



365 DAYS OF CREATIVITY, WORK AND LIFE.

REGOLAMENTO

Art. 1 - Finalità

1. Il presente regolamento disciplina l'utilizzo del marchio "Made in Lambrate".
2. Le norme volte a stabilire le condizioni generali per la concessione del diritto d'uso del marchio, le modalità di riproduzione ed i controlli sono dettate esclusivamente dal presente regolamento.
3. Eventuali modifiche delle condizioni di utilizzo o revisioni grafiche del marchio sono disposte dal Consiglio Direttivo dell'Associazione Made in Lambrate, con conseguente adeguamento del presente regolamento.

Art. 2 - Descrizione del marchio

Il marchio "Made in Lambrate" è stato progettato in tre varianti destinate a differenti tipi di comunicazione e di supporti. Utilizzare il Logo appropriato scegliendo sulla base degli schemi qui di seguito riportati. La dimensione minima di applicazione su qualsiasi supporto fisico, fissato in 12 mm di larghezza, serve a garantire la minima leggibilità in ogni situazione d'uso. Al di sotto di tale dimensione la leggibilità potrebbe risultare compromessa.

Art. 3 - Utilizzo del marchio

1. Possono utilizzare il marchio i soggetti iscritti all'associazione Made in Lambrate che ne condividano gli scopi dello Statuto.
2. Il soggetto che intenda aderire al marchio deve presentare al consiglio direttivo dell'"Associazione Made in Lambrate":
 - richiesta di adesione all'"Associazione Made in Lambrate" e richiesta di utilizzo del Marchio con una dichiarazione d'impegno ad osservare il presente regolamento su modelli predisposti e approvati dal Consiglio Direttivo dell'Associazione.
 - impegno ad effettuare il versamento della quota associativa annuale alla Associazione entro quindici giorni dall'accoglimento della richiesta da parte del consiglio direttivo;Il Consiglio direttivo, una volta ricevuta la documentazione presentata, provvede a:
 - verificarne la completezza e la congruità
 - verificare l'esistenza o sussistenza dei requisiti indicati al precedente regolamento
 - formulare un giudizio definitivo dell'"Associazione Made in Lambrate" circa l'ammissibilità o meno del richiedente che risulterà da apposito Verbale.

3. L'utilizzo del marchio da parte di soggetti esterni è possibile solo se autorizzato espressamente dal Consiglio Direttivo, che provvede alla gestione del marchio e al controllo del suo corretto uso. In caso di concessione ad un soggetto, pubblico o privato, il soggetto dovrà garantirne l'adeguata visibilità del marchio "Made in Lambrate", nel rispetto delle norme tecniche riportate nel presente Regolamento. L'utilizzo deve intendersi sempre ed esclusivamente collegato all'attività di promozione e valorizzazione del marchio stesso. L'autorizzazione non conferisce alcun diritto d'esclusiva né permette l'appropriazione di tale marchio o logotipo similare.

Art.4 Diritti e doveri del concessionario il marchio

L'adesione alla "Associazione Made in Lambrate" conferisce il diritto di utilizzare il marchio e impegna i concessionari al rispetto:

- a) Del presente regolamento;
- b) dell'utilizzo del marchio nella sua interezza e senza modifiche, che lo rendano immediatamente distinguibile, nonché i colori e le proporzioni;
- c) dell'utilizzo del marchio esclusivamente per attività correlate all'associazione e alla promozione dell'associazione Made in Lambrate;
- d) del divieto di compiere alcun atto o omissione che possa danneggiare o, comunque, ledere la reputazione del marchio;
- e) dell'obbligo di mantenere inalterate tutte le condizioni che hanno permesso il rilascio del marchio;

Art.5 Sanzioni

Le infrazioni al presente regolamento possono essere:

- lievi quando non pregiudicano l'immagine del marchio.
 - gravi quando sono tali da pregiudicare l'immagine del marchio.
- A fronte delle infrazioni sopra descritte l'Associazione può applicare la sospensione o l'esclusione dall'utilizzo del Marchio.



