

Všechna pravidla a definice komunikace organizace s veřejností.

Logo projektu iMyšlení vychází z vizuální hry s písmeny a obrazovými segmenty. Informační myšlení je kreativní a hravé a nabízí nespočet možností uplatnění. Logo je proto variabilní a nabízí několik variantních řešení. Vychází ze čtverce hrací kostky, kdy každá kombinace je ta správná a každá vede k dosažení cíle. Zobrazuje tak způsoby myšlení, přetváří tím matematické počty v kreativitu. Jednotlivé barvy zastupují rozličné způsoby myšlení - abstraktně pojmové myšlení, matematické myšlení, vnímání prostoru a komplexnější zpracování vizuálních dojmů.

Jednou z nejdůležitějších součástí prezentace projektu iMyšlení pro veřejnost je logo a jednotný vizuální styl. Doplnuje a podporuje image, zvyšuje povědomí o významu instituce a prezentuje její jednotu a stabilitu – stává se významným komunikačním nástrojem. Vizuální styl je vytvářen pomocí tří základních prvků: loga, písma a barev. Tyto základní prvky jsou, včetně systému jejich použití, definovány v tomto grafickém manuálu. Manuál nevyčerpává plně všechny možnosti použití vizuálního stylu. Při jejich dalších aplikacích je vždy nutné dbát na estetickou formu, řídit se typografickými pravidly a při tvorbě jednotlivých aplikací v maximální možné míře dodržovat postupy předepsané tímto manuálem.

1 LOGO

- | | | | |
|-----|---|------|-------------------------|
| 1.1 | definice | 1.8 | ve spojení s claimem |
| 1.2 | základní zobrazení | 1.9 | claim |
| 1.3 | základní zobrazení negativní | 1.10 | na barevných podkladech |
| 1.4 | základní zobrazení polotónové a černobílé | 1.11 | zakázané varianty |
| 1.5 | variantní zobrazení | 1.12 | definice barev |
| 1.6 | obrazový znak a jeho umístění | 1.13 | rozměrová řada |
| 1.7 | ochranná zóna | | |

2 PÍSMO

- | | | | |
|-----|-----------|-----|--|
| 2.1 | základní | 2.3 | doporučená sazba |
| 2.2 | doplňkové | 2.4 | ukázka spojení titulkového a doplňkového v sazbě |

3 VIZUÁLNÍ STYL

- | | |
|-----|---------------------|
| 3.1 | obrazový vzor |
| 3.2 | kompoziční varianty |

4 PREZentaČNÍ MATERIÁLY

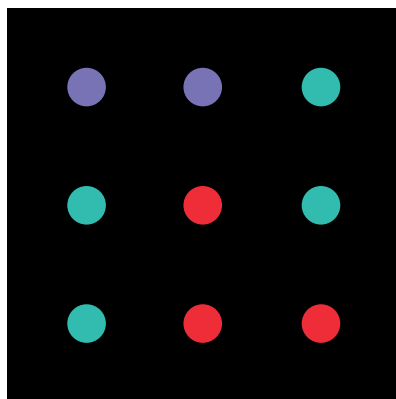
- | | | | |
|-----|------------------------|------|---------------------|
| 4.1 | vizitka | 4.7 | billboard |
| 4.2 | prezentační desky | 4.8 | citylight |
| 4.3 | diplom | 4.9 | polep autobusu |
| 4.4 | plakát | 4.10 | PPT prezentace |
| 4.5 | roll-up | 4.11 | e-mailový podpis |
| 4.6 | učebnice - tit. strana | 4.12 | titulní strana webu |

5 PROPAGAČNÍ MATERIÁLY

- | | | | |
|-----|------------------|-----|-----------------|
| 5.1 | samolepka | 5.5 | poznámkový blok |
| 5.2 | badge | 5.6 | látková taška |
| 5.3 | propiska / tužka | 5.7 | tričko |
| 5.4 | usb-disk | | |



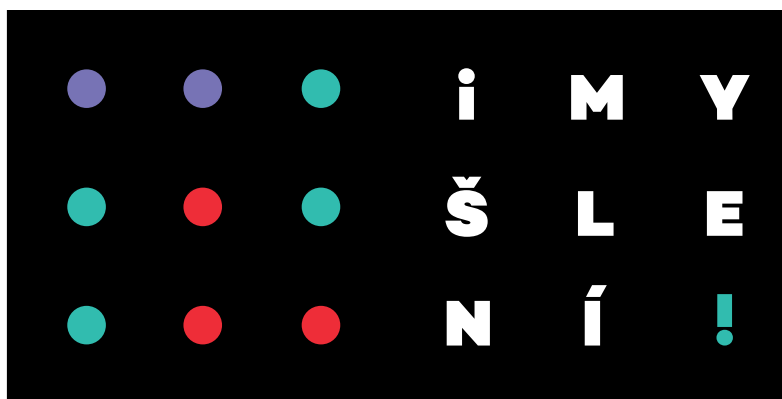
1.1	definice
1.2	základní zobrazení
1.3	základní zobrazení negativní
1.4	základní zobrazení polotónové a černobílé
1.5	variantní zobrazení
1.6	obrazový znak a jeho umístění
1.7	ochranná zóna
1.8	ve spojení s claiem
1.9	claim
1.10	na barevných podkladech
1.11	zakázané varianty
1.12	definice barev
1.13	rozměrová řada



OBRAZOVÝ ZNAK

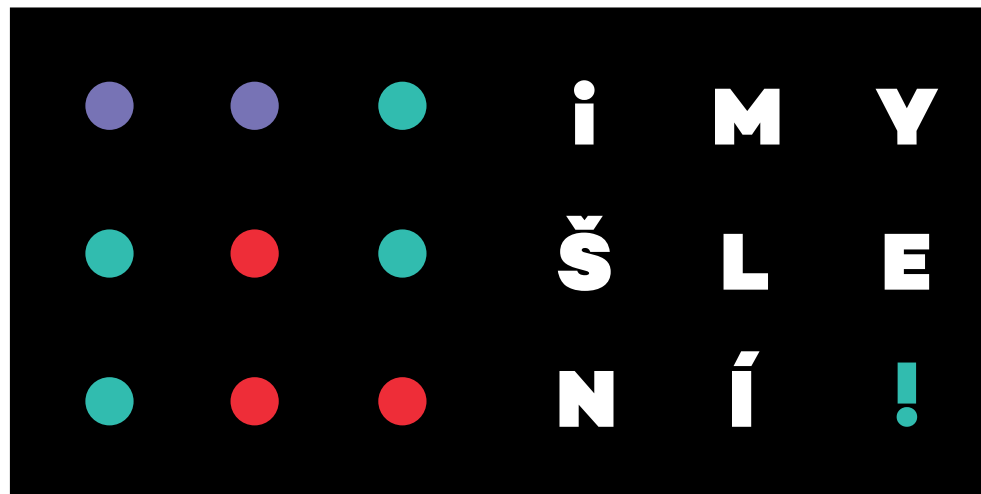


TYPOGRAFICKÉ OZNAČENÍ



LOGO V ZÁKLADNÍM POSTAVENÍ

Logo je složeno z obrazového znaku a typografického názvu. Obojí je umístěno ve čtverci a tvoří tak dva celky, které mohou fungovat jak samostatně, tak ve spojení do obdélníku, vždy podle pravidel daných tímto manuálem. Název je třířádkový, vysazený z písma Campton Black. Barevnost a velikosti jsou nastaveny v tomto manuálu.



Logo je složeno z obrazového znaku a typografického názvu. Název je třířádkový, vysazený a následně upravený z písma Campton Black. Obrazový znak je předsazen před název a toto vzájemné postavení je základní povolenou tvarovou variantou loga. Základní provedení loga je čtyřbarevné, v zobrazeném tvaru a proporcích.

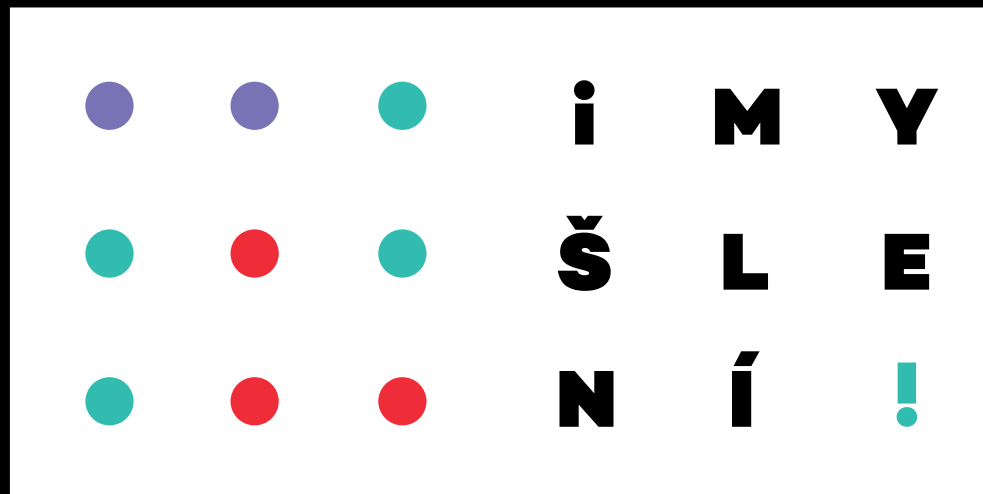
Obrazový znak je možno používat samostatně jako grafický prvek vizuálního stylu, je možné s ním volněji pracovat - viz. kapitoly věnované prezentacím. Logo je variabilní, tedy manuál povoluje několik vzájemných postavení obrazového znaku a typografické části. Kromě zde

zobrazené základní varianty má další tři povolené verze (více v kapitole 1.6). Kompaktní řešení loga umožňuje používat samostatně i typografickou část, zejména pro sociální sítě a všude tam, kde je velikost omezena na čtverec.

Logo je povoleno používat pouze v manuálem povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

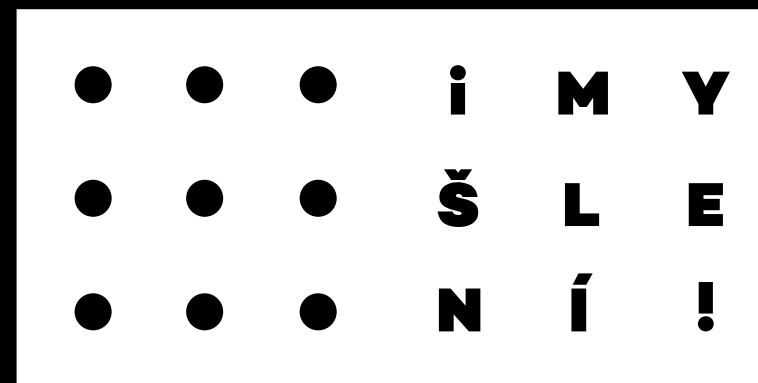
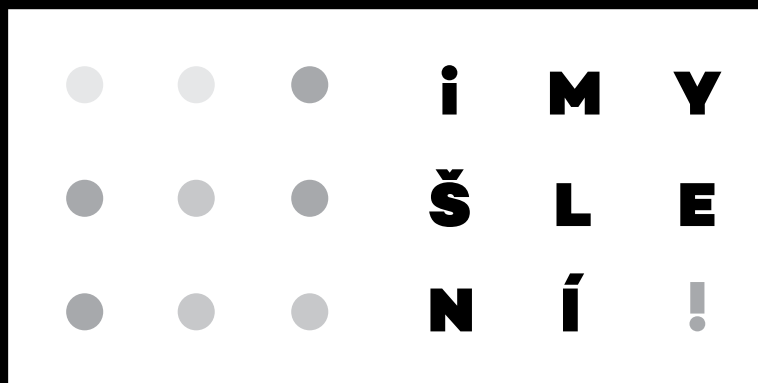
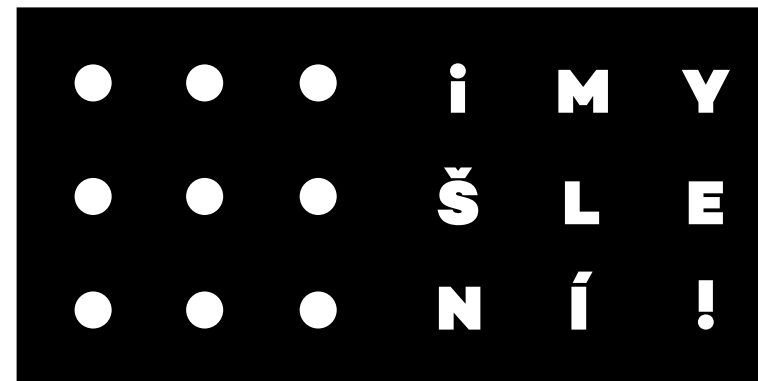
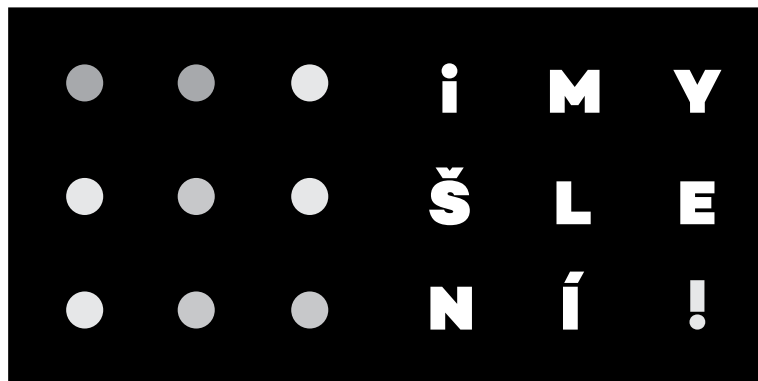
1.3

LOGO negativní provedení



Logo je možné použít i v inverzním provedení (na černé / tmavé podkladové ploše). Používá se tam, kde je inverzní provedení vhodné nebo nezbytné pro tvarovou a barevnou bohatost okolí. Více v kapitole 1.9.

