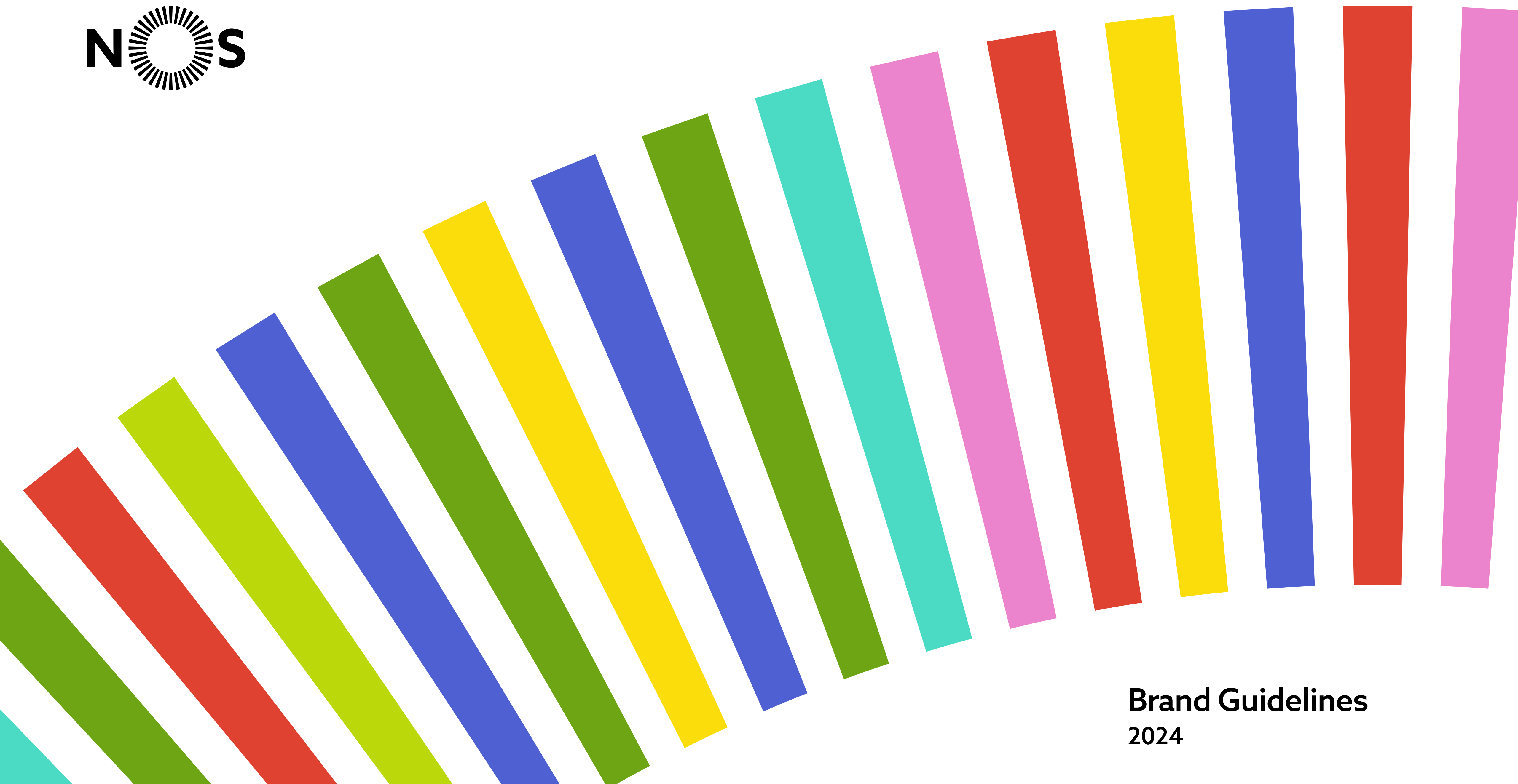
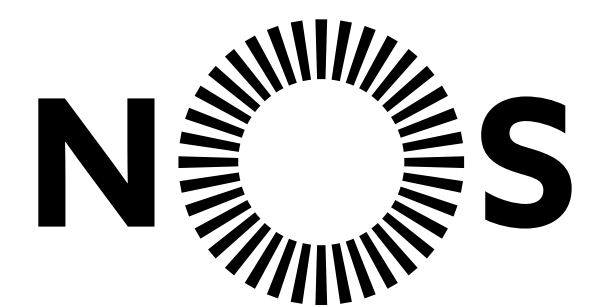


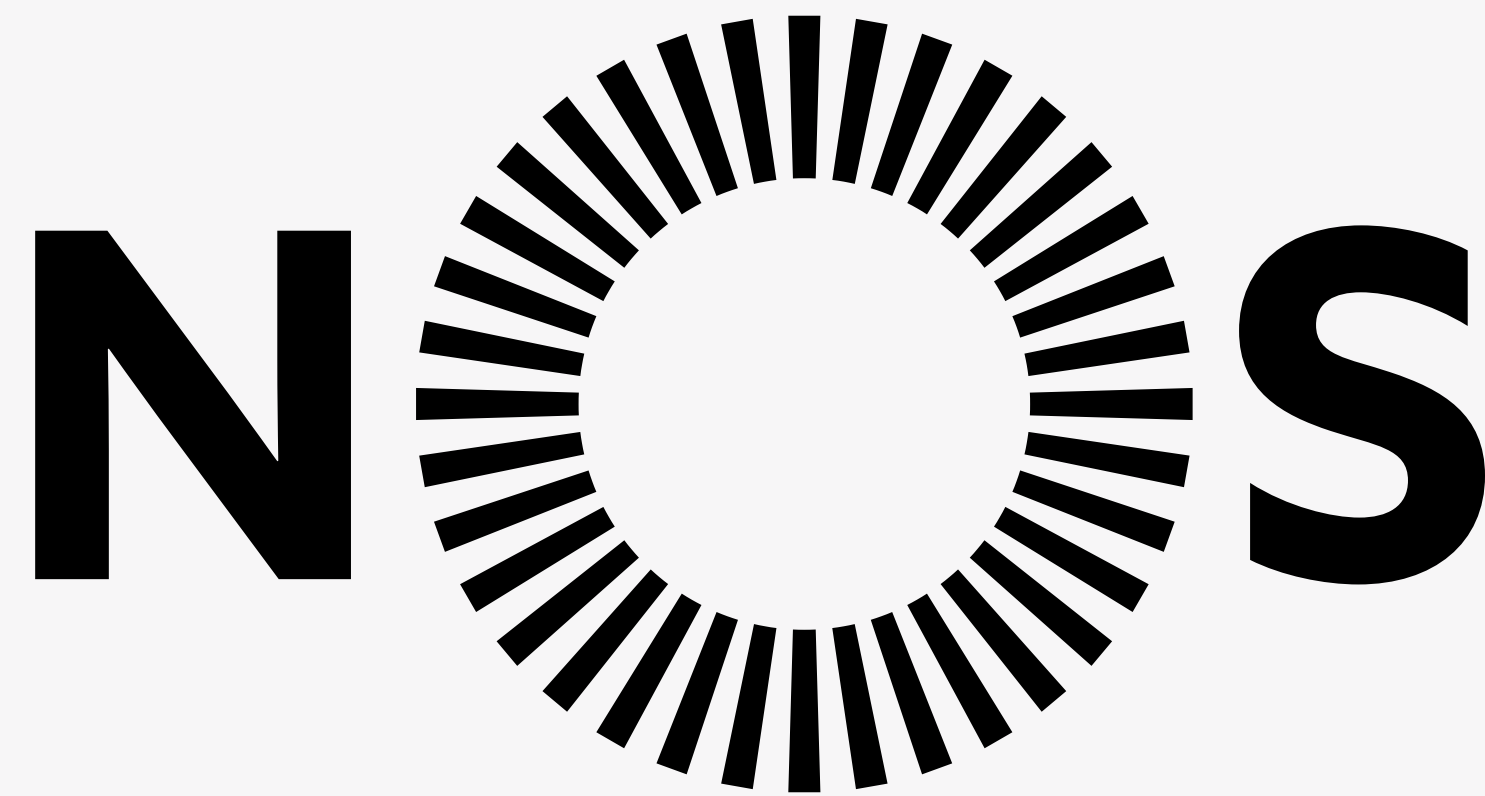


Brand Guidelines
2024

1.0	Identidade Visual	P. 03
1.1	Logótipo	P. 06
1.2	Tipografia	P. 12
1.3	Cores	P. 15
1.4	Iconografia	P. 22
2.0	Wheel	P. 25
2.1	Composição	P. 27
2.2	Dimensões	P. 30
2.3	Comportamento	P. 39
2.4	Spoke individual	P. 43

1.0

Identidade Visual

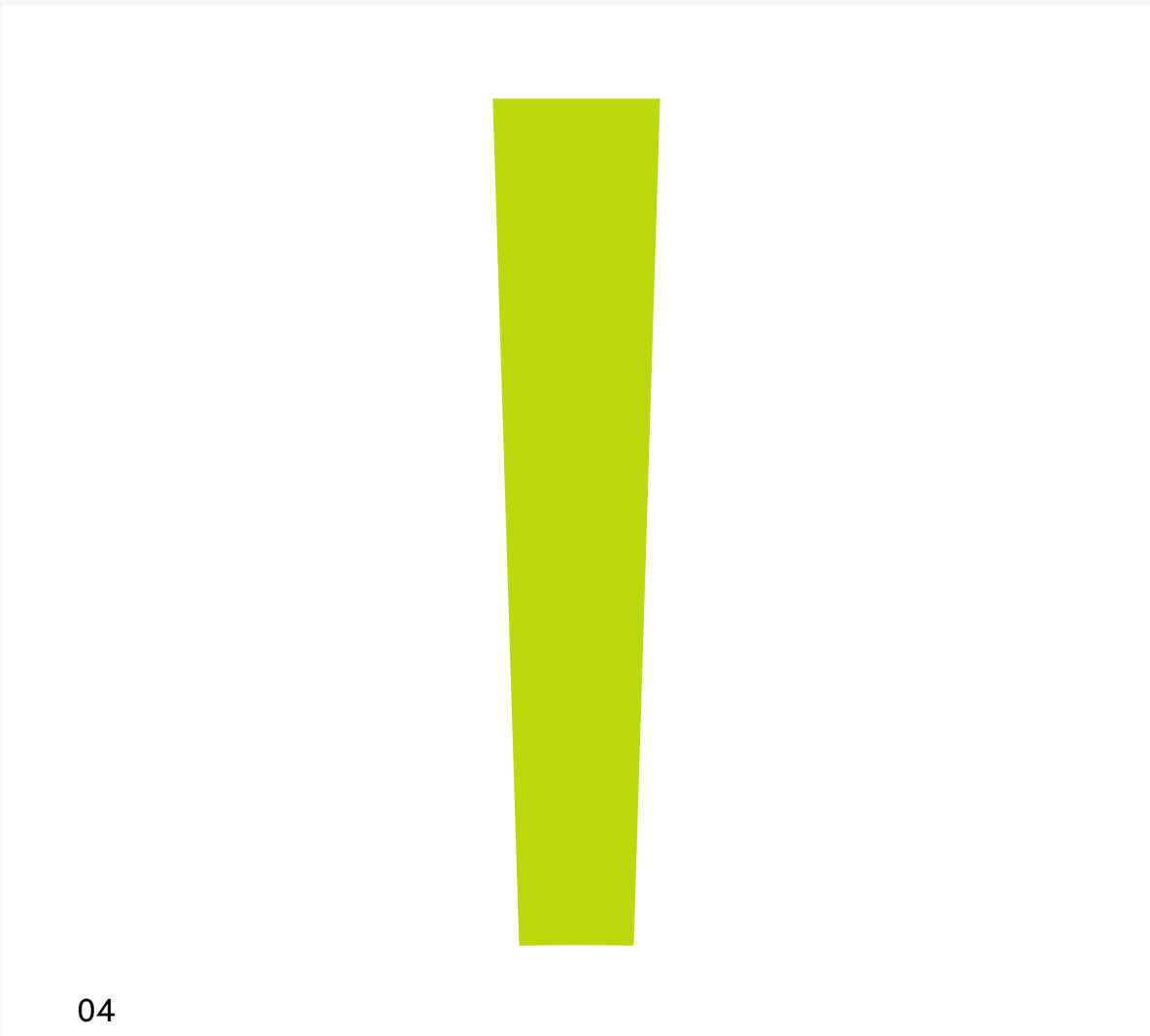
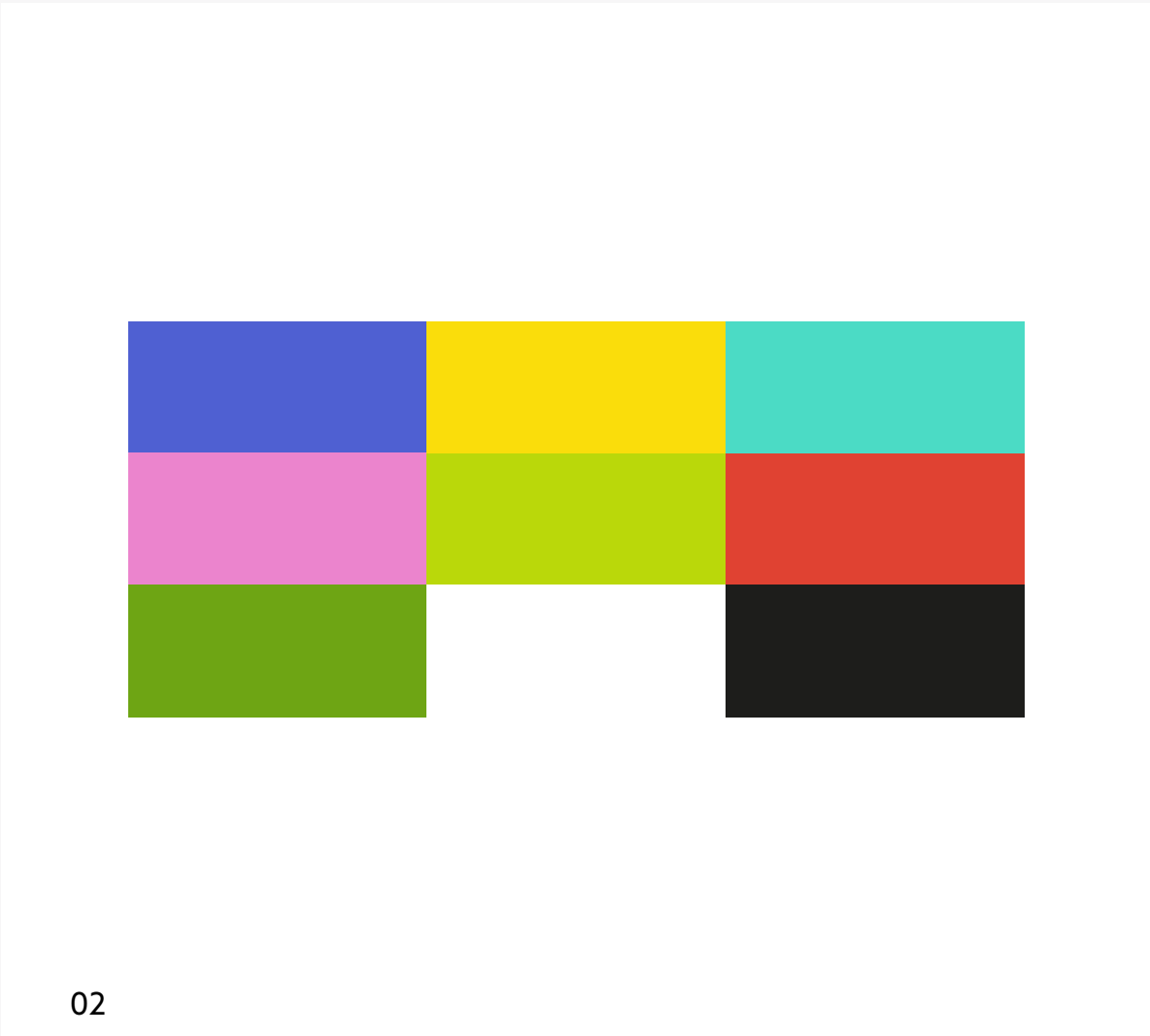
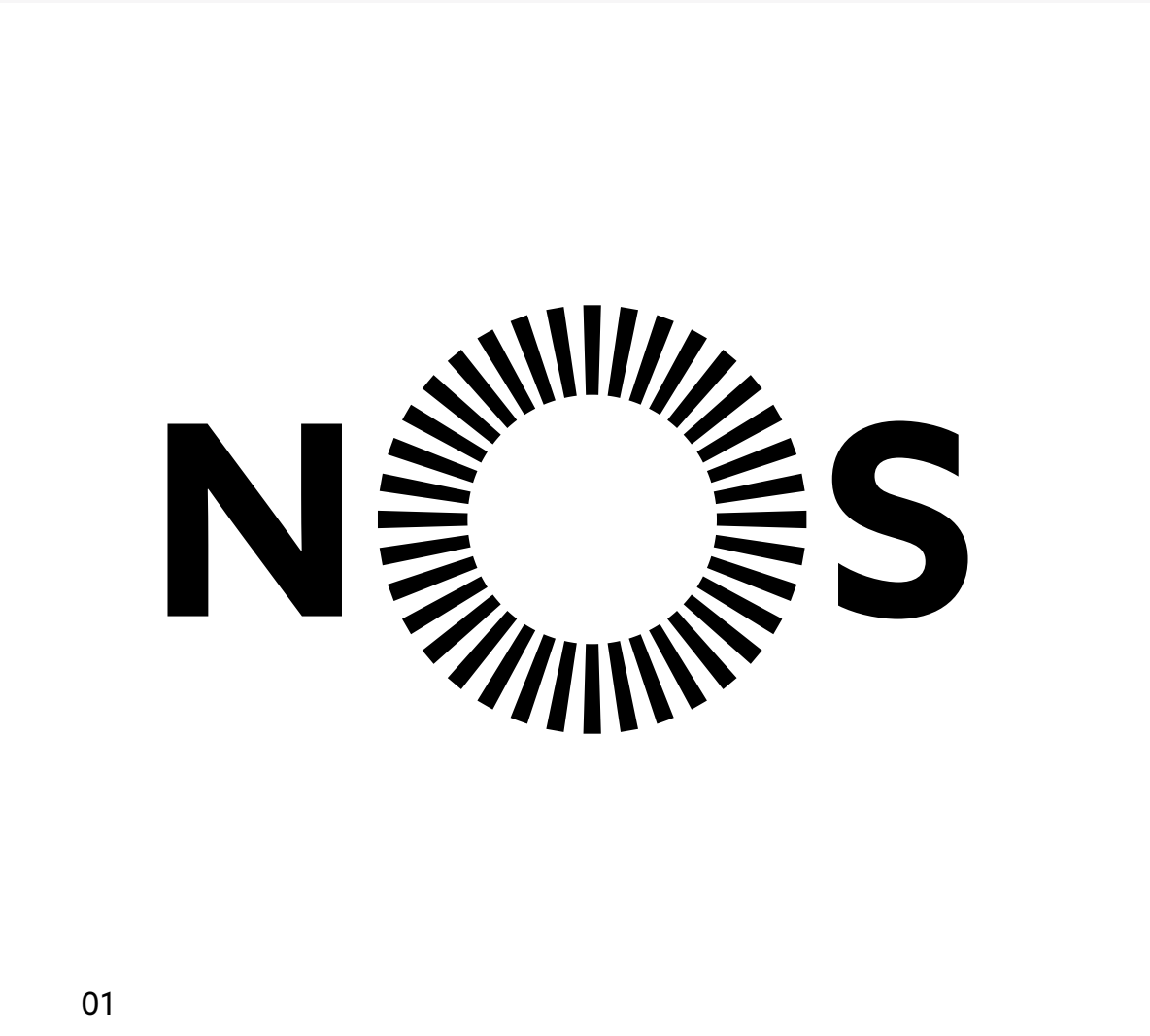


Identidade Visual

O logótipo da NOS é um “O” constituído por múltiplos “spokes” entre as letras N e S. Estes spokes representam pessoas, conteúdos ou produtos.

