes.

Tarifas

**Roxo**  
**#782A85**  
Tarifa Light

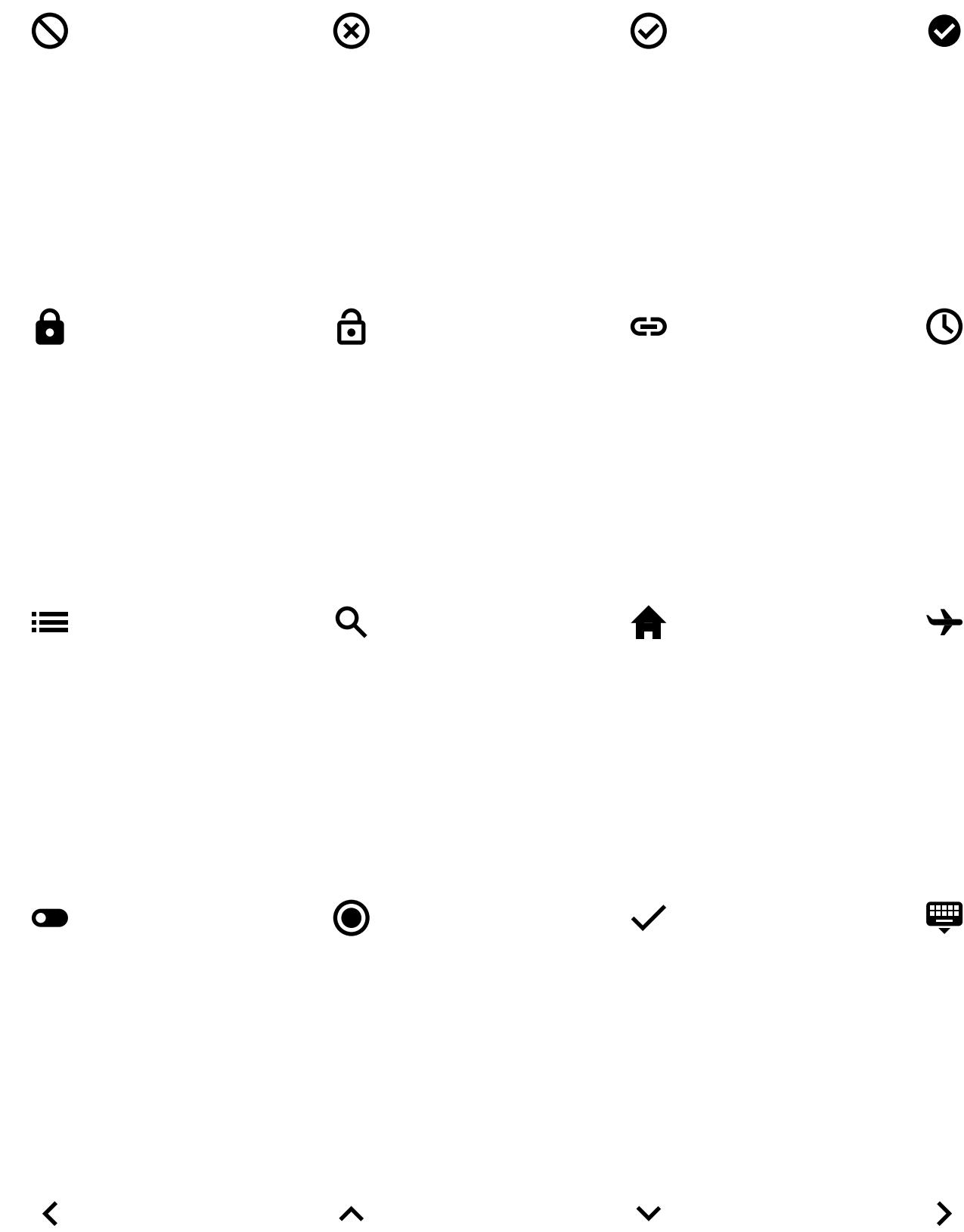
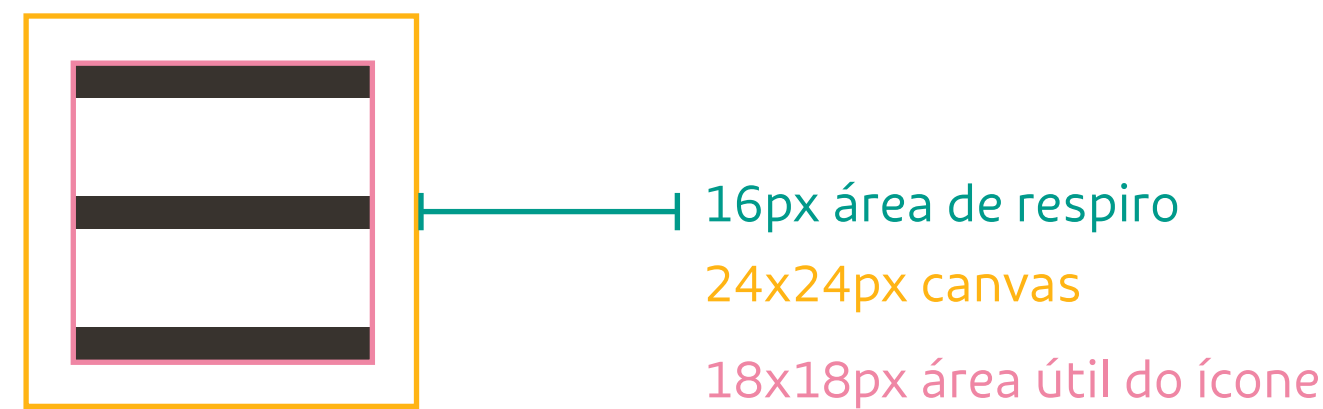
**Verde**  
**#068671**  
Tarifa Promo