Logo je povoleno používat pouze v manuálem povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

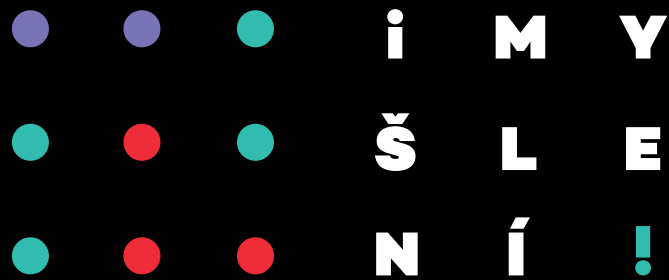
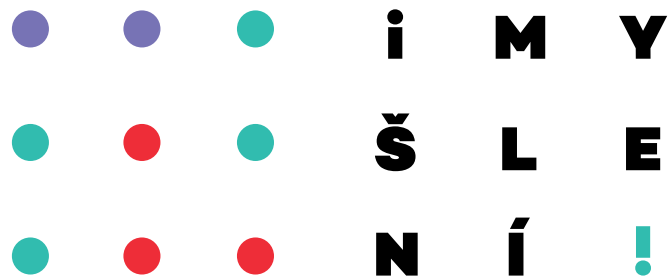


V černobílém tisku a v případech, kdy není z technických důvodů možné aplikovat logo barevně, se používá jeho polotónové provedení. Segmenty obrazového znaku i názvu instituce jsou zobrazovány v procentních odstínech černé barvy podle zobrazeného vzoru.

Pro půltónové provedení byly šedé procentní odstíny v grafickém znaku upraveny. Polotónové provedení není pouhým černobílým zobrazením barevného znaku.

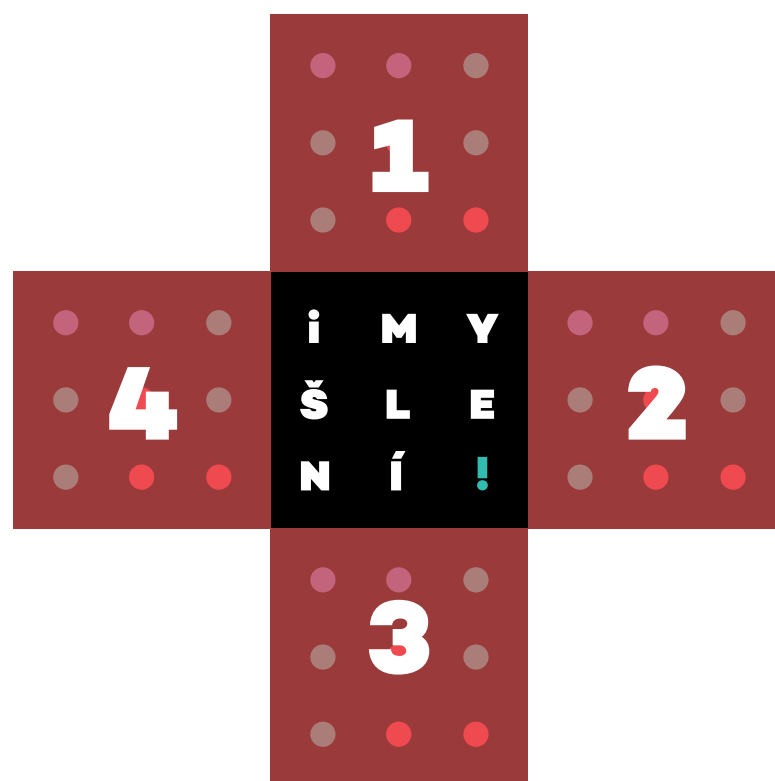
V černobílém tisku a v případech, kdy není z technologických důvodů možné logo aplikovat barevně a není ani možné použít jeho polotónovou podobu, je užito logo redukované pouze na 100 % černé barvy. Toto provedení je vhodné pro faxovou zprávu a je podkladem pro frankotyp, raznice, různé ražby, slepotisk na bílý papír, plastické aplikace atd.

Logo je povoleno používat pouze v manuálem povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

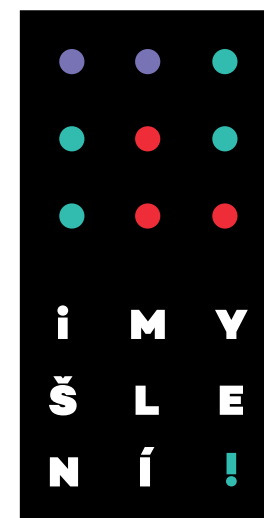


Toto vyobrazení bez černého čverce je optimální pro grafické vyznění loga na speciálních aplikacích. Používá se tam, kde je vhodné (zejména propagační materiály) nebo nezbytné pro tvarovou a barevnou bohatost okolí.

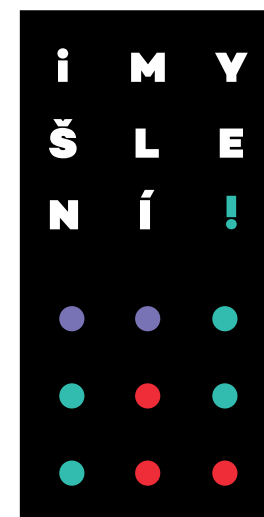
Logo je povoleno používat pouze v manuálem povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.



1



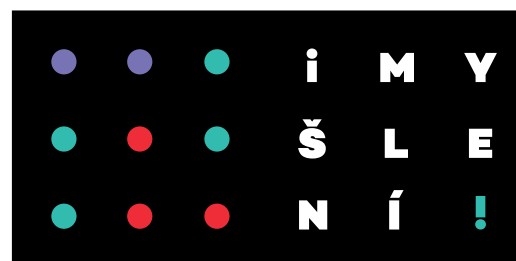
3



2

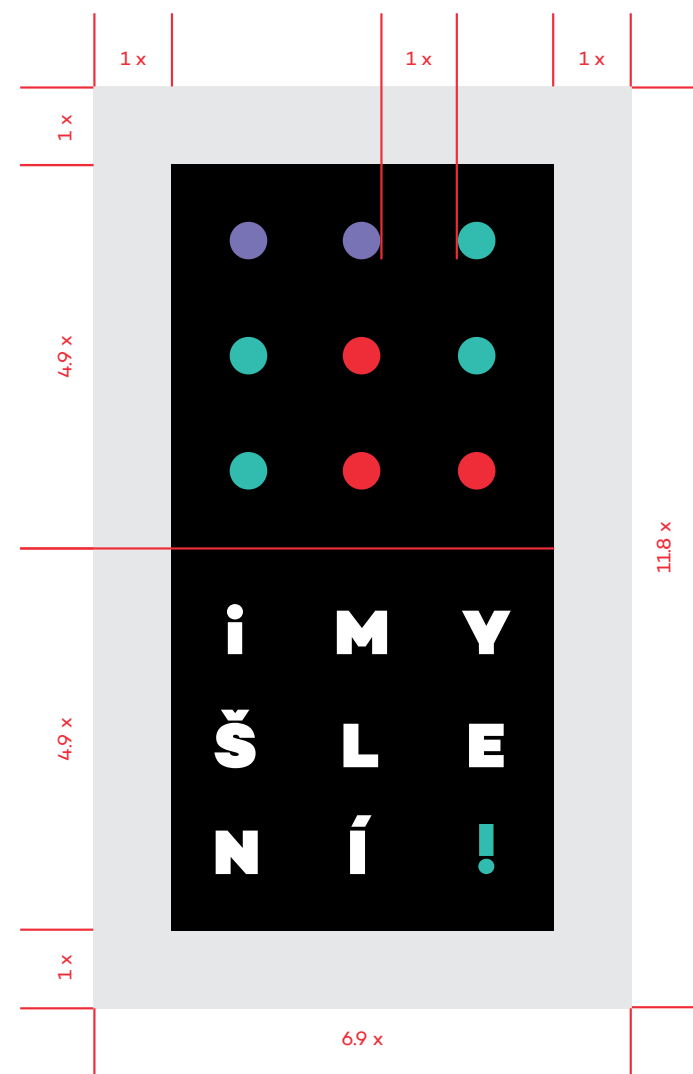
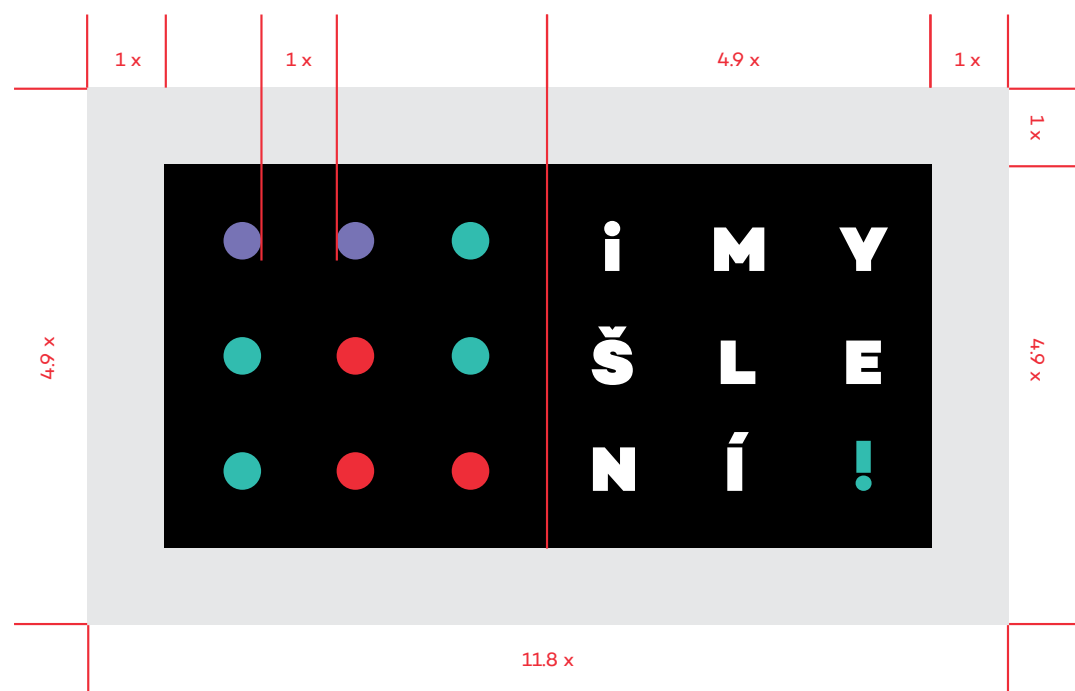


4



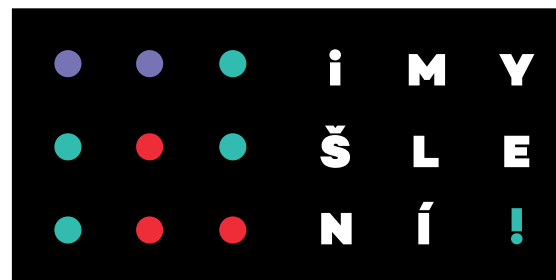
LOGO V ZÁKLADNÍM POSTAVENÍ

Obrazový znak je možno používat samostatně jako grafický prvek vizuálního stylu, se kterým je možné volněji pracovat. Logo je variabilní, manuál povoluje tyto čtyři (včetně základního) vzájemná postavení obrazového znaku a typografické části. Logo je povoleno používat pouze v těchto povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

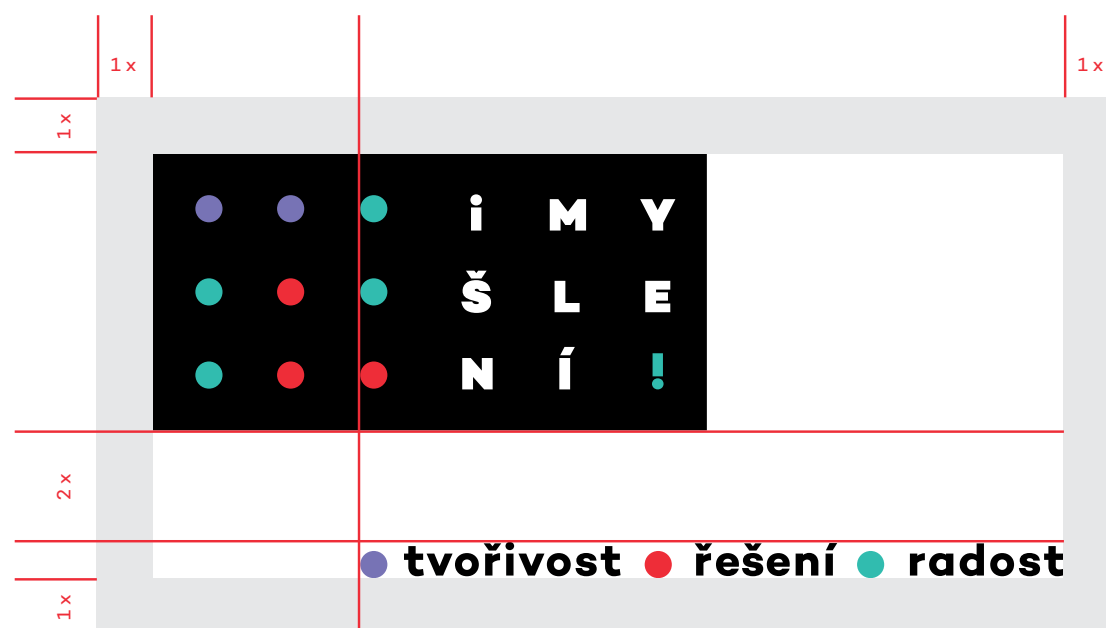


Ochranná zóna je minimální velikost pole, do něhož nesmí zasahovat žádné texty ani grafické prvky. Ochranná zóna brání integritu značky a napomáhá její vizuální účinnosti.

Ochranná zóna je kodifikována poměrovou jednotkou x, která vychází z mezery mezi jednotlivými segmenty obrazového znaku, je obsažena 4.9 x ve výšce obrazového znaku a tvoří ideální odstup obrazového znaku a textového označení; je se značkou pevně provázána. Velikost ochranné zóny je totožná jak pro samostatné logo, tak pro logo s claimem.