A NOS junta-os a todos.

Uma forma visual de significar o nome da marca, união, coletivo e a força que daí advém.



Elementos

A força da NOS vem da sua capacidade de ser reconhecida.

A consistência no uso dos elementos de marca e a sua correta aplicação são o que garantem o espírito e visual únicos da NOS.

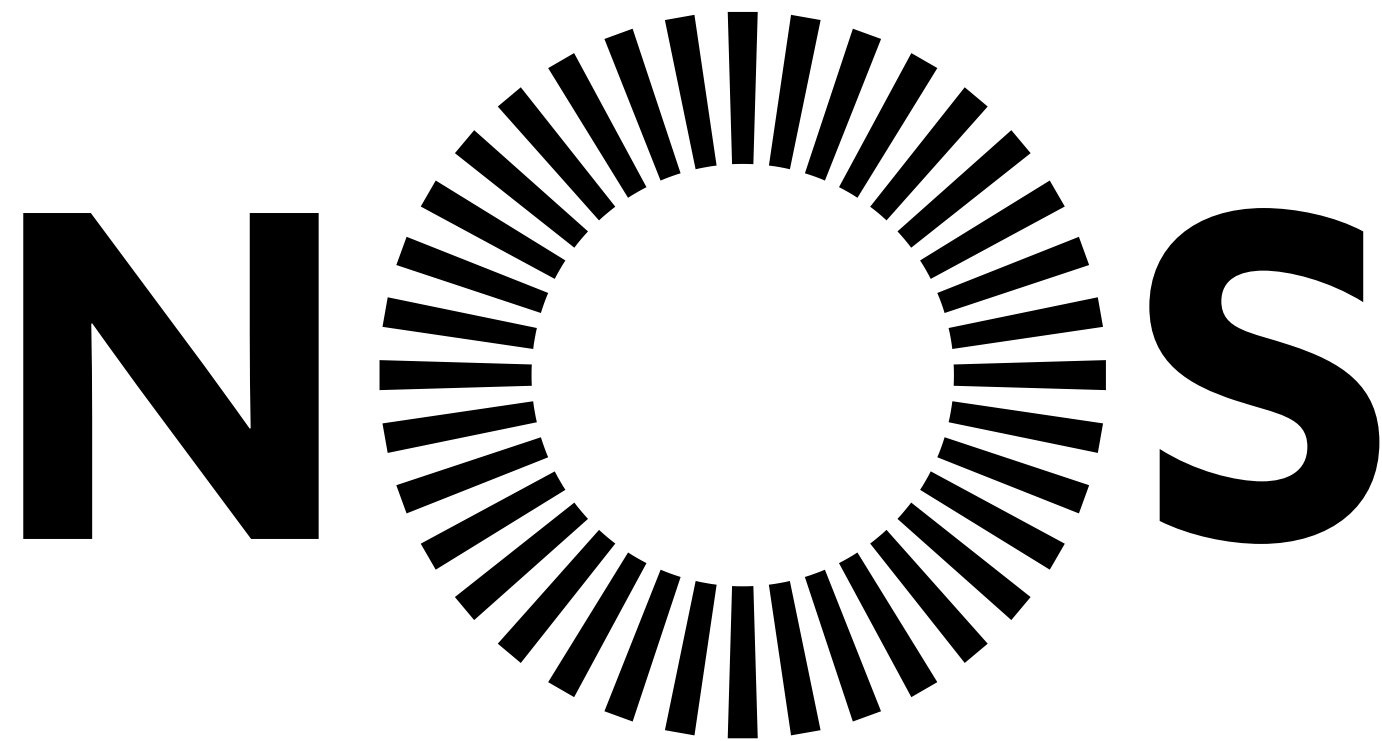
Estes são os elementos da identidade visual da NOS:

- 01 Logótipo
- 02 Cores
- 03 Wheel
- 04 Spoke
- 05 Fonte Azo Sans

1.1

Logótipo

Logótipo principal
(36 spokes)



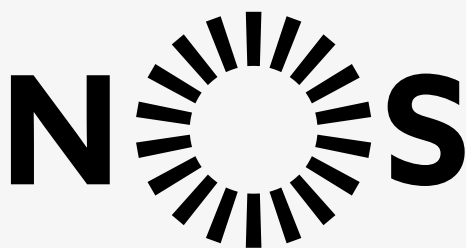
Tamanhos
mínimos



Tamanho mínimo para digital
70px largura

Tamanho mínimo para impressão
20 mm largura

Variação especial
Logótipo Principal
(18 spokes)

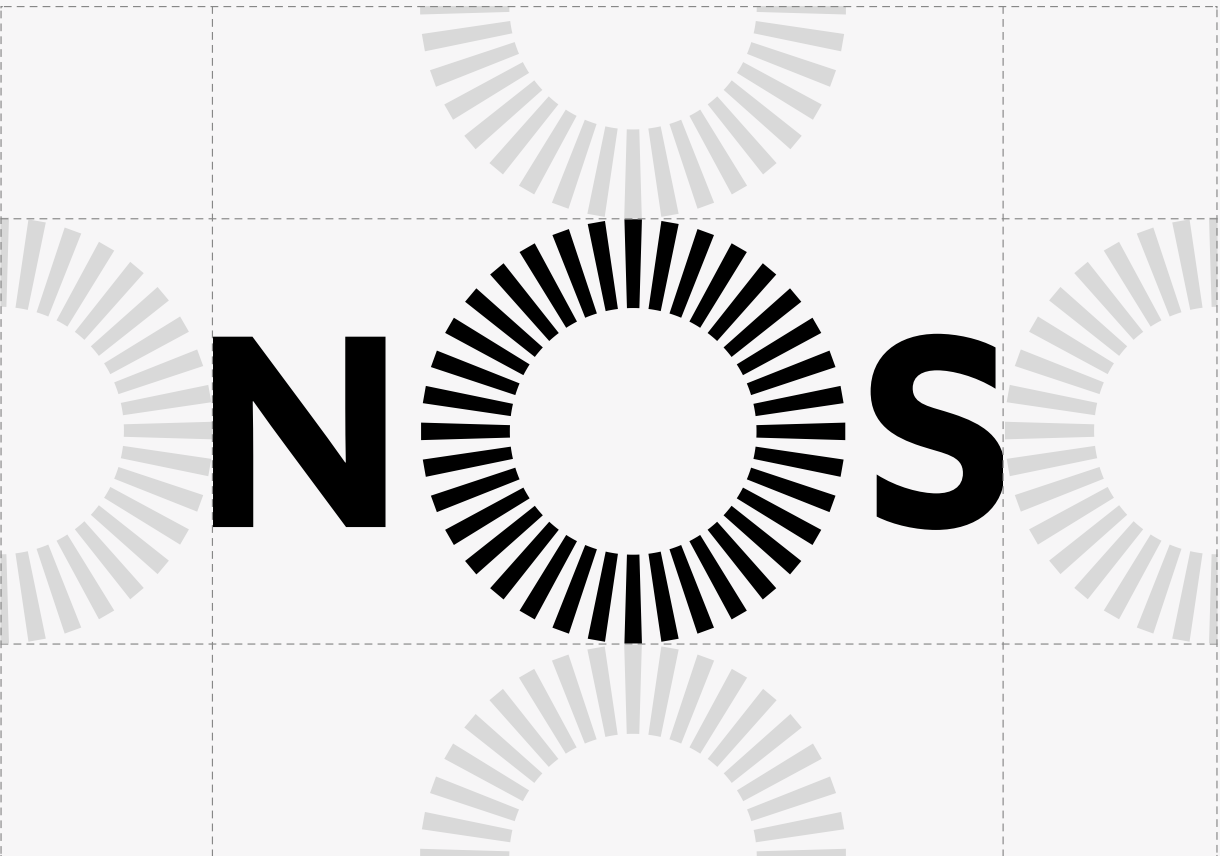


Usado apenas em formatos
pequenos e quando for
necessário devido a técnicas
de impressão

Formatos
extremanente
pequenos
(Escrito em Azo Sans)

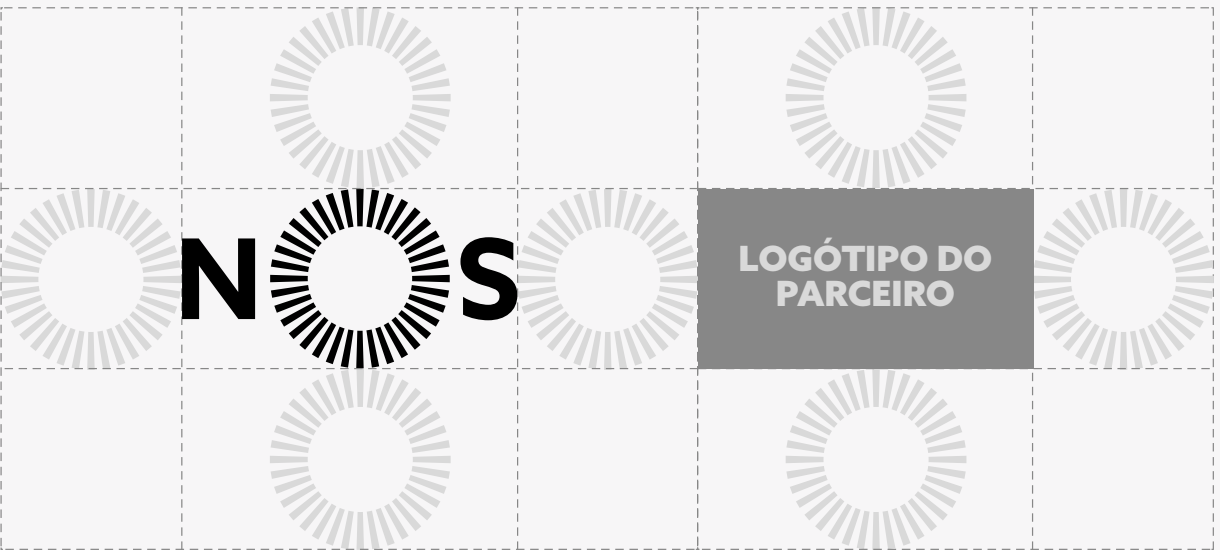
NOS

Usado apenas em formatos
extremamente pequenos - quando
o logo principal de 36 spokes ou a
variação especial de 18 spokes não
garantir leitura



Área de segurança 1

A área de segurança 1 é a área de segurança principal e é metade da altura da Wheel. Esta área de segurança também é aplicada à variante especial do logótipo (com 18 spokes).



Área de segurança 2

A área de segurança 2 deve ser usada apenas quando o logótipo da NOS tem de conviver com logótipos de parceiros ou funciona como endosso a outros parceiros. Neste caso, a área de segurança é a totalidade do tamanho da Wheel.

Logótipo

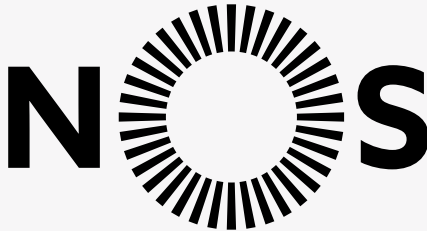
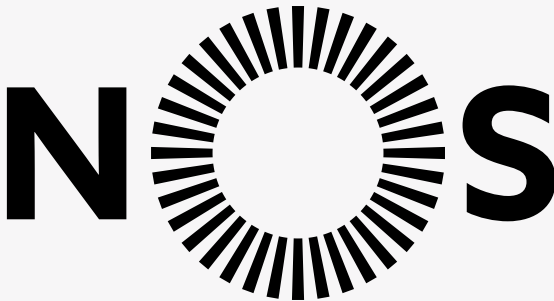
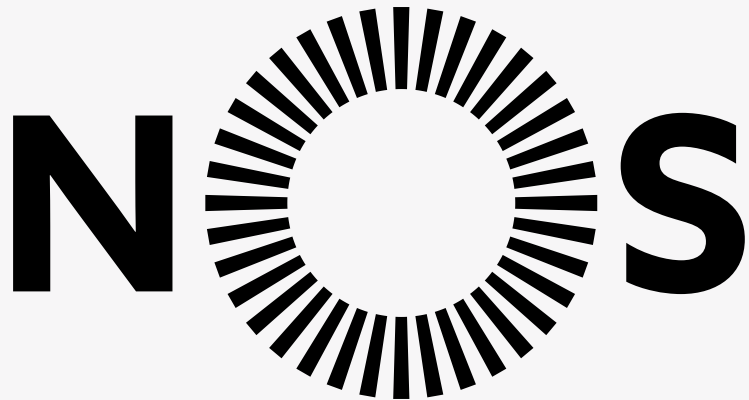
A versão principal do logótipo (36 spokes) deve ser privilegiada.

O logótipo tem tamanhos mínimos para digital e impressão, abaixo dos quais deve ser utilizada a versão de 18 spokes.

Para formatos extremamente pequenos, o logótipo deve ser substituído pelo naming NOS, na font Azo Sans.

Apesar desta regras, é sempre necessário testar para perceber qual das versões garante melhor leitura.

É mandatório existir um espaço claro entre o logótipo e outros elementos gráficos, para que o logótipo possa ter destaque e sobressair.



