만공 브랜드 가이드라인

Brand Guide line

손끝에서 시작되는 창의만들기, 똑똑해지는 공부

가이드라인 관리지침

본 가이드라인은 스콜라스(주)가 소유한 <만공>의 기본관리 규정임으로 무단 외부 노출 및 복제 금지 및 제작 발주시 메뉴얼 데이터를 활용하여 제작하여야 합니다.
본 가이드라인 규정을 준수하여 철저한 관리가 이루어질 때 브랜드 디자인 시스템에서 의도한 브랜드 아이덴티티를 성취할 수 있습니다.
또 제작 이후에 추가되거나 수정, 변경할 사항이 발생한 경우에는 반드시 BI 관리부서와 면밀히 연구, 검토한 후에 필요에 따라 수정, 보완, 첨가할 수 있습니다.
본 가이드라인에 수록된 내용이나 브랜드 디자인 시스템 전반에 관한 의문사항이 있을 때에는 사업기획팀에 문의해주시길 바랍니다.

OverView
개요

브랜드 아이디어

브랜드 철학

브랜드 아키텍쳐

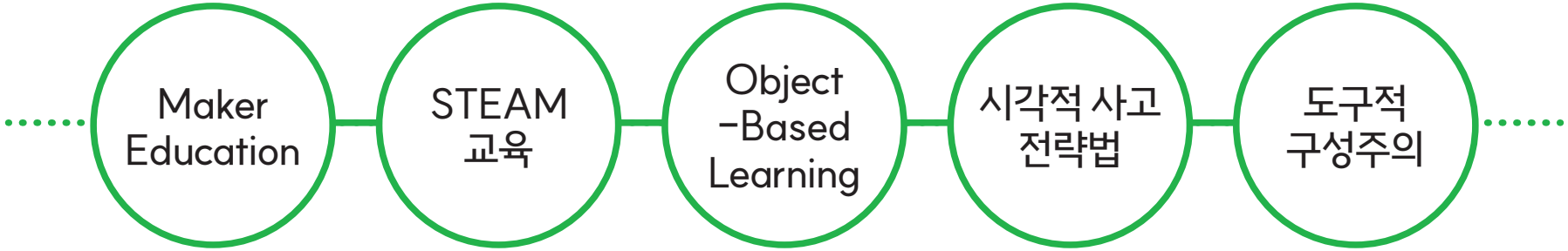
손 끝에서 시작되는 창의 만들기
똑똑해지는 공부

우리 아이에게 경험보다 이론을 강요하진 않았나요?

중요한 건, **아이의 경험**

MAngong Kids Education

MAKE 이론은 **아이의 경험**을 더 중요하게 생각합니다.



네가지 핵심 능력을 키우는 만공의 MAKE 이론

창의적 문제 해결력, 협동을 포함한 의사소통력,
자기주도적 학습으로 이어지는 학습에 흥미 있는 태도, 상상력을 포함한 심미적 감성 역량을 키워
아이의 발달과 성장을 도모하는 만공만의 이론

OverView
브랜드 아키텍쳐

브랜드 아키텍처에 따른 하위 브랜드 적용 조합은 기존 만공의 BI를 기본으로 조합한 디자인 요소로서, 브랜드의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절하게 사용하되 결합 방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.

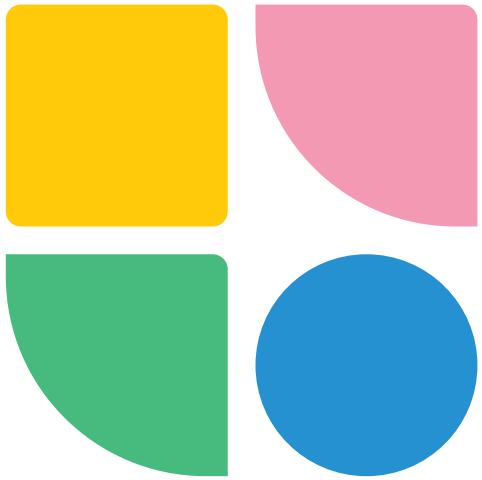
과목 결합

BI Basic System
BI 기본 시스템

심볼마크
시그니처
시그니처 그리드시스템 & 최소 공간 규정
브랜드 아키텍쳐 그리드시스템 & 최소 공간 규정
전용 색상
색상 활용 규정
명도 적용 규정
사용금지 규정
서체 규정
그래픽 요소
패턴

BI Basic System
심볼마크

심볼마크는 브랜드를 상징하는 대표적인 디자인 요소로 브랜드의 아이덴티티를 구축하며 통합적인 이미지를 형성하는데 가장 중요한 역할을 한다.
만공의 심볼마크에는 창의력, 사고력, 즐거움, 꿈과 같은 다양한 교육적 가치를 시각적으로 담아냈다.