LOGO / VARIANTI

Il Logo è stato progettato in tre varianti destinate a differenti tipi di comunicazione e di supporti.

Utilizzare il Logo appropriato scegliendo sulla base dello schema qui riportato.

La dimensione minima di applicazione su qualsiasi supporto fisico, fissato in 12 mm di larghezza, serve a garantire la minima leggibilità in ogni situazione d'uso. Al di sotto di tale dimensione la leggibilità potrebbe risultare compromessa.

LOGO per applicazioni sul territorio
(es. mappe, segnaletica di quartiere, vetrine,
location, negozi)



12 mm

dimensione minima di applicazione

LOGO ufficiale dell'iniziativa



12 mm

dimensione minima di applicazione

LOGO per applicazioni su prodotti e servizi
"made in lambrate"

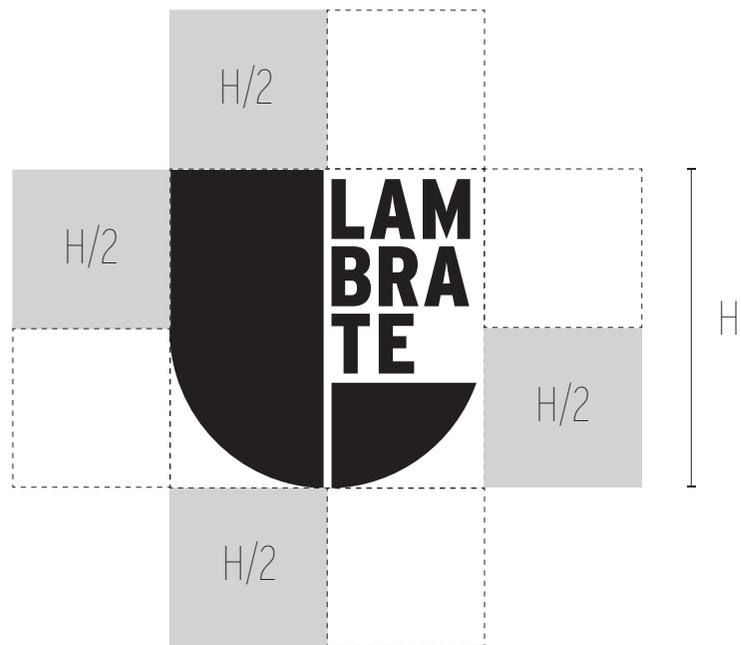


12 mm

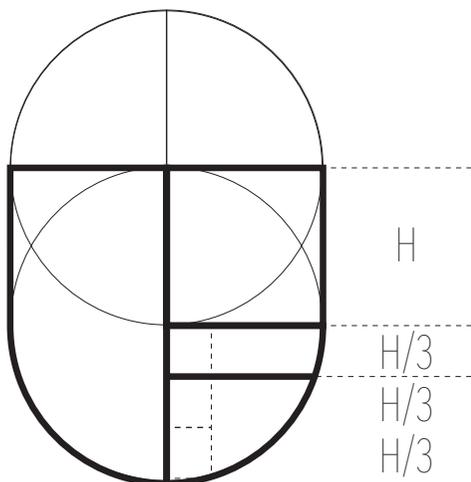
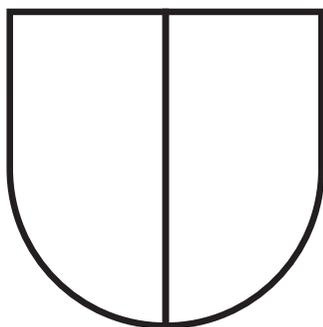
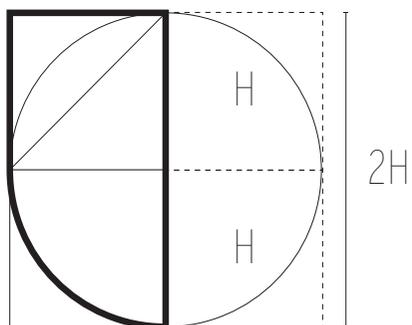
dimensione minima di applicazione

LOGO / AREA DI RISPETTO

In qualsiasi forma e dimensione d'uso, è necessario definire uno spazio di rispetto vuoto intorno al Logo.
Quest'area è una gabbia invisibile sulla quale non è consentito posizionare alcun altro elemento grafico o testuale e può essere ricostruito rispettando lo schema qui riportato.



