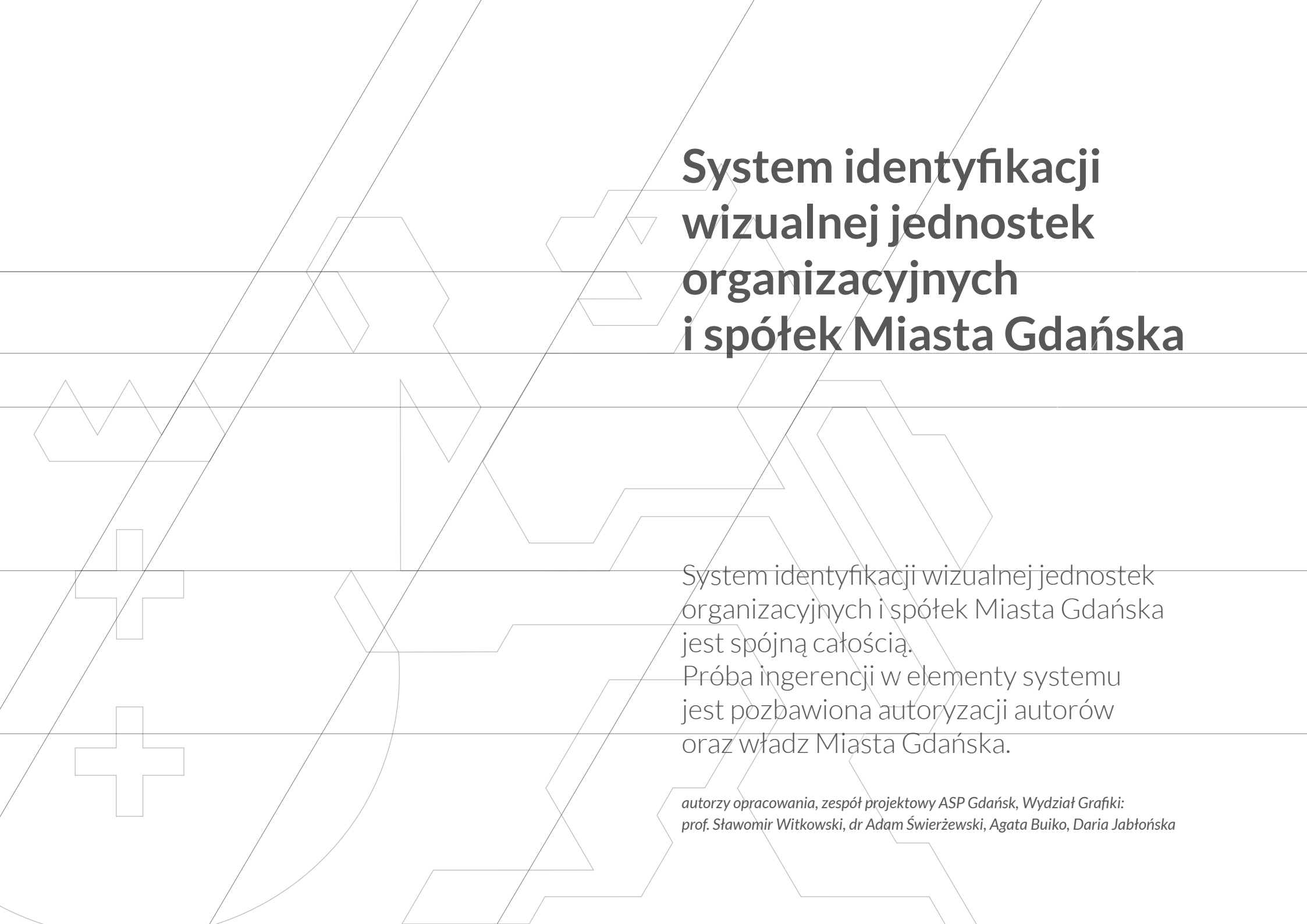


System identyfikacji wizualnej jednostek organizacyjnych i spółek Miasta Gdańska

Gdański
Ośrodek Sportu

Gdańsk 2016





System identyfikacji wizualnej jednostek organizacyjnych i spółek Miasta Gdańska

System identyfikacji wizualnej jednostek organizacyjnych i spółek Miasta Gdańska jest spójną całością.
Próba ingerencji w elementy systemu jest pozbawiona autoryzacji autorów oraz władz Miasta Gdańska.

*autorzy opracowania, zespół projektowy ASP Gdańsk, Wydział Grafiki:
prof. Sławomir Witkowski, dr Adam Świerżewski, Agata Buiko, Daria Jabłońska*

Wstęp

Jednym ze skutków współczesnej rewolucji technologiczno-informatycznej jest stałe wytwarzanie gigantycznej liczby informacji, które są zapisem procesów nieustająco zachodzących w naszej cywilizacji. Oszacowano, że w 2009 roku człowiek wytworzył 0,79 zetabajta danych (1 zetabajt to miliard terabajtów – około 210 miliardów płyt DVD). Przewiduje się, że w roku 2020 na świecie będzie istnieć 35 zetabajtów danych. Ten niewyobrażalny wzrost produkcji informacji zmusza naukowców z branży informatycznej do stałego modyfikowania technologii zapisu i przechowywania danych, zaś specjalistów od zarządzania informacją do ustawicznej modyfikacji narzędzi i technik analitycznych polegającej przede wszystkim na porządkowaniu chaosu i redukcji mnożących się niepotrzebnie powtórzeń.