● tvořivost ● řešení ● radost



Logo se ve většině aplikací spojuje s claimem „• tvořivost • řešení • radost“, který dotváří veřejnosti představu o cílech a zaměření projektu. Claim se může také používat samostatně. Varianty umístění claimu jsou představeny v následující kapitole manuálu. Claim se přiřazuje výhradně k logu v základní variantě, na levou zarážku, pod poslední řadu obrazových segmentů (puntíků). Odstup claimu od loga je dán hodnotou 2 x.

s claimem je povoleno používat pouze v těchto povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

Velikost ochranné zóny je totožná pro samostatné logo i pro logo s claimem. Logo ve spojení

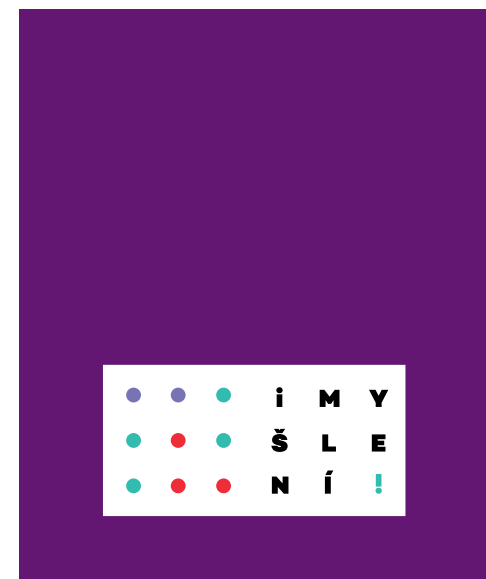
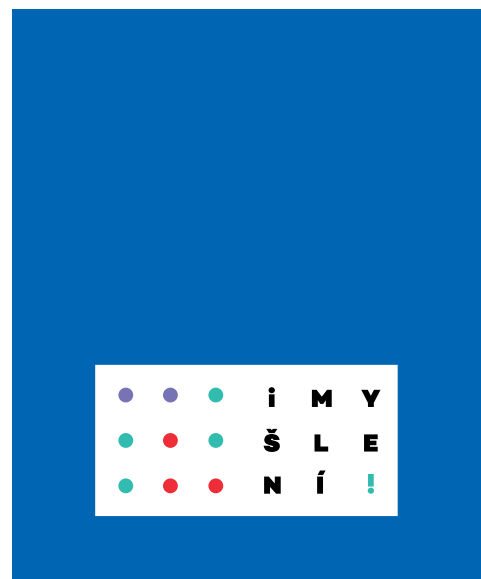
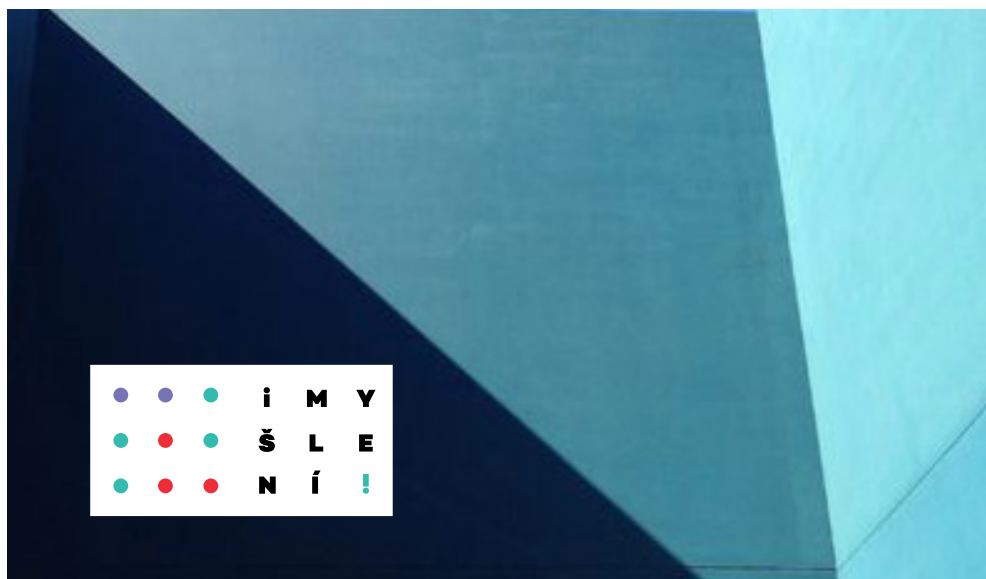
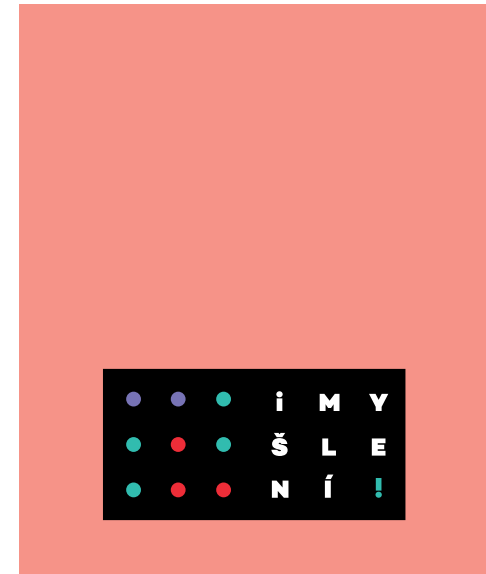
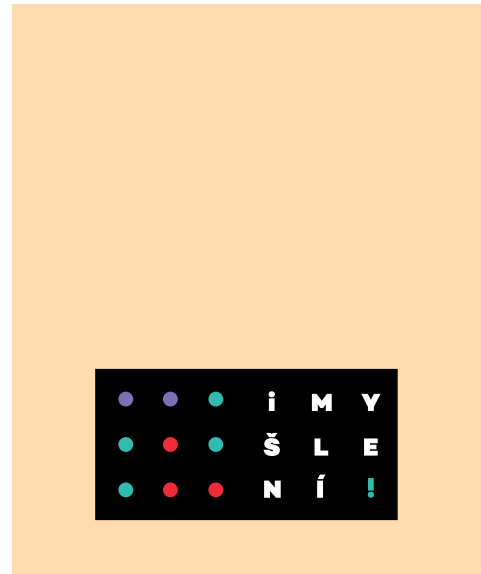
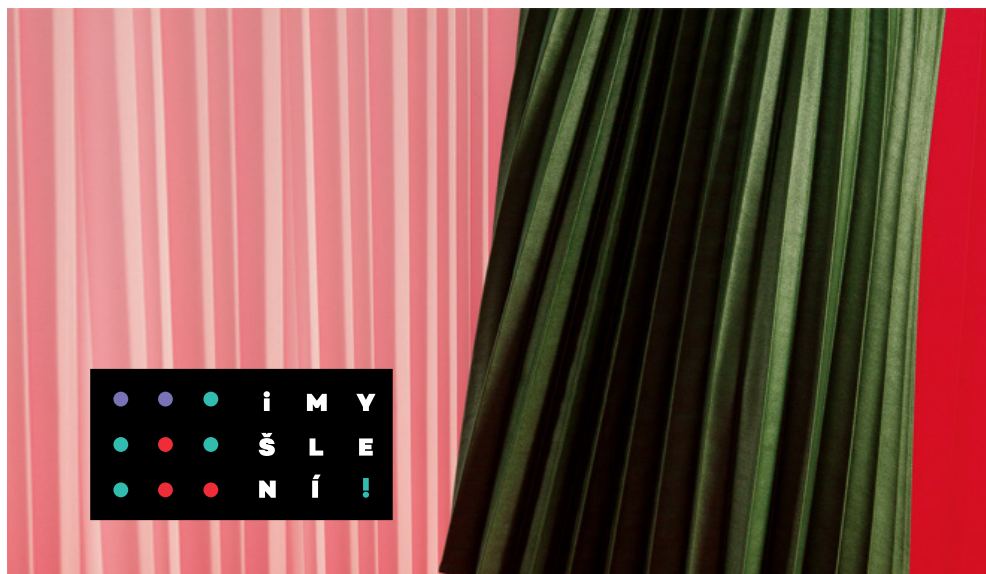
● **tvořivost** ● **řešení** ● **radost**

● **tvořivost**

● **řešení**

● **radost**

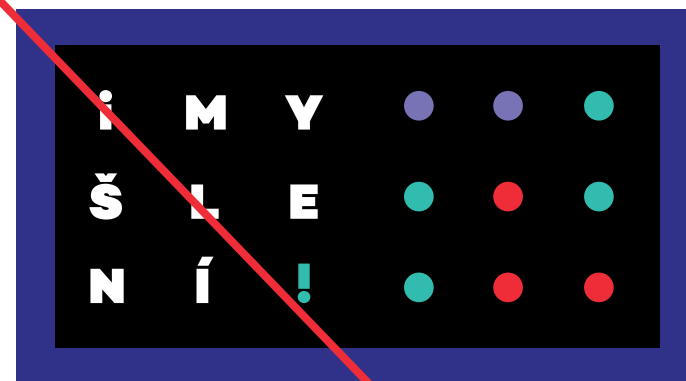
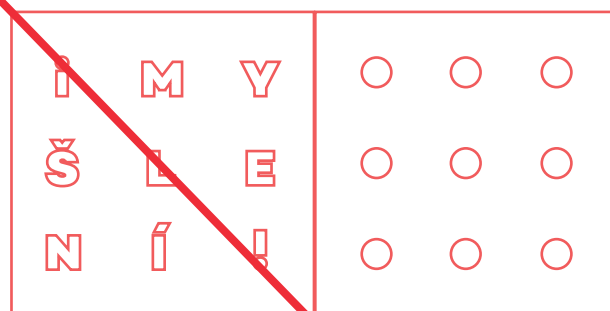
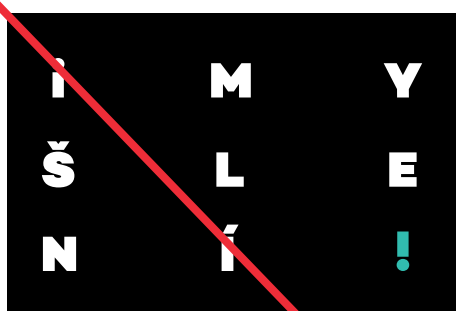
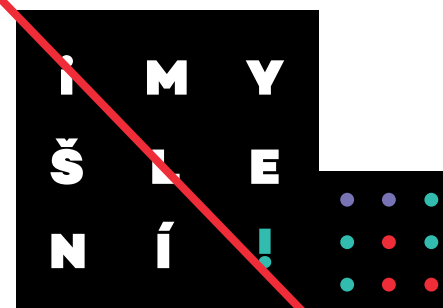
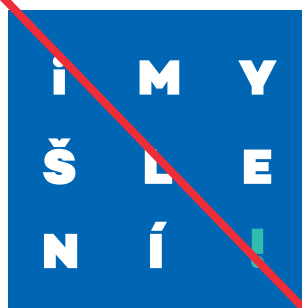
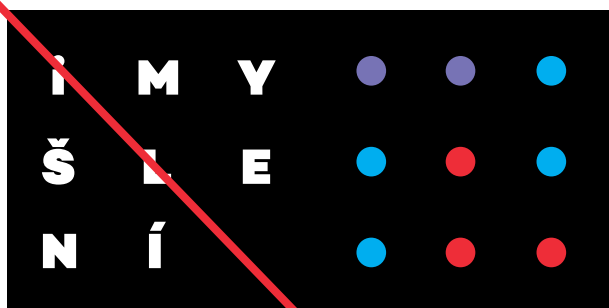
Logo se ve většině aplikací spojuje s claimem „• tvořivost • řešení • radost“, který dotváří veřejnosti představu o cílech a zaměření projektu. Claim se může také používat samostatně. Využití samostatného claimu si žádají zejména materiály jako billboard, roll-up – velké plochy, kde je požadována jasnost a důraznost sdělení. Dle potřebného formátu je možné claim využít v jednořádkovém provedení nebo rozdělen heslovitě do tří řádek. Více v kapitolách věnujícím se prezentačním materiálům projektu.



Logo v základním provedení se používá především na světlých podkladových plochách. Pokud by čitelnost loga byla ohrožena, je vhodnější užít logo v jeho negativním provedení - na tmavé podkladové plochy. Při umístění loga je nezbytné dodržovat jeho ochranou zónu.

Logo v barevném provedení je díky své kompaktnosti dobře využitelné na barevných podkladových materiálech, aniž by byla ohrožena jeho čitelnost. Obecně je možné pozi-

tivní logo používat na světlých podkladech, pokud neohrozí barevné odstíny grafického znaku. Pokud by čitelnost loga byla ohrožena, je vhodnější užít jeho negativní verzi. Je zároveň nezbytné respektovat jeho barevnou výlučnost a ochrannou zónu (1.9 a 1.7).




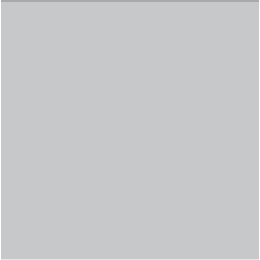
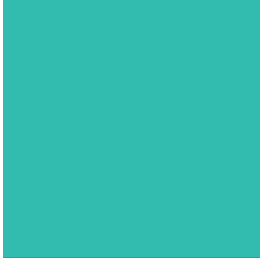
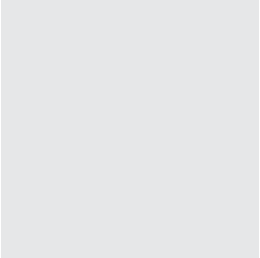



Logo představuje nedělitelný celek a je možné jej zobrazovat výhradně v kodifikované podobě, definované grafickým manuálem. Na této straně jsou uvedeny některé ze zakázaných zobrazení loga a některé chyby při práci s ním.