창의력
빛을 발하는 아이디어의 상자, 창의적인 사고가 시작되는 장소로
상자를 열면 무한한 가능성이 펼쳐질 수 있다.

즐거움
즐거움과 재미를 상징하는 색상과 모서리는 활동성과 역동성을,
라운딩 부분은 학습의 재미를 추구하는 모습을 표현했다.

사고력
발전, 성장(논리적 사고, 문제 해결 능력)을 의미하며 연속성있는 모양으로
마치 싹이 트고 나무가 자라듯 아이들의 사고력도 함께 성장한다.

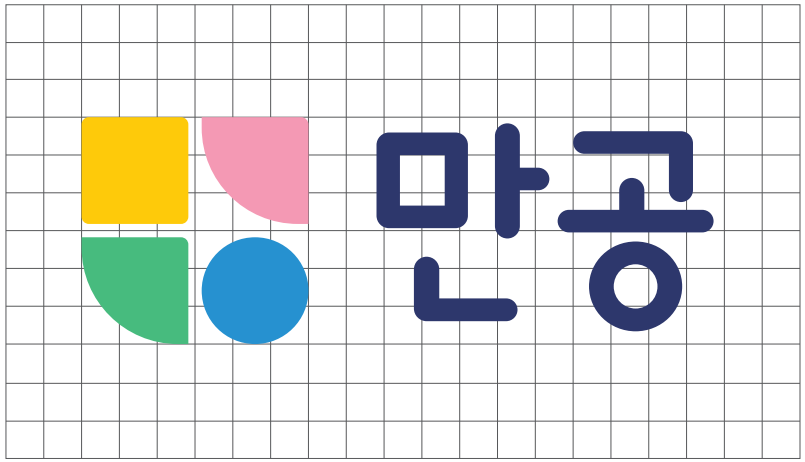
꿈
색상과 모양 모두 열린 하늘과 바다, 무한한 가능성의 공간을 상징하며
아이들이 자신만의 세계를 상상하고 창조할 수 있는 꿈의 창을 표현했다.

최소사용크기

BI Basic System
그리드시스템 & 최소공간규정

스콜라스의 심볼마크는 각종 인쇄 매체 및 교구, 기타 디지털 매체에 사용됨에 있어 메뉴얼의 데이터를 사용해야 한다.
컴퓨터 출력이 불가능한 대형 크기의 경우에는 본 항에 제시된 그리드에 준하여 정확히 작도해야 한다.
변형을 방지하기 위해서는 본 항의 규정에 따라 정비례로 확대, 축소하여 사용하도록 한다.

그리드시스템



최소공간규정

BI Basic System
브랜드 아키텍쳐 그리드시스템 & 최소공간규정

브랜드 아키텍처에 따른 하위 브랜드 적용 조합은 기존 만공의 BI를 기본으로 조합한 디자인 요소로서, 브랜드의 아이덴티티를 구축하고 통합적인 이미지를 형성하는 역할을 한다.
매체에 따라 적절하게 사용하되 결합 방법에 대해서는 정해진 원칙을 잘 준수해야 한다.
신규 로고 제작 시에는 반드시 담당부서와 협의하여 제작하도록 한다.

최소공간규정

BI Basic System
전용 색상

만공의 색상은 메인컬러와 포인트컬러로 구분되어 있다. 만공의 시그니처는 각종 시각매체에 적용하여 브랜드 이미지를 전달하는 기능을 하므로 일관된 색상이미지를 전달하는 것이 중요하다. 색상의 효과적인 사용을 위해서는 세심한 주의가 필요하다.
제작 시 의문사항이 있을 때에는 반드시 담당부서와 협의하여 제작하도록 한다.