Aby nasz mózg nie eksplodował od nadmiaru treści zawartych w rozmaitych komunikatach, trzeba ten komunikat odpowiednio przygotować. Najpierw analizujemy jego strukturę, poszukując w nim sensu i wewnętrznej logiki. Następnie redukujemy i usuwamy bezwartościowe szумы po to, by w końcu dokonać syntezy ujawniającej sedno informacji. Tak pracują profesjonalni projektanci i twórcy nowoczesnej komunikacji wizualnej. Celem jest przekazanie jak najwięcej treści za pomocą jak najprostszej formy.

Miejscami, które produkują największą ilość danych, są, rzecz jasna, współczesne miasta. W miastach mieszka dziś ponad połowa ludzkości. Za kilkanaście lat będzie to 75%. Metropolie muszą być przygotowane na te zmiany.

Gdańsk dzięki swojemu dynamicznemu rozwojowi dołącza do prestiżowego grona *smart cities* (inteligentnych miast). Zarówno w przestrzeni nowoczesnych systemów zarządzania transportem, otwartych danych, kart miejskich, aplikacji mobilnych czy też zrównoważonego rozwoju infrastruktury miejskiej.

Miasto to ogromne bazy danych, to organizm, który bez przerwy się ze sobą komunikuje. Nowoczesne systemy zarządzania informacją rzucają wyzwanie zarówno nowym technologiom informatycznym, jak również projektantom tworzącym współczesny język skrótów obrazkowych, umożliwiającym mieszkańcom szybkie i sprawne poruszanie się w jego przestrzeni.

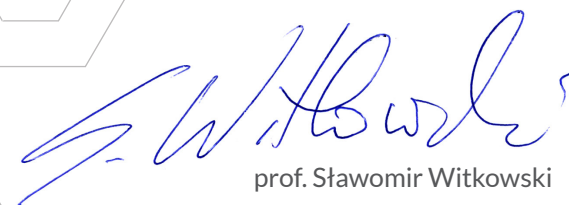
Powołany przeze mnie zespół badawczy zajął się analizą fragmentu gdańskiego systemu informacji wizualnej – obecnych w przestrzeni publicznej logotypów. Postanowiliśmy zbadać strukturę tych znaków i znaleźć wspólny element słowno-graficzny, który umożliwi identyfikację spółki, jednostki jako podmiotu należącego do rodziny spółek i jednostek miejskich. Mocna marka Miasta to większa chęć identyfikowania się jego obywateli z miejscem, w którym żyją. Wzrastająca duma z faktu bycia gdańszczaninem powoduje zaś większe zaangażowanie w proces rozwoju Gdańska. Wartością dodaną jest też wzrost zaufania do instytucji komunalnych. Wszystko, co się kojarzy z marką Gdańsk, jest bezpieczne, solidne, nowoczesne, przyjazne i niezawodne.

Analiza historyczna heraldyki i herbarza Miasta Gdańska umocniła nas w przekonaniu, że elementem wizualnym powtarzającym się niezmiennie na przestrzeni wieków (co najmniej od renesansu) jest herb – dwa złote krzyże zwieńczone koroną na czerwonym tle – trzymany przez dwa królewskie lwy. Badania przeprowadzone na różnych grupach wiekowych potwierdziły pozytywny odbiór tego godła. Postanowiliśmy użyć go jako głównego elementu w budowanym przez nas Systemie identyfikacji wizualnej jednostek organizacyjnych i spółek Miasta Gdańska.

Do opracowania otrzymaliśmy bez mała czterdzieści podmiotów. Zostały podzielone na pięć podstawowych grup w zależności od specyfiki działalności: transport i bezpieczeństwo; infrastruktura i inwestycje miejskie; zdrowie i integracja społeczna; edukacja, sport i rekreacja; rozwój gospodarczy. Swoją pracę oparliśmy na prostej zasadzie – rozwój wymusza uproszczenie. Skondensowany efekt pracy naszego zespołu projektowo-badawczego przedstawiamy w niniejszym opracowaniu.

Każdy czas ma swój kod i retorykę wizualną. W procesie projektowania informacji wizualnej dzisiaj najważniejsze są skrótowość, czytelność, prostota i w miarę możliwości maksymalna atrakcyjność formalna. Proces ten może trwać w nieskończoność, zatem profesjonalni projektanci muszą umieć podjąć decyzję o zamknięciu prac w momencie uzyskania optymalnego efektu. Jednak dzięki otwartości tego procesu każde pokolenie projektantów może rozwijać ideę i formę zaproponowaną przez swoich poprzedników.

