

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2022

Valerie Kolářová

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

NÁVRH LOGA A ORIENTAČNÍHO SYSTÉMU

Valerie Kolářová

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Vizuální komunikace

Bakalářská práce

NÁVRH LOGA A ORIENTAČNÍHO SYSTÉMU

Valerie Kolářová

Vedoucí práce: doc. akademický malíř František Steker

Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Valerie KOLÁŘOVÁ**
Osobní číslo: **D19B0081P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Vizuální komunikace**
Téma práce: **NÁVRH LOGA A ORIENTAČNÍHO SYSTÉMU**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Redesign původního loga a orientačního systému města Ostrov
Způsob realizace: Rešerše, skici, zhotovení podkladů pro digitální tisk
Cíl: Vytvoření orientačního systému a loga pro město Ostrov
Předpokládaný charakter výstupu: Grafický manuál loga, návrh orientačního systému
Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany, min. 10 stránek obrazových příloh

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

Pecina, Martin, Knihy a typografie, Host, 2012, ISBN 978-80-7294-813-0
Blažek, Filip, Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin, Praha, UMPRUM, 2020, ISBN 978-80-88308-12-6
Uebele, Andreas, Material, werkmonografie, Stuttgart, 2017, ISBN 978-3-87439-875-6
Brousil, Tomáš, Typo 9010, Praha, BiggBoss, 2015, ISBN 978-80-906019-5-6
Rostoka, Vladislav, Junek, Dušan, Typo Grafik: Um 1, Slovart, 2017, ISBN 9788097150914

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. akademický malíř František Steker**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 8. září 2021

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2022

.....
podpis autora

Obsah

1. Mé dílo v kontextu specializace
2. Téma a důvod jeho volby
3. Proces přípravy a tvorby
 1. Příprava
 2. Tvorba
4. Popis výsledného díla
 1. Logo
 2. Mapa
 3. Vizuální identita
5. Cíl tvorby
6. Seznam použitých zdrojů
 1. Knižní a periodická literatura
 2. Internetové zdroje
7. Resumé
8. Resumé v cizím jazyce
9. Seznam příloh

1. Mé dílo v kontextu specializace

Značka neboli „logo“ je významným prvkem pro grafické vyjádření osobitosti. V dnešní době přeplněné vizuálními podněty si čím dál tím více lidí uvědomuje důležitost vizuálního vzhledu jejich firem, značek atd. Není tomu jinak ani u měst, proto se v poslední době spousta českých měst obrací na kvalitní designery, aby redesignovali jejich staré erby či vytvořili úplně nové vizuály. Tato grafická řešení mi byla pomocným vodítkem při realizaci této práce. Jako příklady povedených vizuálních identit měst mohu uvést město Mělník od Věry Marešové, Plzeň od studia Dinamo či Litoměřice od Evy Vopelkové. Orientační systém je nedílnou součástí grafických prvků ve městě. Nejen že napomáhá orientaci, dokáže ho také oživit a zpříjemnit celkový pohyb ve městě.

2. Téma a důvod jeho volby

Volba tématu pro mě nebyla vůbec těžká. Tvorba log mě začala zajímat už na střední škole, kde jsem vytvořila své první logo. Můj zájem o toto téma ještě více prohloubilo navštěvování předmětu pana MgA. Ondřeje Zámešného v prvním ročníku, kde jsem pochopila, že logo není pouze jeden obrázek, ale že je součástí tzv. vizuální identity. Poznatky získané z tohotu předmětu jsem využívala i u této práce.

Vizuální identita je celkový soubor grafických prvků, které vycházejí ze stejného základu. Využívá se u institucí, měst, výrobků, atd. Logo začne fungovat, až když ho rozvineme a zasadíme do celkového vizuálního stylu. Princip komunikační kampaně mnohem lépe cílí na diváky a zajistí, že si logo také lépe zapamatují. Ve správné vizuální identitě by neměl chybět ani příběh, motto či filosofie značky. Vizuální identita by měla v hlavní řadě reflektovat to, jací jsme my, naše služba či produkt.