MAIN COLOR

MAIN COLOR
#1C2D6E | R28 G45 B110 | C100 M97 Y33 K0
PANTONE 2738C

GRAY COLOR
2D2D2D
R45 G45 B45
C85 M75 Y75 K80
PANTONE 0000 C

POINT COLOR

#FDD000 | R253 G208 B59
C0 M20 Y100 K0
PANTONE YELLOW 012C

#F192B8 | R241 G158 B184
C0 M69 Y43 K0
PANTONE 1765C

#4BB574 | R75 G181 B116
C80 M0 Y100 K0
PANTONE 7723C

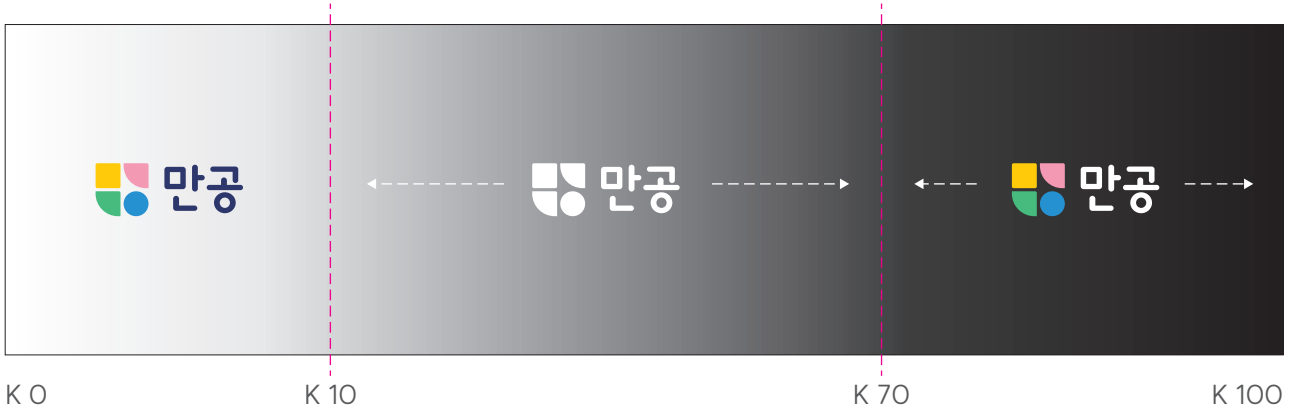
#208FD0 | R32 G142 B207
C100 M36 Y0 K0
PANTONE 7689C

BI Basic System
색상 활용 규정

색상 활용은 만공의 브랜드 이미지 형성에서 중요한 요소이며 각 매체별로 심벌마크를 효과적으로 표현하기 위한 원칙이다.
기본형의 기본색상 외에 1도 표현 및 특수 인쇄에 관한 활용 예로 일관된 이미지를 위해 사용상 철저한 관리가 필요하여 임의로 사용하는 경우가 없어야 한다.
가장 바람직한 배경 색상의 활용은 백색 배경에 지정색으로 표현하는 것이나, 다양한 시각 매체에 따라 다양한 배경색을 활용할 수 있다.
배경색이 있을 경우 지정색 이외의 색상을 사용할 때는 하얀색을 기본으로 한다.

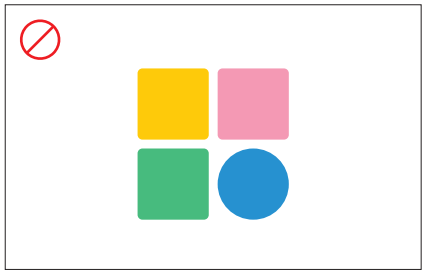
BI Basic System
명도 적용 규정

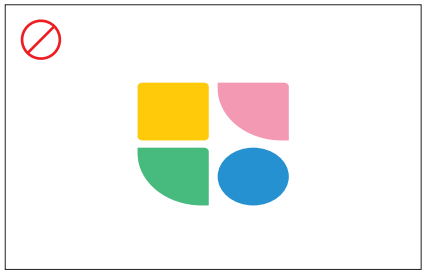
명도 적용 규정은 인쇄매체와 명도에 따라 시그니처의 표현을 달리한 디자인 규정으로, 배경색 등으로 인해 기본색상의 적용이 어려울 경우 명시성을 높이기 위해 사용한다.