To, co jest szczególną wartością prezentowanego opracowania, to fakt, że powstało ono po raz pierwszy dzięki współpracy Katedry Projektowania Graficznego Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku z władzami Miasta Gdańska. Wierzę, że jest to początek stałego trendu wykorzystywania dynamicznie rozwijających się sztuk projektowych w gdańskiej Akademii przez instytucje obywatelskie, samorządowe i komunalne. W końcu Gdańsk dołącza do prestiżowej rodziny inteligentnych miast.



prof. Sławomir Witkowski

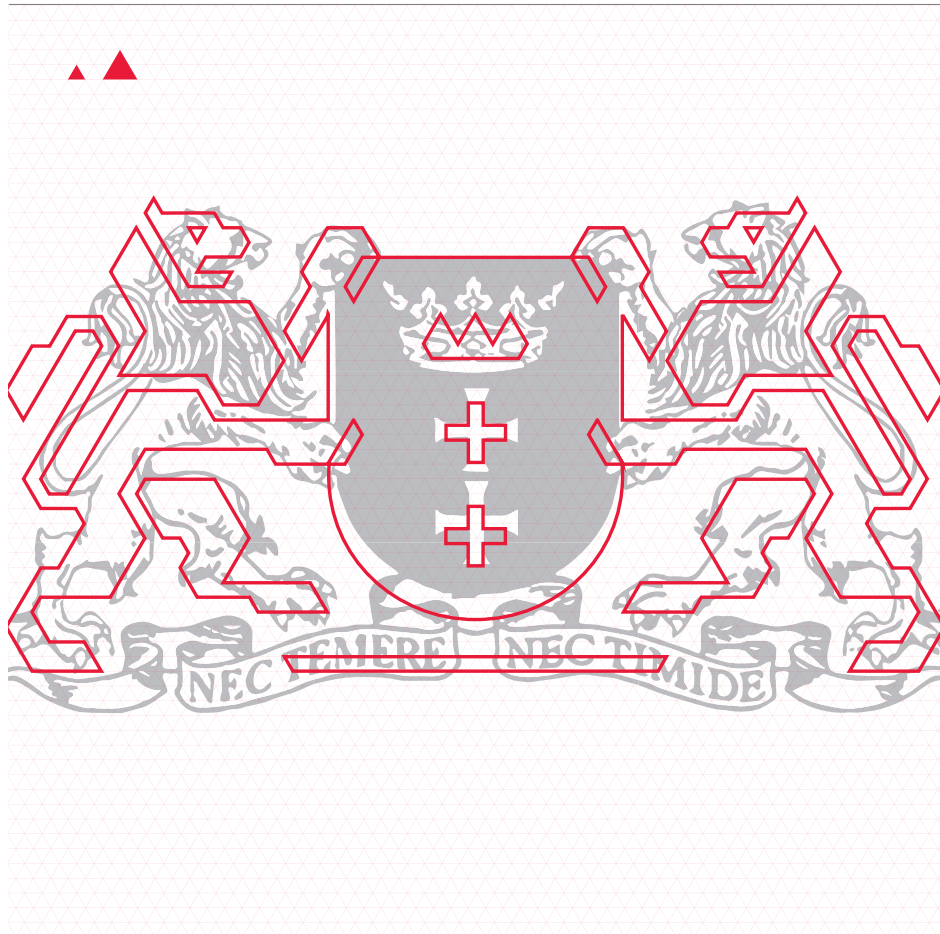
- 1. Znak graficzny. System
 - 1.1 Elementy i konstrukcja systemu
 - 1.2 Elementy i konstrukcja znaku
 - 1.3 Znak w wersji podstawowej
 - 1.4 Znak w wersji uzupełniającej
 - 1.5 Kolorystyka
 - 1.6 Typografia
 - 1.7 Pole bezpieczne znaku. Rozmiar minimalny
 - 1.8 Formy niedozwolone
- 2. Zastosowanie systemu identyfikacji – formy podstawowe
 - 2.1 Karty wizytowe
 - 2.2 Blankiet korespondencyjny A4
 - 2.3 Koperty: DL, C6, C5, C4
 - 2.4 Tablica elewacyjna
 - 2.5 Witryna internetowa – *główka*
 - 2.6 Prezentacja PowerPoint
 - 2.7 Znakowanie aut

1. Znak graficzny. System

Głównym elementem Systemu identyfikacji wizualnej dla jednostek organizacyjnych i spółek Miasta Gdańska (dalej nazywanego SIMG) jest znak graficzny. Forma znaku graficznego jest oparta na analizie historycznej najważniejszych elementów identyfikujących Miasto Gdańsk (patrz obok).

Główny motyw jest ideogramem, w autorski sposób interpretującym wizerunek czerwonej tarczy wypełnionej dwoma krzyżami zwieńczonymi koroną oraz symetrycznie ustawionymi po lewej i prawej stronie przedstawieniami złotych lwów.

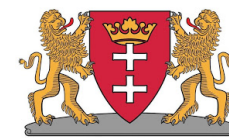
Opracowanie zostało oparte na konstrukcji modularnej, gdzie podstawą jest trójkąt.