Je zakázáno:

- měnit písmový font v textovém označení, velikost a vzájemné postavení jednotlivých částí značky jinak, než je manuálem povoleno,

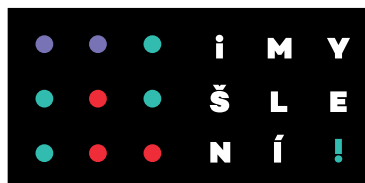
- používat jiné, než manuálem definované barvy značky a měnit barevnost jednotlivých částí loga,
- zobrazovat logo nekompletní nebo k němu cokoliv přidávat,
- logo nevhodným způsobem tvarově modifikovat nebo upravovat,
- používat logo v linkovém provedení, umisťovat jej do rámečků, které manuál nepřipouští (logo na bílém – vynechaném obdélníku, logo na barevném obdélníku).

	<p>PANTONE Process Black C</p> <p>CMYK 0/0/0/100 RGB 39/37/31 HEX/HTML 27251F</p>		<p>PANTONE Process Black C</p> <p>CMYK 0/0/0/40 RGB 167/169/171</p>
	<p>PANTONE 1788 C</p> <p>CMYK 0/88/82/0 RGB 238/39/55 HEX/HTML EE2737</p>		<p>PANTONE Process Black C</p> <p>CMYK 0/0/0/25 RGB 198/200/202</p>
	<p>PANTONE 3265 C</p> <p>CMYK 66/0/39/0 RGB 0/199/177 HEX/HTML 00C7B1</p>		<p>PANTONE Process Black C</p> <p>CMYK 0/0/0/10 RGB 230/231/232</p>
	<p>PANTONE 272 C</p> <p>CMYK 61/56/0/0 RGB 116/116/193 HEX/HTML 7474C1</p>		

Pro tisk přímými barvami jsou jednotlivé barvy definovány podle vzorníku PANTONE. Pro tisk na lesklých papírech s označením C, pro tisk na matných papírech s označením U. Pro soutiskové provedení jsou barvy definovány ve stupnici CMYK a pro zobrazení na monitoru v RGB.

Barevné odstíny nátěrových hmot, samolepících fólií a dalších materiálů musí být identické s předepsanými barvami.

120 %



100 %



80 %



60 %



50 %



35 %



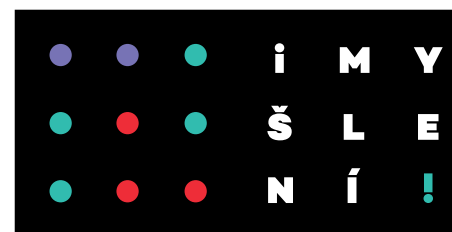
250 %



200 %



150 %



Rozměrová řada zahrnuje doporučené velikosti loga ve vztahu k velikosti formátu, ve kterém bude umístěno. Jsou zde rovněž určeny minimální rozměry loga jako celku i obrazového znaku zvlášť. Základní 100% velikost loga představuje optimální rozměr pro použití na tiskovinách formátu A4 (šířka loga 40 mm). Značka ve velikosti 60 % je ideální pro použití na vizitkách (šířka loga 24 mm), což je zároveň nejmenší doporučená velikost značky. Nejmenší doporučené zmenšení znaku je 35 % (šířka znaku 7 mm). Toto zmenšení je podmíněné maximální kvalitou technologické realizace.

2

PÍSMO

- 1.1 hlavní
- 1.2 doplňkové
- 1.3 doporučená sazba
- 1.4 ukázka spojení titulkového a doplňkového v sazbě

CAMPTON Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Nauč se správně přemýšlet

www.imysleni.cz

BOBŘÍK INFORMATIKY

Písmo Campton pochází z roku 2014 od designéra Rene Biedera. Je to nekonvenční bez-serifové písmo. Jednotlivé litery našly inspiraci u písem jako je Gill Sans nebo Johnston Sans a byly doplněny o současné elementy. Výsledkem je moderní písmo, které svojí snadno čitelnou kresbou a zároveň nadčasovostí splňuje požadavky nového grafického stylu. Perfektně se hodí pro využití ve všech odvětvích grafického designu – od korporátního stylu po webové stránky.

Projekt iMyšlení ho využívá jako své základní – titulkové písmo v řezu Campton Black. Tento řez je svou výraznou kresbou a charakterem obzvláště vhodný pro sazbu sloganů, titulků a hesel v tiskových aplikacích i počítačovém rozhraní.

UBUNTU

Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Light Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz124567890

Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Regular Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz124567890

Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Medium Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz124567890

Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Bold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz124567890

Doplňkovým písmem je písmo Ubuntu, které pro svoji dostupnost a kvalitu vytváří se základním titulkovým písmem esteticky harmonický celek. Ubuntu tvoří základní písmo pro sazbu samotných textů dokumentů projektu. Písmo je distribuováno pod otevřenou licenci a umožňuje tak užití na všech zařízeních a softwarech. Ubuntu je bezserifový font, který je velmi dobře čitelný i na mobilních aplikacích a počítačích.

Písmo je zastoupeno v několika základních řezech doplněných vyznačovacími řezy: Light Italic, Regular Italic, Medium Italic a Bold Italic.

Minusky – malá písmena

Verzáłky – velká písmena

Serify – patky tvořící příčné (vodorovné, svislé nebo šikmé) zakončení tahu písmene. Jednotný tvar serifu spoluvytváří charakter daného písma.

8/12 bodů, prostrkání 20 jednotek

Proces komunikace můžeme dělit jednak na kratší úseky („příčně“), jednak na jednotlivé úrovně („podélně“). Podívejme se nejprve na příklady kratších úseků komunikace. Význam zprávy z mozku musí být zakódován do slov, která náčelník předá k odvysílání. Samo to zadání pokynu znamená přimět vlastní mluvidla, aby slova převedla na příslušné zvuky. Takže než jsme dostali zvuky, museli jsme mít nervové signály k ovládní mluvidel. Přitom i tyto signály nesou zprávu, která být odvysílána, jen v jiné formě. A mohli bychom rozdělovat dál, mezi jednotlivé nervové buňky, které spolu komunikují atd. Dělení na úrovně probíhá podél jednoho úseku komunikace. Náčelník může mít klidně za to, že komunikace probíhá slovy. Indián na nižší úrovni ale pracuje už se signály kouřového jazyka, a na ještě nižší úrovni vidíme už jen jejich konkrétní fyzickou realizaci. Na libovolné úrovni můžeme prohlásit, že tohle je ta datová zpráva, i když jde pokaždé o něco jiného - slova, signály či nepravidelně uspořádané částice zplodin ve vzduchu.

12/18 bodů, prostrkání 20 jednotek

Proces komunikace můžeme dělit jednak na kratší úseky („příčně“), jednak na jednotlivé úrovně („podélně“). Podívejme se nejprve na příklady kratších úseků komunikace. Význam zprávy z mozku musí být zakódován do slov, která náčelník předá k odvysílání. Samo to zadání pokynu znamená přimět vlastní mluvidla, aby slova převedla na příslušné zvuky. Takže než jsme dostali zvuky, museli jsme mít nervové signály k ovládní mluvidel. Přitom i tyto signály nesou zprávu, která být odvysílána, jen v jiné formě. A mohli bychom rozdělovat dál, mezi jednotlivé nervové buňky, které spolu komunikují atd. Dělení na úrovně probíhá podél jednoho úseku komunikace. Náčelník může mít klidně za to, že komunikace probíhá slovy. Indián na nižší úrovni ale pracuje už se signály kouřového jazyka, a na ještě nižší úrovni vidíme už jen jejich konkrétní fyzickou realizaci. Na libovolné úrovni můžeme prohlásit, že tohle je ta datová zpráva, i když jde pokaždé o něco jiného - slova, signály či nepravidelně uspořádané částice zplodin ve vzduchu.

10/14 bodů, prostrkání 20 jednotek

Proces komunikace můžeme dělit jednak na kratší úseky („příčně“), jednak na jednotlivé úrovně („podélně“). Podívejme se nejprve na příklady kratších úseků komunikace. Význam zprávy z mozku musí být zakódován do slov, která náčelník předá k odvysílání. Samo to zadání pokynu znamená přimět vlastní mluvidla, aby slova převedla na příslušné zvuky. Takže než jsme dostali zvuky, museli jsme mít nervové signály k ovládní mluvidel. Přitom i tyto signály nesou zprávu, která být odvysílána, jen v jiné formě. A mohli bychom rozdělovat dál, mezi jednotlivé nervové buňky, které spolu komunikují atd. Dělení na úrovně probíhá podél jednoho úseku komunikace. Náčelník může mít klidně za to, že komunikace probíhá slovy. Indián na nižší úrovni ale pracuje už se signály kouřového jazyka, a na ještě nižší úrovni vidíme už jen jejich konkrétní fyzickou realizaci. Na libovolné úrovni můžeme prohlásit, že tohle je ta datová zpráva, i když jde pokaždé o něco jiného - slova, signály či nepravidelně uspořádané částice zplodin ve vzduchu.

Ukázka dokumentuje vzájemnou vazbu velikosti písma, meziřádkové světlosti – prokladu a šíře sazby. Pro úzkou šíři sazby je nutné zvolit přiměřenou velikost písma a dostatečný proklad, texty vysazené z malého písma při dvojnásobné šíři by se obtížně četly. Při úzké šíři sazby je vhodné sázet texty na praporek s dělením slov. Sazba na volné řádkování a na praporek se zarážkou vlevo je ideální pro jednotné mezislovní mezery, text je vyrovnaný a klidný. Při zvětšení šíře sazby je možné zvolit větší písmo a sázet text do bloku.

Prostrkání je vzdálenost mezi jednotlivými znaky textu. Obecně se vychází z hodnoty čtverčíku, to je rozměr čtverce daného velikostí kuželky v bodech (kuželka je termín, pocházející z kovové sazby, kde jsou tiskové znaky písmen tvořeny odlitky z písmoviny). Do formátu čtverčíku vychází verzálka „M“, proto angličtina využívá pro tento pojem „em“ (čtverčík = em). Z praktického hlediska jsou ovšem použitelnější hodnoty přepočítané do jednotek, které používají některé počítačové programy. **Proklad** znamená mezeru mezi jednotlivými řádkami textu. V popiskách uvádíme např. 7/11, kde číslo před lomítkem označuje velikost písma v bodech, číslo za lomítkem řádkový proklad v bodech.

Informatické myšlení

Na 90 % odborných profesí už dnes vyžaduje alespoň nějaké IT znalosti. Umožněte svým dětem dobře se připravit na budoucnost.

Nauč se správně přemýšlet

Proces komunikace můžeme dělit jednak na kratší úseky („příčně“), jednak na jednotlivé úrovně („podélně“). Podívejme se nejprve na příklady kratších úseků komunikace. Význam zprávy z mozku musí být zakódován do slov, která náčelník předá k odvysílání. Samo to zadání pokynu znamená přimět vlastní mluvidla, aby slova převedla na příslušné zvuky. Takže než jsme dostali zvuky, museli jsme mít nervové signály k ovládání mluvidel. Přitom i tyto signály nesou zprávu, která být odvysílána, jen v jiné formě. A mohli bychom rozdělovat dál, mezi jednotlivé nervové buňky, které spolu komunikují atd. Dělení na úrovně probíhá podél jednoho úseku komunikace. Náčelník může mít klidně za to, že komunikace probíhá slovy. Indián na nižší úrovni ale pracuje už se signály kouřového jazyka, a na ještě nižší úrovni vidíme už jen jejich konkrétní fyzickou realizaci. Na libovolné úrovni můžeme prohlásit, že tohle je ta datová zpráva, i když jde pokaždé o něco jiného - slova, signály či nepravidelně uspořádané částice zplodin ve vzduchu.

Písma Campton Black a písmo Ubuntu vytváří v sazbě esteticky harmonický a dobře čitelný celek. Sazba nemá žádná striktní omezení. Je možná sazba do bloku nebo na levý praporek, do jednoho či více sloupců. Konkrétní užití se vždy řídí výtvarným záměrem, formátem a druhem či účelem aplikace.

Typografický bod - základní jednotka typografické soustavy používaná pro klasifikaci velikosti písma. Odpovídá velikosti 0,3525 mm

Záhlaví – text umístěný na stránce nad vlastním textem. Neživé záhlaví je v celé publikaci stené, živé záhlaví se mění

Zápatí – text umístěný na stránce pod vlastním textem

Paginace – označení stránky příslušnou číslicí

Sazba do bloku – sazba, kde všechny řádky textu mají stejnou šíři, kromě poslední – východové řádky

Sazba na praporek – sazba na levou nebo pravou zarážku

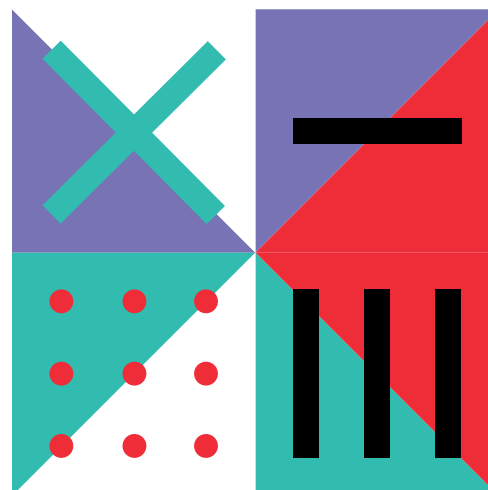
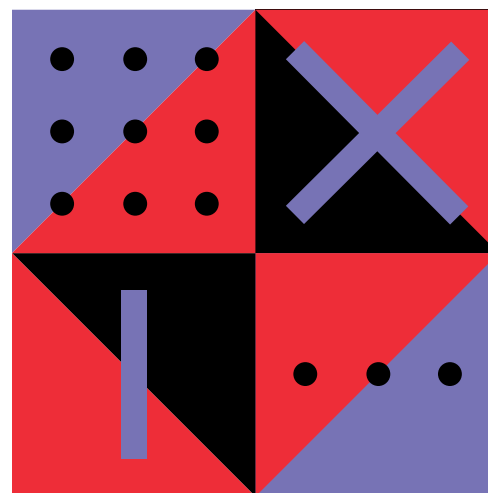
3