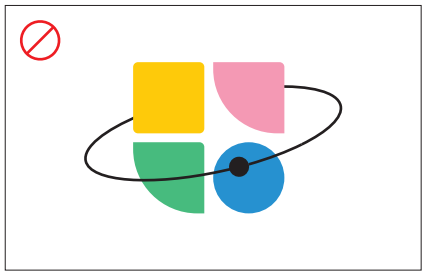
BI Basic System
사용금지 규정

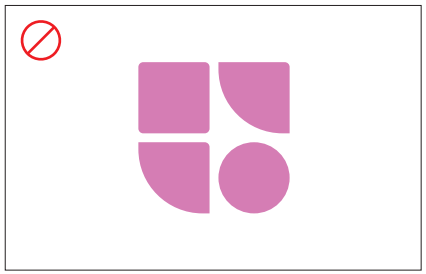
만공의 BI의 형태를 임의로 바꿀 경우 본래의 이미지가 손상되므로 반드시 표준 형태를 사용해야 한다. 본 항의 예시는 색상을 잘못 사용한 경우나 임의로 형태를 변경한 경우, 다른 그래픽 요소들이 이미지를 손상시킨 경우다. 이러한 적용은 시각적 인지도를 낮추고, 이미지의 혼란을 초래하므로 이와 비슷한 어떤 방법도 사용해서는 안되며
만일 사용 가능성에 대한 문의가 있을 경우 반드시 담당부서에 확인 후 진행하여 본래의 이미지가 변형되지 않도록 한다.

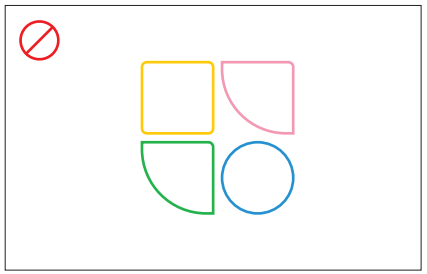

심벌마크의 형태를 임의 변형한 경우

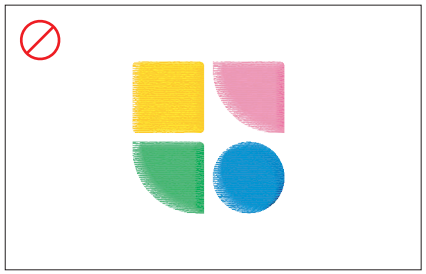

심벌마크의 비례를 임의 변형한 경우

심벌마크의 색상을 잘못 적용한 경우

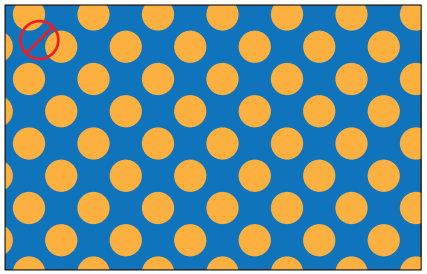

심벌마크에 임의의 요소를 적용한 경우


심벌마크의 색상을 지정색 이외의 색으로 사용한 경우


심벌마크를 라인형으로 표현한 경우


해상도가 낮은 심벌마크를 사용한 경우

심벌마크와 유사한 색상 및 명도의 배경색 위에서 사용하는 경우


심벌마크를 복잡한 배경 위에 사용한 경우

BI Basic System
서체 규정

만공의 브랜드 아이덴티티를 일관되게 표현할 수 있도록 절대적인 규정이 아닌 권장사항으로 사인류 및 광고 매체 헤드라인 등에 활용될 수 있다.
또한 각종 응용 디자인물에 일정한 서체를 사용하여 일관된 이미지를 만드는데 주 목적이 있다.
서식류, 문서류, 홍보류 등에 시각적인 통일성을 주기 위해 우선적으로 적용하는 것을 원칙으로 한다.

스위트체
Suite

제목용

스위트 Heavy
만공

스위트 Extra Bold
만공

중제목용

스위트 Bold
만공

소제목용

스위트 Semi Bold
만공

본문용

스위트 Medium
만들면서 공부하는

스위트 Regular
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

스위트 Light
1234567890

!?#$%^&*()

다운로드

BI Basic System
그래픽 요소

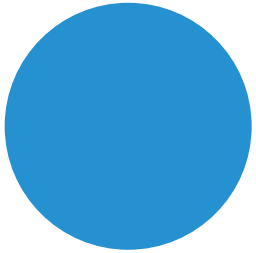
그래픽 요소는 시그니처 등 공식적인 표시와는 달리 별도로 디자인된 요소이다. 각종 응용매체에 적용되어 만공의 브랜드 이미지를 보조하고 적용매체의 품위를 높이며 아이덴티티를 강화하는 보조적인 역할을 한다. 적용 시 활용되는 아이템의 성격에 따라 선택하여 사용하거나 새로운 조합으로 응용하여 사용한다.
변형을 방지하기 위해서는 본 항의 규정에 따라 정비례로 확대, 축소하여 사용하도록 한다.