A1

A2

A3



A4

A5

A6

Logótipo

Detalhe de dimensões

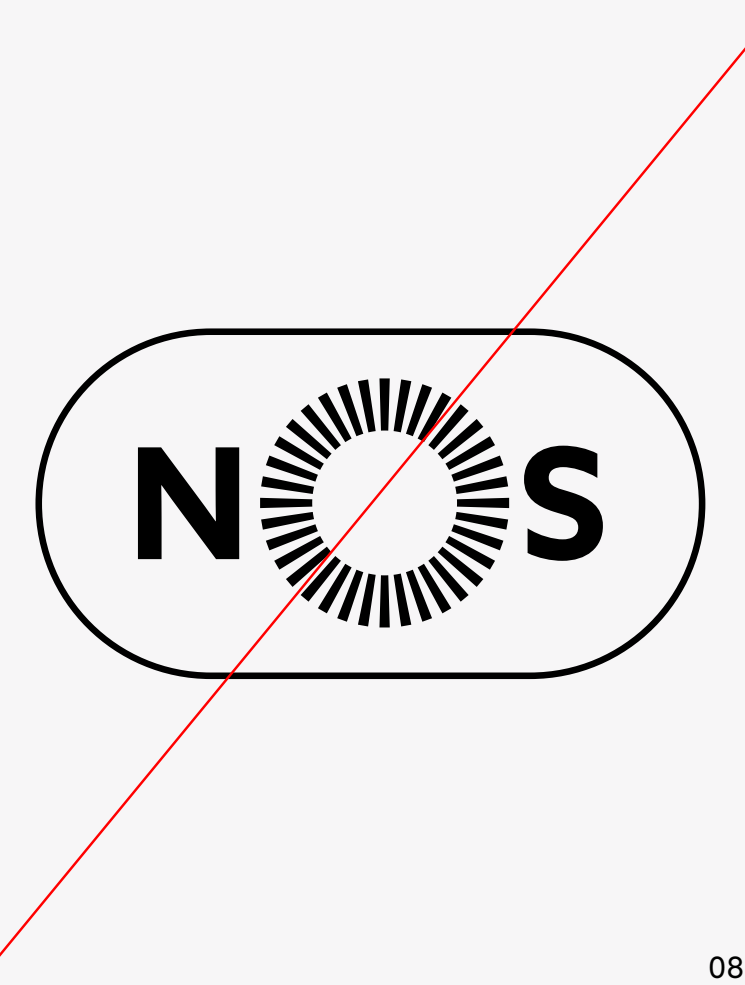
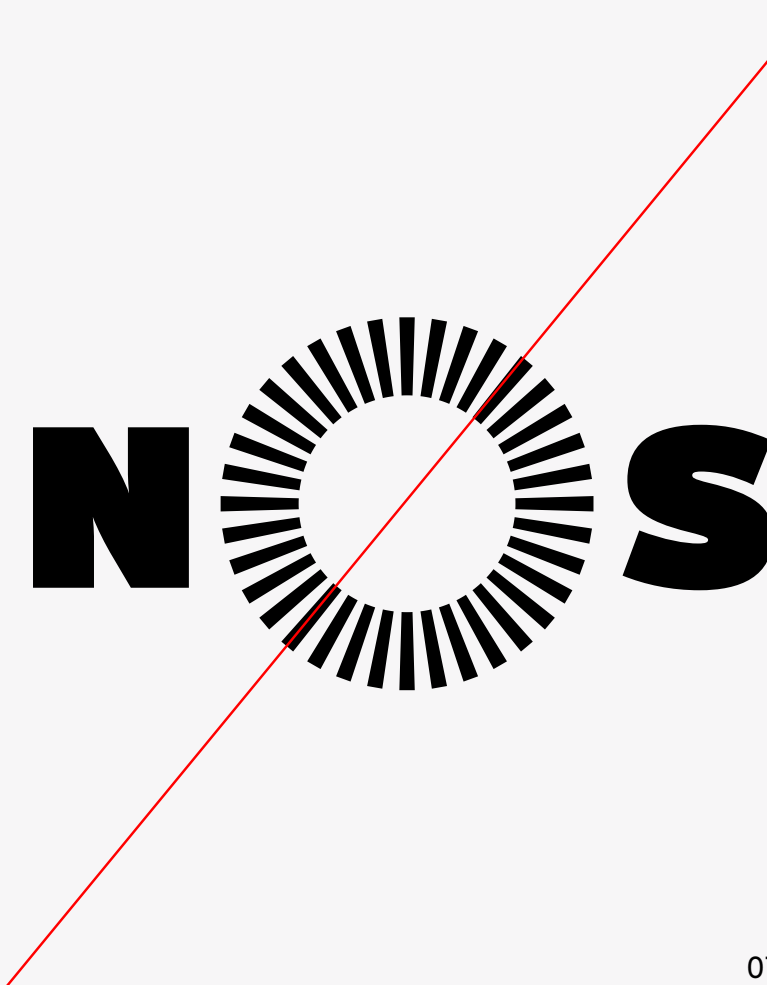
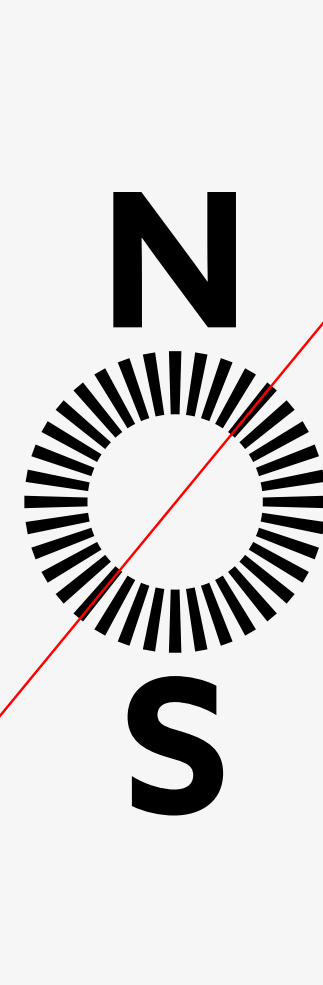
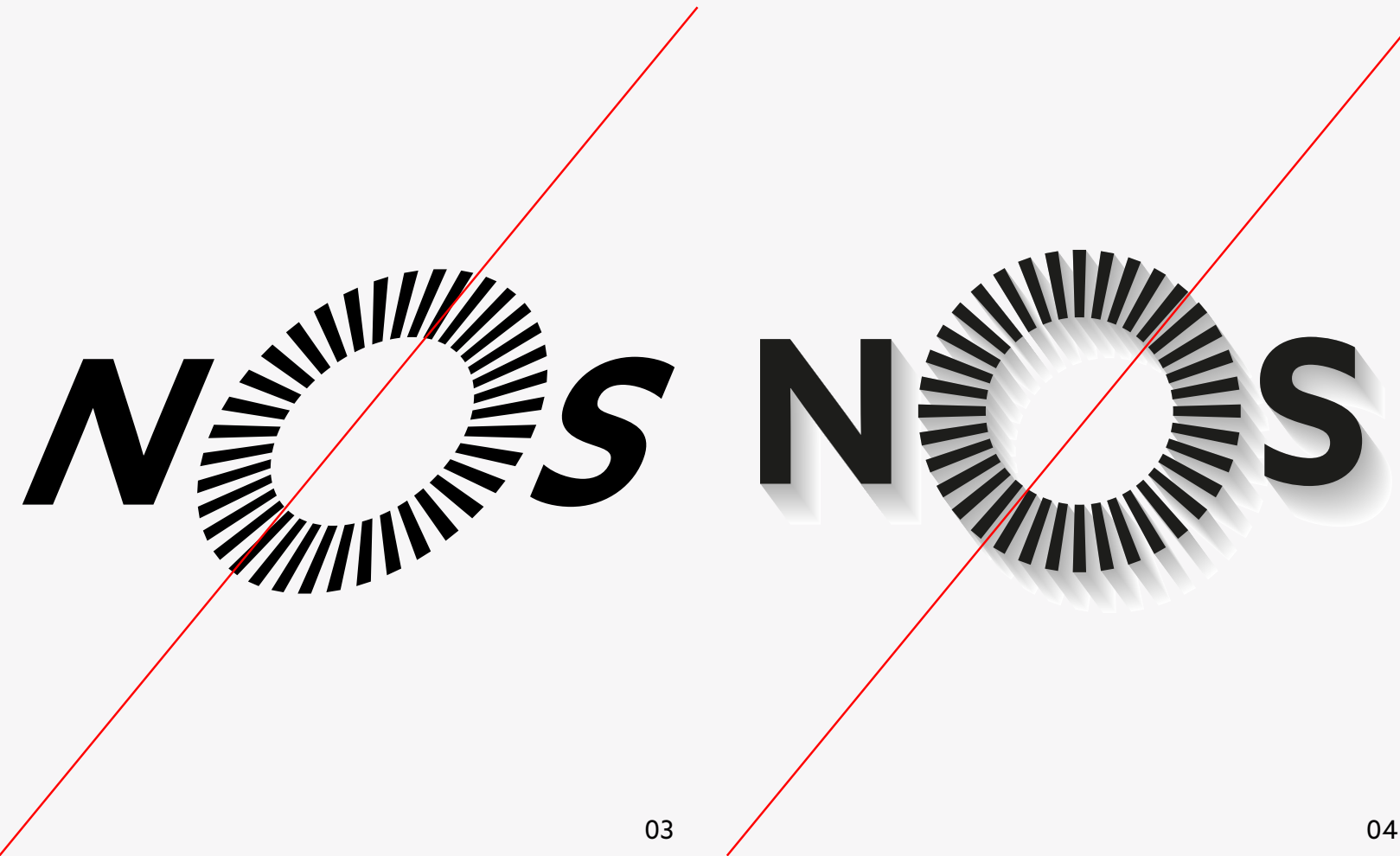
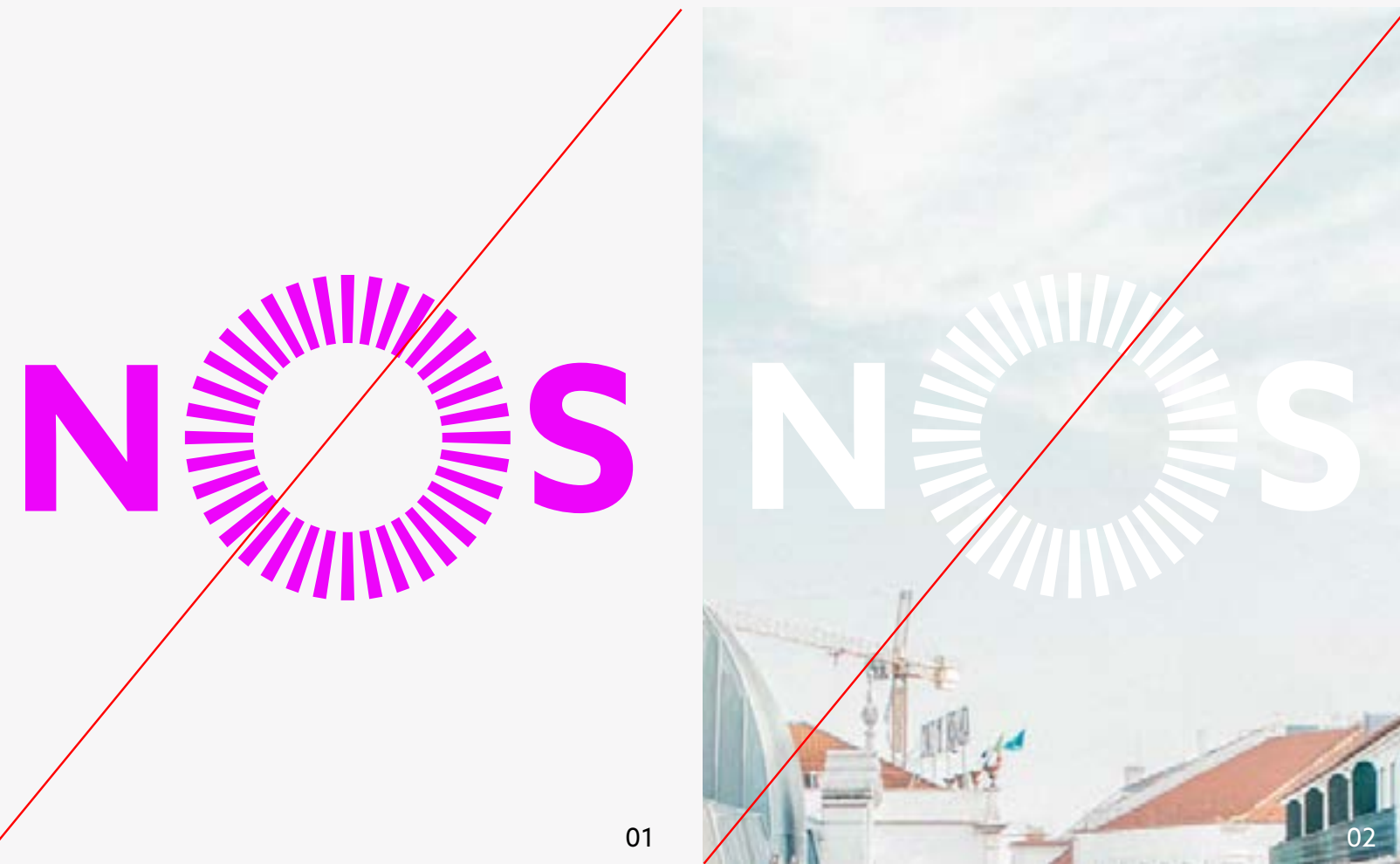
- A1** 594 x 841mm - largura do logótipo 80mm
- A2** 420 x 594mm - largura do logótipo 60mm
- A3** 297 x 420mm - largura do logótipo 46mm
- A4** 210 x 297mm - largura do logótipo 36mm
- A5** 148 x 210mm - largura do logótipo 26mm
- A6** 105 x 248mm - largura do logótipo 20mm

Logótipo

Incorreções

Abaixo estão alguns exemplos do que não fazer com o logótipo NOS.

- 01** Não usar o logótipo com cores não pertencentes à marca
- 02** Não usar o logótipo a branco ou a cores claras em cima de fotografia
- 03** Não mudar as proporções do logótipo
- 04** Não acrescentar efeitos ao logótipo
- 05** Não criar variantes que não estejam escritas com o tipo de letra da marca
- 06** Não mudar a ordem das letras/elementos
- 07** Não alterar o tipo de letra
- 08** Não colocar o logótipo dentro de elementos





Logótipo

NOS Apresenta

O “NOS Apresenta” é uma ferramenta de identidade utilizada em comunicação, geralmente na abertura de conteúdos de vídeo.

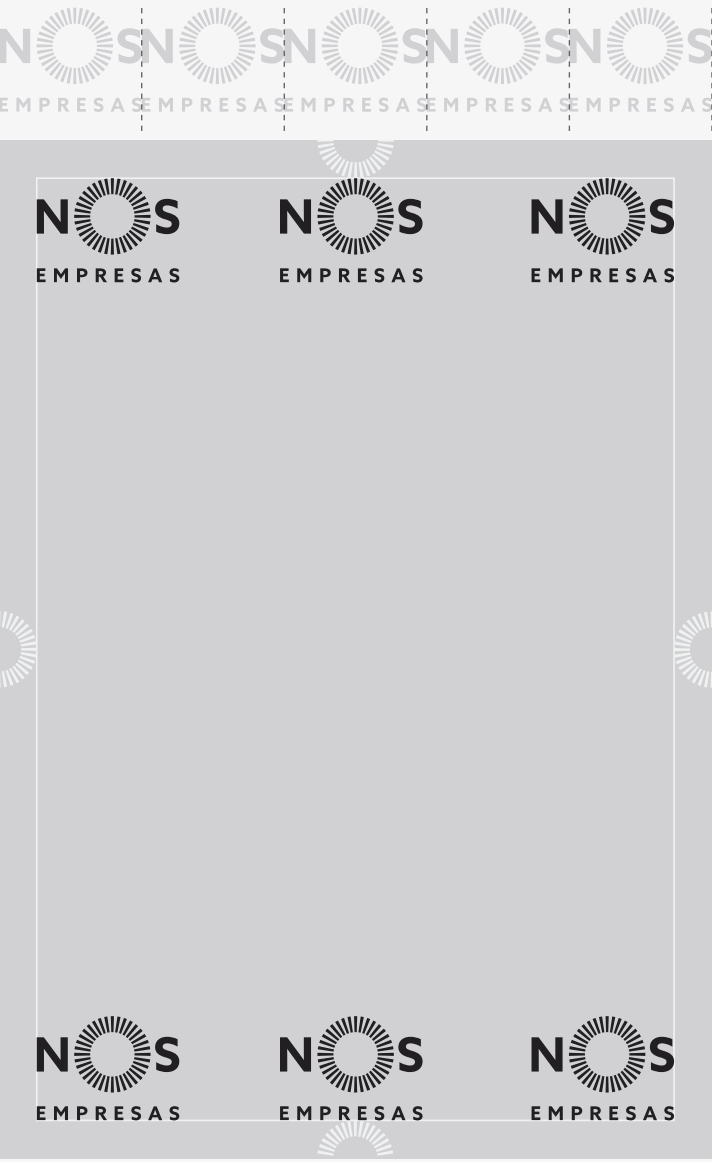
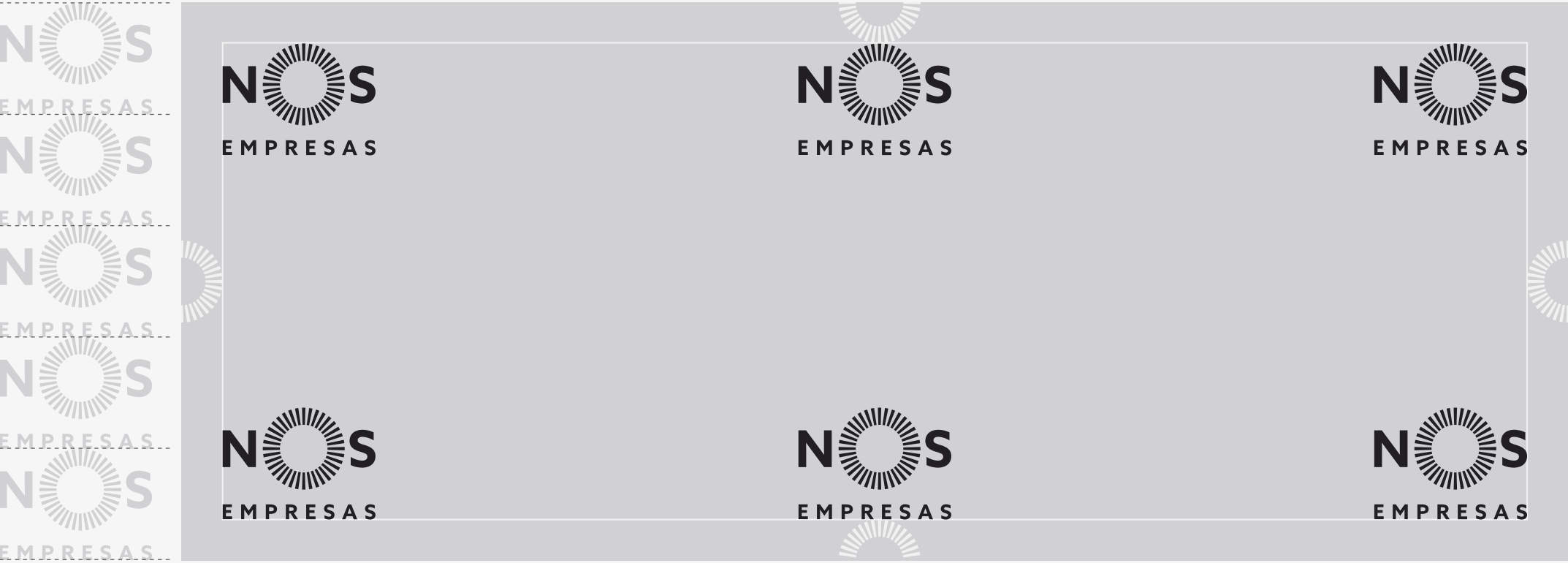
- 01 Animação título
- 02 Margem de segurança para conteúdo vídeo
- 03 Margem de segurança em comunicação estática e digital
- 04 Margem de segurança entre o logo NOS e a palavra APRESENTA
- 05 Margem de segurança para conteúdo em redes sociais



01



02



03

Logótipo

NOS Empresas

- 01 Logótipo principal
- 02 Área de segurança do logótipo
- 03 Posicionamento e tamanho do logótipo

O logótipo é aplicado num dos quatro cantos da peça ou alinhado ao centro. A posição deverá ser aquela que garanta a maior visibilidade.

O tamanho do logótipo a ser aplicado deverá corresponder a 1/5 do tamanho total da lateral mais pequena de cada peça.

A aplicação do logótipo na peça deve garantir uma margem de segurança correspondente a meia wheel.

1.2

Tipografia

AZO
SANS

AZO SANS LIGHT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()_+=;'<>./?*

AZO SANS REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()_+=;'<>./?*

AZO SANS BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()_+=;'<>./?*

AZO SANS BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()_+=;'<>./?*

Tipografia

A fonte da NOS é Azo Sans.

Desenhada especificamente para a marca, os seus “Os” arredondados remetem para a wheel da NOS. Esta tipografia deve ser utilizada transversalmente em todos os materiais da marca.

A fonte de sistema é Arial.

Azo Sans Bold

Espaçamento entre linhas: 100%
Espaçamento entre caracteres: -20

Junta-te à NOS e
tens net mais rápida
em tua casa

Azo Sans Regular
(large subheading)

Espaçamento entre linhas: 105%
Espaçamento entre caracteres: -20

Agora os pacotes NOS trazem
o dobro da velocidade da net fixa

Azo Sans Bold Uppercase

Espaçamento entre linhas: 100%
Espaçamento entre caracteres: -20

LUZ,
CAMARA,
PIPOCAS,

Azo Sans Regular
(body copy)

Espaçamento entre linhas: 105%
Espaçamento entre caracteres: -20

Ulpā non ped quiaturitate sinus vendit
alit laut ea siminve lectestiorio omnis
aut volenihil id explam, num int rest hilit
ea dolorum, nonsequ ibusdaersped quo
tectus si consenis sincipi ssitiaē. Ex eaqui
omnimuscia volor sapero beribus pratur.