**Azul**  
**#387697**  
Tarifa Plus

**Laranja**  
**#DB3B00**  
Tarifa Premium Economy

# Orientações para interface

## Ícones



Os ícones devem ser isolados num canvas de 24x24px, tanto no desktop quanto no mobile, e devem ser preparados para exportação em SVG.

# Orientações para interface

## Botões

64px

Gol Sans Text Medium 12px

48px

64px

Gol Sans Text Medium 12px

48px

border radius 32px

Label do botão

Normal  
#FF7020

Label do botão

Hover  
#2B2B2B

Label do botão

Desabilitado  
border solid 1px  
#DDDDDD

40px

>

Normal  
#FF7020

>

Hover  
#2B2B2B

Indo para  
Rio de Janeiro – Santos Du...

>

20px

Os botões devem sempre respeitar as regras de especificação e proporções contidas nesse documento.

Um novo padrão de botão só deve ser criado em caso excepcional e de acordo com a toda a equipe.



# GOL Smiles

Quando falamos da parceria GOL com Smiles temos um formato único para essa assinatura e variações na identidade visual para segmentar peças de diferentes públicos.

# GOL Smiles

## **Versões preferenciais**



A assinatura GOL Smiles possui duas variações. A variação laranja é a principal para as comunicações da parceria. Em peças específicas para Smiles Ouro e Diamante, utilizamos a versão tridimensional do logo de GOL e o fundo da assinatura na cor grafite.

Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

# GOL Smiles

## **Variações** **preferenciais**

Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

A assinatura sobre fundos da mesma cor ou de  
cores que não garantam contraste suficiente,  
utilizamos uma variação com inline branco.



# GOL Smiles

## Versões restritas monocromáticas



Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

De uso restrito, as assinaturas monocromáticas em positivo, negativo e laranja devem ser usados apenas quando existir uma limitação de cores, que prejudique a aplicação da versão preferencial mas que ainda consiga reproduzir porcentagem de cor sem retículas muito aparentes.