창의력

즐거움

사고력

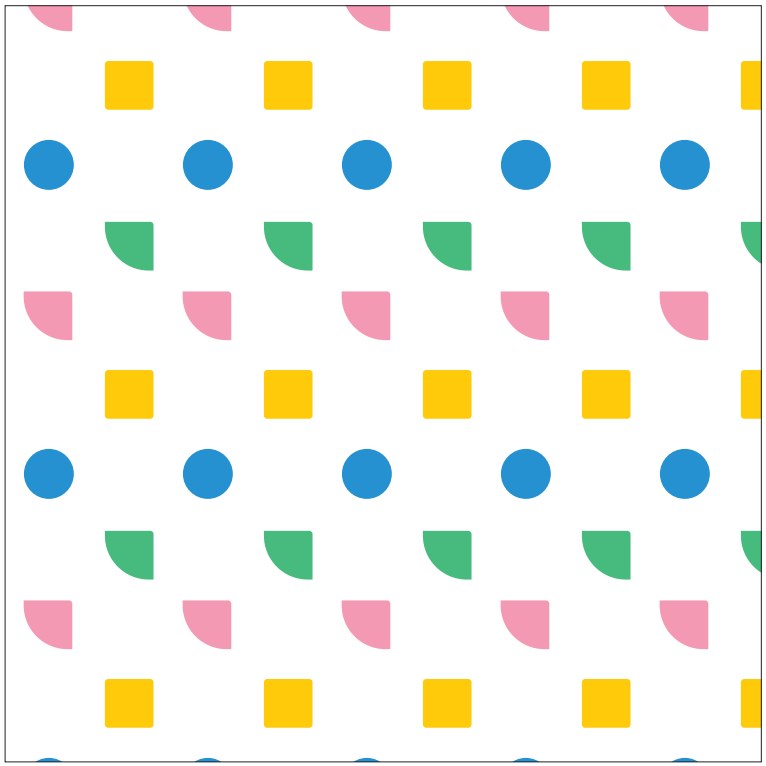
꿈



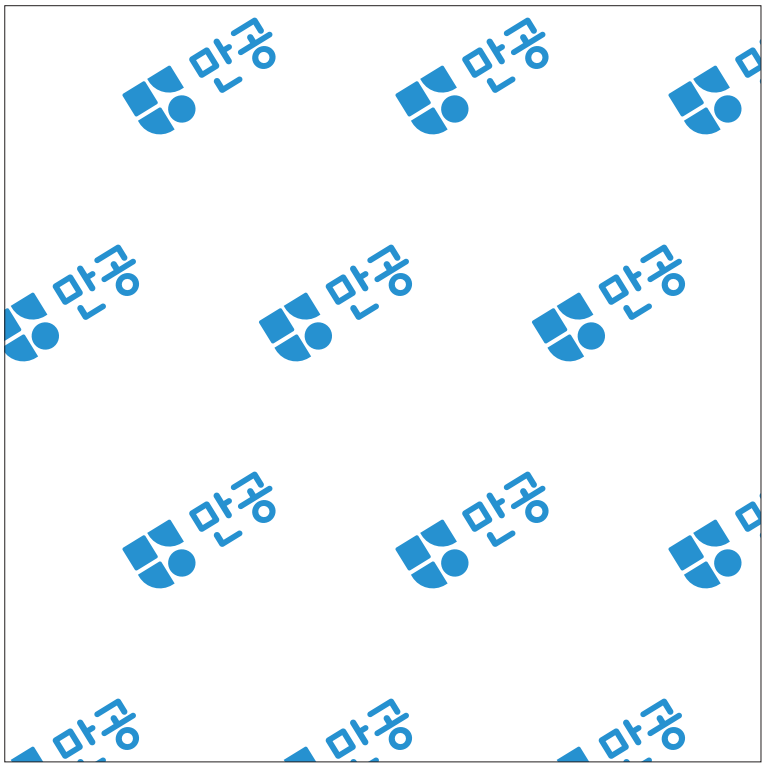
BI Basic System
패턴

패턴은 시그니처 등 공식적인 표시와는 달리 별도로 디자인된 요소이다. 각종 응용매체에 적용되어 만공의 브랜드 이미지를 보조하고 적용매체의 품위를 높이며 아이덴티티를 강화하는 보조적인 역할을 한다. 적용 시 활용되는 아이템의 성격에 따라 선택하여 사용하거나 새로운 형태로 응용하여 사용한다.