LOGO / SCHEMA DI COSTRUZIONE



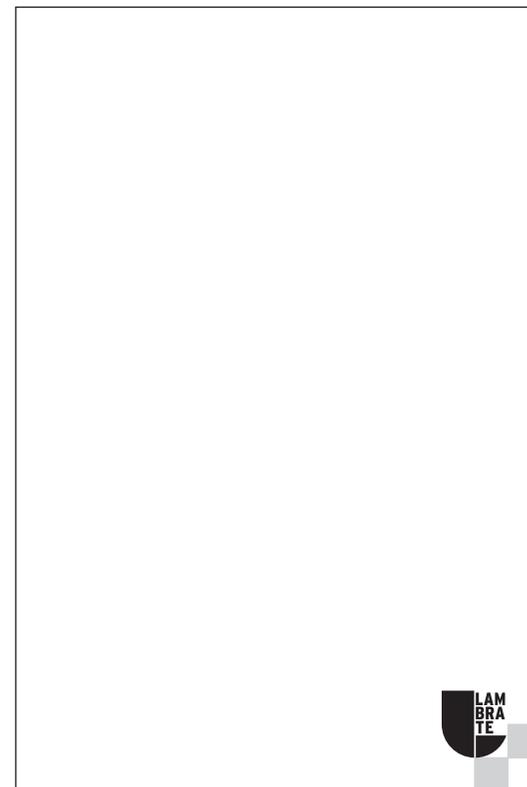
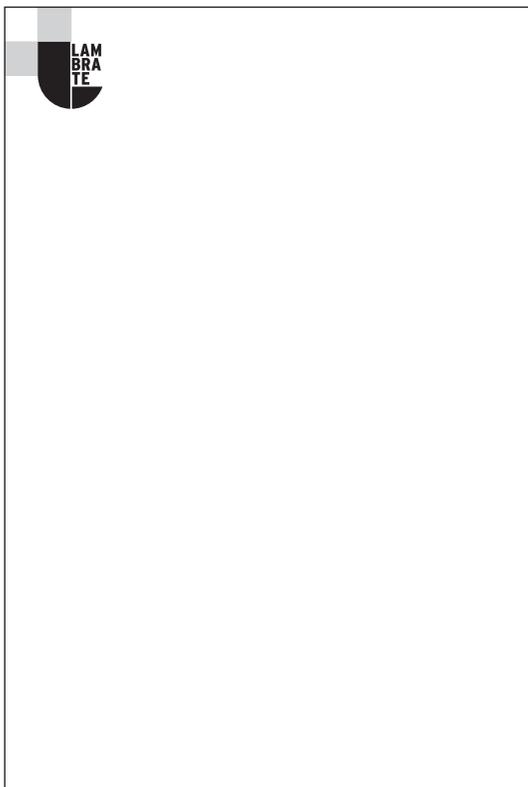
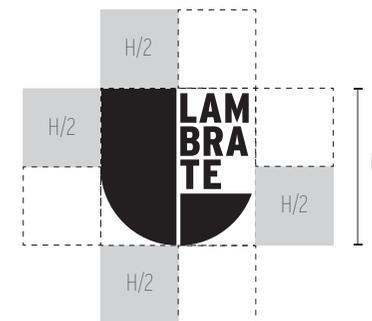
LOGO / VERSIONI POSITIVO E NEGATIVO



LOGO / POSIZIONI

Posizionate sempre il Logo all'interno di una pagina o di un layout in uno degli angoli vicini al margine esterno.

