



Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU



PRILOG III.

UVJETI PRIMJENE JEDINSTVENOG VIZUALNOG IDENTITETA NA DRUŠTVENU, JAVNU TURISTIČKU I OSTALU INFRASTRUKTURU U OKVIRU MJERE 4. IZ LRSR LAGUR-A

UVODNE NAPOMENE

Na ribarstvenom području LAGUR-a i u ovom programskom razdoblju potrebno je nastaviti poticati promoviranje ribarstvene, akvakulturne i pomorske baštine s jedinstvenim vizualnim identitetom.

Primjenom elemenata jedinstvenog vizualnog identiteta na infrastrukturu iz Naslova, na ribarstvenom području LAGUR-a planira se:

- osvijestiti lokalno stanovništvo o vrijednostima lokalnog ribarstvenog područja i njegove ribarske, pomorske i akvakulturne tradicije,
- pridonijeti valorizaciji, očuvanju i promociji društvene i kulturne baštine lokalnog područja,
- potaknuti diversifikaciju i stvaranje radnih mjesta,
- potaknuti digitalne i zelene aktivnosti, te
- jačati veze između ribarstva i ostalih sektora.

Radi postizanja tih ciljeva izrađeni su ovi uvjeti primjene jedinstvenog vizualnog identiteta.

PRIMJENA JEDINSTVENOG VIZUALNOG IDENTITETA

Opći zahtjevi se primjenjuju na svu infrastrukturu obuhvaćenu Mjerom 4., neovisno o njenom tipu te podrazumijevaju da infrastruktura obuhvaćena projektom mora biti:

- **Edukativna** – mora uključivati edukativne aktivnosti,
- **Sadržajno reprezentativna** – mora promovirati ribarstvenu, akvakulturnu i pomorsku baštinu integriranjem ribarstvenih/akvakulturnih/pomorskih sadržaja koji su tematski specifični za lokalno ribarstveno područje LAGUR-a,
- **Vizualno reprezentativna** – mora primjenjivati osnovna obilježja jedinstvenog vizualnog identiteta na način propisan ovim Prilogom.

Posebni zahtjevi određeni su ovisno o tipu infrastrukture. U nastavku se navode primjeri infrastrukture koju je moguće prijaviti na FLAG Natječaj te uvjeti primjene jedinstvenog vizualnog identiteta koju takva infrastruktura mora zadovoljiti kako bi projekt ostvario sufinanciranje kroz Mjeru 4. iz LRSR.



Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU



1. DRUŠTVENA INFRASTRUKTURA

DJEČJA IGRALIŠTA, PARKOVI

Dječje igralište mora predstavljati funkcionalan i siguran prostor koji nudi igru i edukaciju te mora sadržavati vizualna obilježja LAGUR-a kako bi se osigurala vizualna prepoznatljivost.

Park mora sadržavati vizualna obilježja LAGUR-a kako bi se osigurala vizualna prepoznatljivost te imati edukativni dio.

Uvjeti za ostvarenje sufinanciranja su:

- Korištenje minimalno jednog edukativnog igrala u tipu interaktivnog panela s lokalnom ribarstvenom, akvakulturnom i pomorskom tematikom

Pojašnjenje: interaktivni edukativni panel treba imati tematski sadržaj, poput edukativnih igara, slagalica ili mapa koje prikazuju lokalni morski život i lokalnu ribarstvenu, akvakulturnu i pomorsku baštinu.

Primjer interaktivnog edukativnog panela nalazi se u Privitku A. ovog Priloga.

- Korištenje palete boja LAGUR-a na podlogama (ako je primjenjivo)

Pojašnjenje: Podloga se mora tematski i dizajnom uklopiti u vizualni identitet dječjeg igrališta/parka npr. uključivanjem motiva valova, morskih stvorenja ili pijeska. Ukoliko je primjenjivo podloga (npr. lijevana gumena, asfalt i sl.) na dječjem igralištu/parku mora biti u paleti boja iz Privitka B.

Osnovna i reducirana paleta boja nalaze se u Privitku B. ovog Priloga.

- Primjena maskote LAGUR-a na minimalno dva igrala

Pojašnjenje: sve primjene maskote LAGUR-a u dječjem igralištu/parku temelje se na unaprijed dostavljenoj grafici koja definira izgled i proporcije maskote, s ciljem da se osigura konzistentan vizualni identitet maskote u svim njenim pojavnim oblicima. Maskota se može primijeniti kao npr. sastavni dio klupice za odmor, kao sastavni dio sprave, kao panel na spravi, kao panel ili u obliku naljepnice, integracijom oprimka (grifova) na panel stvarajući ploču za penjanje itd.

Vektori za primjenu maskote nalaze se u Privitku C. ovog Priloga.

Primjeri vizualizacije palete boja LAGUR-a na podlogu i primjene maskote LAGUR-a na igrala nalaze se u Privitku D. ovog Priloga.



Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU



2. JAVNA TURISTIČKA INFRASTRUKTURA

KAMPOVI, POUČNE I TEMATSKE STAZE, STAZE I ŠETNICE

Javna turistička infrastruktura iz Naslova (u daljnjem tekstu JTI) mora sadržavati vizualna obilježja LAGUR-a kako bi se osigurala vizualna prepoznatljivost i imati edukativni dio.

Uvjeti za ostvarenje sufinanciranja jesu:

- Inkorporacija edukativne zone s lokalnom ribarstvenom, akvakulturnom i pomorskom tematikom u javnu turističku infrastrukturu
Pojašnjenje: U prostoru javne turističke infrastrukture mora biti izvedena edukativna zona sa sadržajem koji na edukativan način prikazuje lokalnu ribarstvenu, akvakulturnu i pomorsku baštinu.
- Korištenje palete boja LAGUR-a u javnoj turističkoj infrastrukturi
*Pojašnjenje: Paleta boja LAGUR-a mora biti primijenjena unutar javne turističke infrastrukture na vidljivom mjestu i na prihvatljiv način.
Osnovna i reducirana paleta boja nalaze se u Prilozima B. ovog Priloga.*
- Primjena maskote LAGUR-a u javnoj turističkoj infrastrukturi
*Pojašnjenje: Maskota LAGUR-a mora biti jasno istaknuta na vidljivom mjestu i na prihvatljiv način u obuhvatu javne turističke infrastrukture.
Vektori za primjenu maskote nalaze se u Prilozima C. ovog Priloga.*



3. OSTALA INFRASTRUKTURA

OSTALI OBLICI INFRASTRUKTURE NA POVRŠINAMA JAVNE NAMJENE

Ostali oblici infrastrukture na površinama javne namjene podrazumijevaju oblike infrastrukture koji Natječajem nisu taksativno navedeni – to mogu biti, ali ne ograničavaju se na: biciklističke staze, pješačke staze, pomoćne građevine, kiosk i druge građevine gotove konstrukcije, terasu, ogradu, ogradni zid, informacijski stup, komunalnu opremu i slično. Takva infrastruktura mora imati edukativan dio te sadržavati vizualna obilježja LAGUR-a kako bi se osigurala prepoznatljivost. Uvjeti za ostvarenje sufinanciranja jesu:

- Inkorporacija edukativne zone s lokalnom ribarstvenom, akvakulturnom i pomorskom tematikom u predmetnu infrastrukturu i/ili prostor u njenoj neposrednoj blizini

Pojašnjenje: Na samoj infrastrukturi i/ili u prostoru u njenoj neposrednoj blizini mora biti izvedena edukativna zona sa sadržajem koji na edukativan način prikazuje lokalnu ribarstvenu, akvakulturnu i pomorsku baštinu. Edukativna zona može biti izvedena u fizičkom i/ili digitalnom obliku. Fizički oblik podrazumijeva postavljanje npr. interaktivnog panela opisanog u prvom uvjetu „Društvene infrastrukture“ ili drugog prikladnog edukativnog igrala/edukativnog panoa i slično unutar obuhvata infrastrukture i/ili u prostor u neposrednoj blizini infrastrukture. Digitalni oblik podrazumijeva izvedbu cjelokupne edukativne zone u primjenjivom digitalnom sadržaju infrastrukture (ako takav postoji).

- Korištenje palete boja LAGUR-a na predmetnoj infrastrukturi

Pojašnjenje: Paleta boja LAGUR-a mora biti primijenjena unutar infrastrukture na vidljivom mjestu, neovisno je li u fizičkom i/ili digitalnom obliku. Fizički oblik podrazumijeva primjenu palete boja na samu infrastrukturu ili njen dio, a digitalni oblik podrazumijeva korištenje palete boja u primjenjivim digitalnim sadržajima infrastrukture (ako takvi postoje). Paleta se na oba navedena načina može primijeniti u prostoru edukativne zone, ali i drugdje unutar obuhvata infrastrukture.