패턴 A



패턴 B(1도 활용)

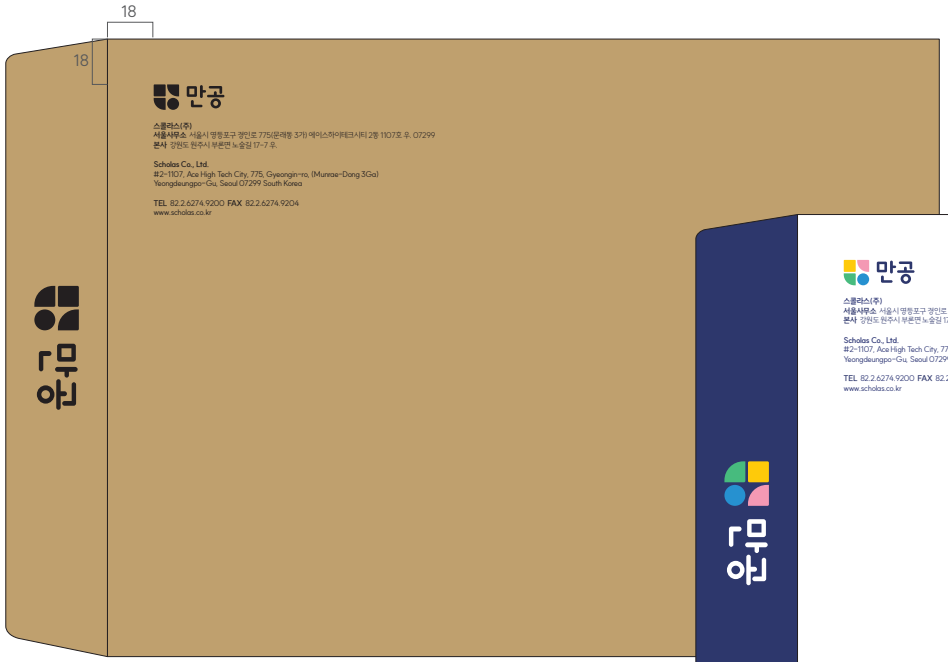


Appliction System
어플리케이션 시스템

대봉투 & 소봉투
패키지디자인
UI 규정
셔츠
모자
쇼핑백
비닐백
배너
현수막

Application System
대봉투

봉투는 내외부 관계자들에게 브랜드 이미지를 전달하는 서식류이다. 본 항에 제시된 규정대로 규격 및 위치, 색상 등을 준수하여 제작한다.



국영문(크라프트지)