VIZUÁLNÍ STYL

- 1.1 obrazový vzor
- 1.2 kompoziční varianty

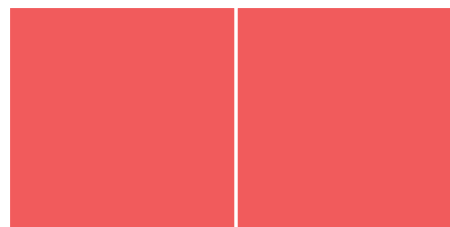
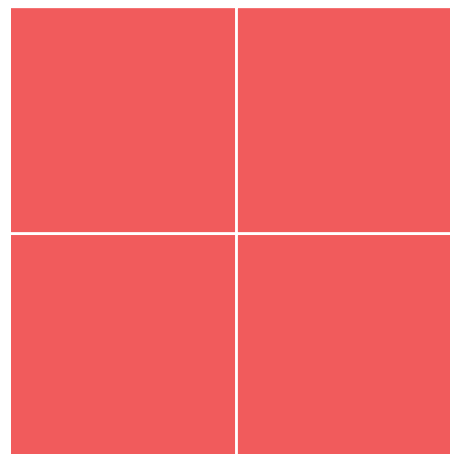
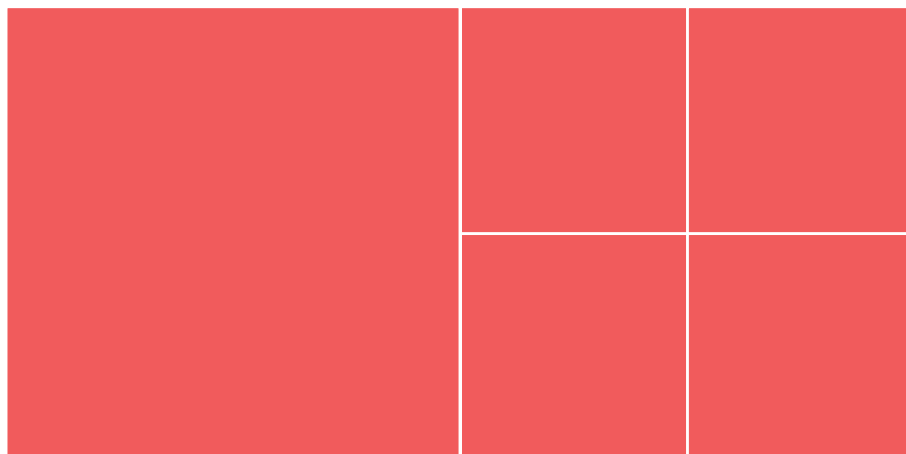
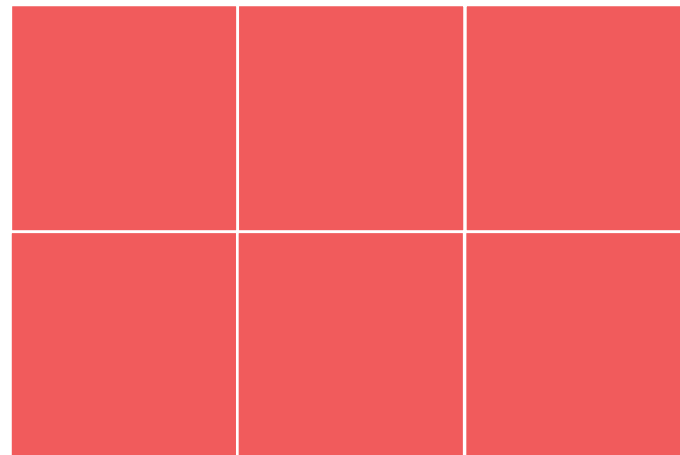
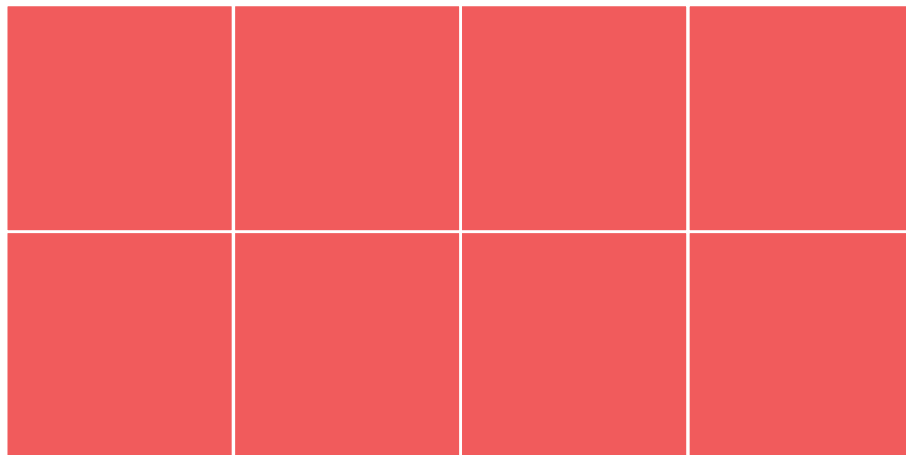
3.1

VIZUÁLNÍ STYL obrazový vzor



Nový vizuální styl je založen na výrazném a hravém obrazovém materiálu. Obrazové motivy vycházejí z hrací kostky, spojování jednotlivých bodů a barevných variací. Oživují tím jak tištěné materiály, tak další aplikace vizuálního stylu. Každá „kostka“ obsahuje jeden vzor a díky kompaktnosti jsou všechny dobře aplikovatelné v libovolném pořadí a kompozici. Prvky lze používat jak samostatně, tak ve spojení s fotografií. Základní barvy vychází z barevnosti loga. Dle barvy podkladové plochy (černé nebo bílé) můžeme používat určité výseky čtverců v barvě daného podkladu. Výběr určitých výseků je podřízen

celkovému estetickému vzhledu tiskového materiálu. Je žádoucí, aby se zvolené výseky „ztrácely“ v barvě podkladové plochy, zlepšuje to celkovou vzdušnost a lehkost výrazu.



Využití obrazového materiálu umožňuje hravé a variabilní kompozice. Na této stránce jsou ukázky některých z nich. Množství polí a zvolená kompozice se řídí vždy formátem dokumentu a druhem prezentace. Při výběru je nutné dodržovat postup daný tímto manuálem a celkový estetický vzhled.

4

PREZENTAČNÍ MATERIÁLY

- 1.1 vizitky
- 1.2 prezentační desky
- 1.3 diplom
- 1.4 plakát
- 1.5 roll-up
- 1.6 učebnice - tit. strana
- 1.7 billboard
- 1.8 citylight
- 1.9 polep autobusu
- 1.10 PPT prezentace
- 1.11 e-mailový podpis
- 1.12 titulní strana webu

PREZentační MATERIÁLY vizitka



Zaměstnanci užívají jednu grafickou podobu vizitek v české verzi. Umístění jednotlivých grafických prvků a textů na vizitce jsou přesně specifikována v rozkresu na této straně. Vizitky jsou formátu 90 x 55 mm. Je doporučeno je tisknout čtyřbarevným ofsetem na hlazený bílý karton o plošné hmotnosti 300 g/m².

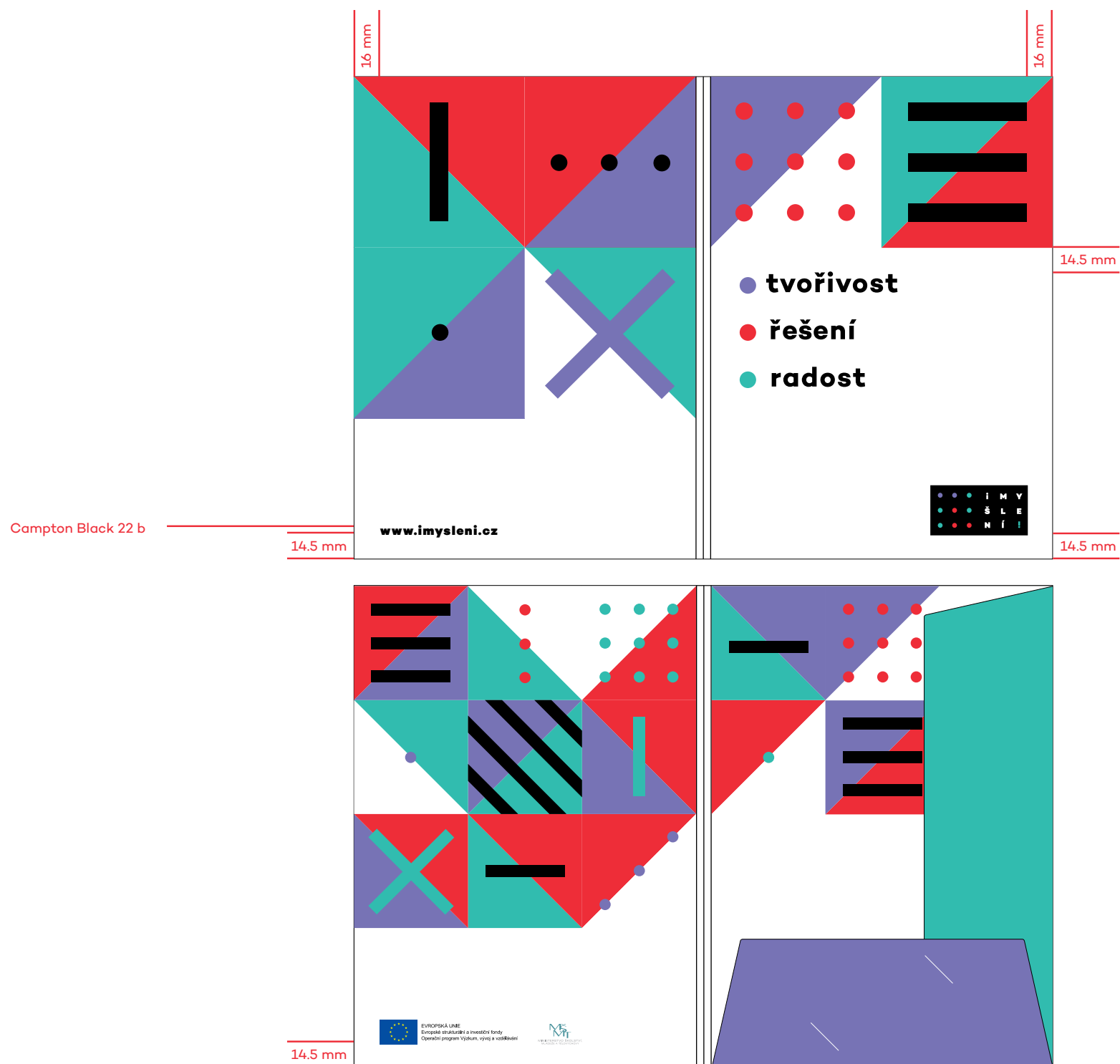
Vizitky používají logo vždy v základní variantě v plnobarevném provedení v 60 % rozměrové řady (viz 1.13 Rozměrová řada). Texty na vizitce jsou vysázeny základním - titul-

kovým písmem Campton Black a doplňkové textové informace písmem Ubuntu v popsaných velikostech.

Obrazový vzor je zde použit v pásu na zadní straně vizitky spolu s logy EU a MŠMT. Barevnost i jednotlivé vzory se mohou na každé vizitce lišit, vždy ale v závislosti na vizuálním stylu projektu, nastaveným tímto manuálem.

PREZENTAČNÍ MATERIÁLY

prezentační desky



Kartonové desky projektu pro tiskoviny formátu A4 mají rozměr po složení 220x310 mm. Je doporučeno je tisknout na papír o gramáži 300g/m² čtyřbarevným ofsetem a laminovat matnou folií.

Vnější strana desek je potištěna obrazovým vzorem, claimem, logem projektu a webovou adresou. Desky používají logo vždy v základní variantě v plnobarevném provedení ve 100 % rozměrové řady (viz 1.13 Rozměrová řada). Vnitřní strana desek je rovněž po-

tištěna obrazovým vzorem a logy EU a MŠMT. Vnitřní klopny mají zaoblené rohy, v dolní klopě jsou výseky pro uchycení vizitek, jsou plnobarevné, v korporátní barevnosti.

Ubuntu Medium 21 b, prostrkání 70 b



Campton Black 94 b

Campton Black 31 b, prostrkání 25 b

14 mm

14 mm

Soutěž „Bobřík informatiky“ provází diplom se jménem držitele. Grafické řešení vychází z vizuálního stylu projektu iMyšlení. Po celé levé straně je diagonálně umístěn pruh s obrazovým vzorem, ten vymezuje prostor pro vlastní text. Barevnost i jednotlivé vzory se mohou na každém diplomu lišit, vždy ale v závislosti na vizuálním stylu projektu, nastaveným tímto manuálem. Diplom nese textové označení názvu a ročníku soutěže. Je doporučeno jej tisknout na matný bílý karton o plošné hmotnosti 300 – 350 gr. Formát diplomu je A4 (210 x 297 mm). Diplom používá logo vždy v základní variantě

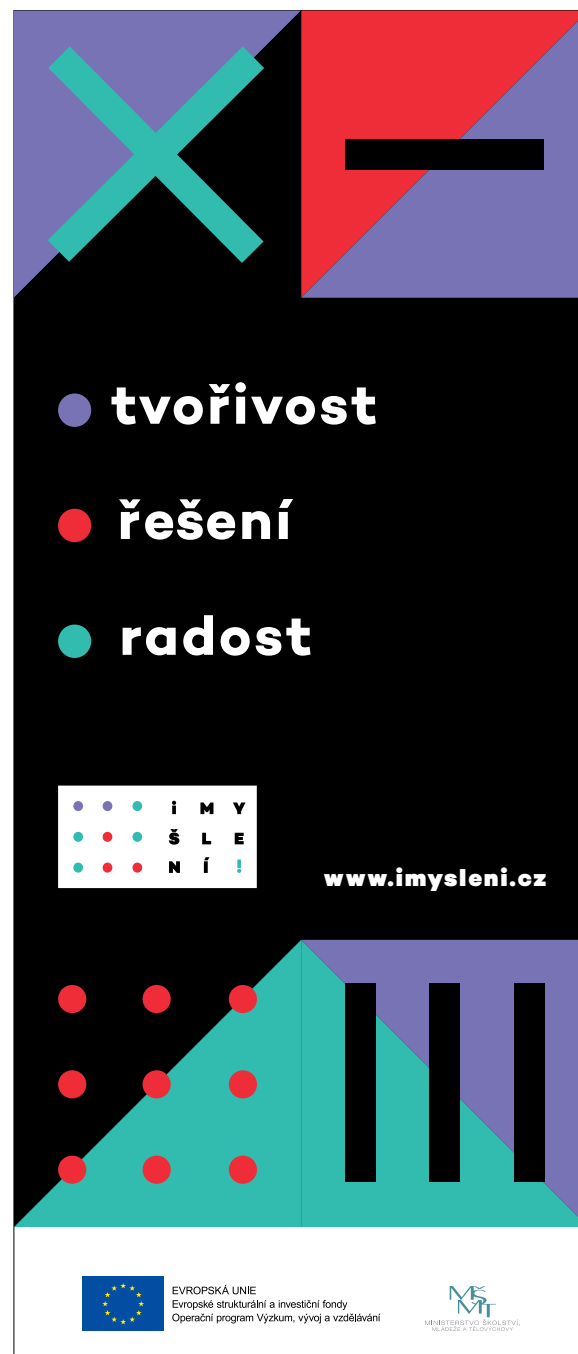
v plnobarevném provedení, ve 100 % rozměrové řady (viz 1.13 Roměrová řada). V dolní části diplomu jsou pak umístěny loga EU a MŠMT.