Le posizioni consentite sono in Alto a Sinistra, in Alto a Destra, e in Basso a Destra. Nessuna altra posizione è consentita. Il marchio va posizionato sempre a una distanza minima dai margini pari a $H/2$. Dove H è l'altezza del Logo stesso.



FONT

**IL QUARTIERE
CHE VIVE,
PROGETTA,
PRODUCE,
365 GIORNI
L'ANNO.**

**INTERSTATE
BLACK**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789(/ , ? ; ! ' & : @ .)**

MADE IN LAMBRATE È UN PROGETTO DI IDENTITÀ E VALORIZZAZIONE TERRITORIALE, SENZA SCOPO DI LUCRO E DI NATURA COLLABORATIVA, PROMOSSO E CO-FINANZIATO DA UNA RETE APERTA DI REALTÀ OPERANTI NEL QUARTIERE DI LAMBRATE TRA IMPRESE, STUDI, ASSOCIAZIONI E SINGOLE PERSONE, CON L'OBIETTIVO DI PROMUOVERE LA CULTURA DEL LUOGO, RIGENERARE E VALORIZZARE LA ZONA IN QUANTO REALTÀ STORICAMENTE PRODUTTIVA E CREATIVA DELLA CITTÀ DI MILANO.

INTERSTATE
THIN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789(/ , ? ; ! ' & : @ .)

Il quartiere di Lambrate ha dimostrato nella storia un suo genoma ben preciso: lavoro, cultura, innovazione, creatività e "saper fare" sono elementi di coesione economica, sociale, territoriale, che da decenni caratterizzano fortemente l'identità lambratese.

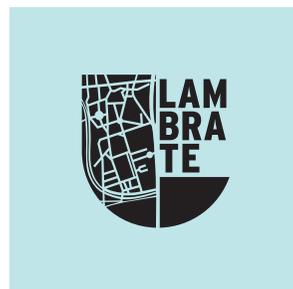
**CALVERT MT
REGULAR**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789(/ , ? ; ! ' & : @ .)**

LOGO / UTILIZZO SU FONDALI COLORATI

Quando è necessario applicare uno dei loghi su un fondale colorato utilizzare la seguente regola:

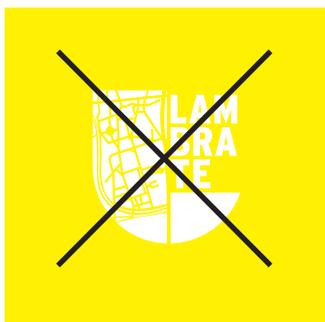
- su fondali di colore chiaro applicare i loghi nella versione nera
- su fondali di colore scuro applicare i loghi nella versione bianca



LOGO / UTILIZZI ERRATI

Il Logo va posizionato e utilizzato sempre solo secondo le linee guida indicate dal presente documento.

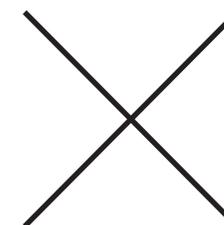
Di seguito alcuni esempi (non esaustivi di tutte le casistiche) non consentiti dalle linee guida.



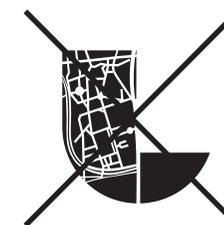
Non è consentito usare il Logo bianco su fondi chiari o il Logo nero su fondi scuri



Non è consentito cambiare il colore del Logo



Non è consentito posizionare il logo su forme geometriche o su immagini



Non è consentito scomporre il Logo e/o utilizzarne sue versioni parziali

DIFFUSIONE WEB E SOCIAL

Lambrate è presente con canali di comunicazione attivi sul web e sui social media con profili twitter e facebook.

Su instagram è possibile taggare le foto con l'hashtag "lambrate365", che è anche utilizzabile per contrassegnare ogni post sui social media attinente gli argomenti e le attività legate all'iniziativa.

