



MANUÁL JEDNOTNÉ VIZUÁLNÍ IDENTITY

1. ÚVOD	3
1. 1. Jak používat manuál	4
1. 2. Vznik Vizuelní identity	4
1. 3. Cíl	4
2. LOGO	5
2. 1. Základní varianta	6
2. 2. Jednobarevná varianta	6
2. 3. Negativní varianta	6
2. 4. Symbol	7
2. 5. Doporučené užití na pozadí	8
3. TECHNICKÁ SPECIFIKACE	9
3. 1. Ochranná zóna	10
3. 2. Minimální velikost	10
3. 3. Zakázané varianty	11
3. 4. Základní písmo	12
3. 5. Administrativní písmo	13
4. ELEMENTY VIZUÁLNÍHO STYLU	14
4. 1. Barevnost	15
4. 2. Fotografie	16
4. 3. Vektorová grafika	17
4. 4. kompozice prvků na ploše	18
5. UKÁZKY POUŽITÍ	19
5. 1. Barevný proužek	20
5. 2. Barevná stuha	21
5. 3. Abstraktní tvary	22
5. 4. ilustrace	23
6. PŘÍKLADY Z PRAXE	24
6. 1. Propagační předměty	25
6. 2. Publikace	26

OBSAH



1.

ÚVOD

1. 1. JAK POUŽÍVAT MANUÁL

Manuál v několika kapitolách shrnuje základní pravidla pro používání loga, správné barevnosti, kompozice, písma a doplňkových vizuálních prvků DofE. Jejich podoba, vzájemná provázanost a pravidla používání jsou kodifikovány v tomto grafickém manuálu.

Manuál nemůže obsáhnout všechny nastalé situace, proto stanovuje především hlavní zásady, typografická pravidla, estetické ztvárnění a způsoby vizuální prezentace brandu.

1. 2. VZNIK VIZUÁLNÍ IDENTITY

Klíčové prvky vizuální identity – tedy logo, barevnost a písmo – zůstávají nezměnné a splňují tak jednotnou podobu s mezinárodním standardem DofE. Změna v roce 2023 se udála především ve vizuálním stylu a doplňujících prvcích DofE Czech Republic. Používá více hravý a veselý styl ilustrací a kompozice a tím se snaží přiblížit věkové skupině svých účastníků.

1. 3. CÍL

Nový vizuální styl si klade za cíl především bavit a zaujmout originální ilustrací a veselou barevností. Přestože hlavní věkovou skupinou jsou účastníci, pevně věříme, že hravou identitu si zamilují zaměstnanci i široká veřejnost.



2.

LOGO



2. 1. ZÁKLADNÍ VARIANTA

Základní varianta slouží pro použití loga na reklamních tiskovinách, propagačních předmětech, ve webovém prostředí, venkovní aplikaci a obdobných případech, a to při bílém nebo přiměřeně světlém podkladu.



2. 2. JEDNOBAREVNÁ VARIANTA

Černobílá varianta se užívá v případě nutné barevné úspory a barevné redukce a to především při použití loga na světlém barevném podkladu. Černobílá varianta slouží pro použití loga u černobílého tisku při bílém nebo přiměřeně světlém podkladu.



2. 3. NEGATIVNÍ VARIANTA

Negativní varianta slouží pro použití loga na reklamních tiskovinách, propagačních předmětech, ve webovém prostředí, venkovní aplikaci a obdobných případech, a to při černém nebo přiměřeně tmavém podkladu.



2. 4. SYMBOL

Symbol se používá pouze v případě, kdy základní variantu není z technických důvodů možné použít. Symbol používání místo loga při extrémním zmenšení, při použití loga v aplikaci nebo na 3D předmětech (odznak). Pro jeho barevnost platí jstená pravidla jako pro základní variantu loga.



POZOR:

Symbol není plnohodnotná verze loga a nikdy ho nenahrazuje v běžném užívání.

2. 5. DOPORUČENÉ UŽITÍ NA POZADÍ

Na různě barevných a složitých plochách je třeba užít jinou variantu loga. Logo by mělo být na podkladu vždy čitelné a jasně viditelné.

Uvedené ukázky zobrazují doporučené varianty užití loga v rámci jednobarevného pozadí a ve spojení s fotografií.

TIP:

Jak poznáte, že používáte správní logo na barevném pozadí? Zkuste si výstup prohlédnout z větší dálky. Logo musí být vždy čitelně vidět na pozadí.



3.