Dalším důležitým faktorem u výběru mého tématu byl fakt, že se o téma města zajímám už delší dobu. Zajímá mě vizuální smog a téma kultivace veřejného prostoru. Když tedy vedoucí mé práce pan doc. akad. mal. František Steker přišel s návrhem redesignovat logo a orientační systém jeho rodného města Ostrova, který vytvořil asi před 40 lety, volba byla jasná.

Fakt, že město Ostrov v současné době používá zcela nevhodné logo k tomuto rozhodnutí ještě dopomohl. Současné logo není dostatečně rozvinuté do vizuální identity. Využívá příliš mnoho prvků, je tím pádem matoucí a nekonzistentní. Je špatně provedené a působí až amatérským dojmem.

3. Proces přípravy a tvorby

1. Příprava

Proces přípravy začal vyhledáním informací o Ostrově. Hledala jsem jak na webových stránkách města, tak na youtubovém kanále Město Ostrov, kde jsou nahraná videa o jeho historii a zajímavostech. Ostrov leží v Karlovarském kraji 10 km severovýchodně od Karlových varů na úpatí Krušných hor pod Klínovcem. Historické jádro města má několik památek od románského slohu až po baroko. Nová část města byla postavena v 50. letech 20. století ve stylu tradicionalismu tzv. Sorely. Dále jsem se dozvěděla, že Ostrov nabízí mnoho možností vyžití. Od kulturních akcí, sportovišť až po přírodu kolem města. Ve městě najdeme galerii, dům kultury s prostory pro kino a divadlo, několik základních a středních škol, cyklostezku, sportpark, atletický a zimní stadion a další. Dále probíhala rešerše podobných projektů, kterou jsem zmiňovala již v první kapitole. Nesměla chybět ani návštěva samotného města, která mi ho pomohla lépe poznat a udělat si přehled o jeho dispozici i konkrétních památkách. Ještě před začátkem tvorby mi pan doc. akad. mal. František Steker poslal jeho návrhy orientačního systému, které jsou kvalitně zpracované, ale již nevyhovují dnešní době.

2. Tvorby

Má tvorba začala samozřejmě od základu celé práce - loga. Vzniklo několik nápadů, jedním z nich i logo v podobě veverka, ta je totiž ve znaku města. Po delším uvažování jsem se ale rozhodla vytvořit pouze typografické logo, s dominantním O a dovětkem *město*. Město Ostrov bylo totiž v minulosti opravdu ostrovem. Ve 13. století se jmenovalo Sládkův Ostrov a bylo pevným místem uprostřed bažinaté oblasti. Velké písmeno O má tedy ostrov připomínat. Dále je to samozřejmě první písmeno názvu, může se využívat jako bod na mapě a v neposlední řadě podobné tvary můžeme nalézt i v zámeckém

parku, který je v Ostrově dominantou. Dovětek *město* slouží v logu k přesnosti označení, neboť v České Republice je Ostrovů více, např. Ostrov nad Oslavou, ale žádné jiné není městem. Proto se původní název Ostrov nad Ohří může zkrátit pouze na *Ostrovměsto*.

4. Popis výsledného díla

1. Logo

Chtěla jsem, aby má práce byla komplexní, proto jsem se rozhodla vytvořit na základě loga celou vizuální identitu. Písmeno O se stalo její dominantou. Logo je vytvořeno z bezpatkového písma Niveau Grotesk, protože působí moderním dojmem a tvar písmene O je vyhovující. Ostrov je hlavní název, proto je vytvořen z nejsilnějšího řezu Bolt a dovětek *město* je vytvořen jako horní index v řezu Regular Italic. Celé logo je v modré barvě, která je spjatá s městem. Podstatná je i možnost další variace loga. Za slovo Ostrov můžeme napsat jiné upřesnění, např. *Ostrovvzdělání*, *Ostrovcyklistiky* atd. Vzniknou tak menší „ostrovy“ aktivit, míst, emocí atd. Tyto podoby loga se mohou využívat např. na plakátech a letáčích propagující konkrétní události.