Rat ut dolupturio etum fugit. Ulpā non ped
quiaturitate sinus vendit alit laut ea siminve
lectestiorio omnis aut volenihil id explam,
num int rest hilit ea dolorum, nonsequ
ibusdaersped quo tevctus si consenis
sincipi ssitiaē. Ex eaqui omnimuscia volor.

Tipografia

A escrita em uppercase só é usada em headlines que precisem de chamar a atenção para nomes de produtos ou promoções.

Não deve ser utilizado em headlines com mais de 6 palavras.

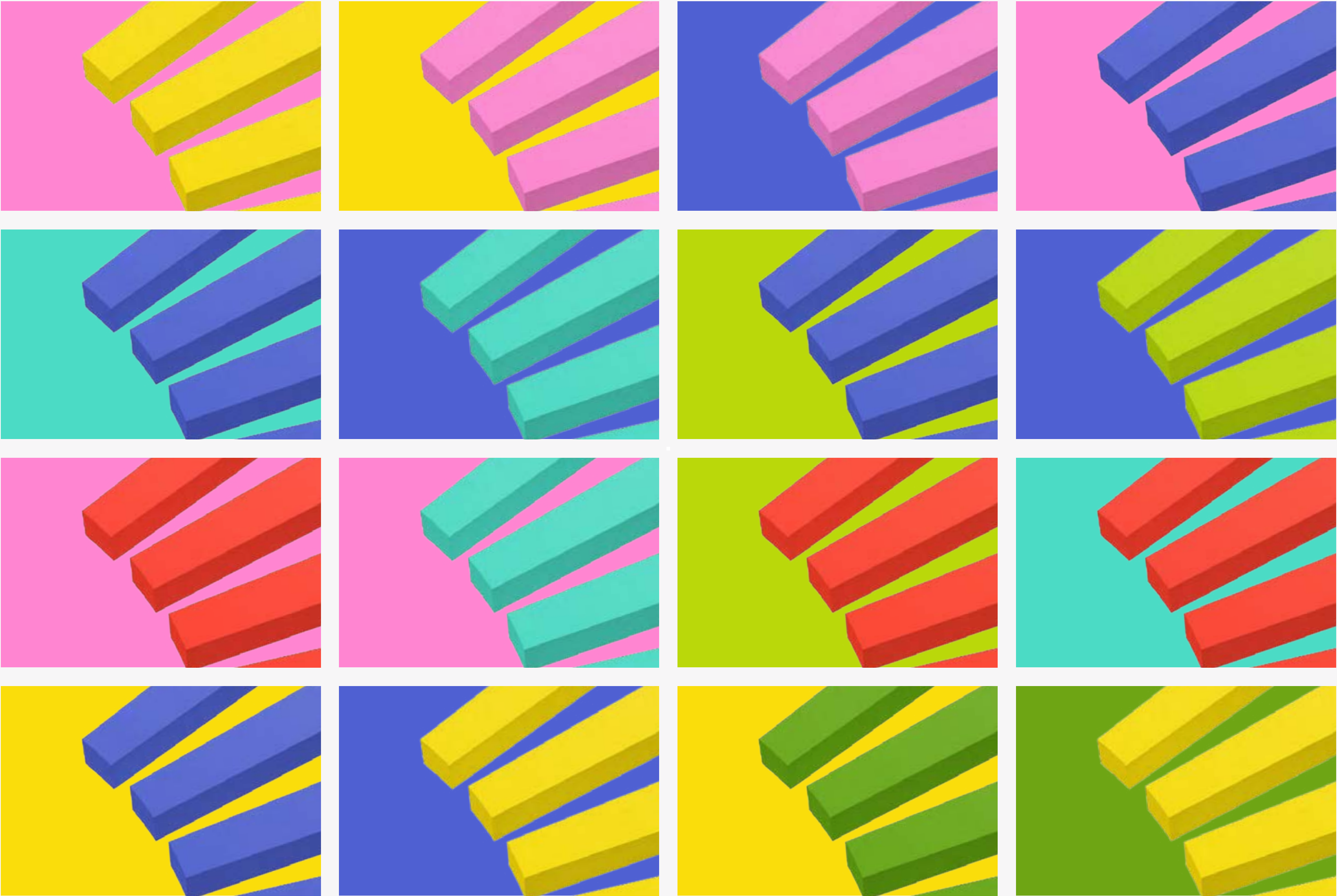
1.3

Cores

AZUL R 079 G 096 B 210 C 75% M 62% Y 0% K 0% PANTONE 2726	AMARELO R 250 G 221 B 011 C 0% M 17% Y 100% K 0% PANTONE 109	TURQUESA R 075 G 219 B 197 C 57% M 0% Y 30% K 0% PANTONE 3255
ROSA R 235 G 132 B 205 C 0% M 56% Y 0% K 0% PANTONE 237	LIMA R 186 G 216 B 010 C 32% M 0% Y 100% K 0% PANTONE 382	ENCARNADO R 224 G 066 B 050 C 0% M 78% Y 72% K 0% PANTONE Warm Red *Alertamos que esta cor nunca deve dominar as aplicações de cor e não deve ser usado como cor de fundo.
VERDE R 110 G 165 B 020 C 63% M 4% Y 100% K 0% PANTONE 369	BRANCO R 255 G 255 B 255 C 0% M 0% Y 0% K 0%	PRETO R 29 G 29 B 27 C 0% M 0% Y 0% K 100%

Cores

A paleta da NOS é composta por sete cores vibrantes que permitem que a comunicação tenha um destaque muito forte.

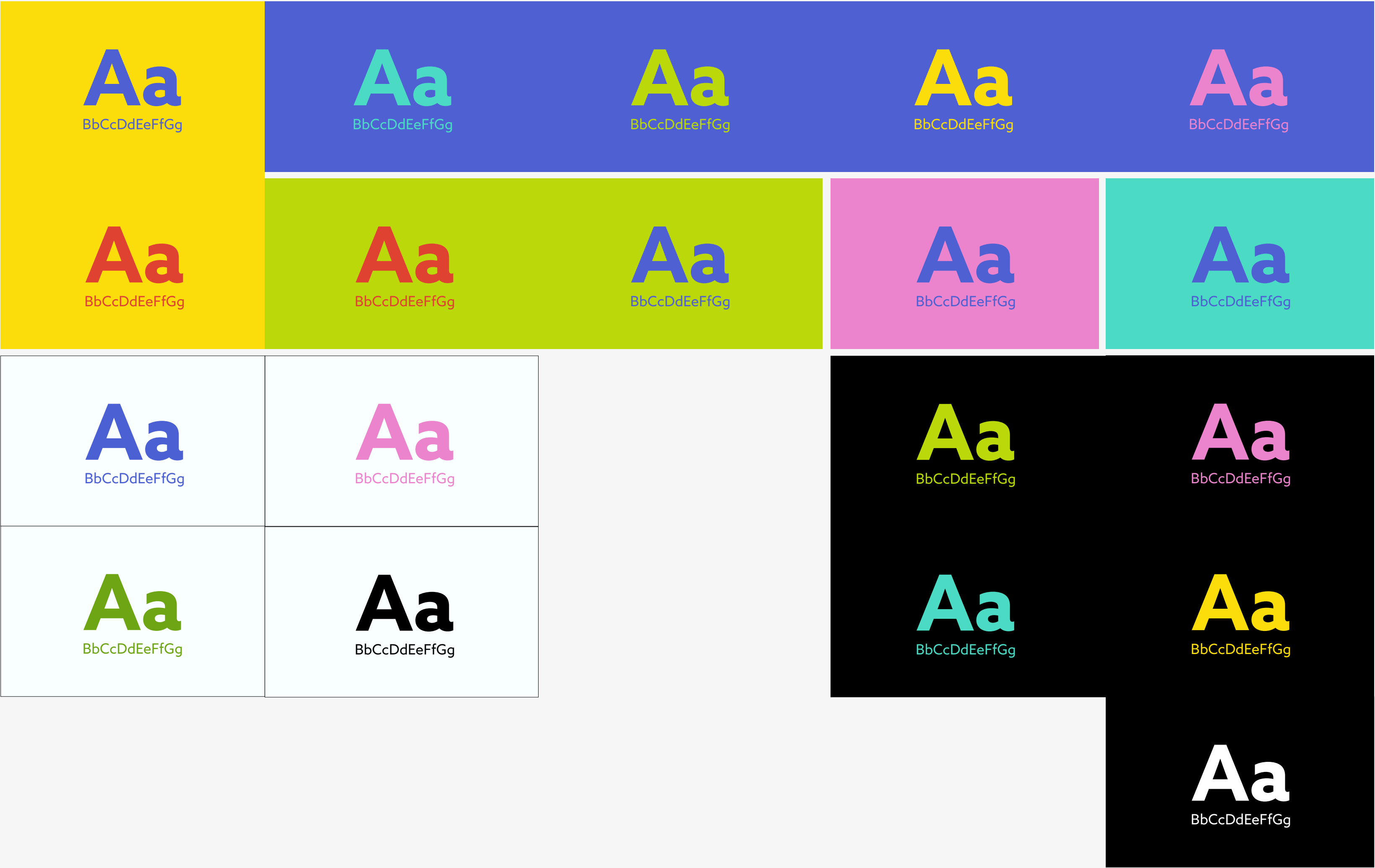


Cores

Combinações com wheel

Com uma paleta vibrante e versátil, as combinações de cores ajudam a dar destaque à marca. As combinações permitidas estão apresentadas por ordem de preferência.

O vermelho não deve dominar as aplicações de cor e não deve ser usado como cor de fundo.

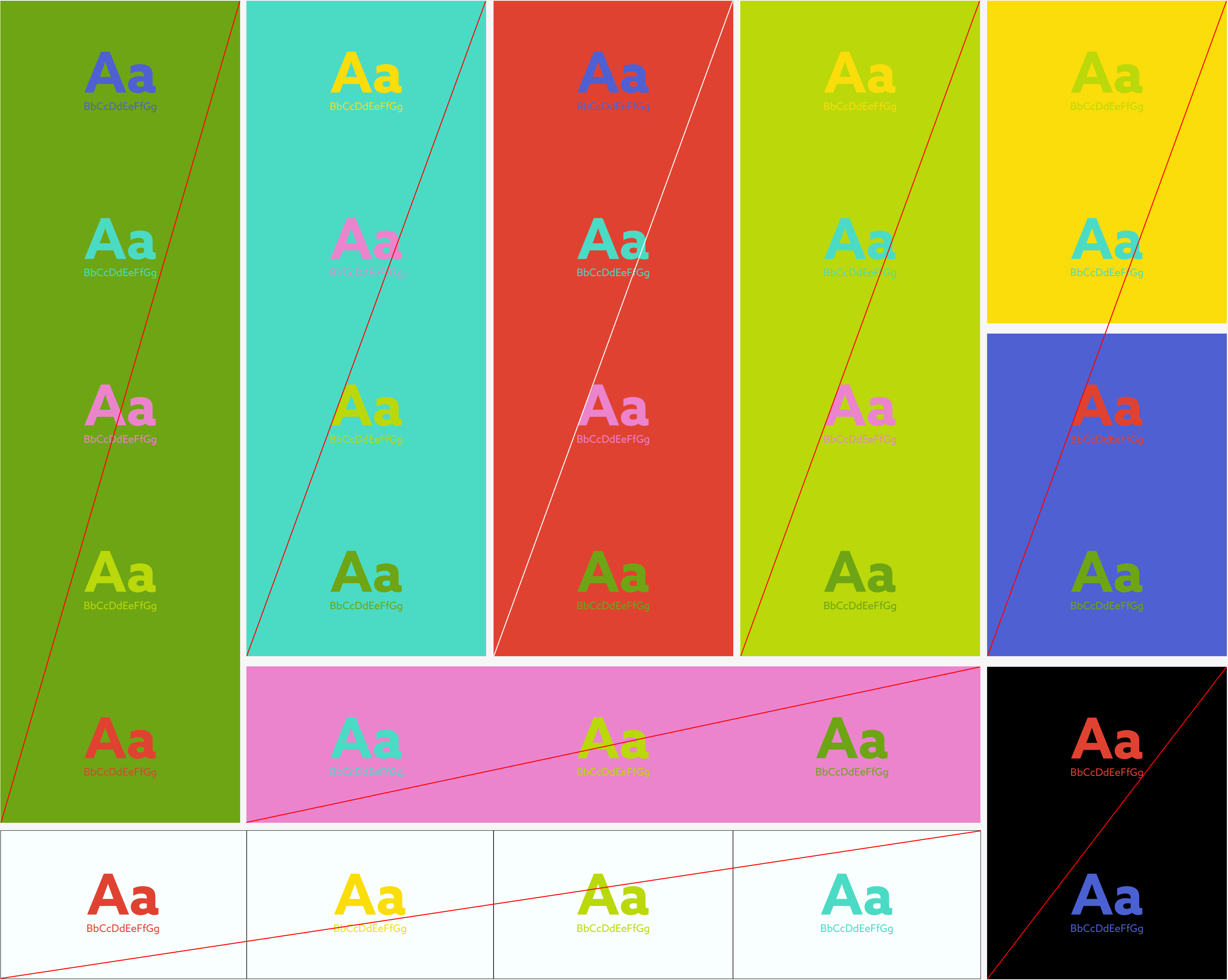


Cores

Combinações com tipografia

Algumas combinações de cor funcionam melhor.

As mais recomendadas estão aqui apresentadas, com maior contraste de cores claras e escuras que ajudam à leitura.



Cores

Combinações com tipografia

Algumas combinações de cor não têm contraste suficiente para garantir a melhor leitura e não refletem o look & feel da marca.

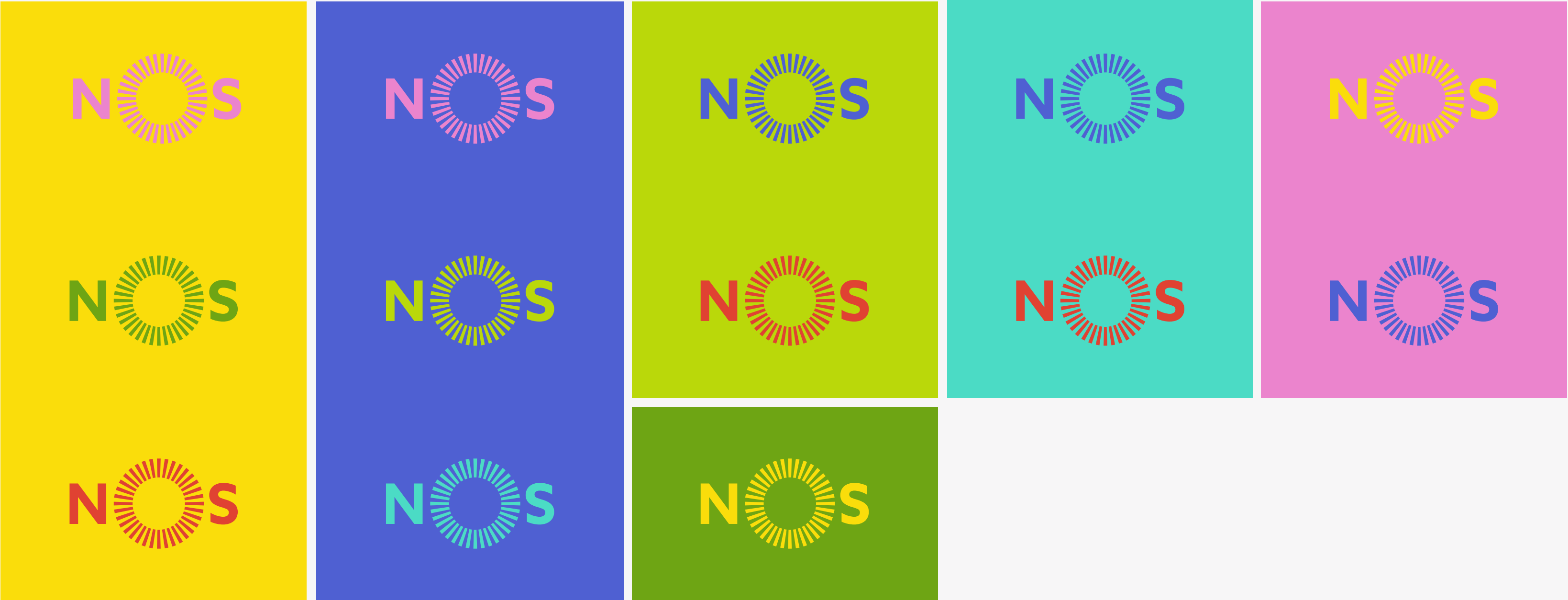
O vermelho não deve dominar as aplicações de cor e não deve ser usado como cor de fundo.



Cores

Combinações com logótipo

Para maximizar o impacto e a leitura, o logótipo é aplicado nas combinações apresentadas. Logótipo branco em fundos coloridos e logótipo preto em fundo branco e amarelo.