TECHNICKÁ SPECIFIKACE

3. 1. OCHRANNÁ ZÓNA

Ochranná zóna loga definuje minimální prostor kolem loga, v němž nelze nic dalšího umístit. Doplňkové texty, fotografie nebo další loga je nutné umístit až za tento vytyčený prostor. Ochranná zóna loga je definována jednotkou 1x.



3. 2. MINIMÁLNÍ VELIKOST

Rozměrová řada slouží k sjednocení velikosti loga pro jeho následné aplikace. Základní variantou rozměrové řady je logo v 100% velikosti, které se užívá pro administrativní tiskoviny, tedy hlavně pro velikost formátu A4.

Minimální velikost loga je 50 %.

50 mm x 10 mm



10 mm x 7 mm



3. 3. ZAKÁZANÉ VARIANTY

Povolené podoby loga jsou jasně definované v tomto manuálu. Je zakázáno logo jakkoli dále upravovat, deformovat, doplňovat, rozdělovat či zasahovat do ochranné zóny loga. Také barevná typologie je striktně definována a není možné ji dále měnit.



nedeformovat

THE DUKE OF EDINBURGH'S
INTERNATIONAL AWARD
CZECH REPUBLIC



nenatáčet



neměnit typografii



neořezávat logo



neměnit barevnost



nenarušovat ochrannou zónu loga

3. 4. ZÁKLADNÍ PÍSMO

Primárním písmem loga a jednotného vizuálního stylu je Meta Pro. Písmo vychází z původního loga DofE a je tak použito ve všech výstupech v jednotné podobě.

Pro nadpisy používáme řez „Black“ a to ve verzálkách (velká písmena) a pro běžný text řez „Regular“. Typografie je shodná pro všechny výstupy, pro docílení jednotné grafické podoby.

Písmo má množství řezů, které lze použít pro rozlišení, proto je zakázáno používat jiný druh písma, než stanovuje tento manuál.

META PRO

META PRO BLACK
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Meta Pro Normal
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

3. 5. ADMINISTRATIVNÍ PÍSMO

Pro využití v administrativním prostředí vizuální styl užívá jako své dopňkové písmo Arial. Toto neo-groteskové písmo je volně dostupné a instalované na každém počítači. Tvoří tedy vhodnou alternativu k logu pro použití při běžné činnosti organizace.

Typickým příkladem užití je hlavičkový papír nebo šablona prezentace.

ARIAL

Arial Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Arial Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

POZOR:

Arial nenahrazuje základní písmo (které používáme vždy primárně) ale pouze v případě, kdy uživatel nemá k dispozici nainstalované základní písmo. Písma se navzájem nekombinují v jednom výstupu.

4.

**ELEMENTY
VIZUÁLNÍHO
STYLU**



4. 1. BAREVNOST

Základní

Základní barevnost vychází z barev v logu a je shodná s mezinárodním standardem.

Dopňková

Dopňková barevnost je barevnost vizuálního stylu, která doplňuje brand DofE CZ. Používáme ji vždy v kombinaci s alespoň jednou ze základních barev.

TIP:

S barvami to není nutné přehánět. Pro jednostranný výstup **použijte 1 základní a 2 doplňkové barvy**, které s ní budou ladit (viz kapitoly v tomto manuálu).



PANTONE BLACK
C0 M0 Y0 K100
R0 G0 B0
WEB: #FFFFFF

C0 M0 Y0 K60
R128 G130 B133
WEB #808285

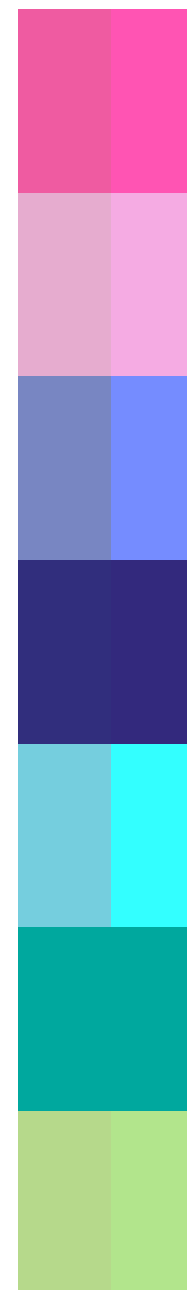
PANTONE 512
C56 M100 Y12 K1
R136 G37 B129
WEB #872881