2. Mapa

Má mapa vychází ze zaslané mapy od pana doc. akad. mal. Františka Stekera. Ten ji rozdělil do barevných částí. Já jsem se rozhodla tento princip následovat formou vytvoření čtyř hlavních kategorií - *Ostrovhistorie*, *Ostrovpřírody*, *Ostrovkultury* a *Ostrov sportu* a ke každé jsem přiřadila jednu barvu. Barvy vychází jak z významu kategorie, tak z erbu města. Tak vznikly i základní barvy celého vizuálu. Tyto 4 kategorie jsem dále využila i k rozřazení aktivit a míst na mapě města. Protože skoro celé město tvoří pravúhlé ulice, dala se mapa snadno stylizovat na geometrické tvary. Mapa slouží k rychlému pochopení rozložení města a k informaci, jaká místa, aktivity a památky město nabízí. Další menší a více popisné mapy by byly rozmístěné po městě u konkrétních míst.

Panel s mapou by měl být umístěný na hlavním parkovišti nejbližší historického centra. Vstup do města z tohoto parkoviště je to první, co po příjezdu vidíme. Bohužel, momentálně není v moc hezkém stavu.

Proto navrhuji zvelebit toto místo vytvořením prostoru pro lavičky, zasazením stromů, opravím omítky a místo reklamní plachty na čelo domu aplikovat logo pouze barvou.

3. Vizuální identita

Celková vizuální identita je založená na geometrických tvarech - kulatého tvaru písmene O a hranatých tvarech vycházejících z mapy města. Tyto prvky jsem dále využívala při tvorbě vizitek a plakátů. Ty jsou vymyšlené tak, aby při aplikaci vedle sebe nebo pod sebe na sebe navazovaly a tvořily další kompozice. Navazují na sebe stejně tak jako plochy na mapě. Dále jsem vytvořila claimy, které dodávají vizuálu vtip a nadhled.

Ty jsou součástí vizitek a jsou využité i jako potisk na trička. Celkovou prezentaci vizuální identity jsem připravila ve formě leporela.

5. Cíl tvorby

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit funkční logo a vizuální styl města, který by byl současný a zábavný. Město by mělo dobře reprezentovat a vzbuzovat v divácích chuť Ostrov navštívit. Dále jsem chtěla poznat základy tvorby orientačního systému, protože jsem toto téma dosud nevytvářela a velmi mě zaujalo.

6. Seznam použitých zdrojů

a. Knižní a periodická literatura

1. Rostoka, Vladislav, Junek, Dušan, Typo Grafik: Um 1, Slovart, 2017, ISBN 9788097150914
2. BLAŽEK, Filip, Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-88308-12-6
3. Uebele, Andreas, Material, werkmonografie, Stuttgart, 2017, ISBN 978-80-906019-5-6

b. Internetové zdroje

1. Czech design. Mělník logo [online]. Copyright © 2003-2022 Coding by Lithio 2022. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/>
2. Czech design. Litoměřice logo [online]. Copyright © 2003-2022 Coding by Lithio 2022. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/>
3. Dynamo design, [online]. 2008–2020 © Dynamo design s.r.o. [Cit. 24. 4. 2022] Dostupné z: <http://www.dynamodesign.cz/cs/mesto-plzen>
4. Město Ostrov, [online]. © 2022 Město Ostrov Dostupné z: <https://www.icostrov.cz/historie/>
5. Město Ostrov, Město Ostrov [online]. © 2022 Město Ostrov Dostupné z: <https://www.icostrov.cz/mesto-ostrov-ma-nove-logo/>
6. Dům kultury Ostrov, [online] © 2011 – 2022 Dům kultury Ostrov, př. organizace & Ticketware SE Dostupné z: <https://www.dk-ostrov.cz/>

7. Resumé

Spousta českých měst si v poslední době nechává vytvářet nové vizuální styly od kvalitních grafických designerů. Já jsem se o to také pokusila u města Ostrov. Navrhla jsem typografické logo, s dominantním písmenem O a dovětkem *město*, které se stalo základem celého vizuálního stylu. Logo je variabilní, protože za něj můžeme napsat i jiné upřesnění, např. *Ostrovvzdělání*, *Ostrovcyklistiky* atd. Vzniknou tak menší „ostrovy“ aktivit, míst, emocí atd. Mapu města jsem rozdělila do čtyř hlavních kategorií - *Ostrovhistorie*, *Ostrovpřírody*, *Ostrovkultury* a *Ostrovsportu* a každé jsem přiřadila jednu barvu. Celková vizuální identita využívá kulaté geometrické tvary písmena O v kontrastu s hranatými tvary vycházejících z mapy města.