1569



1897



1921-1939



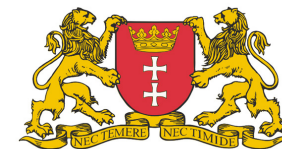
1922



1939



1969



wizerunek Herbu Wielkiego z uchwały Rady Miasta

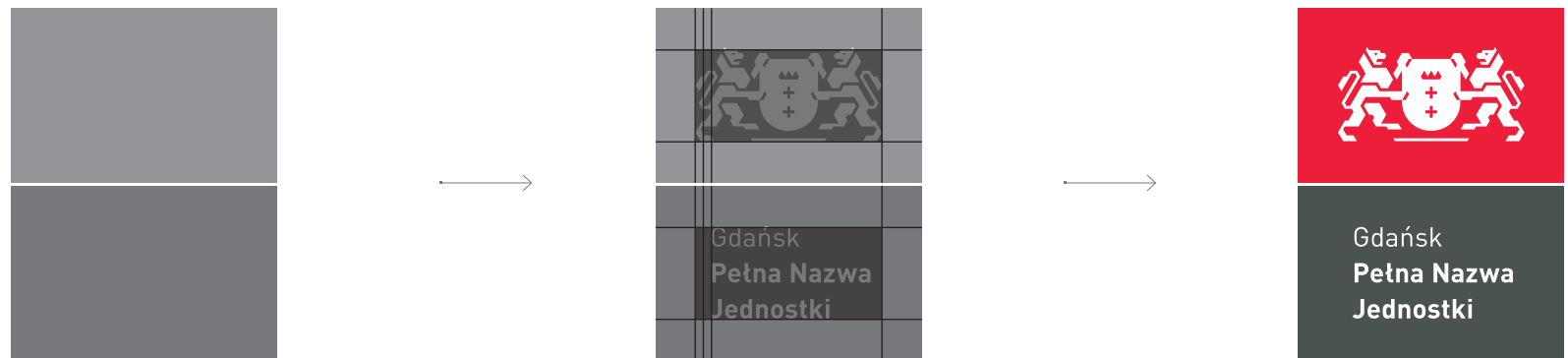
1.1. Elementy i konstrukcja systemu

Konstrukcja form graficznych SIMG jest układem dwóch sąsiadujących ze sobą prostokątnych pól o ściśle określonych proporcjach i relacjach względem siebie. W wersji podstawowej jest to zestaw w układzie poziomym. W wersji uzupełniającej – w układzie pionowym.

Centralne pola prostokątów są przeznaczone na: ideogram będący odwołaniem do Herbu Wielkiego Miasta Gdańska – lewy prostokąt; na komunikat typograficzny (nazwa jednostki) – prawy prostokąt.



wersja podstawowa



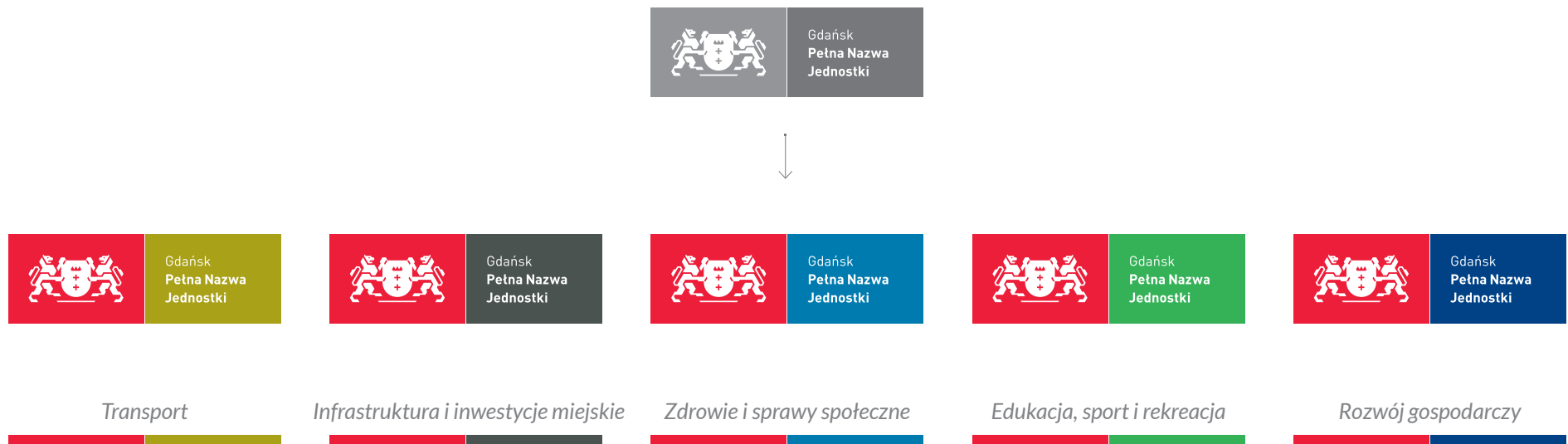
wersja uzupełniająca

1.1. Elementy i konstrukcja systemu

SIMG w celu łatwiejszej identyfikacji podmiotów jest wzbogacony o rozróżnienie kolorystyczne, którego schemat opiera się na podziale:

- strona lewa (ideogram interpretujący Herb Wielki Miasta Gdańska) – czerwień, odwołująca się do istniejącej identyfikacji wizualnej Miasta Gdańska
- strona prawa (przestrzeń na umieszczenie typografii z nazwą podmiotu) w kolorze przypisanym odpowiednim aktywnościom.

Dokładne parametry kolorów zostały określone w p. 1.5.