PANTONE 192
C0 M94 Y64 K0
R228 G0 B70
WEB #EE3350

PANTONE 123
C0 M19 Y89 K0
R255 G199 B44
WEB #FFCE34

PANTONE 376
C54 M0 Y100 K0
R113 G161 B0
WEB #82C341

PANTONE CYAN
C100 M0 Y0 K0
R0 G158 B200
WEB #00AEEF



C0 M80 Y0 K0
R255 G84 B178
WEB: #FF54B2

C6 M38 Y0 K0
R230 G172 B206
WEB #F5ABE3

C56 M45 Y0 K0
R117 G140 B255
WEB #758CFF

C99 M100 Y16 K5
R51 41 B125
WEB #33297D

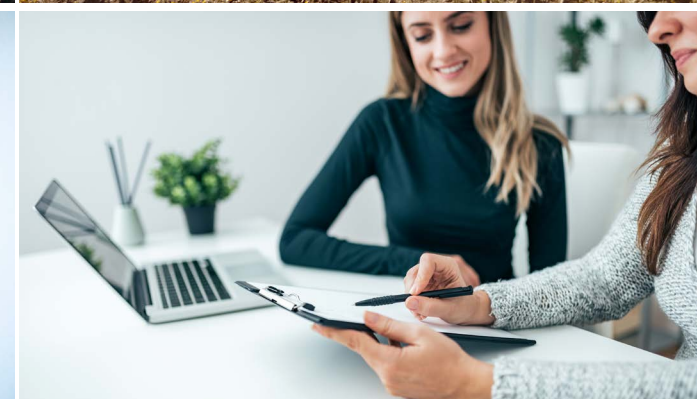
C50 M0 Y12 K0
R51 G255 B255
WEB #33FFFF

C78 M10 Y45 K0
R0 G168 B158
WEB #00A89E

C31 M0 Y59 K0
R178 G229 B140
WEB #B2E58C

4. 2. FOTOGRAFIE

Fotografii používáme z vlastních zdrojů nebo z fotobanky. Hlavními atributy správné fotografie je její dostatečná kvalita a barevná tonalita do základních barev.



TIP:

Jak poznat kvalitní fotografii pro použití? Její velikost musí být **minimálně 1 MB**. Pod tuto velikost nebude fotografie kvalitní ani na menších formátech. Ideální velikost fotografie je okolo 3 MB. Čím větší fotografie, tím ji můžete použít na větší formát.



4. 3. VEKTOROVÁ GRAFIKA

A. Barevný proužek

Pro jednoduché brandové rozlišení můžeme kromě loga na výstupu použít také proužek složený ze základních barev DofE. Proužek používáme vždy na kratší straně výskupu (viz běžnou stranu manuálu).

B. Ikony

Ikony používáme v linkové kresbě a to vždy v jené barvě ať základní nebo doplňkové barevnosti. Pro složitější zobrazení používáme ilustraci.

C. Ilustrace

Ilustraci používáme jak v základní, tak doplňkové barevnosti. Ilustrace je narozdíl od ikon vždy plná a vybrané detaily jsou v linkové kresbě. Tak s ikonami tvoří kompaktní celek. Pro ilustraci můžeme použít postavy, abstraktní tvary i celkové scénérie. Dbáme vždy na čitelnost.

TIP:

Zbytečně neexperimentujte. Kolekci ikon i ilustrací najdete v přiložené složce. Užjte je s mírou a estetickým citem.

A.



B.



C.



4. 4. KOMPOZICE PRVKŮ NA PLOŠE

Logo

Logo je umístění vždy v pravém horním (A, C) nebo pravém dolním (B) rohu výstupu. Logo na výstupu také nemusíme umisťovat (D), pokud se jedná o jasný výstup na platformě brandu (například post na sociálních sítích).

Text

Text primárně zarovnááme na levý praporek (C, D) a v přípaně malého množství ho můžeme zarovnat na pravý praporek (A). Písmo používáme výhradně Meta Pro. Napisy jsou v řezech Black a to vždy ve verzálcích (velých písmenech), kromě nápisu DofE.

Fotografie

Hlavním atributem fotografie je její kvalita a vypovídající hodnota. Pokud umisťujeme text či logo na fotografii, musí být tyto prvky vždy čitelné. Čitelnosti můžeme napomocet použitím prechodu na okraji fotografie (B, C).

POZOR:

Velkou výjimkou v nadpisech je použití nápisu DofE, které vždy píšeme v tomto tvaru.

Tvar DOFE je tedy špatně!

TIP:

Méně je více. Raději krátký a výstižný text.

Raději jedna kvalitní fotografie. Raději vzdušná kompozice než zaplněný prostor.

A.