8. Resumé v cizím jazyce

Many Czech cities have recently had new visual styles created by quality graphic designers. I also tried it near the town of Ostrov. I designed a typographic logo, with the dominant letter O and the suffix a city that became the basis of the entire visual style. The logo is variable, because we can write other specifications for it, such as Island Education, Island Cycling, etc. This will create smaller “islands” of activities, places, emotions, etc. I divided the city map into four main categories - Island History, Nature, Island Culture and Island Sports and I assigned one color to each. The overall visual identity uses the round geometric shapes of the letter O in contrast to the square shapes based on the city map.

9. Seznam příloh

Příloha č. 1 – Rešerše a podklady k práci

Příloha č. 2 – Skici a první návrhy

Příloha č. 3 – Ukázka výsledného díla – logo a mapa

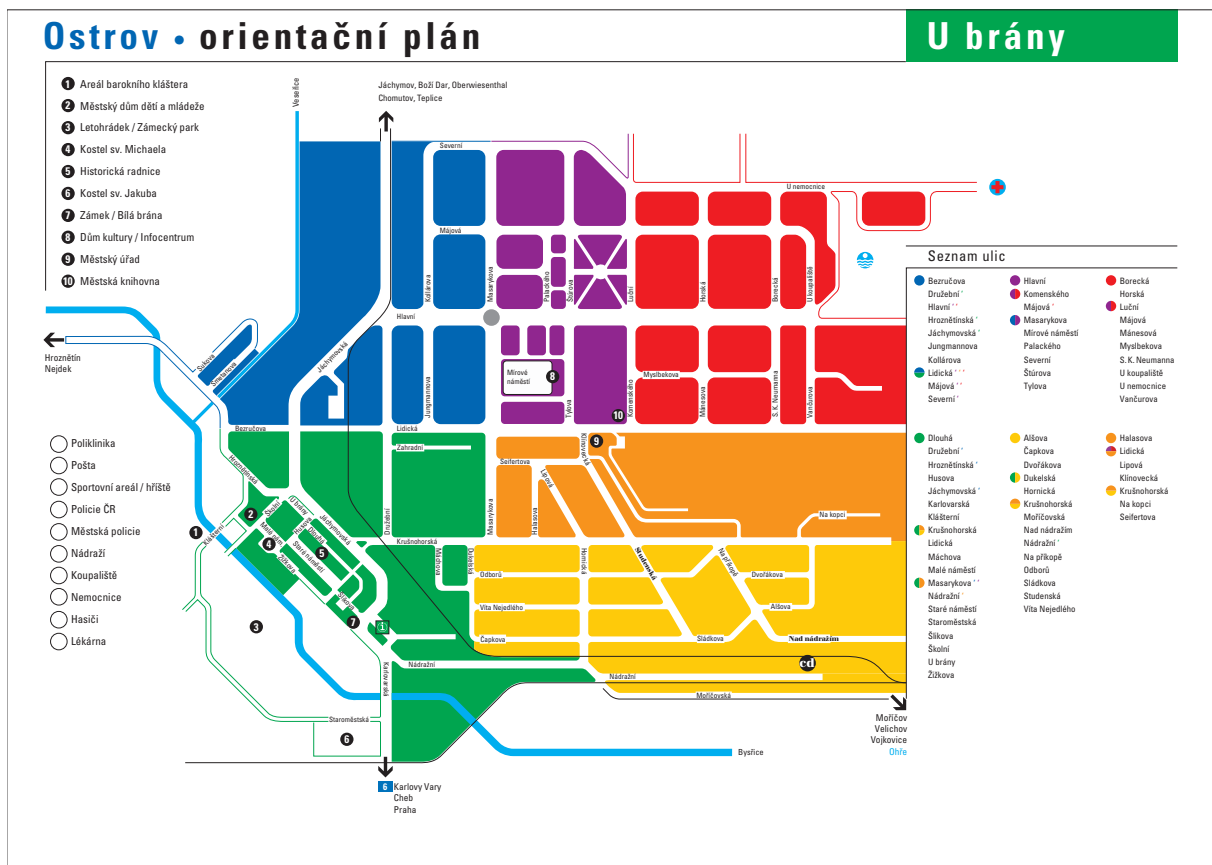
Příloha č. 4 – Umístění mapy

Příloha č. 5 – Vizuální identita

Příloha č. 1 – Rešerše a podklady k práci



Současné logo města Ostrov



Současné logo města Ostrov



Znak Ostrova




Logo Litoměřic od Evy Vopelkové



Vizuální identita Mělníku od Věry Marešové

Ostrov město

- hlavní logo
↳ zkratka 

①

místa v Ostrově

↳ kulturák
Zámek
Zahrada

Ostrov kulturák

|

na ozn. budov?

②


jaký je Ostrov

↳ historie
kultury
zažitků



Ostrov historie

|

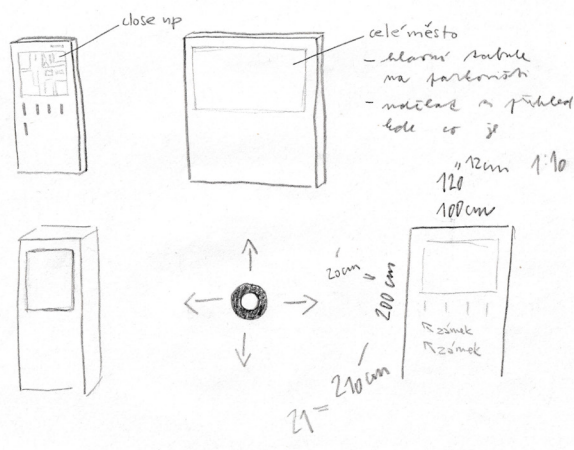
na plakáty?