Cores

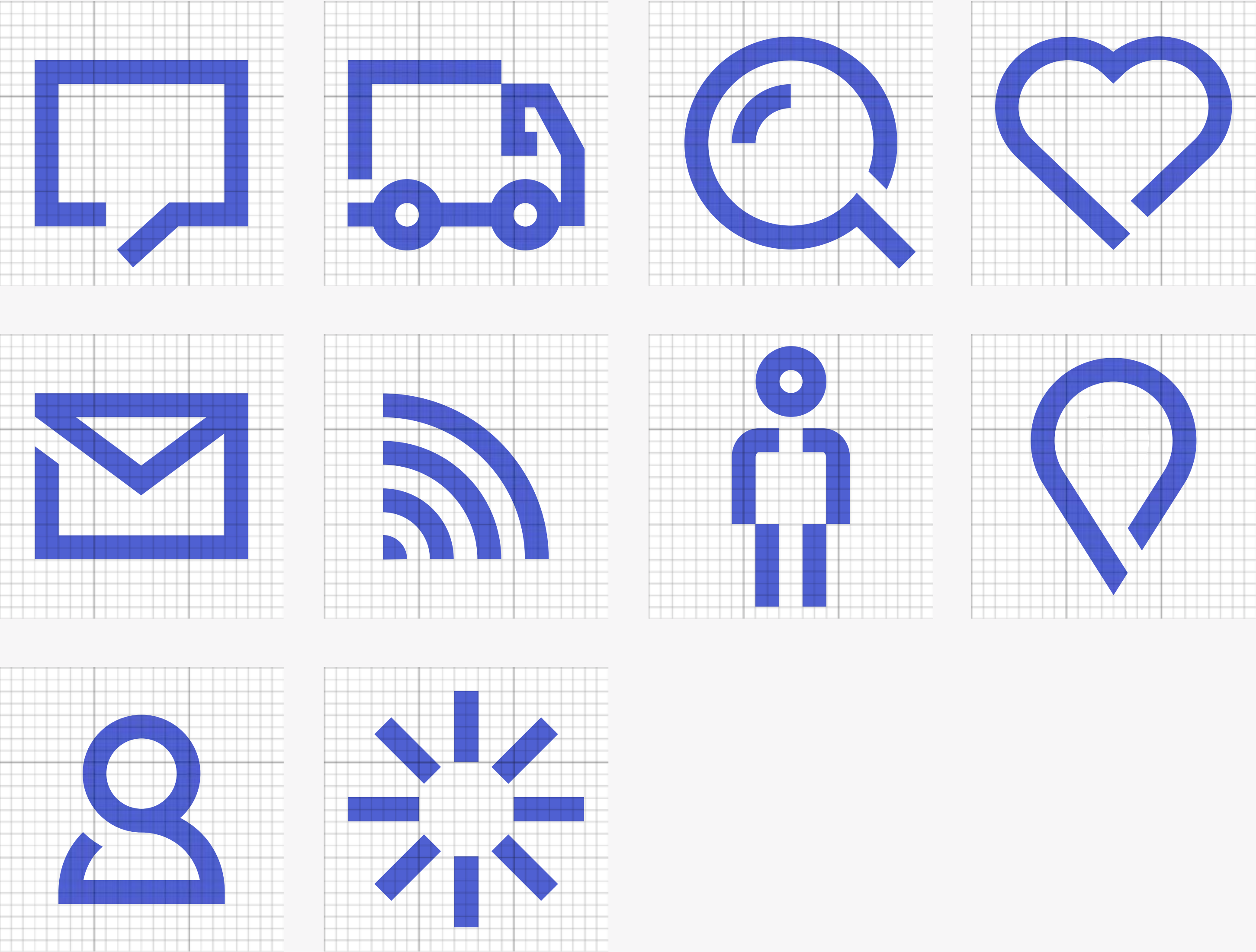
Combinações com logótipo

Exceções

Onscreen

Nos casos em que o logótipo aparece em ecrãs sem qualquer outro conteúdo (exemplo filme TV, cinema ou digital), existem também combinações alternativas de logótipo com cor aplicado em fundos, para melhor legibilidade.

1.4 Iconografia



Iconografia

Grelha de Iconografia

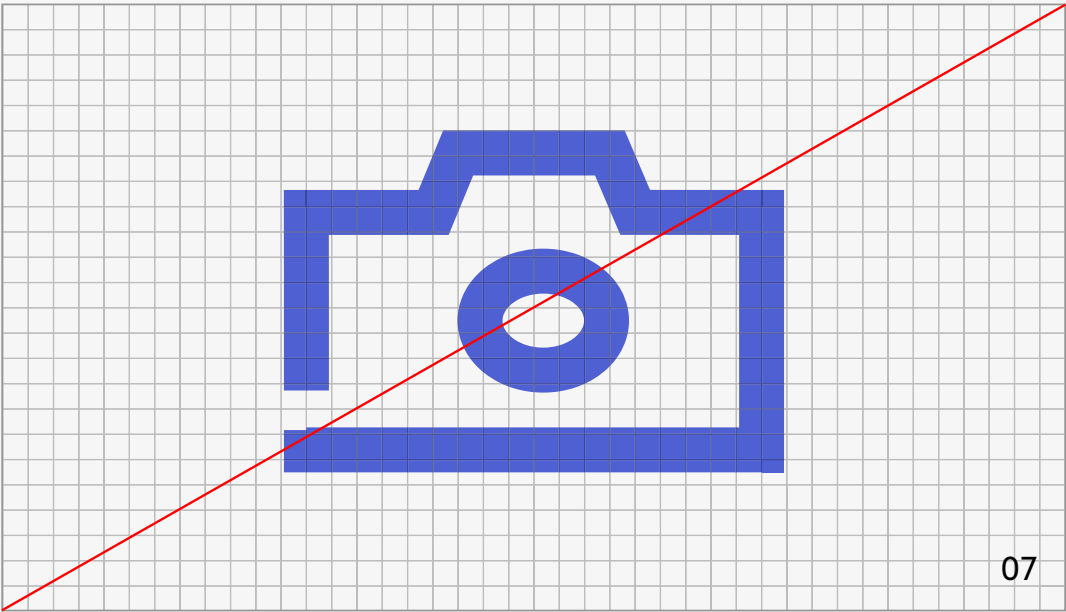
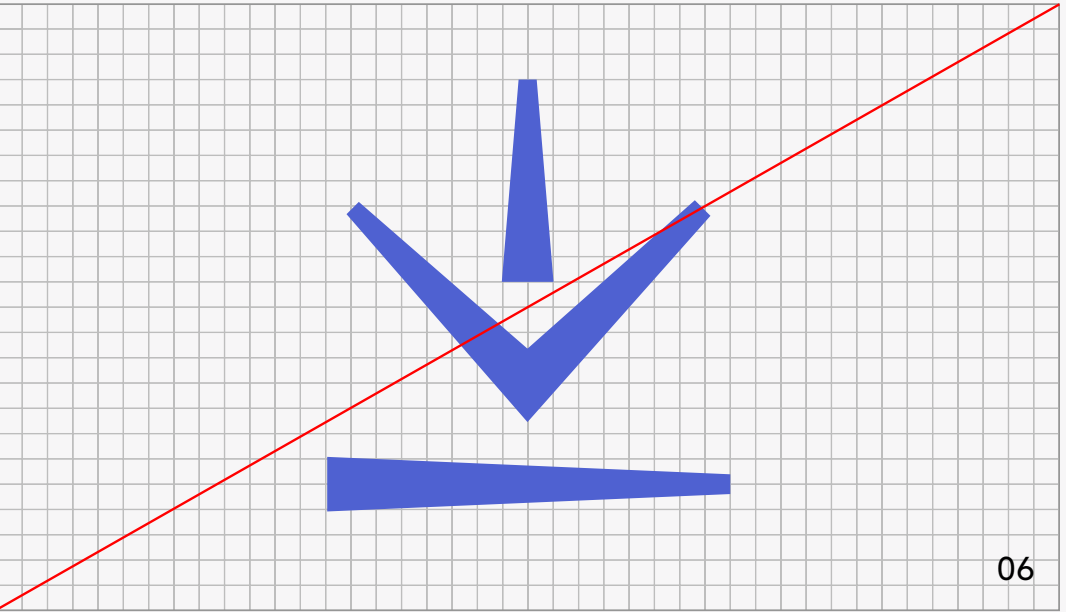
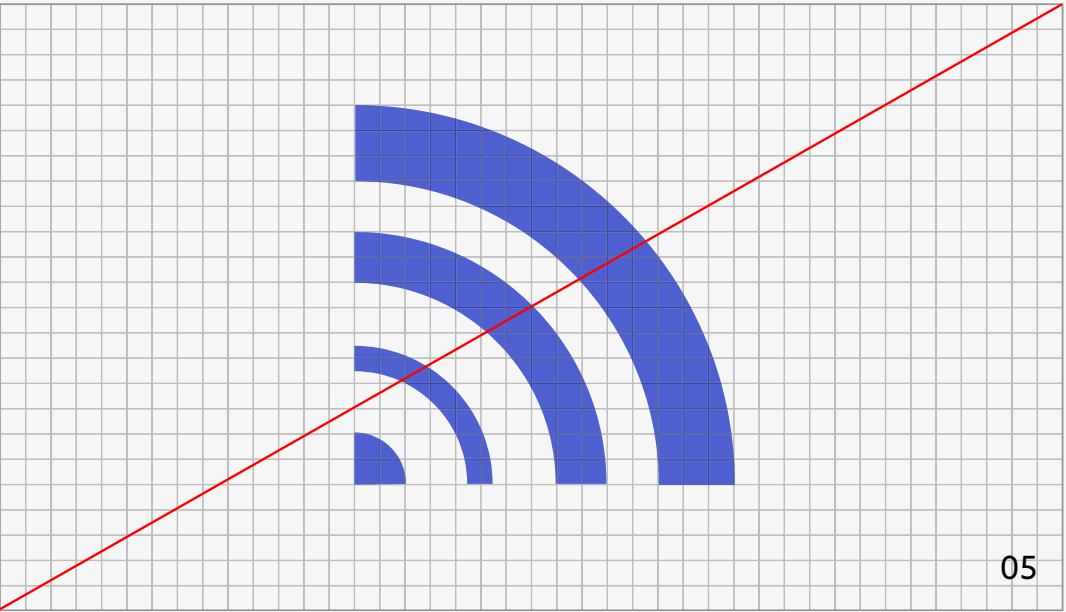
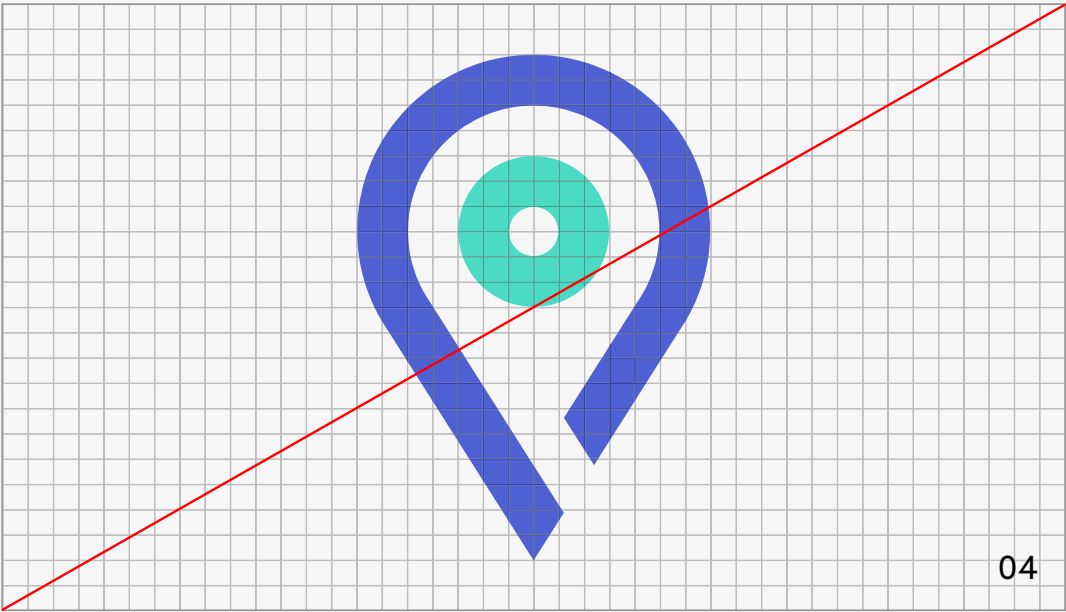
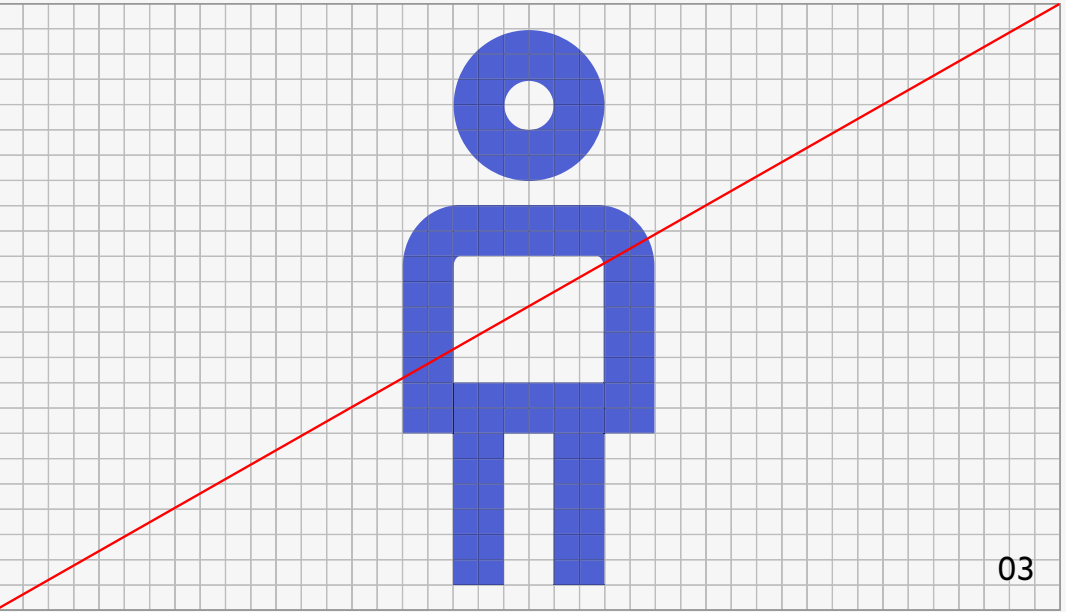
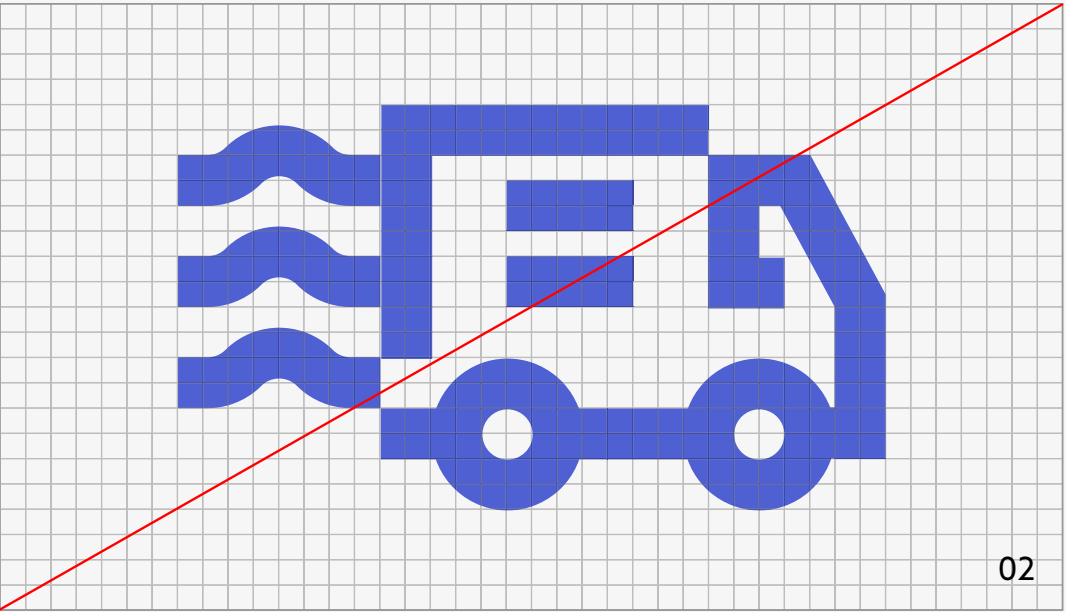
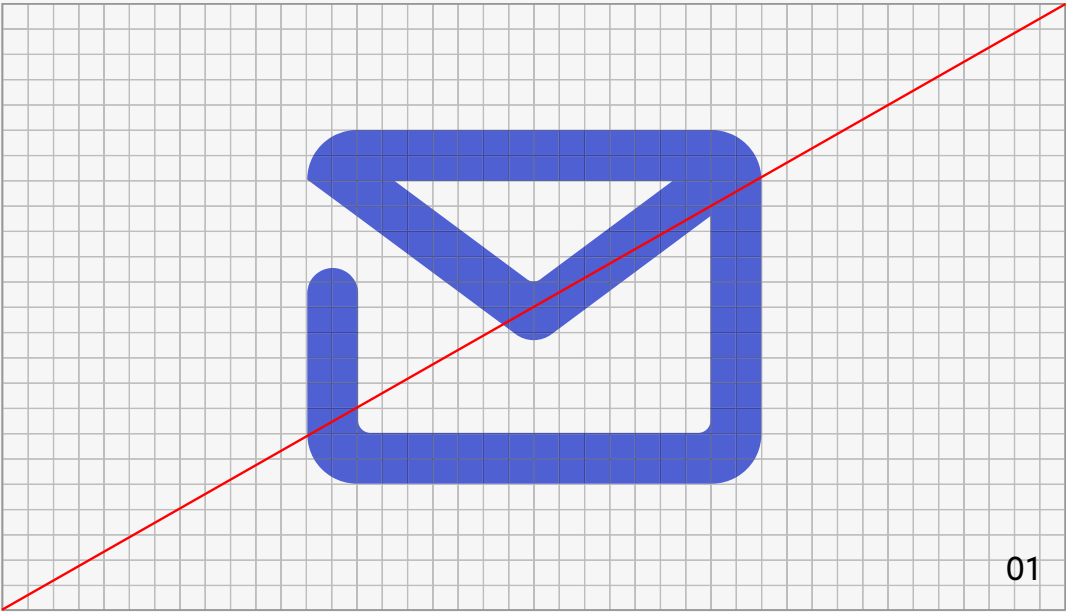
24X24 quadriculas.
Largura da linha 2 quadriculas.
Largura do gap 2 quadriculas.
Os ícones nunca tocam os extremos da grelha.

