

OURO NEGRE



MANUAL DE APLICAÇÃO CARNAVAL 2025

OBSERVAÇÕES



1. É de suma importância a **utilização da régua de marcas do Carnaval 2025**, no rodapé de **toda e qualquer comunicação** que tenha como motivo divulgar cada bloco/entidade (abadás, trios, banners, cards, etc...).
2. O não cumprimento da regra em destaque pode resultar em **sanções para as entidades**.
3. **Todas as imagens de divulgação** devem ser enviados para aprovação com antecedência, para o e-mail:

ouronegro@cultura.ba.gov.br

ASSINATURA

APLICAÇÃO | Vertical

APOIO



**OURO
NEGRO**



GOVERNO PRESENTE FUTURO PRA GENTE

ASSINATURA

APLICAÇÃO | Horizontal

APOIO



ASSINATURA

APLICAÇÃO | Wide

APOIO



OURO NEGRO



ASSINATURA COM OUTRAS MARCAS

APLICAÇÃO | Vertical

APOIO

MARCA
01

MARCA
02



GOVERNO PRESENTE FUTURO PRA GENTE

OBSERVAÇÃO: A nossa régua de marcas, sempre deve ficar como as **ÚLTIMAS MARCAS NA RÉGUA.**

ASSINATURA COM OUTRAS MARCAS

APLICAÇÃO | Horizontal

OPÇÃO 01



OPÇÃO 02

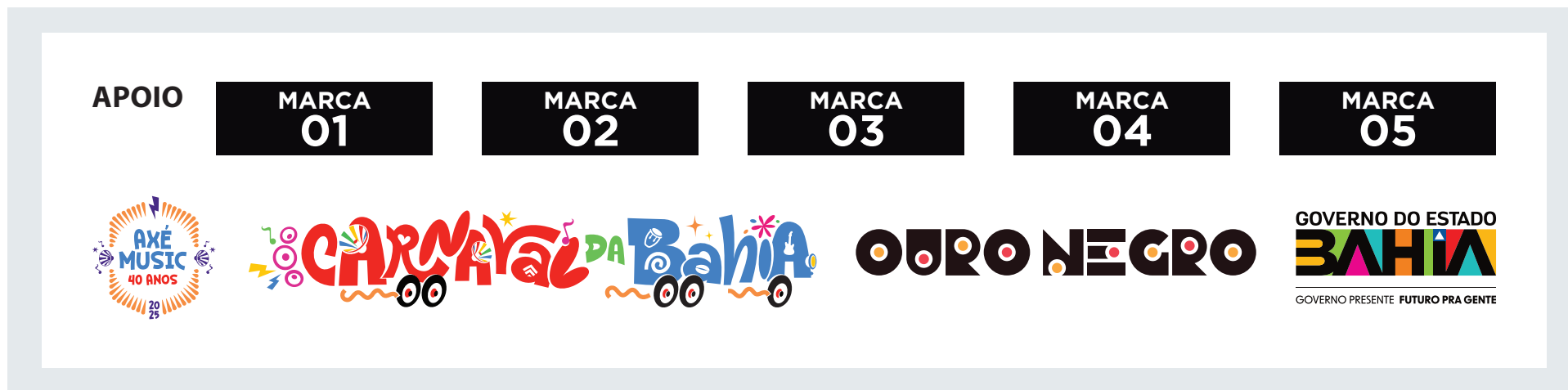


OBSERVAÇÃO: A nossa régua de marcas, sempre deve ficar como as **ÚLTIMAS MARCAS NA RÉGUA.**

