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

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

VSTUPNÍ ČÁST

Název komplexní úlohy/projektu

Designová řešení pro tvorbu tiskovin

Kód úlohy

34-u-4/AC31

Využitelnost komplexní úlohy

Kategorie dosaženého vzdělání

L0 (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

34 - Polygrafie, zpracování papíru, filmu a fotografie

26 - Elektrotechnika, telekomunikační a výpočetní technika

63 - Ekonomika a administrativa

66 - Obchod

72 - Publicistika, knihovnictví a informatika

82 - Umění a užité umění

Vazba na vzdělávací modul(y)

Design dokumentu

Škola

Střední průmyslová škola Otty Wichterleho, příspěvková organizace, Hostovského, Hronov

Klíčové kompetence

Datum vytvoření

11. 06. 2019 20:47

Délka/časová náročnost - Odborné vzdělávání

24

Délka/časová náročnost - Všeobecné vzdělávání

Poznámka k délce úlohy

Ročník(y)

1. ročník

Řešení úlohy

individuální

Charakteristika/anotace

Komplexní úloha je věnována základním pravidlům a principům využívaným v oblasti logotvorby. Žáci řeší modelovou situaci při tvorbě loga a logotypu pro svoji školu, a to především z hlediska designového a funkčního. Důraz je kladen i na

tvůrčí kreativitu a myšlenku, z níž logotyp vychází. V souladu s těmito principy žák zvolí co nejvhodnější designová řešení, která odevzdá jako ruční skicu, vektorový výstup i rastrovou koláž.

JÁDRO ÚLOHY

Očekávané výsledky učení

Žák:

- podrobně popíše základní pravidla kompozice, výběru barev, vhodnosti příslušných fontů
- vytvoří logo (značku) včetně doplnění o typografickou část (logotyp)
- navrhne varianty logotypu s alternativní barevností, ve stupních šedi a alternativní variantu pro aplikace menších rozměrů
- vytvoří kontrolní arch s různými velikostmi logotypu pro kontrolu čitelnosti při menších stupních písma
- v příslušném software vhodně aplikuje vytvořený logotyp na běžně potiskované předměty (vizitky, oblečení, hlavičkový papír, reklamní předměty…)

Specifikace hlavních učebních činností žáků/aktivit projektu vč. doporučeného časového rozvrhu

Výsledek učení: Podrobně popíše základní pravidla kompozice, výběru barev, vhodnosti příslušných fontů

2 hodiny

- žák využívá informační zdroje (internet, publikace uměleckého zaměření, pomůcky: příslušný hardware a software pro zpracování vektorové grafiky)
- žák charakterizuje pravidla kompozice využitelná při tvorbě logotypu
- žák testuje vhodné barvy a jejich kombinace pro příslušný logotyp
- na základě získaných znalostí žák vyjmenuje výhody a nevýhody jednotlivých kategorií písma a jejich vhodného využití při tvorbě loga/logotypu

Výsledek učení: Vytvoří logo (značku) včetně doplnění o typografickou část (logotyp)

10 hodin

- žák využívá informační zdroje (internet, publikace uměleckého zaměření, pomůcky: příslušný hardware a software pro zpracování vektorové grafiky)
- žák získává inspiraci pro tvorbu logotypu (z internetu a odborných publikací)
- žák ručně navrhne nákres fiktivního nového logotypu své školy
- v příslušném vektorovém editoru žák vytvoří nový fiktivní logotyp své školy
- žák vysvětlí význam a myšlenku vytvořeného logotypu
- žák testuje čitelnost (v závislosti na měřítku), proporce, velikost, barevnost a funkčnost tvořeného logotypu

Výsledek učení: Navrhne varianty logotypu s alternativní barevností, ve stupních šedi a alternativní variantu pro aplikace menších rozměrů

4 hodiny

- žák využívá informační zdroje (internet, publikace uměleckého zaměření, pomůcky: příslušný hardware a software pro zpracování vektorové grafiky)
- žák získává inspiraci z internetu a odborných publikací
- v příslušném vektorovém editoru žák vytvoří variantu logotypu s alternativní barevností, variantu ve stupních šedi a alternativní variantu vhodnou pro aplikace logotypu menších rozměrů (potisk tužek, vizitek…)
- žák testuje čitelnost (v závislosti na měřítku), proporce, velikost, barevnost a funkčnost tvořeného logotypu

Výsledek učení: Vytvoří kontrolní arch s různými velikostmi logotypu pro kontrolu čitelnosti při menších stupních písma

2 hodiny

- žák využívá příslušný hardware a software pro zpracování vektorové grafiky
- žák vytvoří arch s řadou postupně se zmenšujících variant logotypu (i v alternativní verzi)
- žák testuje minimální možnou velikost daného logotypu v závislosti na čitelnosti
- žák porovnává různé verze (pozitivní × negativní, plnobarevná × ve stupních šedi atd.) a jejich čitelnost při totožných rozměrech