Iconografia

Incorreções

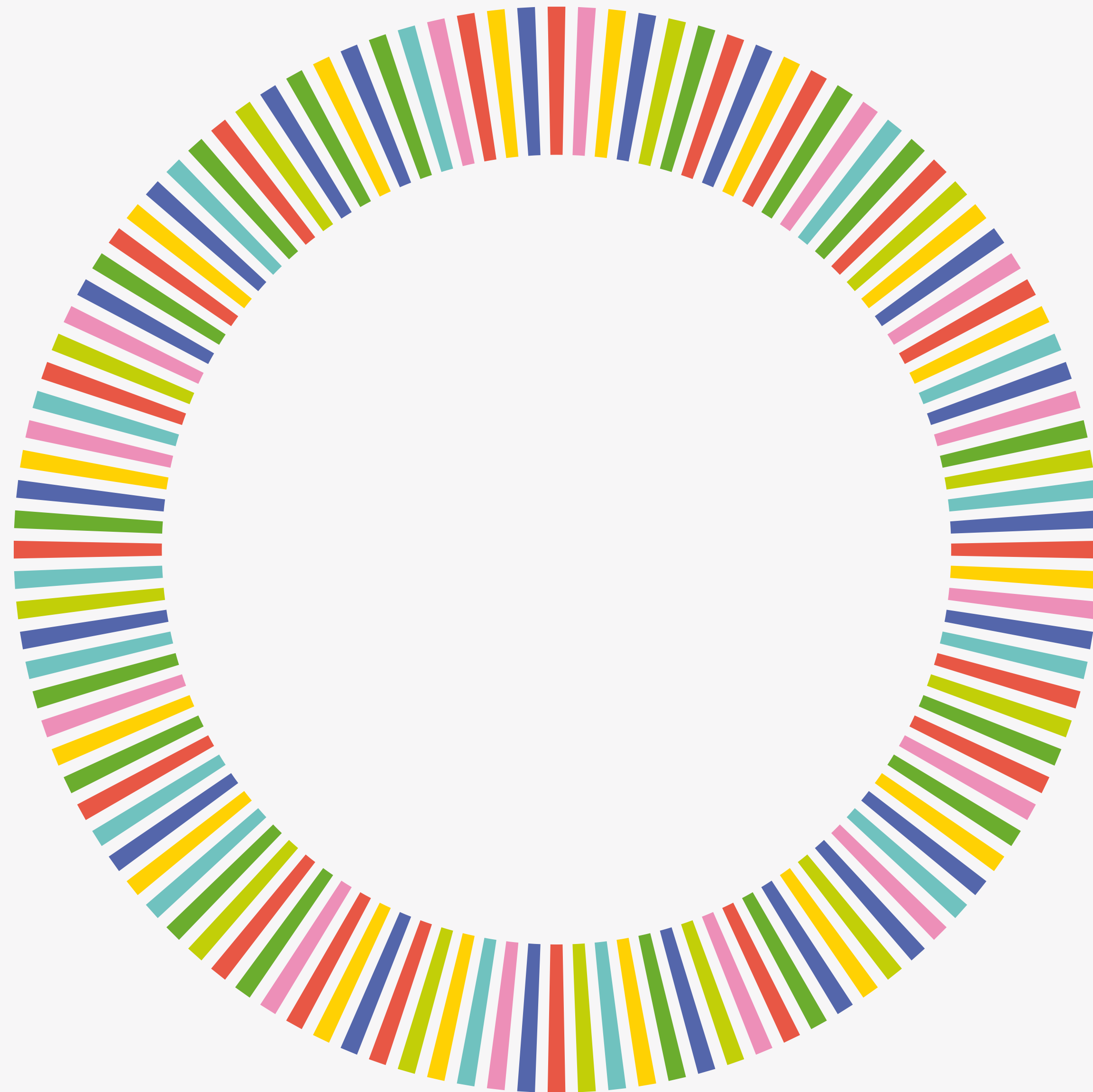
Abaixo estão alguns exemplos do que não fazer com os ícones.

- 01** Não arredondar os cantos ou extremidades dos ícones
- 02** Não adicionar detalhes desnecessários
- 03** Não criar contornos sólidos nos ícones que fechem as formas dos mesmos
- 04** Não usar mais do que uma cor
- 05** Não usar diferentes espessuras no traço do ícone
- 06** Não criar ícones com os spokes de marca
- 07** Não deturpar a forma do ícone



2.0

Wheel



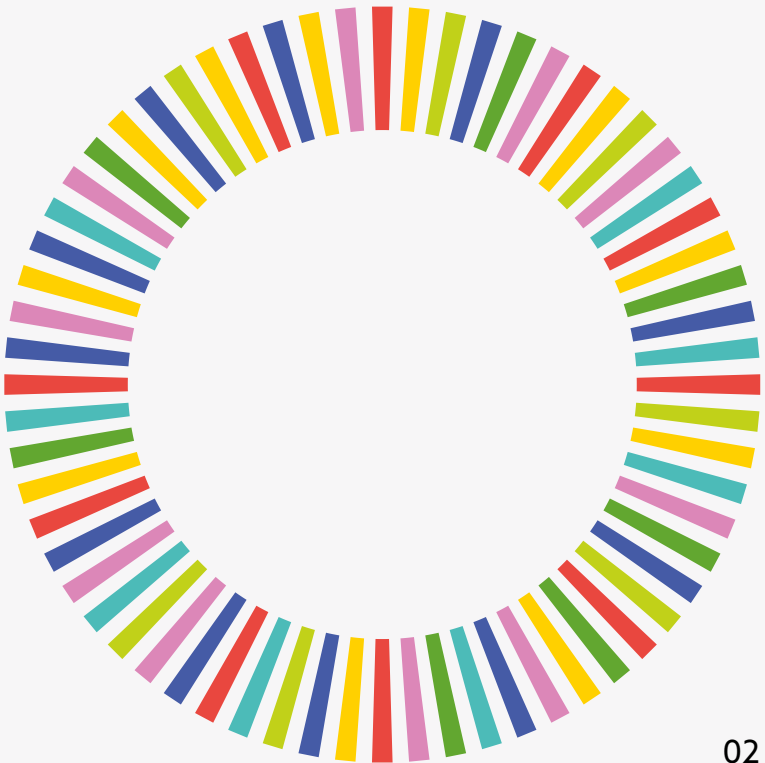
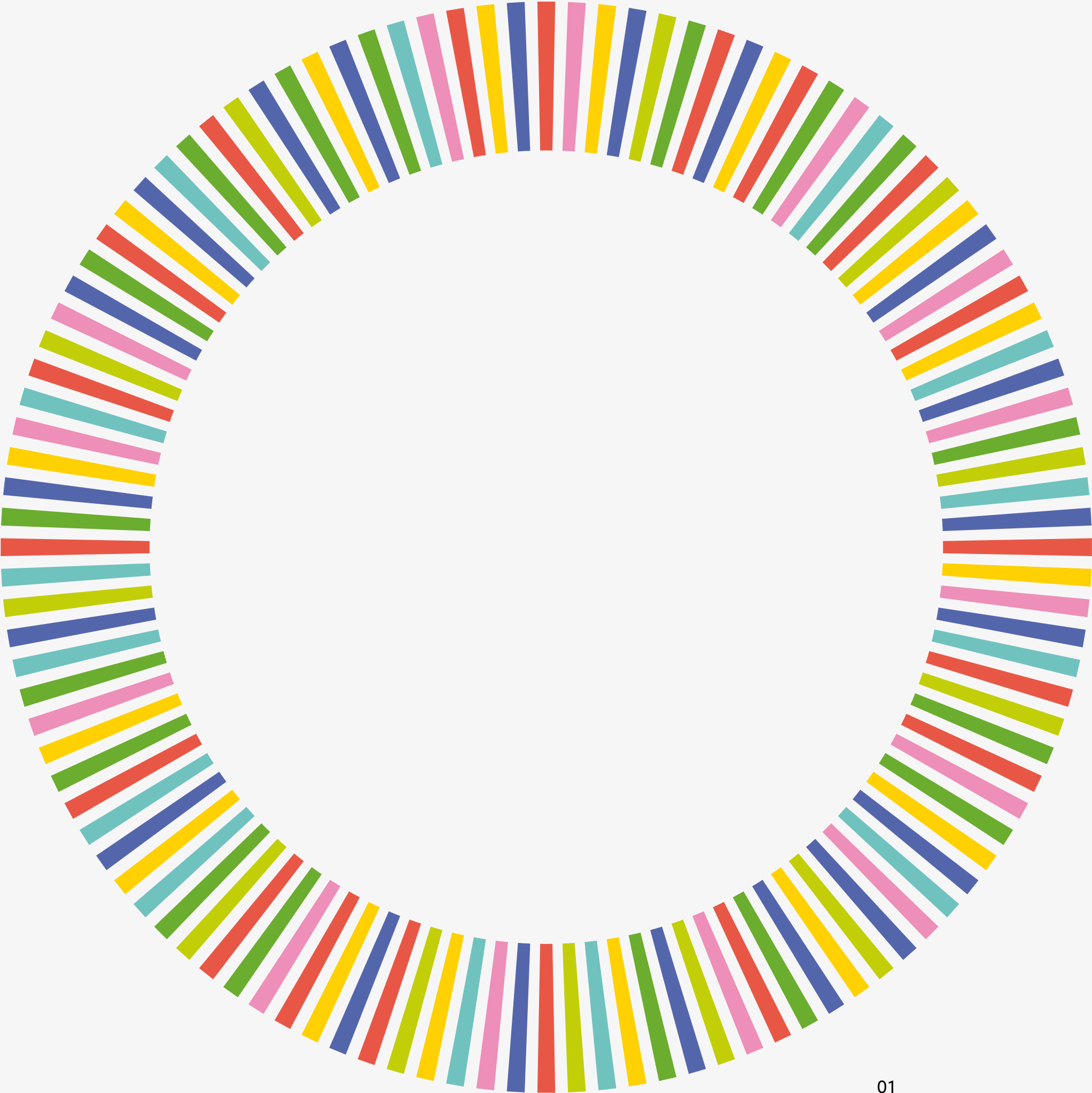
Wheel 2D

A wheel é o principal elemento gráfico da marca NOS e provém do seu logótipo.

A wheel da NOS é icónica e ganha vida através de diferentes dimensões e comportamentos.

Ela é composta por spokes nas sete cores da marca.

2.1 Composição



Composição

Tamanho standard e pequeno

- 01** A Wheel standard (112 spokes) é utilizada na maior parte das comunicações, desde outdoors a embalagens
- 02** A Wheel pequena (64 spokes) apenas é utilizada em raras exceções, como detalhes de faturas ou cartões de visita

Composição

Fundos Coloridos

Utilização da wheel sobre cores

O spoke correspondente à cor de fundo deve ser eliminado da Wheel.



2.2 Dimensões

Dimensões

O 5G mudou a NOS e introduziu novas dimensões na marca.





01



02



03



04

Dimensões

01 Versão 2D

A versão da Wheel 2D é usada nas campanhas mais simples e do dia a dia.

02 Versão 3D

O 3D dá dimensão e materialidade à NOS. Esta versão é utilizada em comunicações mais estratégicas para destacar o elemento principal da campanha

03 Versão 4D

A Wheel 4D e os spokes interagem e dão destaque a conteúdos. Esta versão da Wheel projecta a forma como as pessoas se relacionam com a tecnologia numa nova realidade 5G

04 Versão Imersiva

A NOS na sua forma mais imersiva. Um recurso que oferece um olhar privilegiado sobre a NOS, os seus valores, as suas práticas, a sua cultura e também sobre as suas temáticas mais emocionais - como o futebol ou o Natal



Ícone my NOS



Ícone Social Media



Dimensões

01 Versão 2D

A Wheel 2D é a versão a utilizar nas aplicações de menor dimensão, como as thumbnails, para garantir leitura.

Também é recomendado o seu uso em comunicação promocional.

Desconto de €150 em smartphones

Na adesão ao Pacote NOS 4



Samsung Galaxy J4+

€199,99 -€150

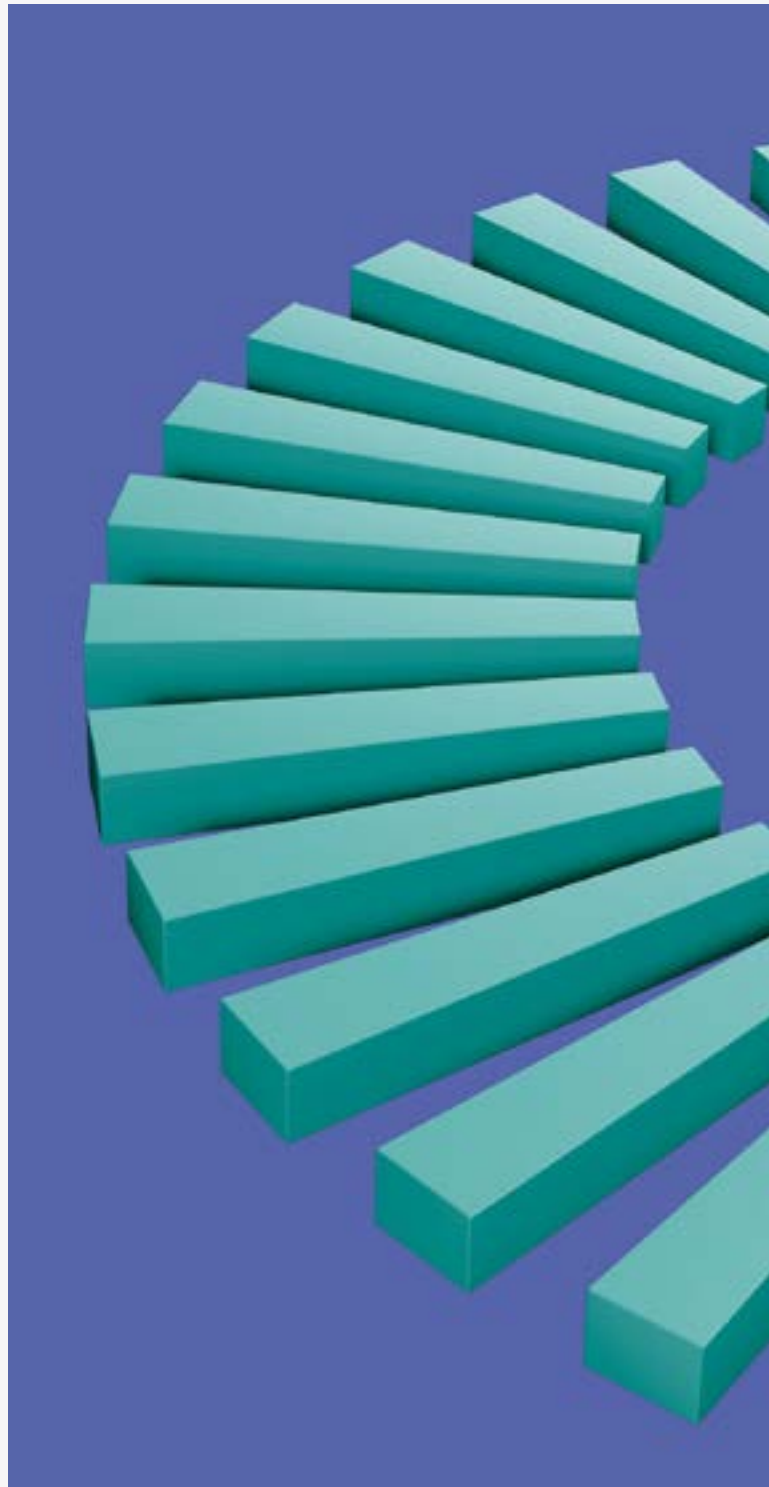


iPhone 6S 32GB

€479,00 -€150



01



02



03

Dimensões

02 Versão 3D

A Wheel 3D é utilizada em campanhas mais estratégicas para destacar elementos principais. Ganha força como recurso expressivo com movimento e cor, sendo um recurso versátil que assume diferentes versões.

Em todas as manifestações deve ser respeitada a distância entre spokes, essencial para a correta identificação da Wheel.