Plakát na soutěž „Bobřík informatiky“ vychází z vizuálního stylu projektu iMyšlení. Je tištěn čtyřbarevným ofsetem na papír o gramáži 120 – 200 g/m².

Textové údaje jsou vysazeny z písem Campton (headliny) a Ubuntu (samotný text). Logo v dolní části plakátu je v základní variantě v plnobarevném provedení ve 200 % rozměrové řady (viz 1.13 Rozměrová řada). Loga MŠMT a EU jsou umístěna v levém dolním rohu. Dominantní obrazový vzor je umístěn volitelně na ploše formátu. Kompozice

obrazových vzorů mohou být různě velké a variabilní je i jejich umístění a barevnost. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení.



Roll-up využívá projekt ke své prezentaci a vychází z vizuálního stylu iMyšlení. Používá se při tiskových konferencích a prezentačních událostech.

Textové údaje jsou vysazeny z písma Campton. Logo je v základní variantě v plnobarevném provedení. Claim je zde použit do třířádkové podoby, která lépe koresponduje s úzkým formátem. Dominantní obrazový vzor je umístěn volitelně na ploše formátu. Kompozice obrazových vzorů mohou být různě velké a variabilní je i jejich umístění

a barevnost. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. V dolní části jsou umístěna povinná loga projektu loga MŠMT a EU.

Data a význam

Datový typ

Kódovací strom

Různé úrovně komunikace

Vraťme se ještě jednou k modelu komunikace, uvažujme např. kouřovou signalizaci. Náčelník zformuluje zprávu a předá ji dalšímu indiánovi, který zajišťuje přenos. Ten si zprávu převede do jazyka kouřových signálů, ty signály vytvoří a odvysílá. Druhý indián hledí na mračna kouře, rozpoznává v nich kouřové signály, převede je do lidské řeči a zrekonstruuje význam původní zprávy. Co jsou data, co je komunikační kanál, co nebo kdo jsou odesílatel a příjemce? Komunikace tady probíhá mnohem víc, než se na první pohled může zdát.

Proces komunikace můžeme dělit jednak na kratší úseky („příčtí“), jednak na jednotlivé úrovně („podéčné“). Podívejme se nejprve na příklady kratších úseků komunikace. Význam zprávy z mozkou může být zakódován do slov, která náčelník předá k odysílání. Samotné zadání pokynu znamená přímět vlastní mluvdiva, aby slova převedla na příslušné zvuky. Takže než jsme dostali zvuky, museli jsme mít nervové signály k ovládání mluvdiv. Přitom i tyto signály nesou zprávu, která být odysílána, jen v jiné formě. A mochi bychom rozdělávat dít, mezi jednotlivé nervové buňky, které spolu komunikují atd.

Dělení na úrovně probíhá podél jednoho úseku komunikace. Náčelník může mít klidně za to, že komunikace probíhá slovy. Indián na nižší úrovni ale pracuje už se signály kouřového jazyka, a na ještě nižší úrovni vidíme už jen jejich konkrétní fyzickou realizaci. Na libovolné úrovni můžeme prohlásit, že tohle je ta datová zpráva, a když je pokakáde o něco jiného - slova, signály či nepravdělně uspořádané částice zplodín ve vzduchu.

Podobné se můžeme se mluvnice podívat na provoz jidelny. Jidelna vřívá a vydává obědy. Blíží pohled prozradí, že v jidelně jednotlivě lidé vykonávají rozličné činnosti. Kuchař v začátku teplete kompletně a vydává porce. Na podrobnější úrovni to znamená, že se zeptá na počet knedlíků, věnuje čistý talíř, naskládá na něj knedlíky atd. — a mohl bych jít i na další úrovni, jednotlivě knedlíky vsypu přípravu v nádobe se stálo teplo udržuje, a mohl bych podobně složitě a postup, jakým byl přípravu. Pokračovat by šlo ještě dále. Kterakoli z majících úrovni popisuje „provoz jidelny“. V různých stádiích jsou vhodné různé úrovni popisu: vedoucí jidelny se nemusí zajímat o každý balík špaget, kuchař v začátku naopak k plnění jednotlivých dílčích úkolů nemusí ani znát jidelní listek.

Příklad: Proč se neodeslal e-mail?

Zkusíme například:

Daří se odeslat jím-e-mail, jinak? Daří se e-mail přijímat? Můžeme synchronizovat prohlížečové cloudové úložisko? Funguje spojení s nejbližším zařízením, třeba domácím routerem? Je správně nastavený? Je vůbec zapnutý? Je zapojený kabel mezi počítačem a routerem, máme u počítače zapnutou Wi-Fi? Dokud se nedáří, postupujeme do nižších vrstev. Když se naopak daří, můžeme uvažovat, že je problém o vrstvu výš, a řešit ho tam. Bez drátů nefunguje síť, bez síťe nefungují služby. Pohled na síťovou komunikaci po vrstvách umožňuje přistupovat k řešení problémů strukturovaně.

Úvod a komunikace

Co se naučíš:

Informace není tak jednoduchý pojem, jak by se mohlo zdát

Jednoduše modelovat komunikační proces

Co a k čemu je zpětná vazba

V jakém vztahu jsou různé vrstvy komunikace

Využit uvedené nástroje k nalezení a odstranění nedostatků v komunikačním procesu

Obvyklý průběh hodiny

Na začátku hodiny studenti během krátké diskuse zjistí, že pojem informace není nijak triviální. Je naopak dosti hluboký a existuje množství různých pojetí a nezáměnných definic. Mělo by je to mimo jiné motivovat k dalšímu průzkumu.

Pro ten budou v další hodině intenzivně komunikovat, takže zbytek hodiny věnujeme právě komunikaci. Komunikace je opět velmi obecný pojem, jednotný pohled získáme pomocí jednoduchého modelu. Odvodíme si z průběhu jedné aktivity (kopírování obrázku). Ta využívá také přenosnost vyjadřování, stejně jako celá další výuka informatiky. V rámci kopírování obrázku lze studenti samovolně využít také mechanismus zpětné vazby, který už je tak potřeba jen pojmenovat a ukotvit jako obecný princip pomocí dalších příkladů.

Posledním zastavením je rozkládání komunikace na vrstvy či úseky. To je opět princip, který studenti znají, jen si ho většinou dosud neuvědomili.

Probrané obecné principy jsou zajímavé a důležité samy o sobě, studenti by ale měli vidět i jejich praktické využití. Nasnadě je odhalování chyb v komunikaci: pokud se druhá strana nechová podle našich očekávání, je možná nutno uplatnit zpětnou vazbu. Zjistíme-li, že jsou naše zprávy přijímány poškozené (nebo vůbec), rozkladem komunikačního procesu na části postupně izolujeme chybu a snáz tak odhalíme a odstraníme její příčinu.

**Základní principy efektivního zpracování informací.
Učí porozumění moderních technologií, racionálnímu
rozhodování a efektivnímu řešení komplexních problémů.**

Učebnice představuje ucelený program s výkladem, řešeními příklady, úlohami a množstvím rozšiřujících materiálů. Bohatě pokryje dvě hodiny výuky týdně po dobu jednoho roku. Má všechny funkce běžné učebnice: lze ji použít přímo v hodinách informatiky, k samostatnému opakování a procvičení před prověrkou, k „dohonění“ látky po nemoci i k inspiraci a nasměrování k dalším zdrojům.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTV
VLADYSLAV J. ŽILKA

Informatika pro každého

Základní principy efektivního zpracování informací.
Učí porozumění moderních technologií, racionálnímu rozhodování a efektivnímu řešení komplexních problémů.

Učebnice představuje ucelený program s výkladem, řešenými příklady, úlohami a množstvím rozšiřujících materiálů. Bohatě pokryje dvě hodiny výuky týdně po dobu jednoho roku. Má všechny funkce běžné učebnice: lze ji použít přímo v hodinách informatiky, k samostatnému opakování a procvičení před prověrkou, k „dohonění“ látky po nemoci i k inspiraci a nasměrování k dalším zdrojům.

15+

Při studiu informatiky musíš přiložit ruku k dílu
a především zapojit vlastní hlavu.
www.imysleni.cz



Učebnice vychází z ediční řady projektu iMyšlení, ve formátu A5 (148 x 210 mm). Je tištěna čtyřbarevným ofsetem na papír o gramáži 300 g/m², laminovaný matnou fólií.

Dominantní obrazový vzor je umístěn na obálce publikace. Textové údaje jsou vysazeny z písma Campton (nadpisy) a Ubuntu (samotný text). Vlastní logo v dolní části přední strany obálky je v základní variantě v plnobarevném provedení ve 100 % rozměrové řady (viz 1.13 Rozměrová řada). Na zadní straně obálky jsou umístěna loga MŠMT a EU.

Kompozice obrazových vzorů mohou být různě velké a variabilní je i jejich umístění. Obálky jednotlivých titulů se mohou podle významu a určení spojovat do edičních řad. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení.



Billboard prezentuje projekt ve venkovních prostorách a vychází z vizuálního stylu iMyšlení. Musí být výrazný a dobře čitelný v zeleni i v zástavbě.

Textové údaje jsou vysazeny z písem Campton (webová stránka) a Ubuntu (samotný text). Logo je v základní variantě v plnobarevném provedení. Claim je zde použit v jednořádkové podobě, která lépe koresponduje s podlouhlým formátem billboardu. Dominantní obrazový vzor je umístěn v horní části formátu. Kompozice obrazových vzorů mohou být

různě velké a variabilní je i jejich umístění a barevnost. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. V dolní části jsou umístěna povinná loga projektu loga MŠMT a EU.



● **tvořivost**

● **řešení**

● **radost**


Na 90 % odborných profesí už dnes vyžaduje alespoň nějaké IT znalosti. Umožněte svým dětem dobře se připravit na budoucnost.

www.imysleni.cz



 EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

 MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



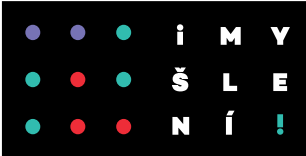
● **tvořivost**


● **řešení**


● **radost**

Na 90 % odborných profesí už dnes vyžaduje alespoň nějaké IT znalosti. Umožněte svým dětem dobře se připravit na budoucnost.

www.imysleni.cz



 EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

 MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Citylight prezentuje projekt ve venkovních prostorách a vychází z vizuálního stylu iMyšlení. Musí být výrazný a dobře čitelný v zeleni i v zástavbě.

Textové údaje jsou vysazeny z písem Campton (webová stránka) a Ubuntu (samotný text). Logo je v základní variantě v plnobarevném provedení. Claim je zde použit do třířádkové podoby, která lépe koresponduje s úzkým formátem. Dominantní obrazový vzor je umístěn v horní části formátu. Kompozice obrazových vzorů mohou být různě velké

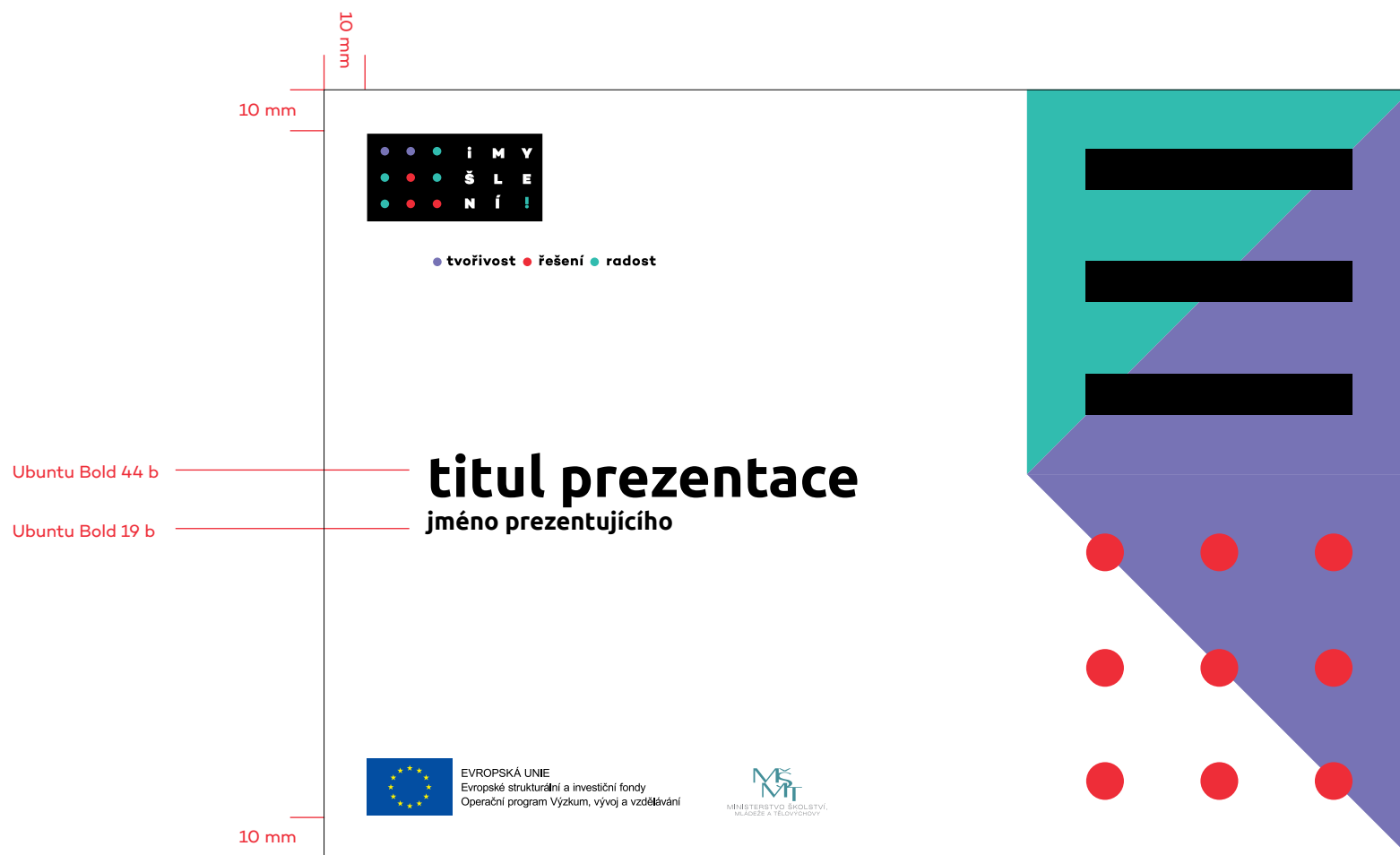
a variabilní je i jejich umístění a barevnost. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. V dolní části jsou umístěna povinná loga projektu loga MŠMT a EU.