ASSINATURA COM OUTRAS MARCAS

APLICAÇÃO | Wide

OPÇÃO 01

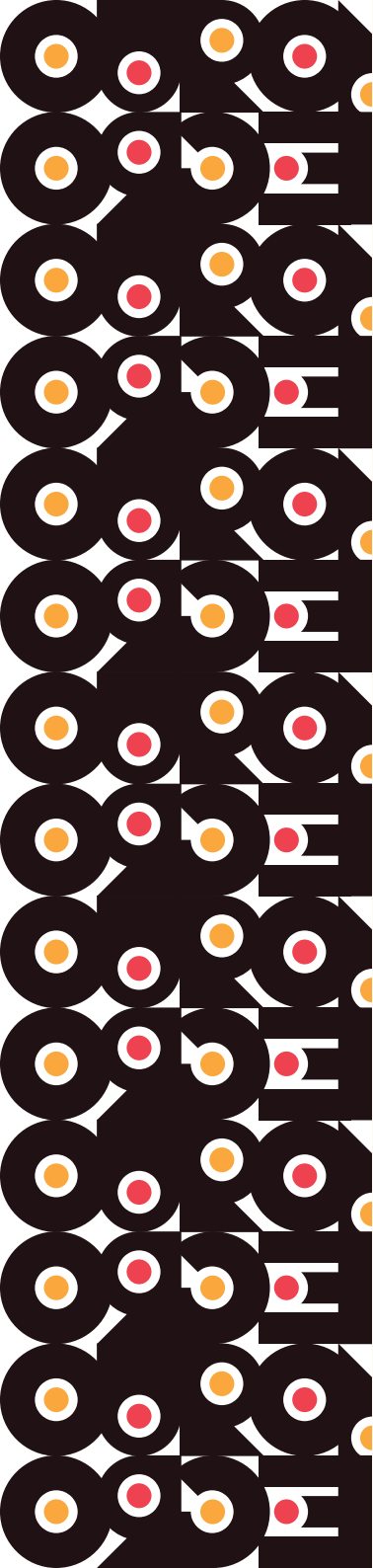


OPÇÃO 02



OBSERVAÇÃO: A nossa régua de marcas, sempre deve ficar como as **ÚLTIMAS MARCAS NA RÉGUA.**

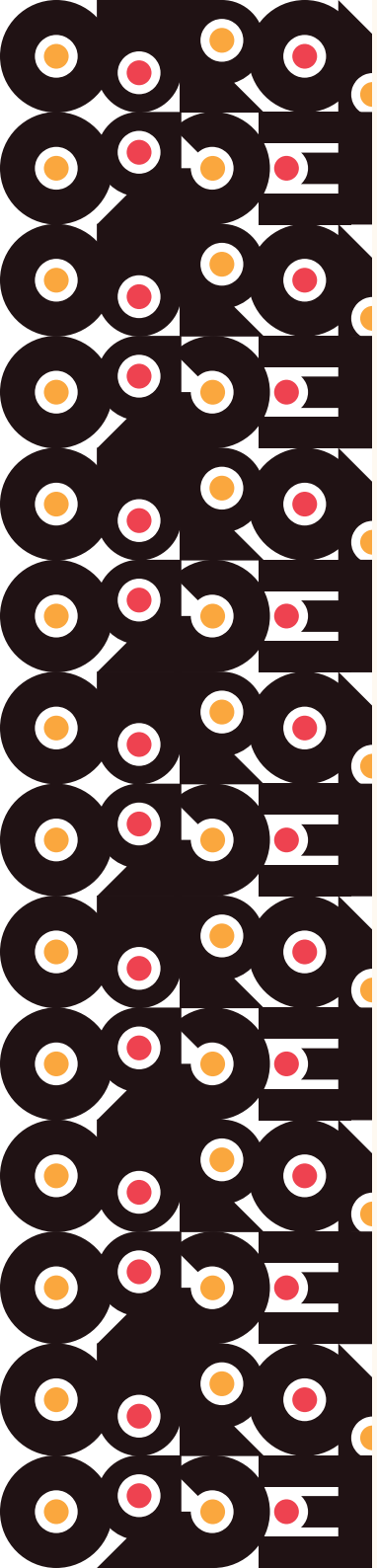
ORIENTAÇÕES GERAIS



- Textos de divulgação e releases devem fazer referência ao apoio do Governo do Estado no seguinte formato:

O projeto tem apoio financeiro garantido por meio do Programa Ouro Negro, do Governo do Estado da Bahia.

- As propostas aprovadas deverão proceder a correta aplicação das marcas, de acordo com a proposta apresentada no manual de marcas, conforme instrução da SecultBA.
- Durante as apresentações, é importante realizar divulgação oral do apoio financeiro do Governo do Estado.



Dúvidas e informações referentes ao Edital
poderão ser sanadas através do e-mail:

duvidasouronegro2025@cultura.ba.gov.br

contendo as seguintes informações no título:

DÚVIDAS - NOME DA ENTIDADE / BLOCO

OURO NEGRO



OURO NEGRO