01 Wheel Policromática Institucional

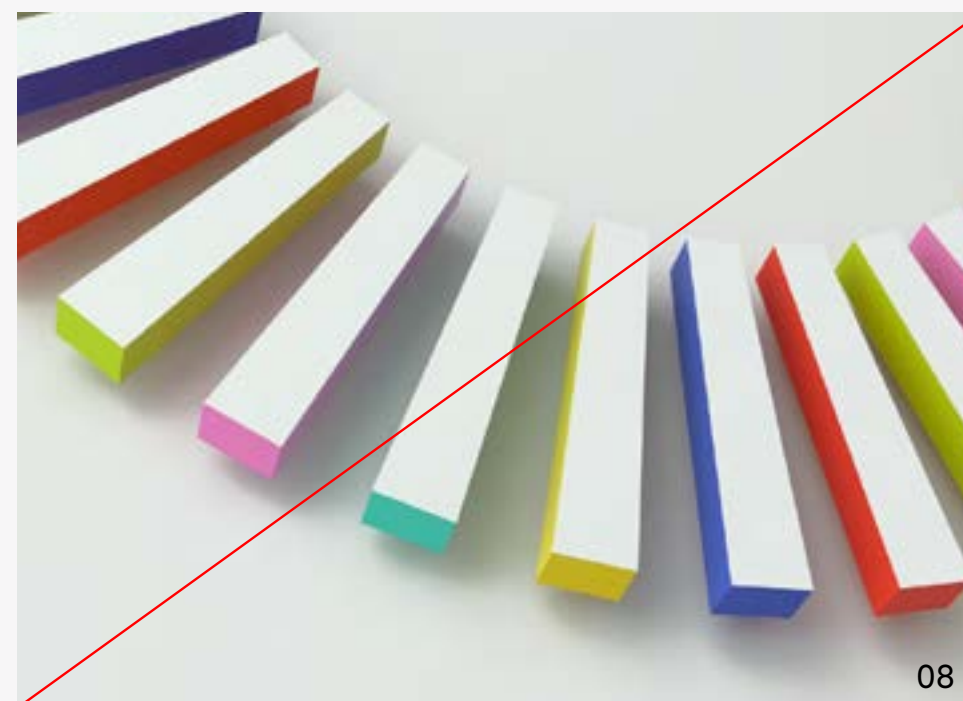
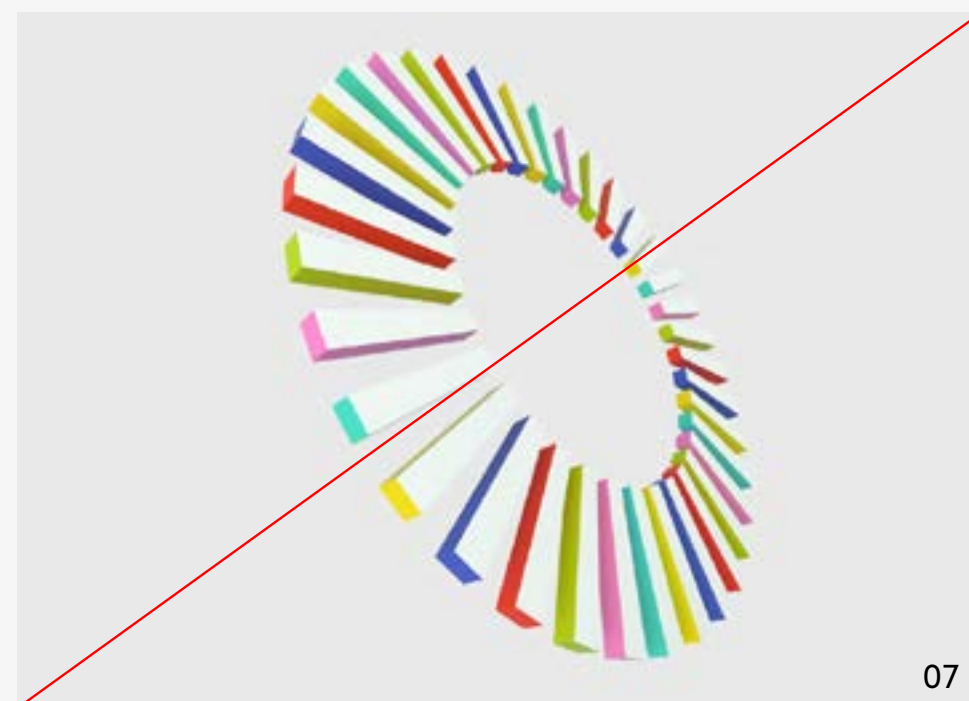
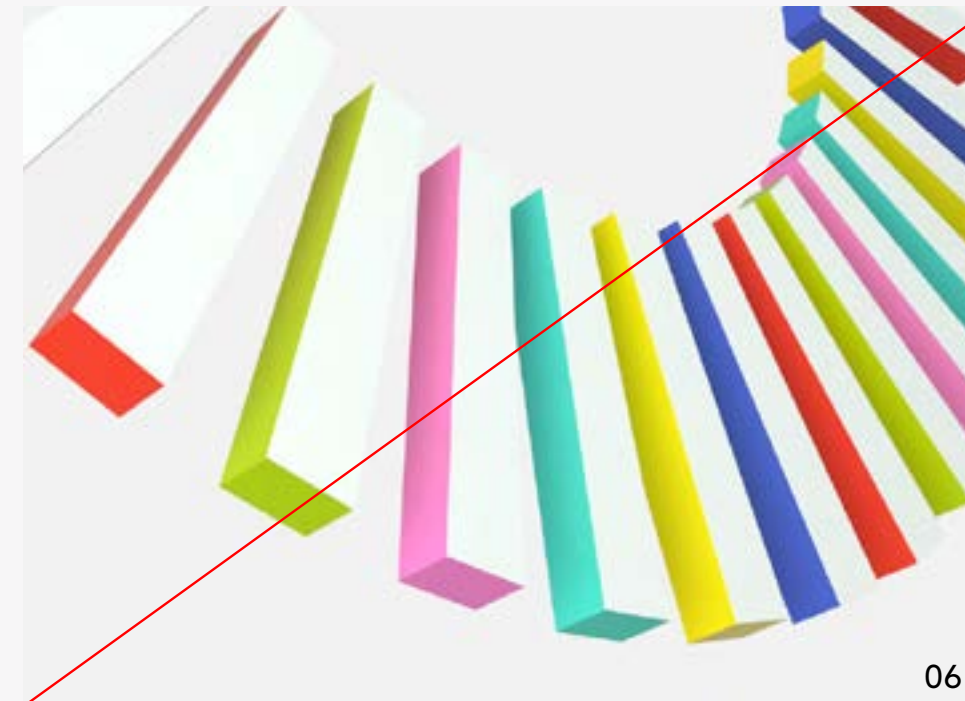
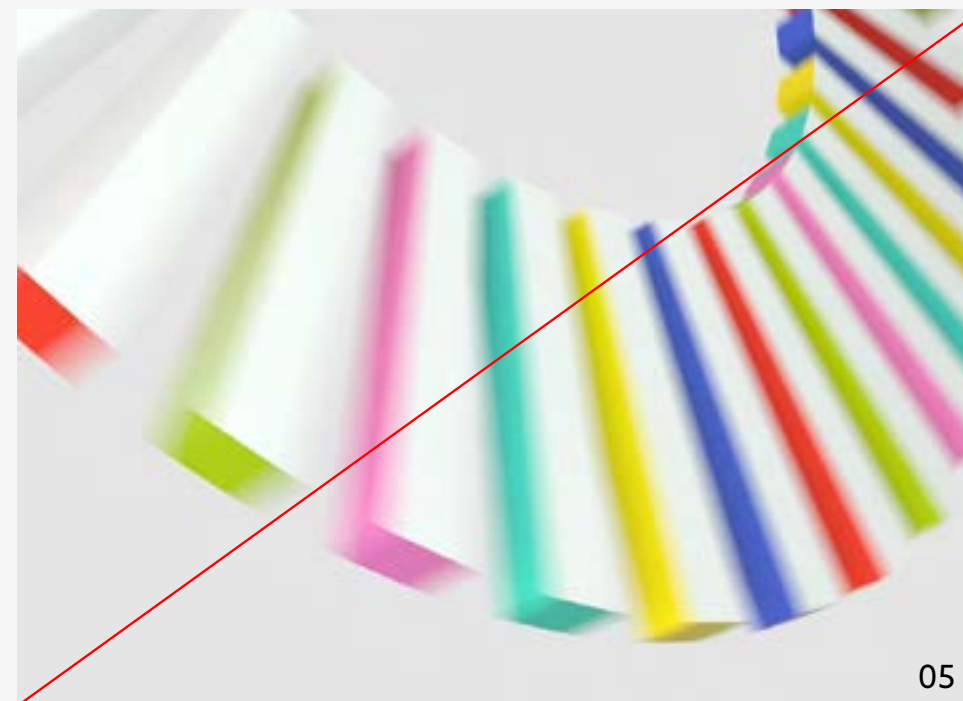
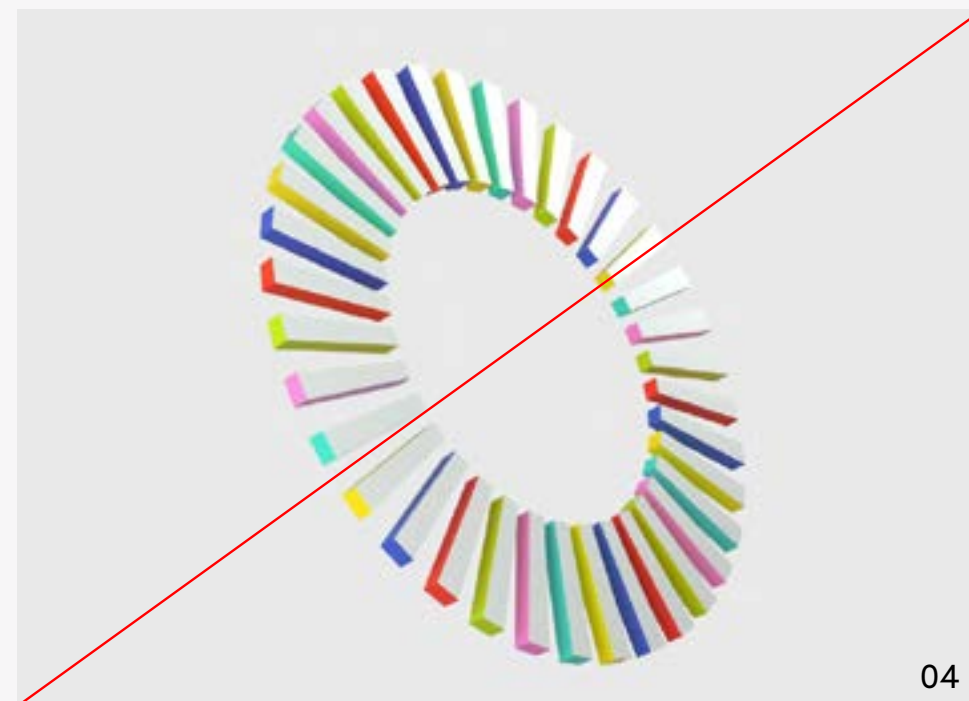
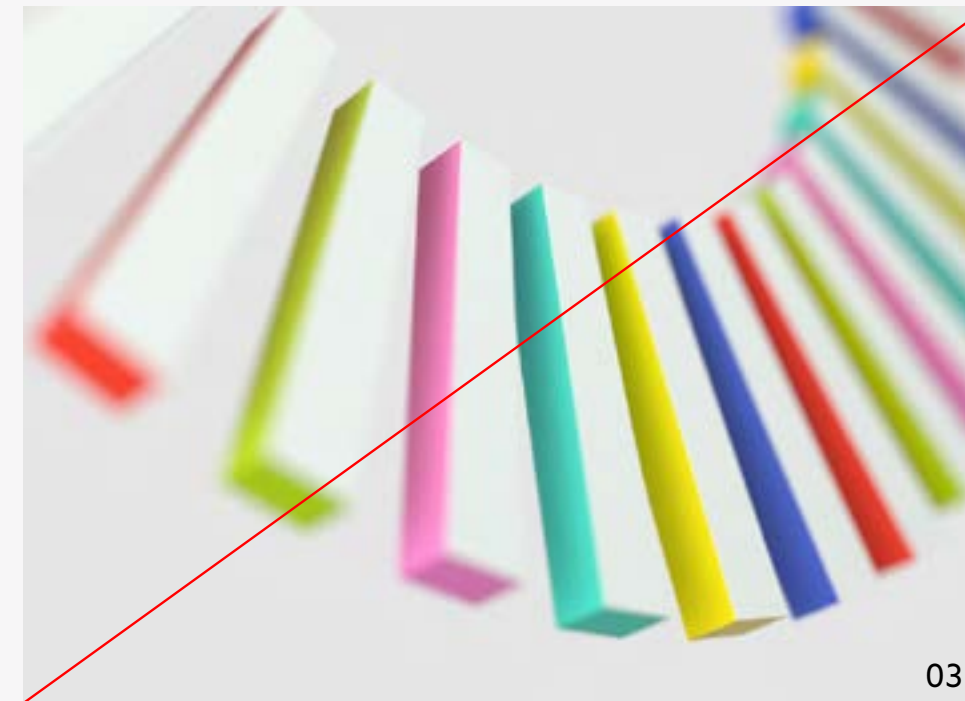
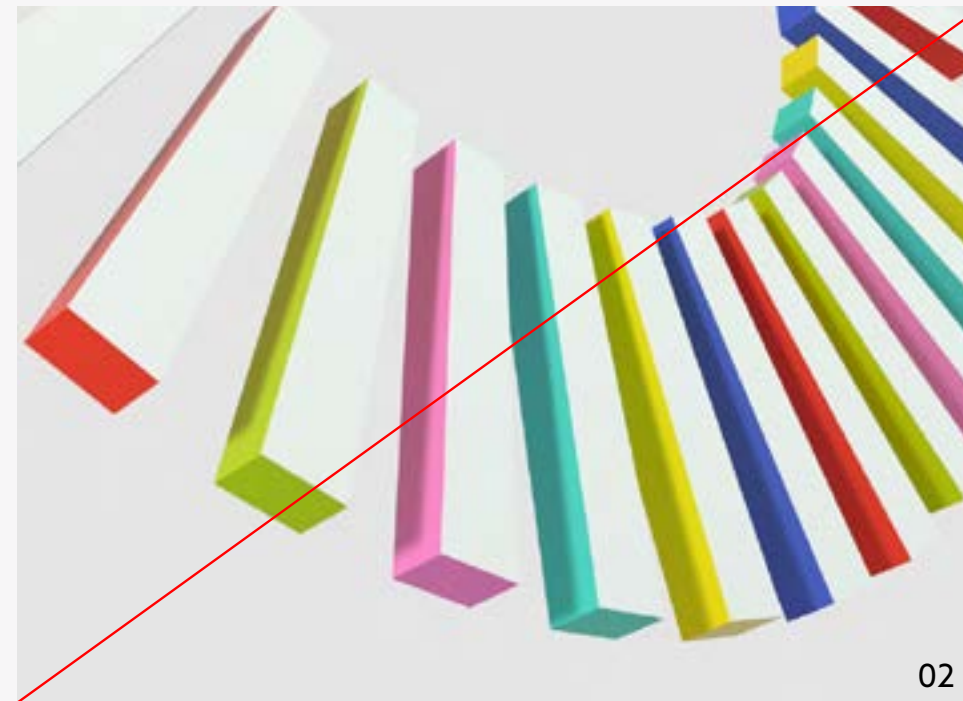
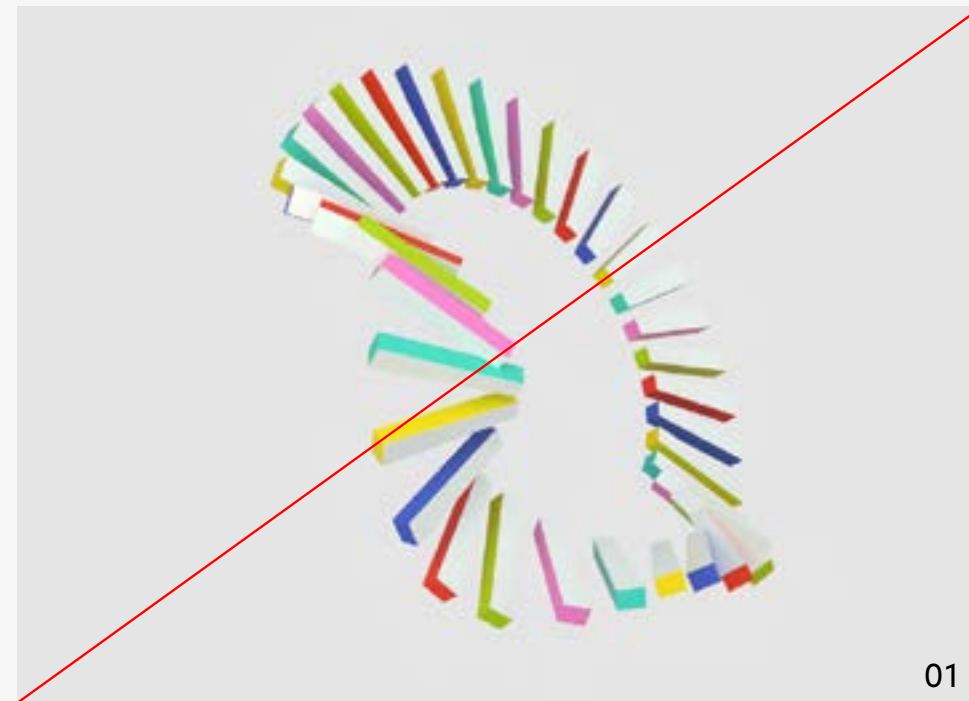
Wheel policromática sobre um fundo branco. Versão privilegiada na comunicação de natureza mais institucional

**02 Wheel monocromática
Produtos e Serviços estratégicos**

Wheel monocromática, aplicada num fundo de cor. Versão privilegiada na comunicação de produtos e serviços

**03 Wheel translúcida
Produtos e Serviços muito estratégicos**

Wheel translúcida sobre fundo preto para a comunicação mais tecnológica, por exemplo para 5G

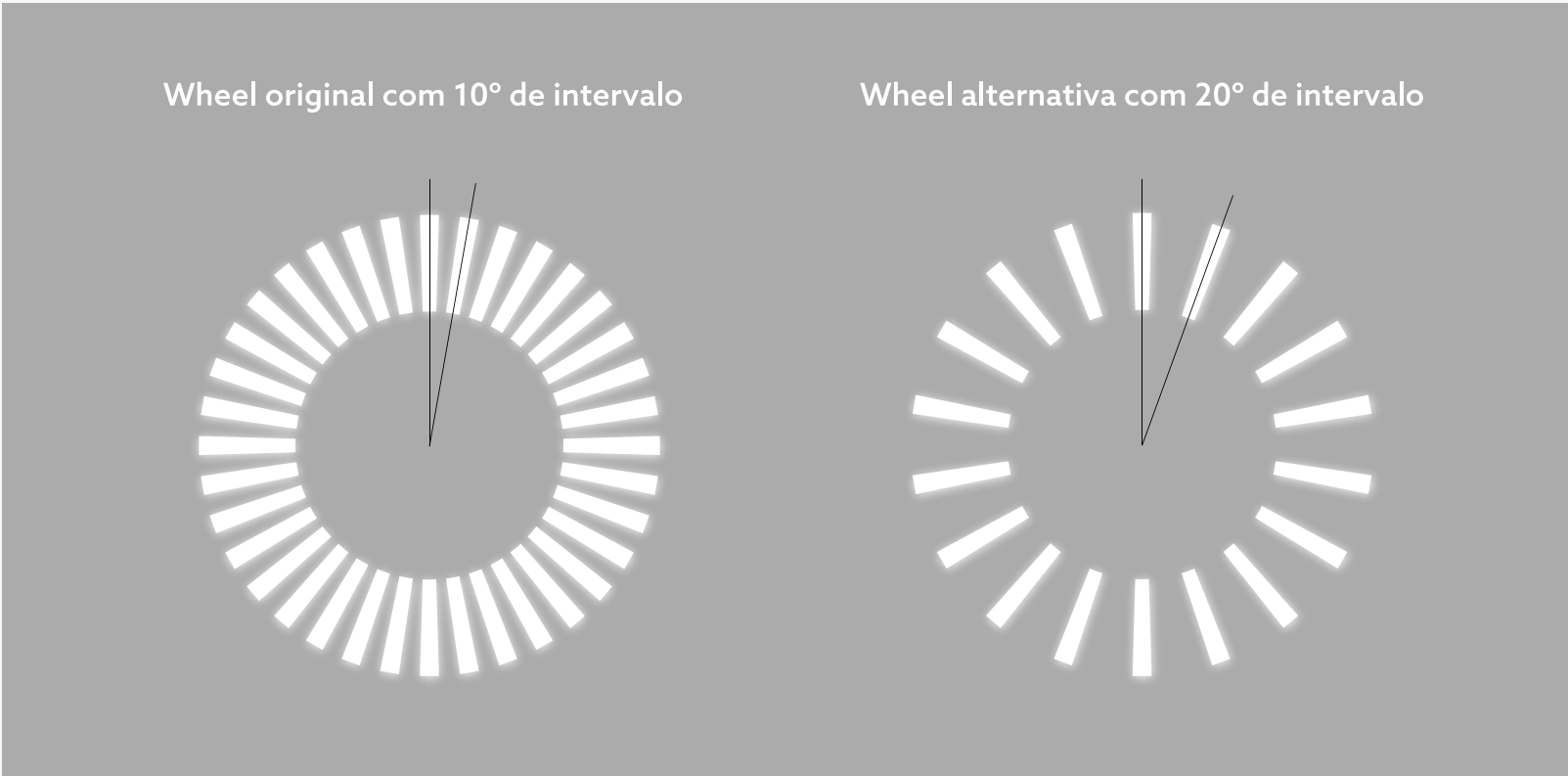


Dimensões

02 Versão 3D incorreções

O uso da Wheel 3D deve ser controlado para garantir consistência de marca.