SITO WEB UFFICIALE

www.madeinlambrate.com

HASHTAG SOCIAL

#lambrate365



SEGNALAZIONE SUL TERRITORIO

Quando è necessario applicare uno dei loghi su un fondale colorato utilizzare la seguente regola:

- su fondali di colore chiaro applicare i loghi nella versione nera
- su fondali di colore scuro applicare i loghi nella versione bianca



Sistema/Sticker
di segnalazione
riservato ai membri
dell'associazione



Sistema/Sticker
di segnalazione
dei punti di interesse
sul territorio di Lambrate

TAGLINE / CALL TO ACTION

La TAGLINE è una frase pensata per comunicare e contraddistinguere la mission dell'iniziativa in relazione allo spirito e alle caratteristiche del quartiere

**365 DAYS OF
CREATIVITY,
WORK
AND LIFE.**

Inglese

**IL QUARTIERE
CHE VIVE,
PROGETTA,
PRODUCE.
365 GIORNI
L'ANNO.**

Italiano

SEGNALAZIONE SUL TERRITORIO

La presenza di punti di interesse nel quartiere è segnalata da mappe di grande formato distribuite in punti strategici sul territorio. Su ogni mappa i punti di interesse sono raggruppati in categorie ciascuna contrassegnata da un colore specifico, di seguito indicato.



madeinlambrate.com
 #lambrate365

IL QUARTIERE CHE VIVE, PROGETTA, PRODUCE. 365 GIORNI L'ANNO.

LAMBRATE | LUOGO SPECIALE, DALLA FAEMA ALLA DESIGN WEEK, DALLA INNOCENTI AGLI SPAZI D'ARTE, DAL PRODOTTO AI SERVIZI AVANZATI.

Il quartiere di Lambrate ha dimostrato nella storia un suo genoma ben preciso: lavoro, cultura, innovazione, creatività. È "super busy" sono elementi di coesione economica, sociale, territoriale, che da decenni caratterizzano fortemente l'identità lambrate. Sospesa a metà fra borgo e metropoli, Lambrate ha profonde radici locali e ampie ramificazioni internazionali. Un posto tra Milano e il resto del mondo. Lambrate è un laboratorio diffuso di produzione e sperimentazione permanente per buona parte inasprita. Una periferia? Sì, una periferia orgogliosa perché, letteralmente, frontiera, avanguardia, (ar)venuta, spazio di confine proiettato verso l'esterno e sostenuto dal terreno. Ecco una selezione dei maggiori punti di interesse storico, artistico e culturale del quartiere.

LAMBRATE | A UNIQUE PLACE WHERE INDUSTRIAL AND CULTURAL HISTORY ARE MERGED TO CONTEMPORANETTY, 365 DAYS A YEAR.

Lambrate is an area of Milan in constant transformation, a big laboratory of ongoing experimentation with a very specific uniqueness: it is a place where work, culture, innovation, creativity and making are the cohesive elements for its economical, societal and territorial development 365 days a year. Lambrate is at the same time a village and part of the big city, with deep historical roots and international ramifications, still unexplored, yet very authentic. It was the stage to Neorealism films and a venue for art pieces like Patrick Tumillaro's Luna Park, it is the place where Lambrate, Faema's coffee machines and Cinelli's bicycles were invented, where nowadays Design Week, art galleries and creative companies are based and where culture, innovation and advanced services happen. A bridge thus, between Milan and the World proud of being an avant-gard and adventurous border area. Explore it!

dettaMAP | L LAVORO-WORK | A ARTE-ART | S STORIA-HISTORY | C CULTURA-CULTURE | M METRO-SUBWAY | T TRENO-TRAIN | B BUS

BRACCO
 Fondazione IRELL e Gruppo Bracco a oggi via multimediale che opera principalmente nel settore editoriale e fotografico. Nel 1949 infatti l'azienda andò di Bracco per la ricerca e la produzione di immagini fotografiche e di design. Nel 1980 la Bracco si è specializzata nel settore della grafica e del design, con un'attività che si è sviluppata in Italia e all'estero, con una produzione di alta qualità e un'attenzione particolare per la ricerca e l'innovazione.