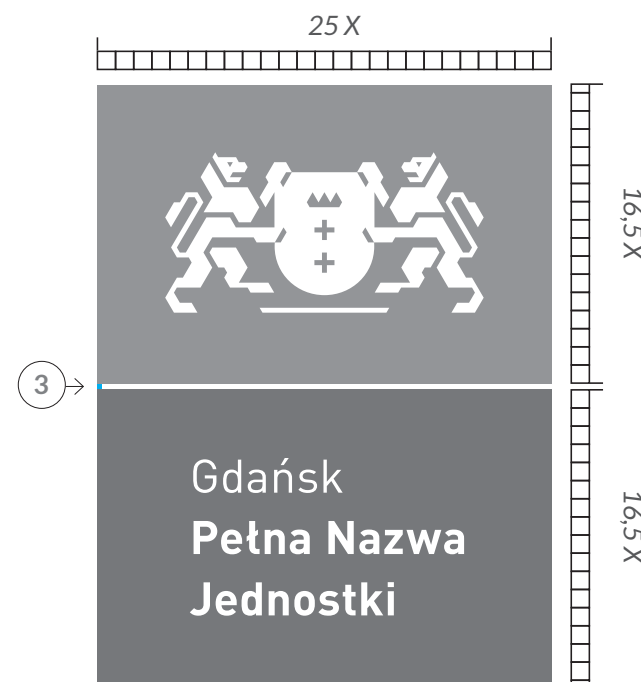
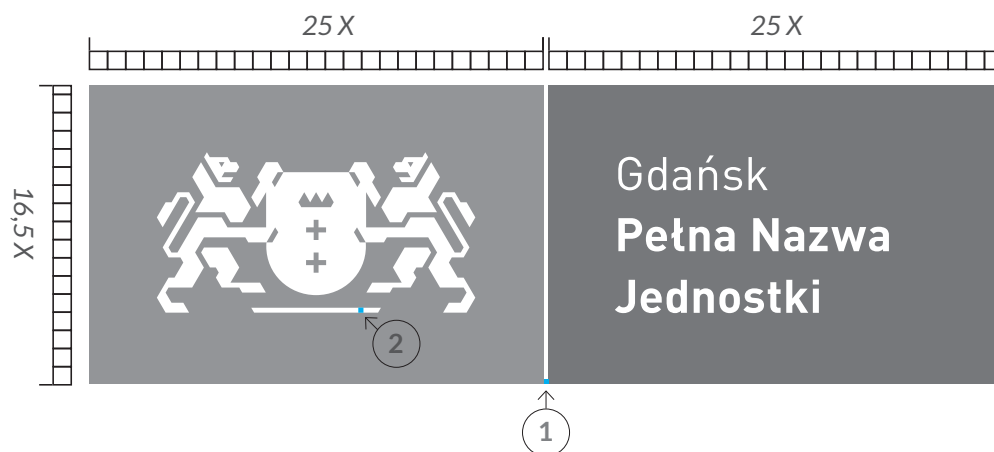
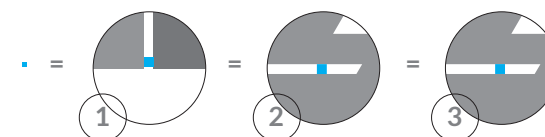


1.2.Elementy i konstrukcja znaku

Konstrukcja elementów podstawowych SIMG została wyznaczona na podstawie wielkości modułu X. Proporcje modułu X, jego pochodzenie przedstawiają schematy obok i poniżej.

moduł X = □

□ = ■ = 16 x ■



1.3. Znak w wersji podstawowej

/ 10

Znak Gdańskiego Ośrodka Sportu w wersji podstawowej został opracowany w kilku wariantach. Bazowy wariant nosi nazwę znak_GOS_pl_v_1.

W przypadkach, w których tło ekspozycji znaku jest zbyt podobne do kolorów zdefiniowanych dla znaku Gdańskiego Ośrodka Sportu, należy stosować wariant o nazwie znak_GOS_pl_v_1_2.

Skalowanie oraz pole bezpieczne znaku zostało opisane w p. 1.7.

Dodatkowo zostały zaprojektowane dwa warianty znaku w wersji achromatycznej. Są to znaki o nazwach: znak_GOS_pl_v_1_3 oraz (mutacja w kontrze) znak_GOS_pl_v_1_4.

Wszystkie znaki są przygotowane w postaci wzorcowych plików elektronicznych. Zostały uszeregowane wg schematu (patrz obok) i zapisane na płycie CD.

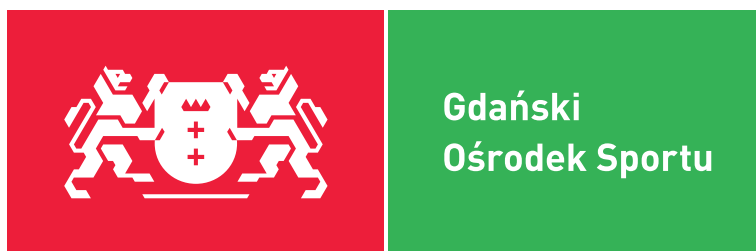
pliki wzorcowe

SIMG

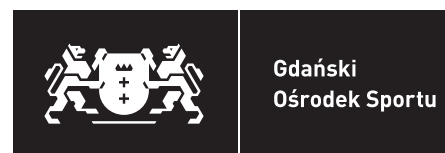
└ GOS Gdański Zarząd Nieruchomości Komunalnych

