



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



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Tvorba logotypu a jednotného vizuálního stylu

Kód modulu

82-m-4/AD75

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

odborný praktický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

- 82-41-M/17 Multimediální tvorba
- 82-41-M/05 Grafický design

Délka modulu (počet hodin)

24

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je seznámit žáky s teorií barev, kompozic, teorií symbolu, typografií a tvorbou logomanuálu tak, aby byli schopni tvořit vlastní logotyp a jednotný vizuální styl.

Po absolvování modulu žák vytvoří kvalitní logotyp a jednotný vizuální styl na základě znalostí z oblasti typografie, barev, kompozice.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- používá tvorbu logotypu a jednotného vizuálního stylu
 - používá principy barevných modelů, teorii barev, jejich působení, využívá znalostí v oblasti propagační grafiky
 - volí odpovídající barevné kombinace ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni
 - používá principy kompozičních postupů
 - volí odpovídající kompozice ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni
 - používá symboliku geometrických útvarů a barev
 - vytváří písmo na základě znalostí jeho proporcí a pravidel tvorby
 - vytváří logomanuál
- navrhne logotyp s ohledem na zaměření subjektu,
- navrhne jednotný vizuální styl a jeho jednotlivé prvky.

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy vzdělání:

1. Teorie tvorby logotypu a jednotného vizuálního stylu

- teorie barev
 - proměny světla, působení barev na člověka
 - barvy v grafickém designu
 - přímé a výtahkové barvy
 - psychologické vnímání barev.
- kompozice
 - zlatý řez, optický a geometrický střed
 - působení prvků v ploše
 - formáty
 - kompoziční postupy.
- teorie symbolu
 - symbolika geometrických útvarů
 - symbolika barev
- typografie
 - zásady tvorby písma
 - proporce písma
 - kompozice textu v ploše.

2. Tvorba logomanuálu

- účel
- obsah
- pravidla tvorby

3. Tvorba jednotného vizuálního stylu - grafického manuálu

- účel
- obsah
- pravidla tvorby

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

- monologické výklady - vysvětlování, výklad - odborný výklad s prezentací.

Metody názorně demonstrační:

- pozorování, předvádění, projekce - konkrétní užití kompozičních principů, barevných kombinací, typografických řešení, ukázky logotypů a logomanuálu.

Metody praktické:

- grafické a výtvarné činnosti - tvorba vlastního logotypu

- hodnocená samostatná práce

Specifikace samostatná grafické práce:

- zpracování logotypu
- zpracování jednotného vizuálního stylu subjektu

Učební činnosti žáků:

- seznámí se s teorií tvorby logotypu a jednotného vizuálního stylu
- seznámí se a následně popíše možnosti práce s kompozicí, užitím barev a písma.
- používá postupy a využívá poznatky při tvorbě vlastní grafiky s použitím kompozičních principů, barevných kombinací a typografických řešení
- navrhne logomanuál
- navrhne jednotný vizuální styl - grafický manuál

Zařazení do učebního plánu, ročník

2. ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktické zkoušení:

- samostatná grafická práce
 - tvorba logomanuálu
 - tvorba jednotného vizuálního stylu

Ověřované okruhy:

- teorie barev
- kompozice
- teorie symbolu
- typografie
- tvorba logomanuálu
- tvorba jednotného vizuálního stylu

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- 1 – 90 až 100 % grafický projev je přesný a estetický, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat sám
- 2 – 75 až 89 % kvalita výsledků činnosti je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafický projev je estetický, bez větších nepřesností, žák je schopen pracovat samostatně nebo s menší pomocí
- 3 – 60 až 74 % v kvalitě výsledků činnosti se projevují častější nedostatky, grafický projev je méně estetický a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně podle návodu učitele
- 4 – 40 až 59 % v kvalitě výsledků činnosti a grafickém projevu se projevují nedostatky, grafický projev je málo estetický, závažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí učitele opravit, při samostatném studiu má velké potíže
- hranice úspěšnosti zkoušky – 39 % kvalita výsledků činnosti a grafický projev mají vážné nedostatky, závažné nedostatky a chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, nedovede samostatně studovat

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s absencí do 25 %.

Doporučená literatura

Photoshop user guide. [online] © 2019 Adobe. [cit. 6. 2. 2019] Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/user-guide.html>

Příručka uživatele aplikace Illustrator. [online] © 2019 Adobe. [cit. 12. 2. 2019] Dostupné z: <https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/user-guide.html>

Příručka uživatele aplikace InDesign. [online] © 2019 Adobe. [cit. 12. 2. 2019] Dostupné z:

<https://helpx.adobe.com/cz/indesign/user-guide.html>

HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2008. 384 s. ISBN 978-80-251-2166-5.

AMBROSE, Gavin. *Grafický design: typografie*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2010. 175 s. ISBN 978-80-251-2967-8.

AIREY, David. *Logo: nápad, návrh, realizace*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2010. 213 s. ISBN 978-80-251-3151-0.

HEALEY, Matthew. *Design loga: analýza úspěchu 300+ mezinárodních značek*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2011. 240 s. ISBN 978-80-251-3608-9.

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

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 Barbora Ilčíková. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.