 = zkratka
odrážka
bod na mapě → zde stojíte

ponžívat zkratky? → kulturák
měšťáci

 zámeK  zámeK

Ostrov kultury



close up

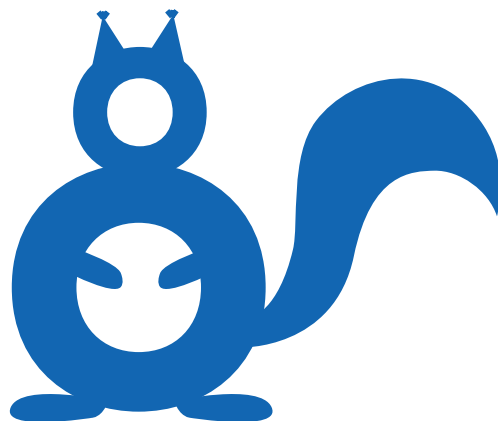
celé město

- slavné osobnosti na parkovišti
- název a přehled kole co je

120cm 110cm
120cm 100cm

20cm 200cm
210cm

Zámek
Zámek



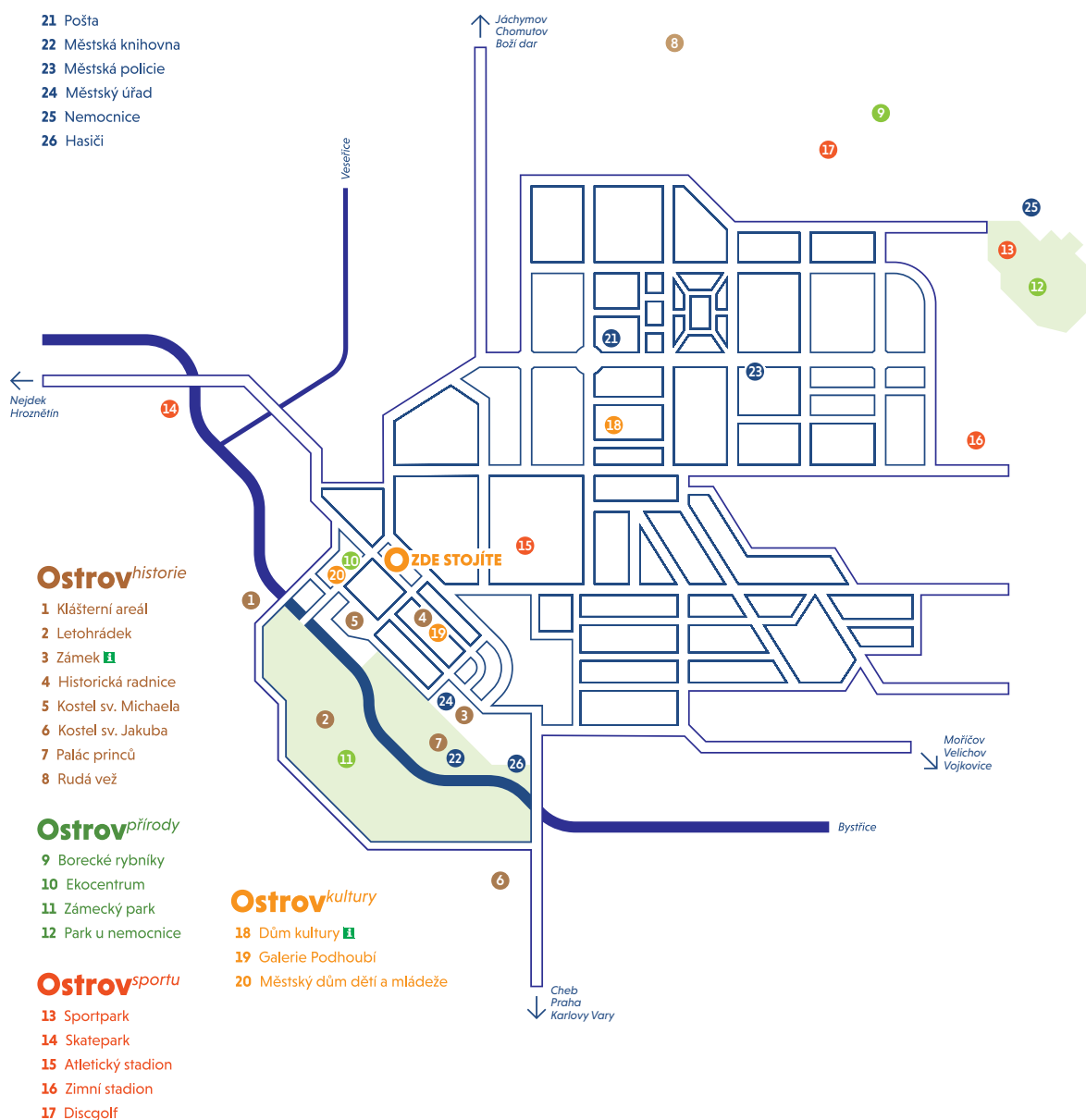
●STROV●

Ostrov

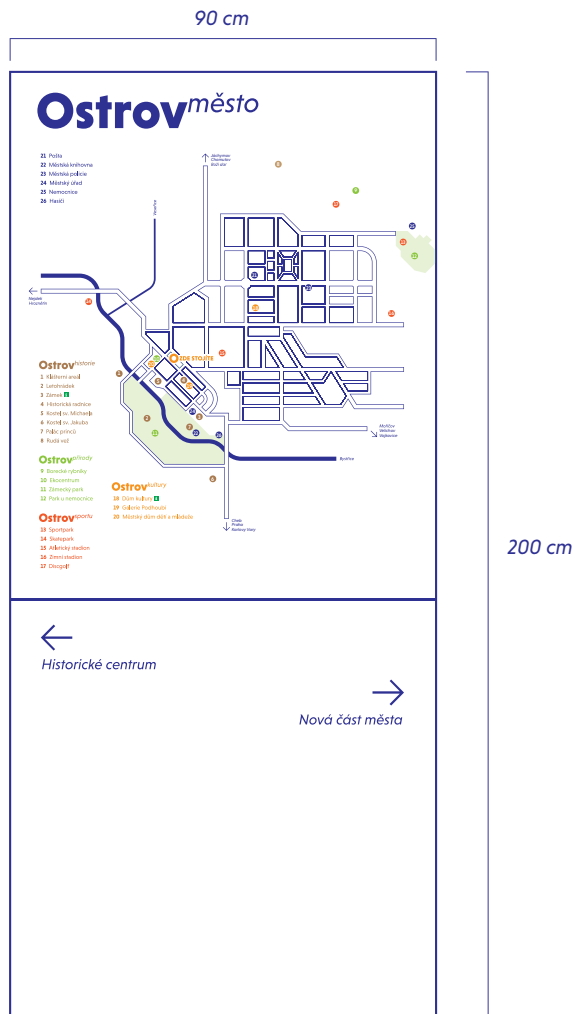
Ostrovměsto

Ostrov*město*

Ostrov město



Příloha č. 4 – Umístění mapy



Příloha č. 5 – Vizuální identita

Ostrov město

Jitka Kůsová Valentová