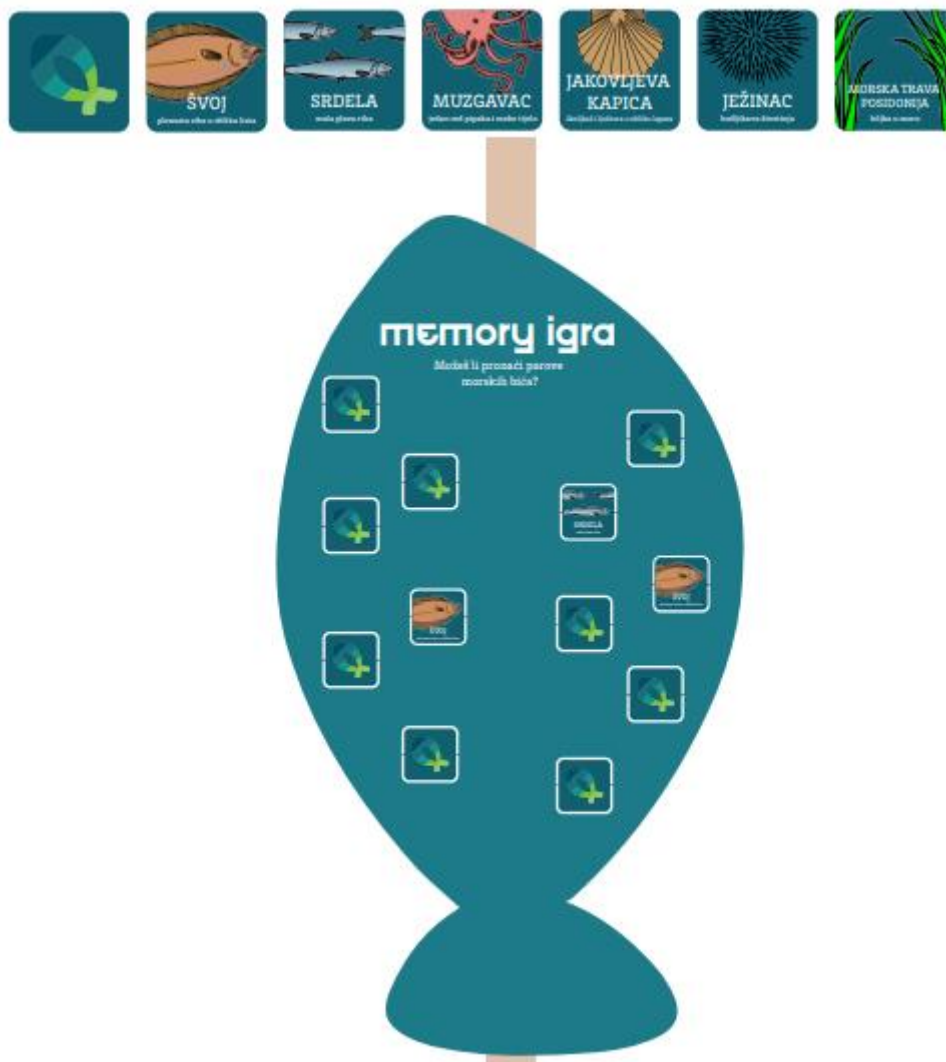
Osnovna i reducirana paleta boja nalaze se u Privitku B. ovog Priloga.

- Primjena maskote LAGUR-a na predmetnoj infrastrukturi

Pojašnjenje: Maskota LAGUR-a mora biti jasno istaknuta na vidljivom mjestu u obuhvatu infrastrukture, neovisno je li u fizičkom ili digitalnom obliku. Fizički oblik primjene maskote je npr. panel u obliku maskote, primjena maskote na klupicu za odmor, primjena na dio same infrastrukture i/ili na područje koje se nalazi u neposrednoj blizini infrastrukture i slično. Digitalni oblik integracije maskote podrazumijeva njeno korištenje u primjenjivim digitalnim sadržajima infrastrukture (ako takvi postoje). Maskota se na oba navedena načina može primijeniti u prostoru edukativne zone, ali i drugdje unutar obuhvata infrastrukture.

Vektori za primjenu maskote nalaze se u Privitku C. ovog Priloga.

PRIVITAK A. Primjer interaktivnog edukativnog panela





Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU


LAGUR
ISTARSKI ŠVOJ

PRIVITAK B. Osnovna i reducirana paleta boja

Osnovna paleta

Boja 1:

CMYK C95 M61 Y44 K27

HEX #054E63

RGB 5 78 99 100

PRIJEDLOG PANTONE 7470 C / 7477 C

Boja 2:

CMYK C86 M39 Y47 K13

HEX #1B7379

RGB 27 115 121 100

PRIJEDLOG PANTONE 7714 C /

Boja 3:

CMYK C82 M22 Y46 K2

HEX #109490

RGB 16 148 144 100

PRIJEDLOG PANTONE 7473 C / 3272 C / 7716 C

Boja 4:

CMYK C45 M0 Y76 K0

HEX #97CC6D

RGB 151 204 109 100

PRIJEDLOG PANTONE 7487 C / 359 C / 367 C

Boja 5:

CMYK C56 M0 Y100 K0

HEX #7DC242

RGB 125 194 66 100

PRIJEDLOG PANTONE 360 C / 7488 C

Reducirana paleta

Boja 1:

CMYK C95 M61 Y44 K27

HEX #054E63

RGB 5 78 99 100

PRIJEDLOG PANTONE 7470 C / 7477 C

Boja 3:

CMYK C82 M22 Y46 K2

HEX #109490

RGB 16 148 144 100

PRIJEDLOG PANTONE 7473 C / 3272 C / 7716 C

Boja 5:

CMYK C56 M0 Y100 K0

HEX #7DC242

RGB 125 194 66 100

PRIJEDLOG PANTONE 360 C / 7488 C



Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU

LAGUR
ISTARSKI ŠVOJ

PRIVITAK C. Vektori za primjenu maskote



PRIVITAK D. Primjeri vizualizacije palete boja LAGUR-a na lijevanu gumenu podlogu i primjene maskote LAGUR-a na igrala





Sufinancira
Europska unija



Program
ZA RIBARSTVO
I AKVAKULTURU

LAGUR
ISTARSKI ŠVOJ