└ 1.3

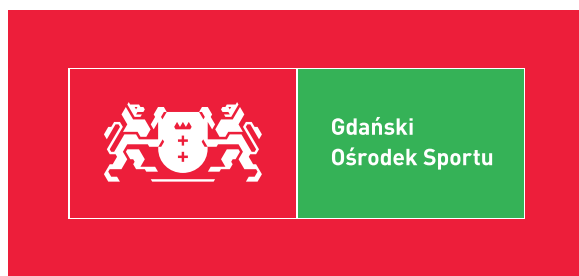
- ─ znak_GOS_pl_v_1_CMYK.ai
- ─ znak_GOS_pl_v_1_CMYK.pdf
- ─ znak_GOS_pl_v_1_2_CMYK.ai
- ─ znak_GOS_pl_v_1_2_CMYK.pdf
- ─ znak_GOS_pl_v_1_3_CMYK.ai
- ─ znak_GOS_pl_v_1_3_CMYK.pdf
- ─ znak_GOS_pl_v_1_4_CMYK.ai
- ─ znak_GOS_pl_v_1_4_CMYK.pdf
- ─ znak_GOS_pl_v_1_RGB_S.jpg
- ─ znak_GOS_pl_v_1_RGB_M.jpg
- ─ znak_GOS_pl_v_1_RGB_L.jpg



znak_GOS_pl_v_1 – należy stosować najczęściej



znak_GOS_pl_v_1_3



znak_GOS_pl_v_1_2



znak_GOS_pl_v_1_4

Wersja achromatyczna służy do wykorzystania w technikach grawerskich, pieczęciach, faksach i wszędzie tam, gdzie niemożliwe jest zastosowanie podstawowej wersji znaku.

1.4. Znak w wersji uzupełniającej

/ 11

Znak Gdańskiego Ośrodka Sportu w wersji uzupełniającej został opracowany w kilku wariantach. Bazowy wariant nosi nazwę znak_GOS_pl_v_2.

W przypadkach, w których tło ekspozycji znaku jest zbyt podobne do kolorów zdefiniowanych dla znaku Gdańskiego Ośrodka Sportu, należy stosować wariant o nazwie znak_GOS_pl_v_2_2.

Skalowanie oraz pole bezpieczne znaku zostało opisane w p. 1.7.

Dodatkowo zostały zaprojektowane dwa warianty znaku w wersji achromatycznej. Są to znaki o nazwach: znak_GOS_pl_v_2_3 oraz (mutacja w kontrze) znak_GOS_pl_v_2_4.

Wszystkie znaki są przygotowane w postaci wzorcowych plików elektronicznych. Zostały uszeregowane wg schematu (patrz obok) i zapisane na płycie CD.

pliki wzorcowe

SIMG

└ GOS Gdański Zarząd Nieruchomości Komunalnych

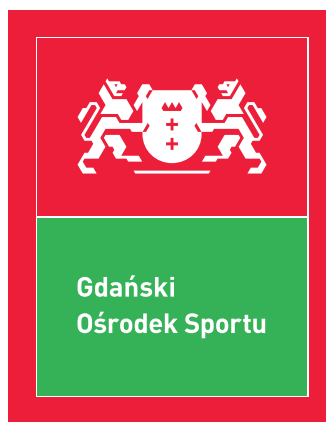
└ 1.4

- └ znak_GOS_pl_v_2_CMYK.ai
- └ znak_GOS_pl_v_2_CMYK.pdf
- └ znak_GOS_pl_v_2_2_CMYK.ai
- └ znak_GOS_pl_v_2_2_CMYK.pdf
- └ znak_GOS_pl_v_2_3_CMYK.ai
- └ znak_GOS_pl_v_2_3_CMYK.pdf
- └ znak_GOS_pl_v_2_4_CMYK.ai
- └ znak_GOS_pl_v_2_4_CMYK.pdf
- └ znak_GOS_pl_v_2_RGB_S.jpg
- └ znak_GOS_pl_v_2_RGB_M.jpg
- └ znak_GOS_pl_v_2_RGB_L.jpg

Wersja achromatyczna służy do wykorzystania w technikach grawerskich, pieczęciach, faksach i wszędzie tam, gdzie niemożliwe jest zastosowanie podstawowej wersji znaku.



znak_GOS_pl_v_2 - **należy stosować najczęściej**



znak_GOS_pl_v_2_2



znak_GOS_pl_v_2_3



znak_GOS_pl_v_2_4

1.5. Kolorystyka

Kolorystyka identyfikacji wizualnej Gdańskiego Ośrodka Sportu opiera się na zestawie dwóch barw.

Czerwień – odwołująca się do istniejącej identyfikacji wizualnej Miasta Gdańska.

Zieleń 2 – kolor porządkujący, zdefiniowany dla grupy podmiotów o nazwie Edukacja, sport i rekreacja, w której skład wchodzi Gdański Ośrodek Sportu.

Kolory zostały zdefiniowane wg specyfikacji opisanych poniżej. Należy pamiętać, że kolory mogą się od siebie różnić w zależności od sposobu ich zdefiniowania.