Výsledek učení: V příslušném software vhodně aplikuje vytvořený logotyp na běžně potiskované předměty (vizitky, oblečení, hlavičkový papír, reklamní předměty…)

6 hodin

- žák využívá informační zdroje (internet, publikace uměleckého zaměření, pomůcky: příslušný hardware a software pro zpracování rastrové grafiky)
- žák pomocí digitálního fotoaparátu (nebo stáhnutím komerčně použitelné fotografie z fotobanky) pořídí fotografie běžně potiskovaných předmětů
- v příslušném software pro zpracování rastrové grafiky (Adobe Photoshop / GIMP) žák vytvoří fotomontáž s již zpracovaným logotypem své školy
- při aplikaci žák respektuje zásady originality, kompozice a věrnosti vytvořené scény

Metodická doporučení

Komplexní úloha vychází ze znalosti typografických pravidel, pravidel kompozice, sazebního obrazce, formátů papíru a designu dokumentu. Důraz je kladen na znalost software pro předtiskovou přípravu, především pak na osvojení práce ve vektorových a rastrových grafických editorech a programech pro sazbu.
Komplexní úloha je určena pro grafický obor vzdělání kategorie vzdělání L_0 a je předmětem teoretického i praktického vyučování. Obsahuje zadání společné pro žáka i učitele a pracovní listy ve formě tabulek (pro žáky prázdné k vyplnění a pro učitele obsahující správná řešení).

Způsob realizace

Organizační forma výuky: teoreticko-praktická, průřezová

Prostředí: školní počítačová učebna / školní grafické studio

Pomůcky

Žák i učitel:

- Hardware: počítač (MAC/PC) s nainstalovanými softwarovými produkty pro předtiskovou přípravu, případně tiskárna / nátisková tiskárna, fotoaparát, kreslicí potřeby
- Software: softwarové produkty pro předtiskovou přípravu (vektorová grafika – CorelDraw / Adobe Illustrator, rastrová grafika – Adobe Photoshop / GIMP, program pro sazbu – Adobe InDesign / QuarkXpress, program pro prohlížení a kontrolu dokumentů – Adobe Acrobat)

VÝSTUPNÍ ČÁST

Popis a kvantifikace všech plánovaných výstupů

Žák odevzdá vyplněné Pracovní listy 1–3.

Kritéria hodnocení

Žák vyřeší úlohu, pokud vyplní všechny tabulky obsažené v Pracovním listu 1 a zpracuje vlastní grafický návrh několika variant logotypu a fotomontáží dle zadání (Pracovní list 2 a 3). Správnost řešení posoudí učitel dle souborů Pracovní listy 1, 2, 3 – řešení a jednotlivé Pracovní listy ohodnotí klasifikačními stupni 1–5.

Výsledná klasifikace: průměr ze tří dílčích hodnocení

Doporučená literatura

- M. Healey: Design loga: analýza úspěchu 300+ mezinárodních značek. Computer Press, Brno, 2011, ISBN 978-80-251-3608-9
- D. Airey: Logo: nápad, návrh, realizace. Computer Press, Brno, 2010, ISBN 978-80-251-3151-0
- T. Samara: Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. 2. vyd., Slovart, Praha, 2016, ISBN 978-80-7529-046-5
- J. Waterhouse. Grafický design pro samouky: praktický průvodce pro začátečníky. Slovart, Praha, 2010, ISBN 978-80-7391-360-1
- M. Banyár: Značka a logo: vizuálne prvky značky a ich význam v procese brandingu. UTB, Fakulta multimediálních komunikací, Zlín, 2017, ISBN 978-80-7454-681-5
- O. Kafka: Logo & corporate identity. 3., přeprac. vyd., Kafka design, Praha, 2014, ISBN 978-80-260-6771-9

Poznámky

Přílohy:

- Zadání_Logotvorba, vlastnosti loga a jeho parametry
- PL1 formulář_Logotvorba
- PL1 řešení_Logotvorba
- Technologický list_Grafický návrh logotypu
- PL2 formulář_Grafický návrh logotypu
- PL2 řešení_Grafický návrh logotypu
- Technologický list_Aplikace logotypu
- PL3 formulář_Aplikace logotypu
- PL3 řešení_Aplikace logotypu

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Přílohy

- zadani_logotvorba-vlastnosti-loga-a-jeho-parametry.docx
- pl1-formular_logotvorba.docx
- pl1-reseni_logotvorba.docx
- technologicky-list_graficky-navrh-logotypu.docx
- pl2-formular_graficky-navrh-logotypu.docx
- pl2-reseni_graficky-navrh-logotypu.docx
- technologicky-list_aplikace-logotypu.docx
- pl3-formular_aplikace-logotypu.docx
- pl3-reseni_aplikace-logotypu.docx

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Petr Michal. *Creative Commons CC BY SA 4.0 – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.*