# GOL Smiles

## Versões restritas em traço



Utilize os arquivos  
originais eletrônicos

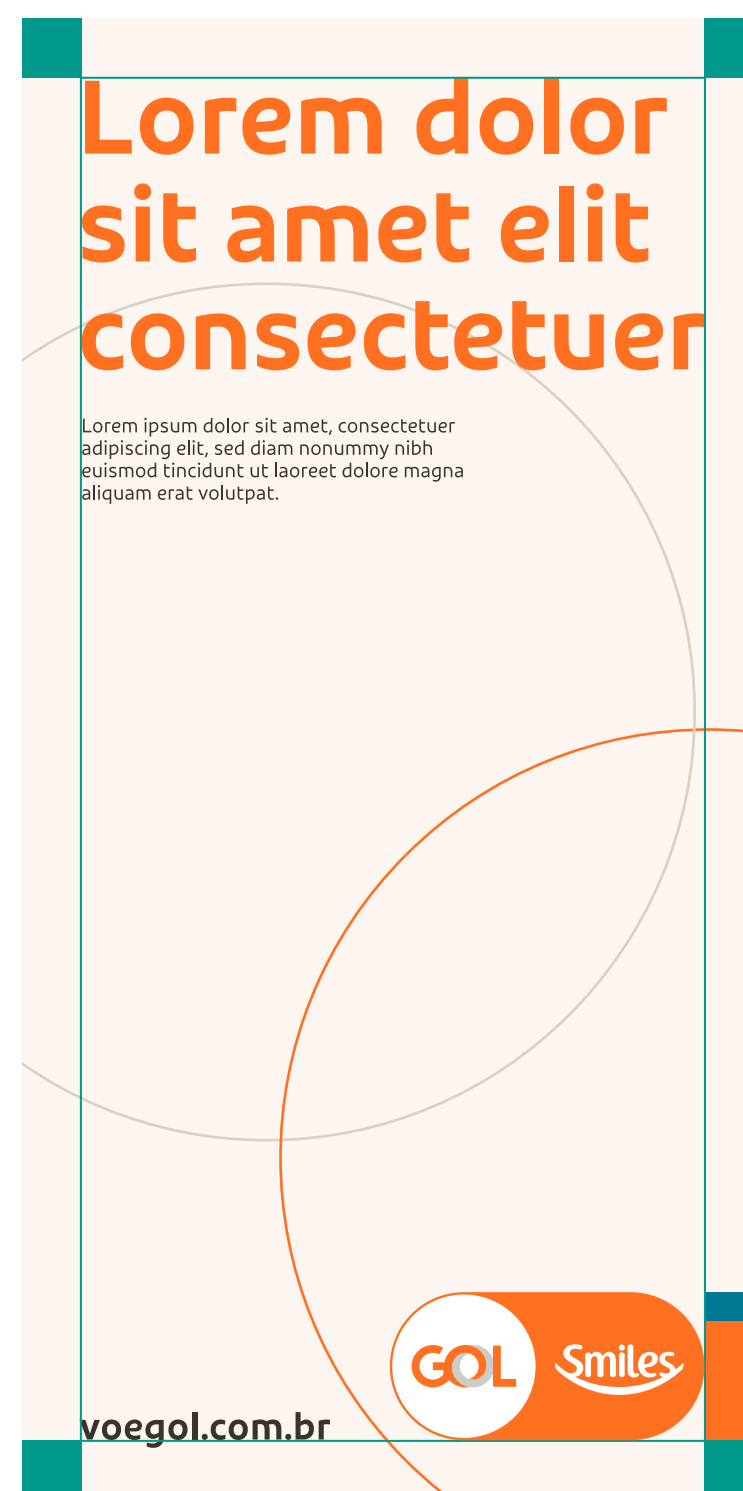
De uso restrito, a assinatura em traço deve ser usada apenas quando existir uma limitação técnica, que prejudique a aplicação da versão preferencial ou monocromática, como, por exemplo, gravações, silkscreen com uma cor e impressão térmica.