CMYK 0 99 80 0	Pantone 186C	RGB 228 14 46	NCS S 1080-Y90R	ORACAL 031
----------------	--------------	---------------	-----------------	------------

czerwień

CMYK 75 0 90 2	Pantone 7738C	RGB 55 169 72	NCS S 1075-G20Y	ORACAL 062
----------------	---------------	---------------	-----------------	------------

zieleń 2

druk

internet / wideo

farba

folia

1.6. Typografia

Część typograficzna znaków graficznych Gdańskiego Ośrodka Sportu – zarówno podstawowa, uzupełniająca, jak i skrócona – została opracowana przy wykorzystaniu kroju pisma DIN, którego autorem jest Albert-Jan Pool.

W celu ujednolicenia wszystkich komunikatów opartych na typografii należy stosować rodzinę krojów pisma o nazwie Open Sans (autor Steve Matteson). Przykłady użycia znajdują się w p. 2.1, 2.2.

Krój jest dostępny w bibliotece krojów pisma Google.
<https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans>

Open Sans

A ą **b** c **Ć** *D* **e** ę **f**

g **H** *i* **j** **K** **l** *M* **n**

ń **o** ó **P** **r** **s** **Ś** **t** **U**

w **Y** **z** **ż** **Ż**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! @ # \$ % ^ & * ()




DIN

1.6. Typografia. Instalacja kroju Open Sans

/ 14


Instrukcja instalacji kroju pisma Open Sans.

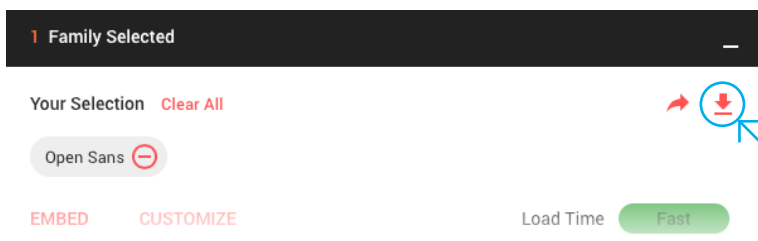
Środowisko Windows:

- zamknij wszystkie programy, które będą korzystały z nowego kroju
- pobierz krój Open Sans, link: <https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans>
lewy górny róg witryny, kliknij polecenie  **SELECT THIS FONT**

- w dolnym prawym rogu witryny pojawi się okno 1.Family Selected, kliknij w nie



- po rozwinięciu okna, kliknij w ikonę pobierania  – prawy górny róg okienka, a następnie polecenie Download



- po pobraniu plików wejdź w folder z pobranym krojem Open Sans
- rozpakuj folder, jeśli nie rozpakował się automatycznie
- po najechaniu kursorem na wybrany font, kliknij polecenie Otwórz/Open (prawym klawiszem)
- po pojawieniu się okna z podglądem kroju Open Sans, kliknij w polecenie Instaluj/Install i zainstaluj font (lewy górny róg okna)

Od tego momentu możesz korzystać z kroju Open Sans na swoim komputerze.

Instrukcja instalacji kroju pisma Open Sans.


Środowisko Mac OS:

- zamknij wszystkie programy, które będą korzystały z nowego kroju

- pobierz krój Open Sans, link: <https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans>
lewy górny róg witryny, kliknij polecenie  **SELECT THIS FONT**

- w dolnym prawym rogu witryny pojawi się okno 1.Family Selected, kliknij w nie



- po rozwinięciu okna, kliknij w ikonę pobierania  – prawy górny róg okienka, a następnie polecenie Download



- po pobraniu plików wejdź w folder z pobranym krojem Open Sans
- rozpakuj folder, jeśli nie rozpakował się automatycznie
- otwórz aplikację Album z czcionkami/Font Book
- w aplikacji Album z czcionkami/Font Book utwórz folder SIMG
- przerzuć folder Open Sans (rozpakowany) do aplikacji Album z czcionkami/Font Book

Od tego momentu możesz korzystać z kroju Open Sans na swoim komputerze.

1.7. Pole bezpieczne znaku. Rozmiar minimalny

/ 15

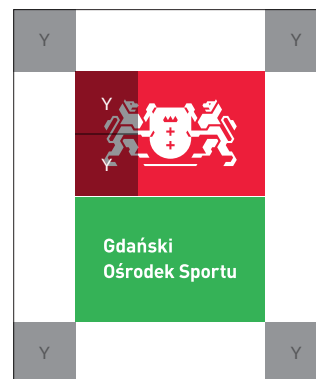
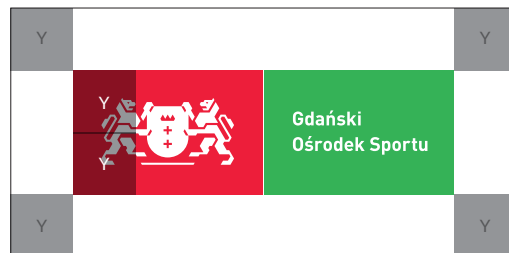
Pole bezpieczne zapewnia prawidłowe oddziaływanie znaku w kontekście innych form graficznych znajdujących się w sąsiedztwie.

W obrębie tego pola nie mogą się znajdować żadne obce elementy graficzne. Wyjątek jest opisany w p. 2.5.