Polep pro autobus představuje pohyblivou prezentační plochu projektu iMyšlení. Musí být výrazný a dobře čitelný v pohybu, v jakémkoliv prostředí.

Textové údaje jsou vysazeny z písem Campton (webová stránka) a Ubuntu (samotný text). Logo je v základní variantě v plnobarevném provedení. Claim je zde použit do třířádkové podoby, která zde lépe využívá prostoru. Dominantní obrazový vzor je umístěn v pruhu, v dolní části formátu. Kompozice obrazových vzorů mohou být různě velké

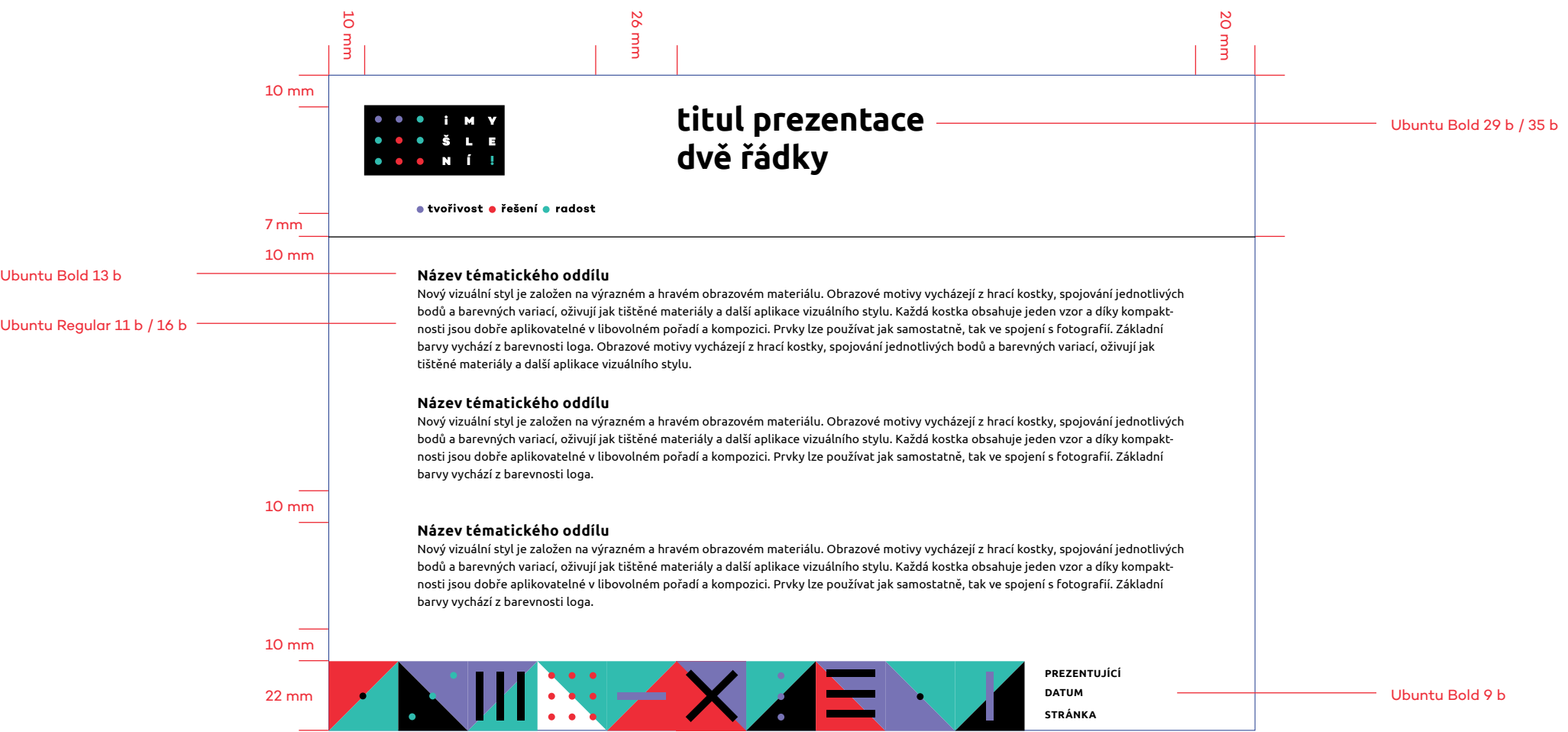
a variabilní je i jejich umístění a barevnost. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. Nad obrazovou částí jsou umístěna povinná loga projektu – loga MŠMT a EU.



Elektronická prezentace projektu iMyšlení je navržena pro použití v programu PowerPoint, který je snadno editovatelný. Grafický koncept vychází z vizuálního stylu projektu a slouží jako předloha pro případné použití v jiných programech.

Umístění textových informací a dalších grafických prvků je přesně specifikováno na těchto stránkách. Textové údaje jsou vysazeny z písma Ubuntu. Logo je použito ve verzi s claimem v základní variantě v plnobarevném provedení ve 120 % rozměrové řady (viz 1.13

Rozměrová řada). Dominantní obrazový vzor je umístěn v pravé části formátu. Kompozice obrazových vzorů mohou být různé velké a variabilní je i jejich umístění a barevnost. V dolní části jsou umístěna povinná loga projektu – loga MŠMT a EU.



Elektronická prezentace projektu iMyšlení je navržena pro použití v programu PowerPoint, který je snadno editovatelný. Grafický koncept vychází z vizuálního stylu projektu a slouží jako předloha pro případné použití v jiných programech.

V horním pruhu – záhlaví je logo v základní variantě s claimem, v plnobarevném provedení ve 120 % rozměrové řady (viz 1.13 Rozměrová řada), dále pak titul a název prezentace. Texty se píší do předem nastavené šablony písmem Ubuntu Regular, názvy oddílů pís-

mem Ubuntu Bold. Důležitá je dostatečná světlost mezi řádky, která umožňuje snazší čtení.

V dolním pruhu – zápatí je umístěn v pruhu obrazový vzor, datum, číslo stránky a jméno prezentujícího.

od: Jméno Příjmení, e-mail
komu: Jméno Příjmení
odesláno: datum
předmět: LOGO
Přílohy: název souboru

Vážená paní Krátká,

nový vizuální styl je založen na výrazném a hravém obrazovém materiálu.
Obrazové motivy vycházejí z hrací kostky, spojování jednotlivých bodů
a barevných variací, ožívují jak tištěné materiály a další aplikace vizuálního stylu.

S pozdravem

Titul
Jméno Příjmení
Oddělení
adresa
e-mail
telefon
fax

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

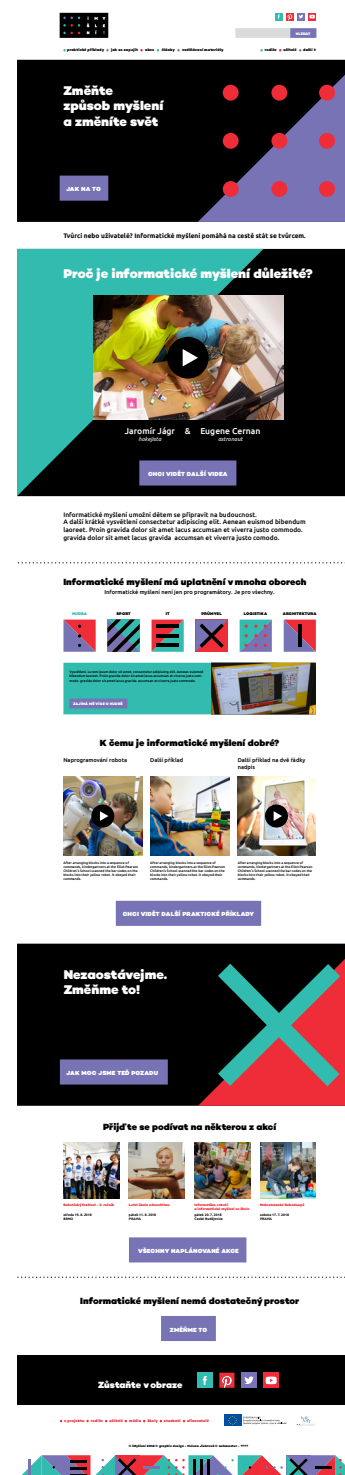
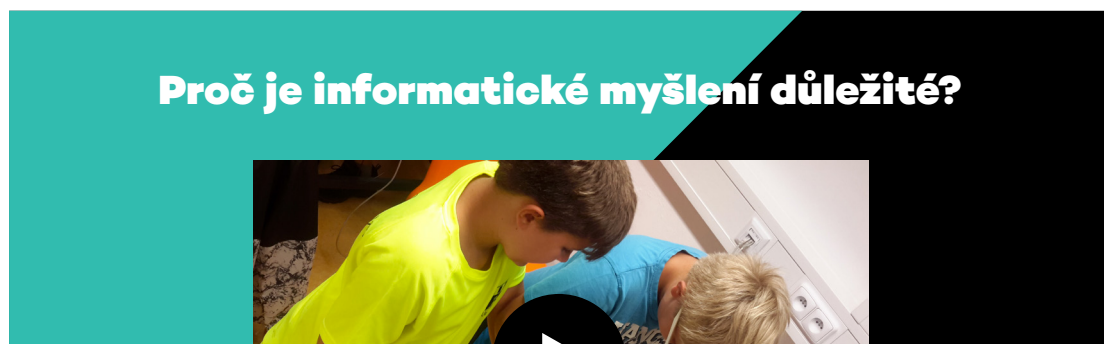
MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Nezbytným doplňkem elektronické korespondence je používání elektronické vizitky (podpisu), která přesným způsobem identifikuje zaměstnance, či jinou součást projektu. Tato vizitka se po nastavení elektronické pošty stává automatickou součástí každého e-mailu. Podpis elektronické zprávy slouží k zakončení psaného textu zprávy.

Umístění jednotlivých grafických prvků a textů v elektronickém dopise je přesně specifikováno v rozkresu na této straně. Samotný text je sázen z doplňkového písma Ubuntu.



Tvůrci nebo uživatelé? Informatické myšlení pomáhá na cestě stát se tvůrcem.