# GOL Smiles

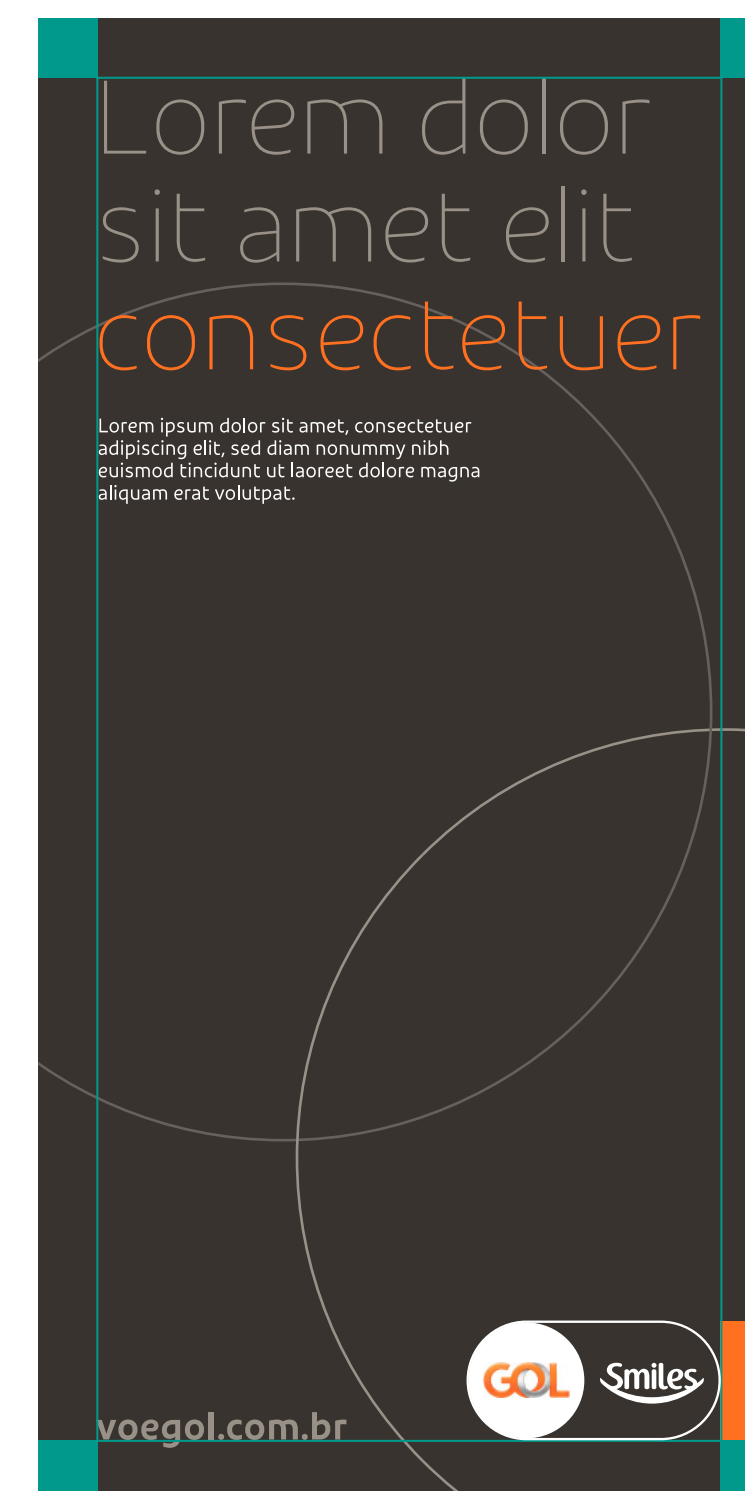
## Dimensão em peças



Aqui, as mesmas regras de construção de peças se aplicam. A assinatura GOL Smiles tem o mesmo comportamento do logo GOL, porém, sua dimensão preferencial é de 2½ módulos.