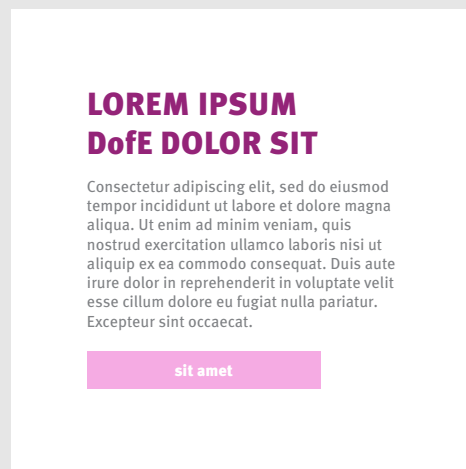
B.



C.



D.



5.

UKÁZKY POUŽITÍ

5. 1. BAREVNÝ PROUŽEK

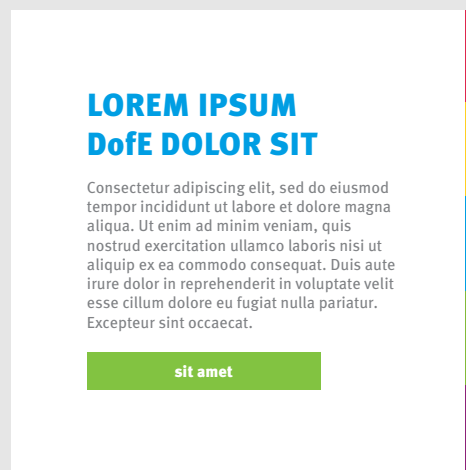
Pokud chcete výstup jednoduše zařadit k brandu DofE, použijte barevný proužek složený ze základních barev. Používáme ho vždy na kratší straně a začínáme vždy červenou barvou. Není povoleno používat jinou kombinaci barev než je uvedeno v tomto manuálu.

Proužek můžeme používat v kombinaci s logem (A, C), fotografií (A, B, C) i textem (A, C, D).

A.



D.



B.



C.



5. 2. BAREVNÁ STUHA

Barevnou stuhu z mezinárodního vizuálu používáme v její plné podobě vždy v kombinaci s fotografií a snažíme se ji s fotografií propojit (C). Její segmenty také můžeme použít ve fotografii (B) nebo pouze s textem (D). Tvar stuhy také můžeme použít na ohraničení fotografie a bílé plochy (A).

A.



B.



C.



D.



5. 3. ABSTRAKTNÍ TVARY

Používáme organické tvary, které odkazují k dynamice samotného loga. Pro seriózní výstup můžeme použít abstraktní tvar v bílé barvě (A). Pro hravější výstup pak je možné použít více ladících barev vždy v kombinaci s alespoň jednou základní barvou.

Abstraktní tvary můžeme použít jako doplnění fotografie (B), Organickým tvatem můžeme fotografii i oříznout (C) nebo použít jako doplněk textu nebo fotografie (D).

A.



B.



C.



D.



5. 4. ILUSTRACE

Ilustrace používáme u nejkreativnějších výstupů a to z důvodu minimálních pravidel pro použití. Ilustrace navrhujeme vždy základní a doplňkové barevnosti. Můžeme je použít k doplnění fotografie, textu, tak z nich udělat i samostatný výstup.

A.



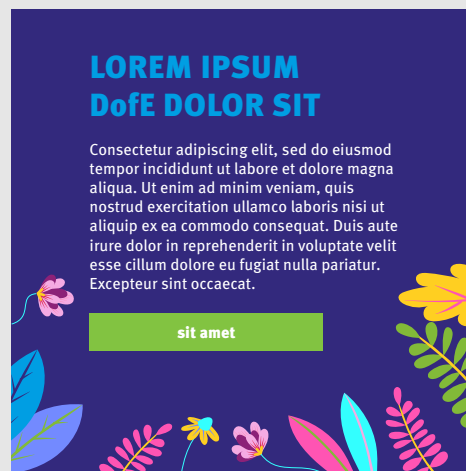
B.



C.



D.



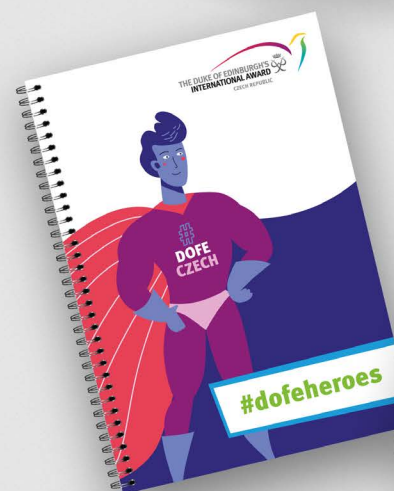
6. PŘÍKLADY Z PRAXE



6. 1. PROPAGAČNÍ PŘEDMĚTY



6. 2. PUBLIKACE





**PRO PŘÍPADNÉ DOTAZY
NÁS KONTAKTUJTE**