국영문

제작방법

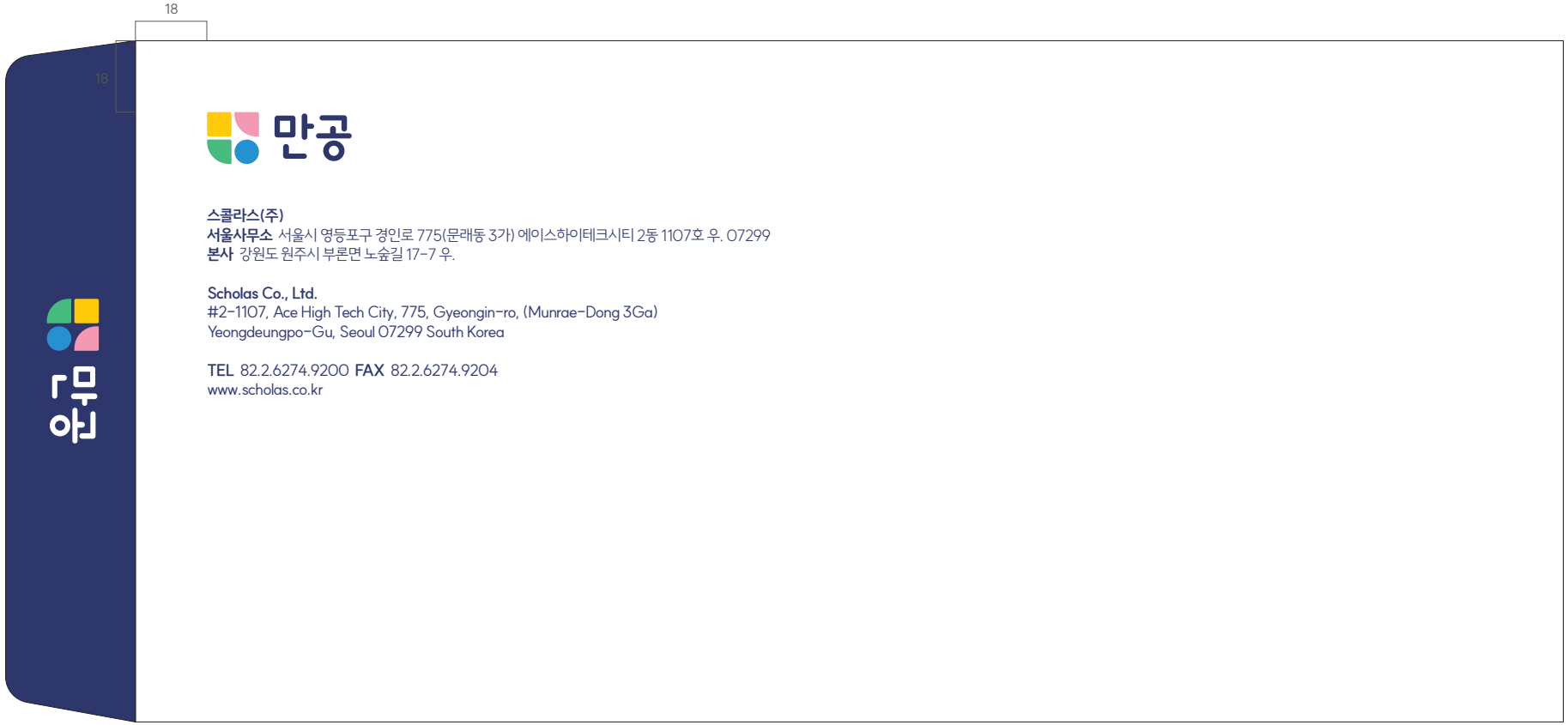
규격 : 330 x 245mm
인쇄방식 : 옵셋인쇄(레자크지 줄백110g) / 1도 인쇄(크라프트지 98g)

표기사항

사명 : 스위트 Bold 9pt
주소 : 스위트 Regular 9pt

Application System
소봉투

봉투는 내외부 관계자들에게 브랜드 이미지를 전달하는 서식류이다. 본 항에 제시된 규정대로 규격 및 위치, 색상 등을 준수하여 제작한다.



국영문

제작방법
규격 : 220 x 105mm
인쇄방식 : 옵셋인쇄(레자크지 줄백110g)

표기사항
사명 : 스위트 Bold 6pt
주소 : 스위트 Regular 6pt

Application System
패키지 디자인

패키지는 상품을 포장하는 용도로 사용되며, 브랜드 이미지 전달을 위한 역할을 한다. 본 항에 제시된 규정대로 위치, 색상 등을 준수하되 재질, 제품 특성에 따라서 유연하게 제작한다.
세부 규정은 별첨 자료를 참조한다.

제작방법
규격 : 제품 구성 별로 상이
인쇄방식 : 옵셋인쇄

Application System
UI 규정

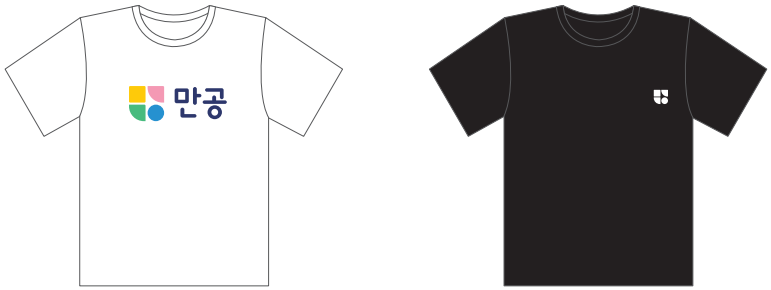
UI 규정은 자사가 보유하고 있는 온라인 채널의 제작 기준이 될 톤앤매너를 참고하기 위한 용도로 사용되며, 브랜드 이미지 전달을 위한 역할을 한다. 본 항에 제시된 규정대로 위치, 색상 등을 준수하여 사용자가 일관된 브랜드 경험을 느낄 수 있도록 하며, 고객 반응을 기반으로 지속적으로 업데이트한다.