CINELLI
 Il marchio che prende il nome dal celebre ciclista Fausto Coppi, che fu la sua anima e il suo spirito. Coppi era un uomo di grande talento e di grande ambizione, che cercava di superare ogni limite e di raggiungere ogni vertice. Il marchio Coppi è oggi un simbolo di sportività e di alta tecnologia, che ha permesso di creare biciclette di alta qualità e di grande successo.

COLUMBUS
 Piero della Francesca, il grande pittore del Rinascimento, ha portato la sua arte a Lambrate, dove ha fondato la sua bottega. Il quartiere è oggi un luogo di incontro e di scambio, dove si vive la cultura e si creano nuove opere d'arte.

FAEMA
 Il marchio che ha fatto della macchina da caffè un oggetto di design e di stile. Faema è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato macchine da caffè che sono diventate icone del design e della cultura.

INNOCENTI
 Il marchio che ha fatto della motocicletta un oggetto di design e di stile. Innocenti è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato motociclette che sono diventate icone del design e della cultura.

BLU
 Il marchio che ha fatto della lampada un oggetto di design e di stile. Blu è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato lampade che sono diventate icone del design e della cultura.

OMAR HASSAN
 Il marchio che ha fatto della casa un oggetto di design e di stile. Omar Hassan è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato case che sono diventate icone del design e della cultura.

PATRICK TUTTOFUOCO
 Il marchio che ha fatto della pittura un oggetto di design e di stile. Patrick Tuttofuoco è un'artista che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere d'arte che sono diventate icone del design e della cultura.

MIRACOLO A MILANO
 Il marchio che ha fatto della moda un oggetto di design e di stile. Miracolo a Milano è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato mode che sono diventate icone del design e della cultura.

TEOREMA
 Il marchio che ha fatto della musica un oggetto di design e di stile. Teorema è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato musiche che sono diventate icone del design e della cultura.

ROMANZO POPOLARE
 Il marchio che ha fatto della letteratura un oggetto di design e di stile. Romanzo Popolare è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere letterarie che sono diventate icone del design e della cultura.

VILLA BUSCA SERBELONI
 Il marchio che ha fatto della villa un oggetto di design e di stile. Villa Busca Serbelloni è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato ville che sono diventate icone del design e della cultura.

VIA CONTE ROSSO/LA CAPPELLETTA
 Il marchio che ha fatto della via un oggetto di design e di stile. Via Conte Rosso/La Cappelletta è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato vie che sono diventate icone del design e della cultura.

POLVERIERA DI LAMBRATE/TEATRO MARTINOTTI
 Il marchio che ha fatto del teatro un oggetto di design e di stile. Polveriera di Lambrate/Teatro Martinotti è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere teatrali che sono diventate icone del design e della cultura.

RIMEMBRANZE DI LAMBRATE
 Il marchio che ha fatto della memoria un oggetto di design e di stile. Rimembranze di Lambrate è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere che sono diventate icone del design e della cultura.

FILME LAMBRATE E PARCHI
 Il marchio che ha fatto del cinema un oggetto di design e di stile. Filme Lambrate e Parchi è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere cinematografiche che sono diventate icone del design e della cultura.

CHIESETTA DI SAN FAUSTINO E GIOVITA ALL'ORTICA
 Il marchio che ha fatto della chiesa un oggetto di design e di stile. Chiesa di San Faustino e Giovita all'Ortica è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere architettoniche che sono diventate icone del design e della cultura.

PARROCCHIA DI SAN MARTINO
 Il marchio che ha fatto della parrocchia un oggetto di design e di stile. Parrocchia di San Martino è un'azienda che ha sempre puntato sulla ricerca e l'innovazione, e che ha creato opere architettoniche che sono diventate icone del design e della cultura.



LAVORO-WORK



ARTE-ART



STORIA-HISTORY



CULTURA-CULTURE