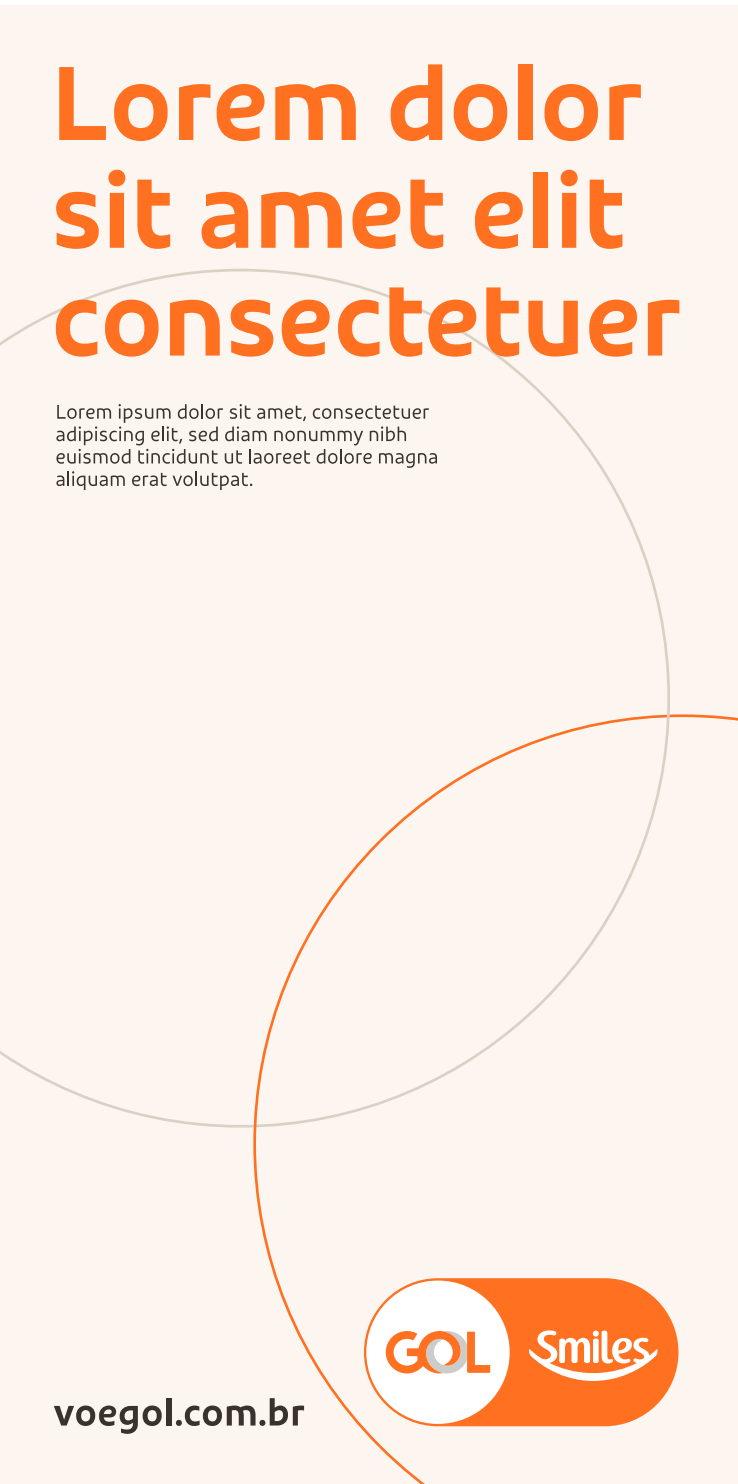
A dimensão máxima da assinatura GOL Smiles é de 3 módulos de altura, e mínima de 2 módulos.



É necessário se atentar para a dimensão mínima do logo tridimensional para não termos problemas de legibilidade.

# GOL Smiles

## Segmentação de cores



**GOL Smiles Institucional**  
Maior presença de laranja com suporte do branco, off-white e cinza claro.



**GOL Smiles Ouro**  
Maior presença do cinza claro ou cinza com o marrom como cor de destaque.

**GOL Smiles Diamante**  
Maior presença de grafite, com cinza escuro e cinza para suporte e pouco uso do laranja para destaques

**Versão 22/11/2018**

Sempre consulte este manual ao utilizar a marca da GOL. Para casos não citados aqui, fale com a área responsável pela gestão da marca. É importante salientar que o conteúdo deste manual é confidencial e de uso interno ou de fornecedores autorizados.

**FutureBrand**