Cesty myšlenek

od 7. 4. do 19. 7.

Ostrov nákupů

20. 5. 2022
8:00

Ostrovské farmářské trhy

Ostrov zeleně

Ostrov umění

Trhy se konají na Mlýnském nábřeží. Prodávci nabízejí ovoce, zeleninu, mléčné výrobky, ale také panáčky a pisky.

Ostrov historie
Palác Princů

Ostrov přírody
Ekocentrum

Ostrov sportu
Cykloturistika

Ostrov kultury
Roztančení

Jan Bureš starosta města
Julišská 2036/6
Cestovní 202 02
+420 766 833 833
jan.bures@ostrov.cz

Přijďte na náš Ostrov
nepoufěbujete loď ani letadlo

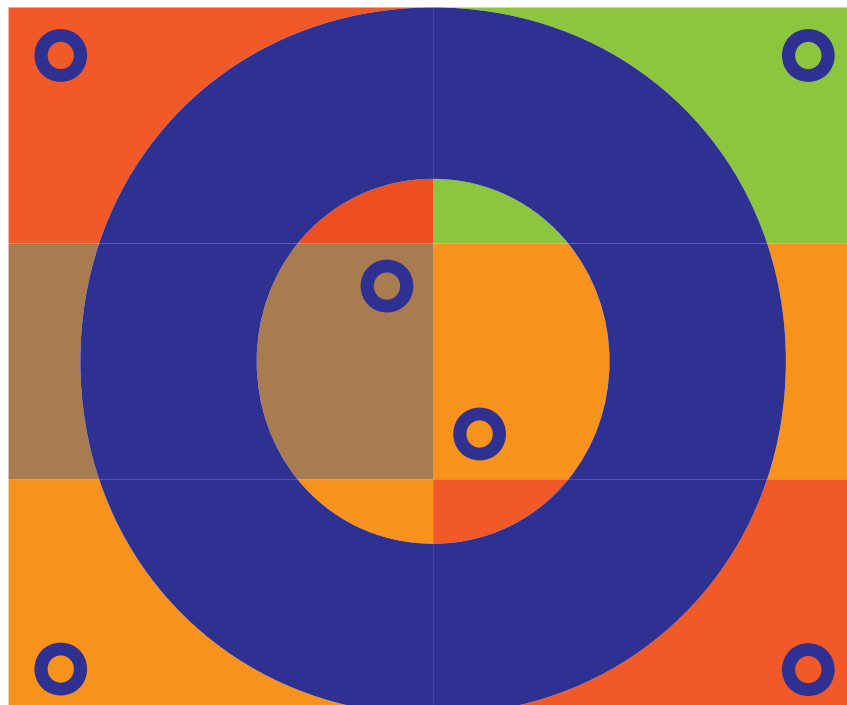
Není ostrov jako Ostrov

Máme vlastní Ostrov
a bez žraloků

Ostrov město

Ostrov dobré národy





PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce panu doc. akad. mal. Františkovi Stekerovi za cenné rady nejen v rámci této práce, ale i po celou dobu studia. Studium pod jeho vedením jsem si moc užila a bylo pro mě velkým přínosem. Dále chci poděkovat panu MgA. Ondřeji Zámečkovi a panu prof. ak. mal. Karlovi Míškovi, Ph.D. za konzultace mé práce. Nakonec bych ráda poděkovala mé rodině za podporu po celou dobu studia.