- 01** Não usar spokes a colidir nem a wheel a aparecer de forma não síncrona
- 02** Não usar sombras fortes nos spokes
- 03** Não usar desfoques
- 04** Não usar focos de luz sobre a wheel
- 05** Não usar demasiado blur no movimento da Wheel
- 06** Não permitir que o topo branco dos spokes se confunda com o fundo
- 07** Não usar perspectivas angulares
- 08** Não acentuar excessivamente a sombra dos spokes sobre o fundo



01



02



03

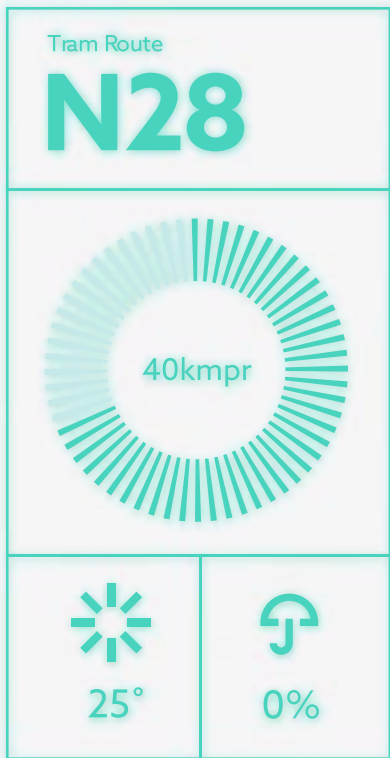
Dimensões

03 Versão 4D

Num mundo 4D, a Wheel e os spokes aparecem de maneiras distintas.

Uma Wheel e spokes brilhantes são aplicados em filme ou fotografia com um brilho branco, para revelar e interagir com pessoas no mundo real.

- 01** No 4D, a Wheel pode ser apresentada na sua forma original, com intervalos de 10° entre spokes, ou numa versão com 20° de intervalo, para fazer com que pareça mais leve
- 02** Uma Wheel e spokes em 3D com um suave efeito de brilho
- 03** O brilho é emitido tanto dos lados brancos como dos lados coloridos do spoke



Dimensões

03 Versão 4D

A dimensão 4D pode ser utilizada de uma forma expressiva, dando destaques a ações ou equipamentos. Ou numa forma infográfica/widget, através de spokes e caixas de texto, atuando como um layer on top da realidade, guiando e informando como que em realidade aumentada.

- 01 Expressiva**
Wheel 3D e spokes têm um ligeiro efeito de glow
- 02 Infográfica / Widget**
A Wheel e os spokes como recurso para criar projeções de UI mais proprietárias
- 03** O spoke gráfico tem uma cor, com um texto e/ou um ícone. Todos os elementos têm um ligeiro glow. Pode ser usada uma variante da Wheel para infográficos de UI



01



02



03

Dimensões

04 Versão Imersiva

A Wheel imersiva mostra o que está dentro de NOS. Um recurso que oferece um olhar privilegiado sobre a NOS, os seus valores, as suas práticas, a sua cultura e também sobre temáticas mais emocionais, como música, futebol ou Natal.

01 Imersiva - Floresta Sustentabilidade

No interior dos spokes surge o conteúdo a ser trabalhado, dramatizando o que faz parte da marca NOS

02 Imersiva - Edifício Sustentabilidade

No interior dos spokes surge a imagem do edifício NOS salientando o 5G mas numa perspectiva mais "verde"

03 Imersiva - Futebol

A Wheel imersiva é aplicada em imagens com um brilho branco para revelar e interagir com pessoas do mundo real

2.3 Comportamento



01



02



03

Comportamento

A Wheel 3D e 4D pode assumir comportamentos: revelar, interagir e guiar.

01 Revelar

A Wheel pode dar a conhecer novos Produtos e Serviços, dando-lhes destaque, palco, podium, sempre num movimento de apresentação e glorificação

02 Interagir

A Wheel pode estar presente na realidade e interagir com pessoas e objetos. Há grande plasticidade nesta solução. A Wheel pode envolver, por exemplo pessoas, sugerindo ligação, ou pode sair de um router, sugerindo expansão e velocidade

03 Guiar

A Wheel pode estar presente na realidade como informação virtual que conduz a nossa ação, é um comportamento de widget/infografia



Comportamento

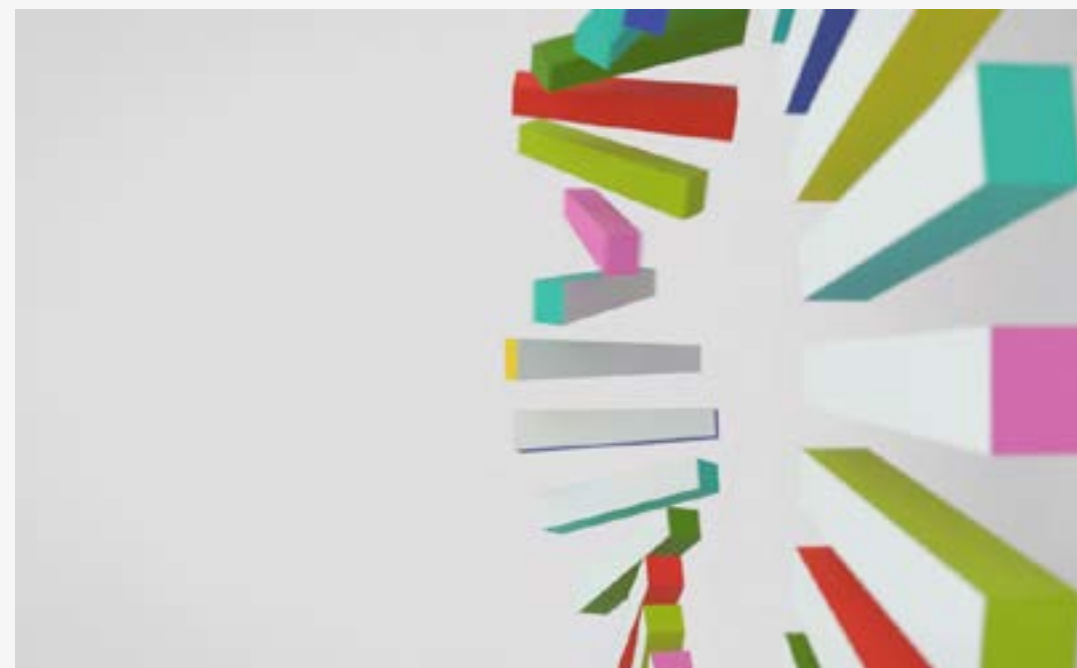
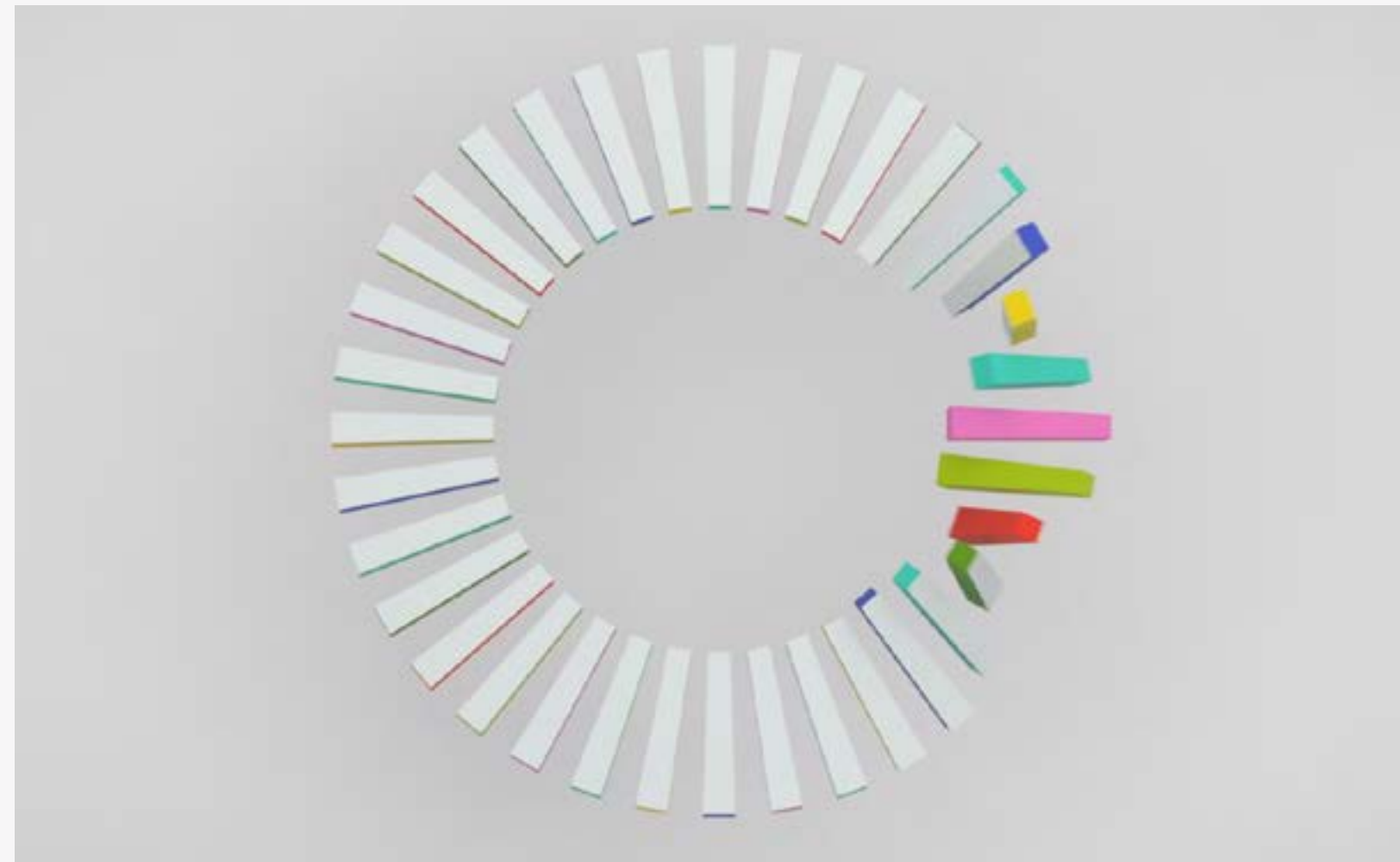
Motion

Revelação

Um close-up próximo da Wheel mostra os spokes a emergir da superfície, revelando outra dimensão.

As perspectivas mudam para revelar esse movimento circular suave.

A câmara pode subir para revelar a Wheel da NOS a surgir, seguida do fecho com o logótipo.



Comportamento

Motion

Interação

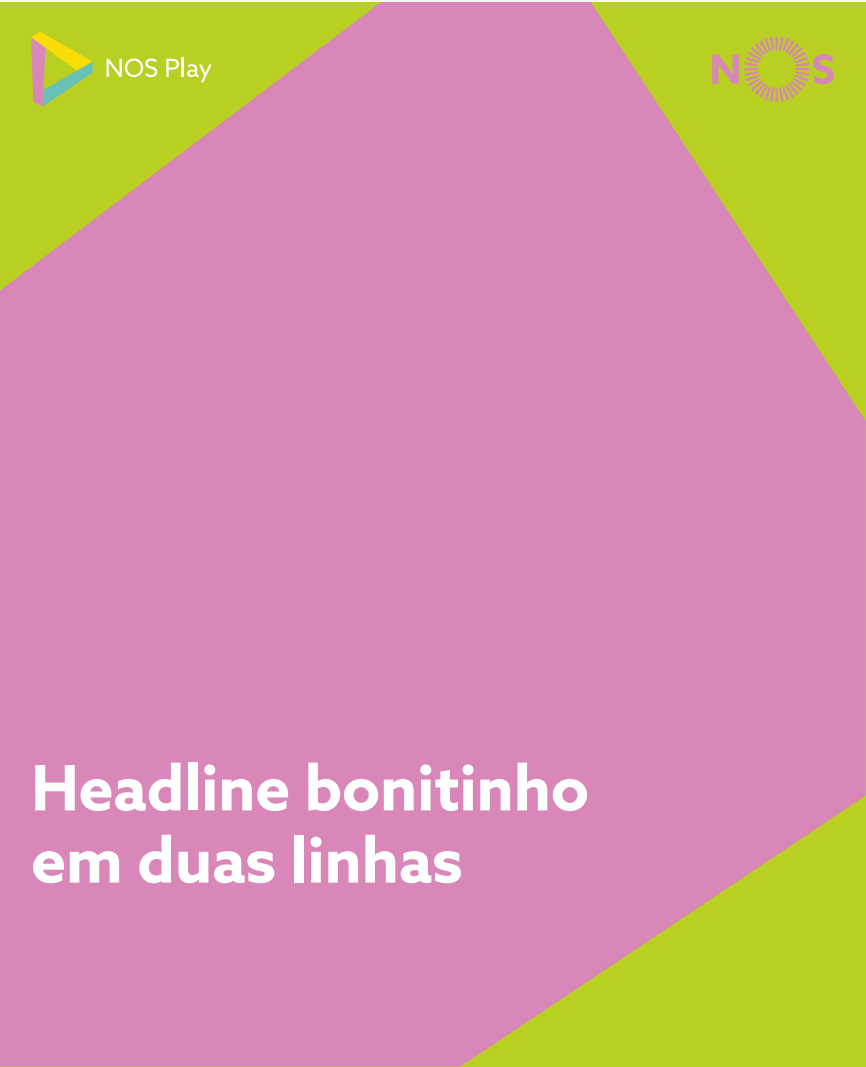
Os spokes flutuam no espaço e rodam num movimento contínuo. Isto permite mostrar as suas faces coloridas.

A câmara roda para mostrar esta rotação de outros ângulos e volta a rodar para revelar a Wheel da NOS a surgir, seguida do fecho com o logótipo.

2.4 Spoke individual

Spoke individual

2D



3D

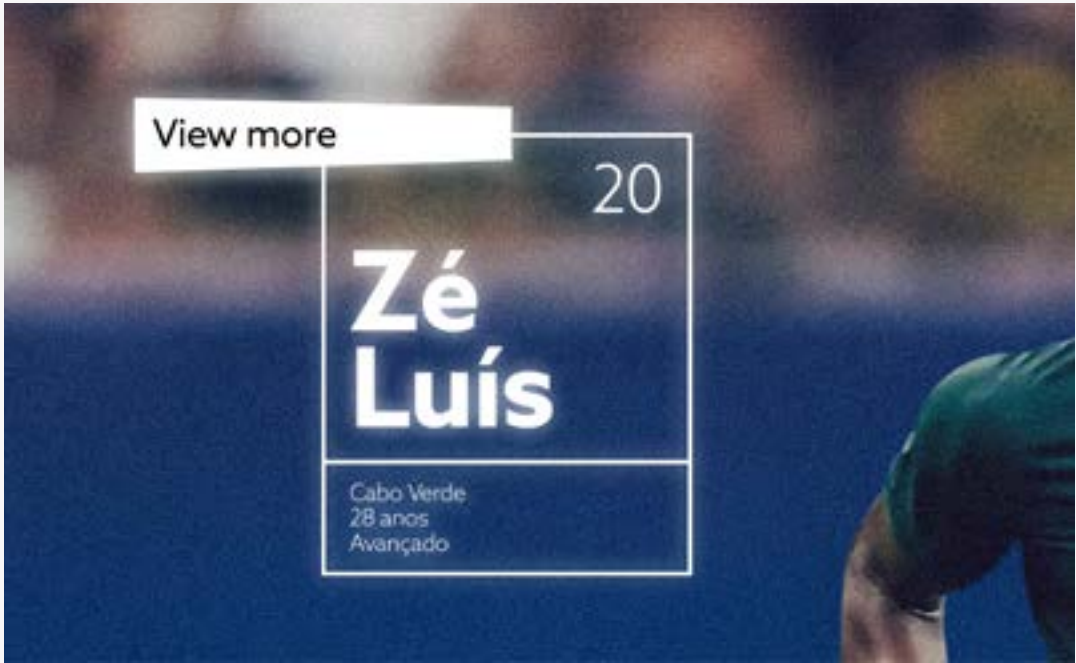
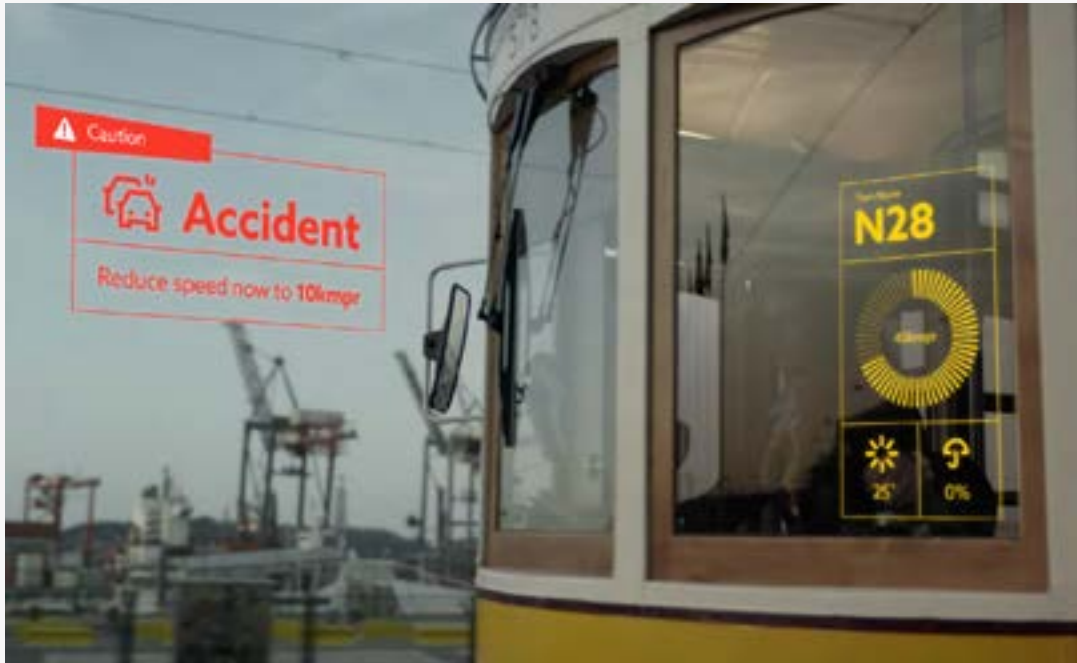


Os spokes também podem ganhar vida em diferentes dimensões: 2D, 3D e 4D.

Cada uma dessas dimensões responde a um conjunto específico de objetivos e áreas da nossa oferta.

No mundo 4D, os spokes são alimentados pelo 5G. Por isso, têm um leve brilho.

4D



NOS