추가 예정

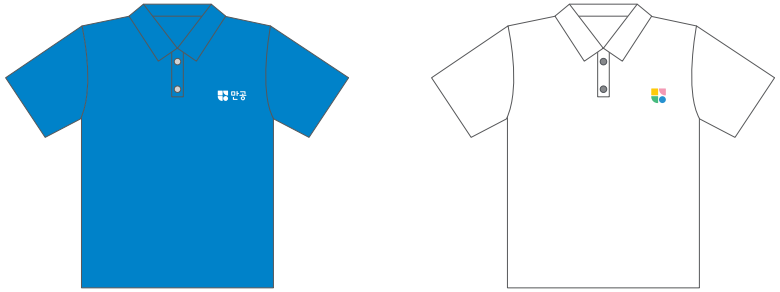
Application System
셔츠, 모자

셔츠, 모자는 임직원의 일체감과 소속감을 형성하고 기관의 이미지를 구축하는 기능을한다.
본 항에 제시된 규정대로 규격 및 위치, 색상 등을 준수하되 재질과 단가에 따라 유연하게 제작한다.

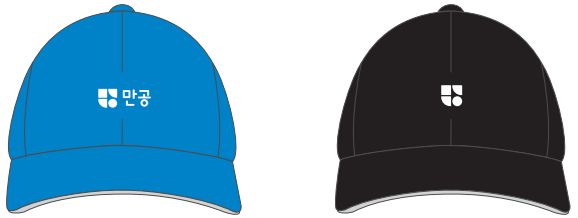
티셔츠



피케셔츠



볼캡



Application System
쇼핑백

쇼핑백은 홍보용품 및 상품을 운반하는 기본적인 기능 외에도 대외적으로 브랜드를 알리는 역할도 한다. 본항에 제시된 규정대로 규격 및 위치, 색상 등을 준수하여 자유롭게 제작한다.

제작방법
규격 : 220 x 105mm
인쇄방식 : 옵셋인쇄

표기사항
사명 : 스위트 Bold 6pt
주소 : 스위트 Regular 6pt

Application System
비닐백

비닐백은 홍보용품 및 상품을 운반하는 기본적인 기능 외에도 대외적으로 브랜드를 알리는 역할도 한다. 본항에 제시된 규정대로 규격 및 위치, 색상 등을 준수하여 자유롭게 제작한다.

제작방법

규격 : 430 x 602mm

인쇄방식 : 그라비아 인쇄(반투명 비닐)

Application System
배너

배너는 각종 행사나 기념일을 홍보하기 위한 시각적 매체로, 다양한 색상 및 디자인으로 연출가능하며, 규격 및 비례는 설치환경에 따라 조정이 가능하나 기본요소는 본 항에 제시된 비례를 참고하여 통일된 이미지를 준수하여 제작한다.

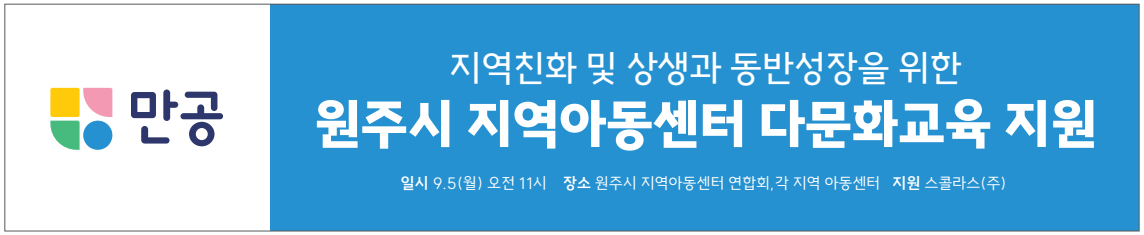
제작방법

규격 : 1x3

인쇄방식 : 실사출력

Application System
현수막

현수막은 각종 행사나 기념일을 홍보하기 위한 시각적 매체로, 다양한 색상 및 디자인으로 연출 가능하며, 규격 및 비례는 설치환경에 따라 조정이 가능하나 기본요소는 본 항에 제시된 비례를 참고하여 통일된 이미지를 준수하여 제작한다.



제작방법
규격 : 1x7 / 1x5
인쇄방식 : 나염 또는 실사출력