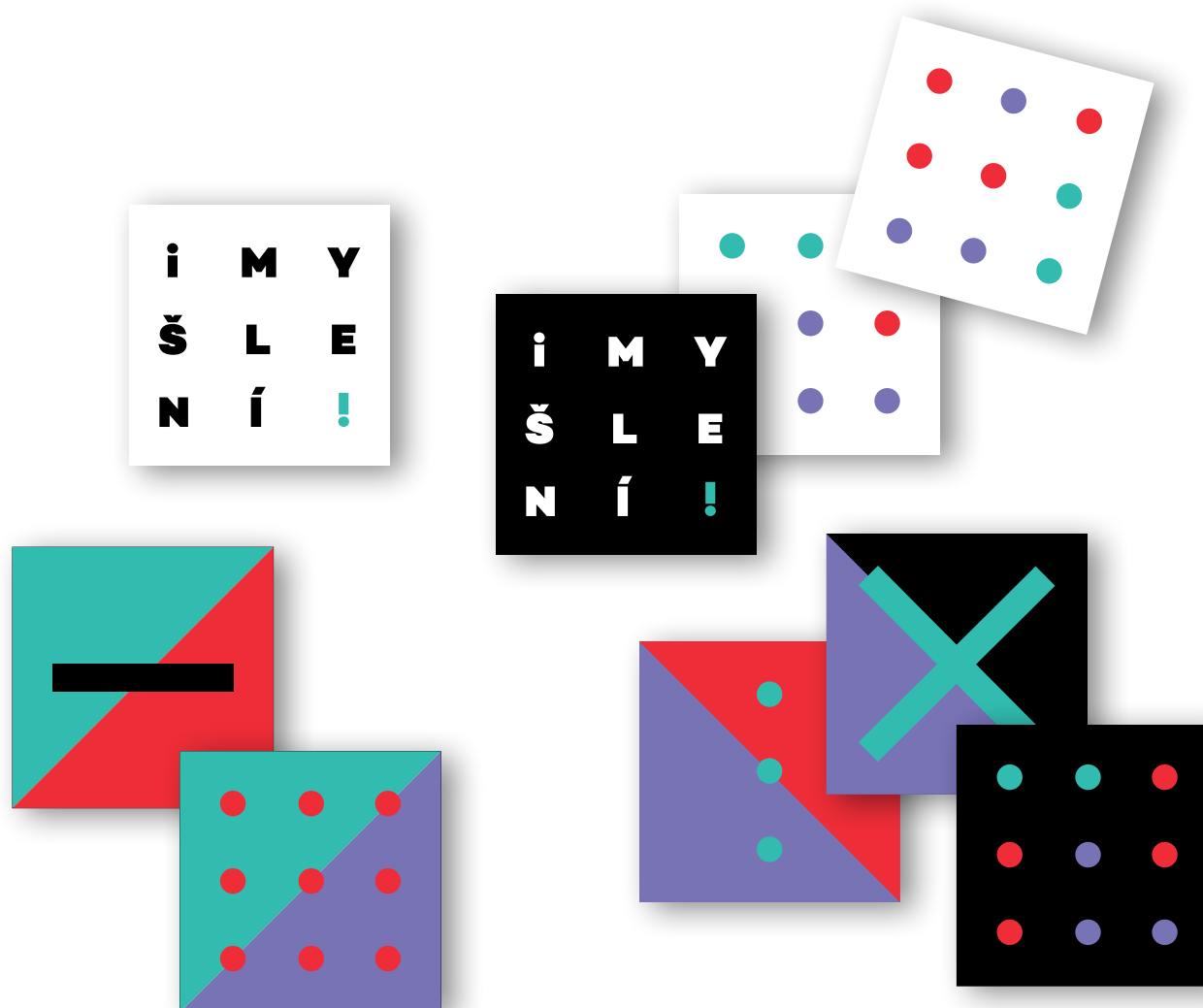
Jednotný vizuální styl projektu využívá pro svoji prezentaci řadu komunikačních a propagačních materiálů. Jejich grafická podoba plně odráží pestrou barevnost i hravost loga a vizuálního stylu. Nabízí grafické motivy, které při zvětšení jsou komunikačně velmi účinné. Každý prvek prezentace musí obsahovat i celou podobu značky, byť i ve velkém zmenšení a současně i povinná logo EU a MŠMT. Podkladové plochy mohou být odlišné, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení.

Umístění jednotlivých grafických prvků a textů na webové stránce je přesně specifikováno v návrhu na této straně. Samotný text je sázen ze základního písma Campton (nadpisy a headliny) a doplňkového písma Ubuntu.

5

PROPAGAČNÍ MATERIÁLY

- 1.1 samolepka
- 1.2 badge
- 1.3 propiska / tužka
- 1.4 usb-disk
- 1.5 poznámkový blok
- 1.6 látková taška
- 1.7 tričko

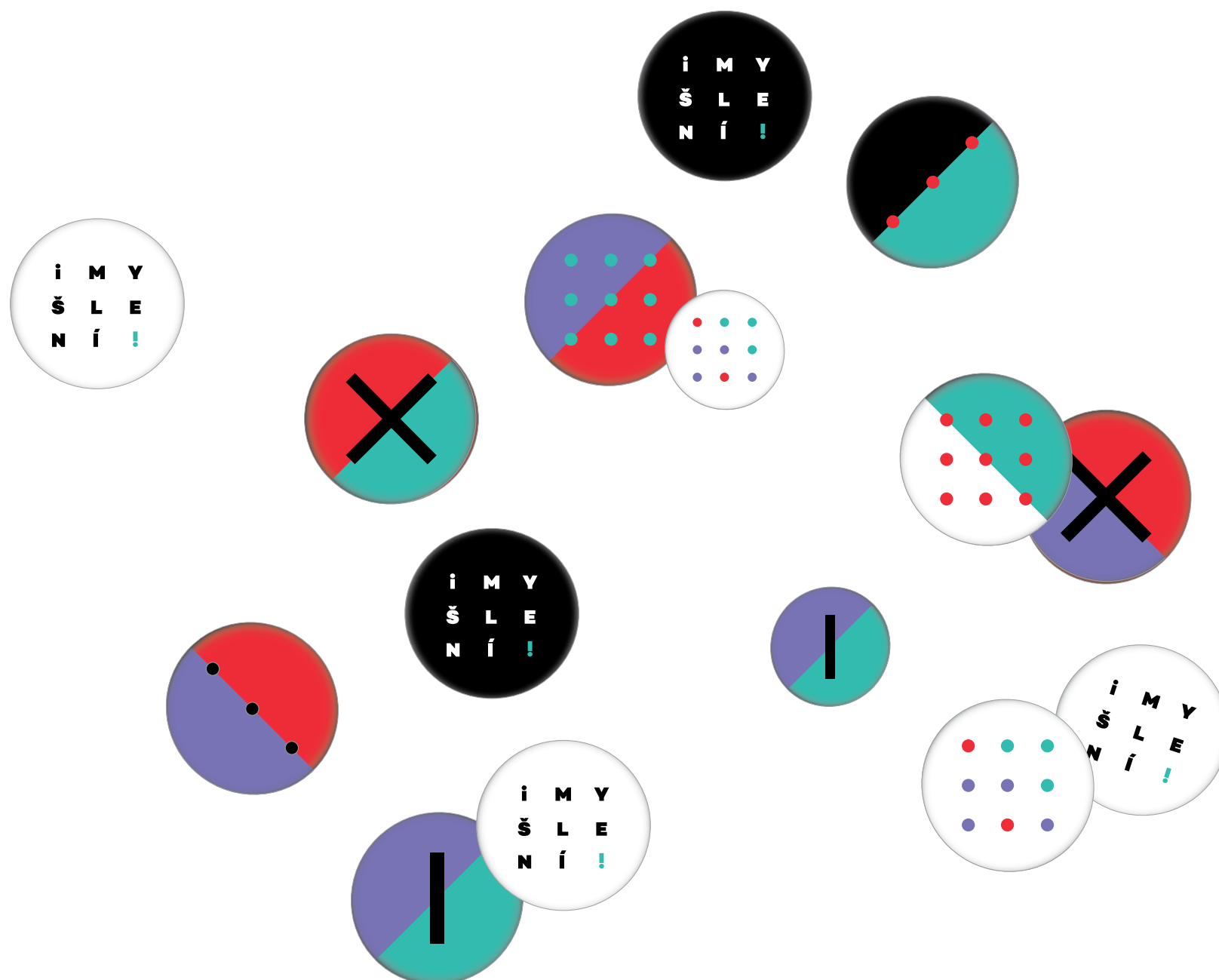


Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Samolepky jsou tištěny barevně na PVC folii ve formátu 50 x 50 mm. Podkladová plocha může být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. Pro

tento druh aplikace můžeme využít logo v provedení pro speciální aplikace nebo jen jeho typografickou část.

Drobné popularizační předměty musí být opatřeny obalem, který obsahuje povinnou publicitu. Pouze v tomto provedení je možné tyto předměty hradit z přímých nákladů projektu.



Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Barevnost, grafické vzory a podkladová plocha mohou být odlišné, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. Odznaky slouží k venkovní prezentaci a šíření

povědomí o projektu, je vhodným dárkem partnerům či klientům. Pro tento druh aplikace můžeme využít logo v provedení pro speciální aplikace nebo jen jeho typografickou část.

Drobné popularizační předměty musí být opatřeny obalem, který obsahuje povinnou publicitu. Pouze v tomto provedení je možné tyto předměty hradit z přímých nákladů projektu.



Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Barevnost, grafické vzory a podkladová plocha mohou být odlišné, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu i myšlení. Psací potřeby slouží k venkovní prezentaci

a šíření povědomí o projektu, je vhodným dárkem partnerům či klientům. Pro tento druh aplikace můžeme využít logo v provedení pro speciální aplikace nebo jen jeho typografickou část.

Drobné popularizační předměty musí být opatřeny obalem, který obsahuje povinnou publicitu. Pouze v tomto provedení je možné tyto předměty hradit z přímých nákladů projektu.

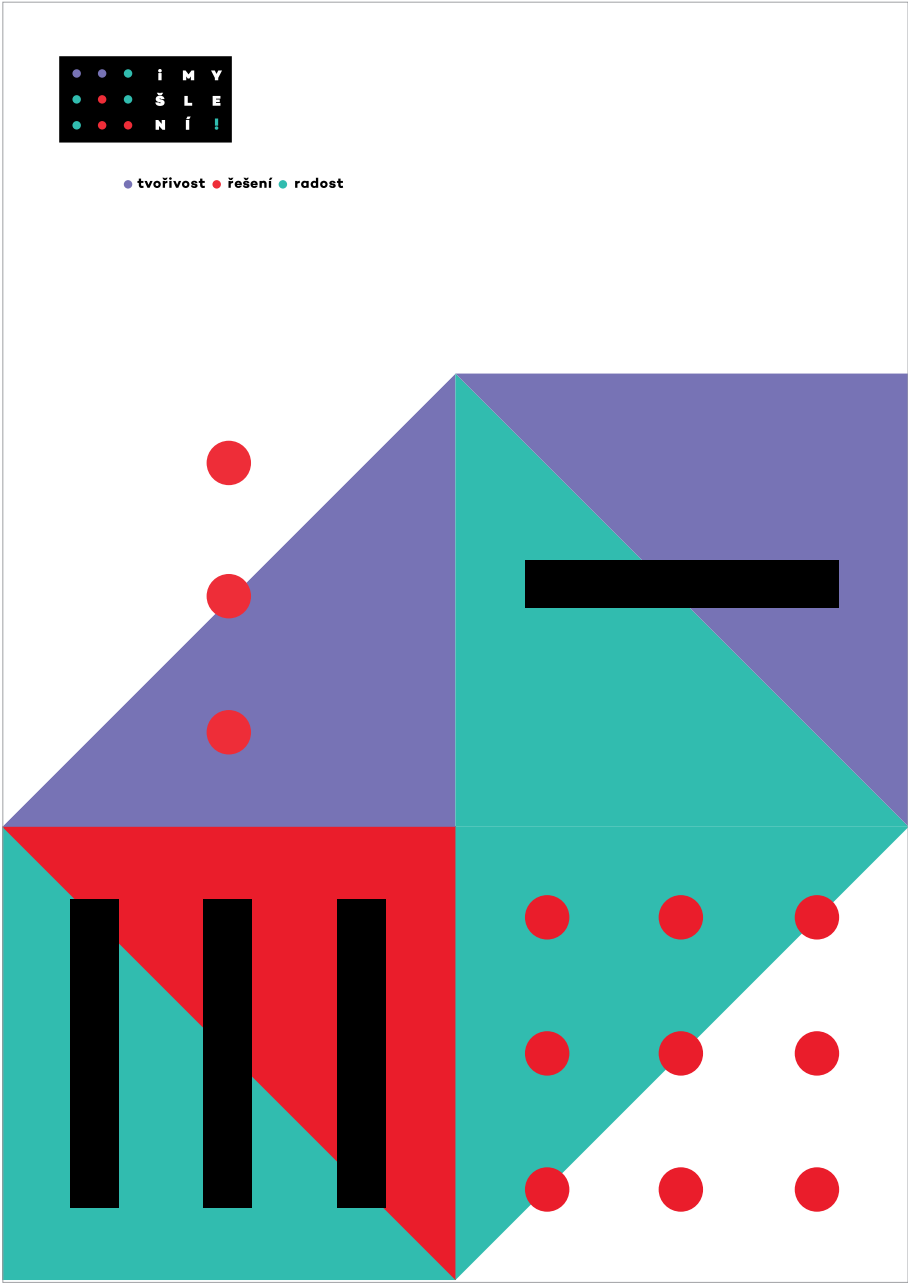


Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Jednotný vizuální styl projektu využívá pro svoji prezentaci řadu komunikačních a propagačních materiálů. Usb disk je vhodným dárkem partnerům či klientům. Pro tento druh

aplikace můžeme využít logo v provedení pro speciální aplikace. Logo je ovšem povoleno používat pouze v těchto povolených tvarech, postaveních, proporcích a předepsané barevnosti.

Drobné popularizační předměty musí být opatřeny obalem, který obsahuje povinnou publicitu. Pouze v tomto provedení je možné tyto předměty hradit z přímých nákladů projektu.



Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace. Grafické řešení vychází z vizuálního stylu projektu iMyšlení.

Obálka, krycí strana poznámkového bloku formátu A5 je tištěna čtyřbarevným ofsetem

na papír o gramáži 200 g/m², opatřeným matným lakem. Poznámkový blok formátu A5 (148 x 210 mm) je tištěn čtyřbarevným ofsetem na papír o gramáži 80 g/m². V horní části je blok slepen. Doporučený rozsah 50 – 60 listů v obálce. Poznámkový blok může být vhodným dárkem partnerům či klientům. V dolní části listů jsou vždy umístěna loga EU a MŠMT.



Dárkové a propagační materiály mohou vhodně navázat na vizuální styl projektu. Mohou vycházet z pestré barevnosti loga, ale mohou ji jen decentně připomenout. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Odnosná látková taška je v přibližném formátu 33 x 44 cm. Je tištěna čtyřbarevným sítotiskem a může být vhodným dárkem partnerům či klientům. Na zadní straně je opatřena

povinnými logy EU a MŠMT. Barevnost a obrazový vzor může být variabilní, stejně jako podkladová plocha (barva látkové tašky), ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení.



Jednotný vizuální styl projektu využívá pro svoji prezentaci řadu komunikačních a propagačních materiálů. Před realizací je nutné uvážlivě vybrat celý soubor propagačních předmětů, zvážit jejich vzájemnou návaznost a určit kvalitu použitých materiálů a způsob realizace.

Na této straně jse uveden příklad potisku trik, které jsou vhodným dárkem partnerům či klientům. Jsou tištěny čtyřbarevným sítotiskem. Podkladová plocha (barva trička) může

být odlišná, ale musí vždy respektovat barevnost vizuálního stylu iMyšlení. Pro tento druh aplikace můžeme využít logo v provedení pro speciální aplikace. Na zadní straně trička jsou natištěna povinná loga EU a MŠMT.