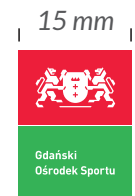
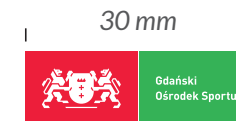
W celu łatwego zdefiniowania pola bezpiecznego ustalony został moduł Y.

Rozmiar minimalny znaku jest minimalną wielkością znaku, poniżej której staje się on nieczytelny. Rozmiar minimalny zależy od techniki powielania znaku.

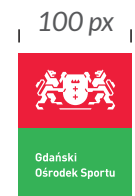
pole bezpieczne znaku



druk – rozmiar minimalny



internet – rozmiar minimalny

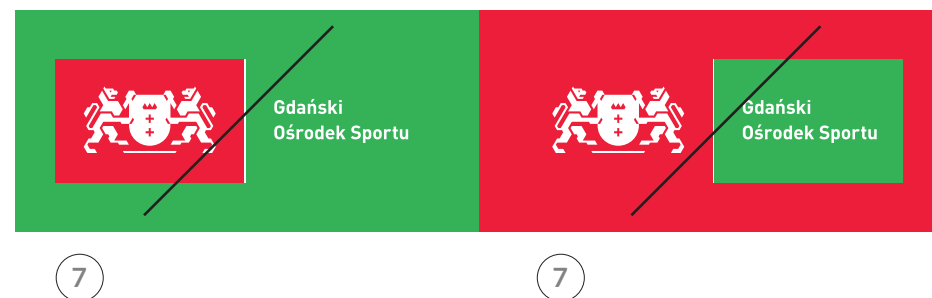
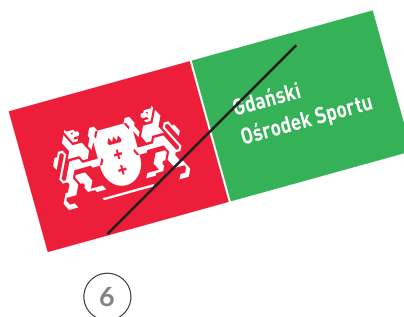
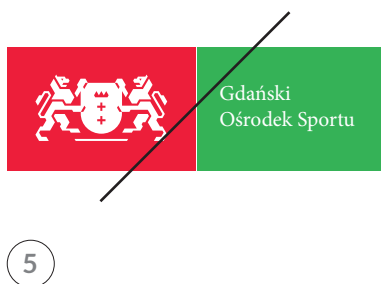
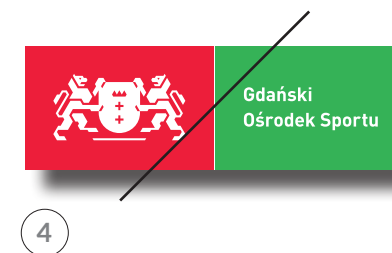
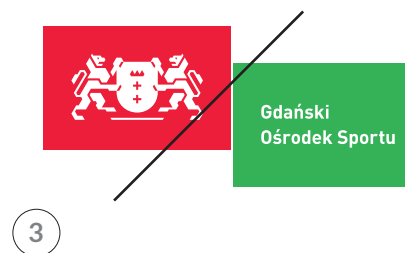
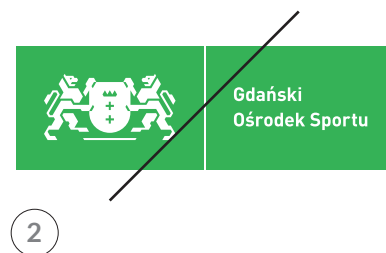
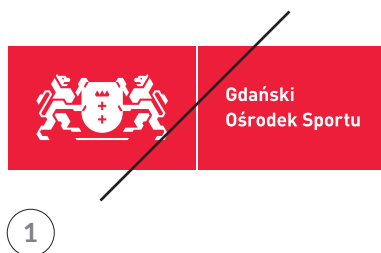


1.8. Formy niedozwolone

Znak Gdańskiego Ośrodka Sportu jest integralną całością. **Niedozwolone są modyfikacje znaku.**

Podstawowe błędy w stosowaniu znaku:

- 1, 2 – stosowanie innej niż zdefiniowana kolorystyki znaku
- 3 – zmiany w układzie kompozycyjnym znaku
- 4 – dodawanie cienia pod znakiem
- 5 – stosowanie typografii innej niż zdefiniowana dla znaku
- 6 – deformowanie i przekrzywianie znaku
- 7 – umieszczanie znaku na tle w kolorach zbliżonych do kolorystyki znaku



2.1. Karty wizytowe

/ 17

Format: 85 mm x 55 mm

Kolorystyka: CMYK (dwustronna) opisana w p. 1.5

Technologia druku: druk offsetowy

Materiał: biały karton matowy, gładki 240–280 g/m²

Typografia:

1. Open Sans Bold 9 pkt, interlinia 12 pkt
2. Open Sans Regular 6 pkt, interlinia 10,18 pkt
3. Open Sans Semibold 6 pkt, interlinia 10,18 pkt
4. Open Sans Regular 6 pkt, interlinia 10,18 pkt

Do edycji należy stosować wzorcowe pliki elektroniczne.

pliki wzorcowe

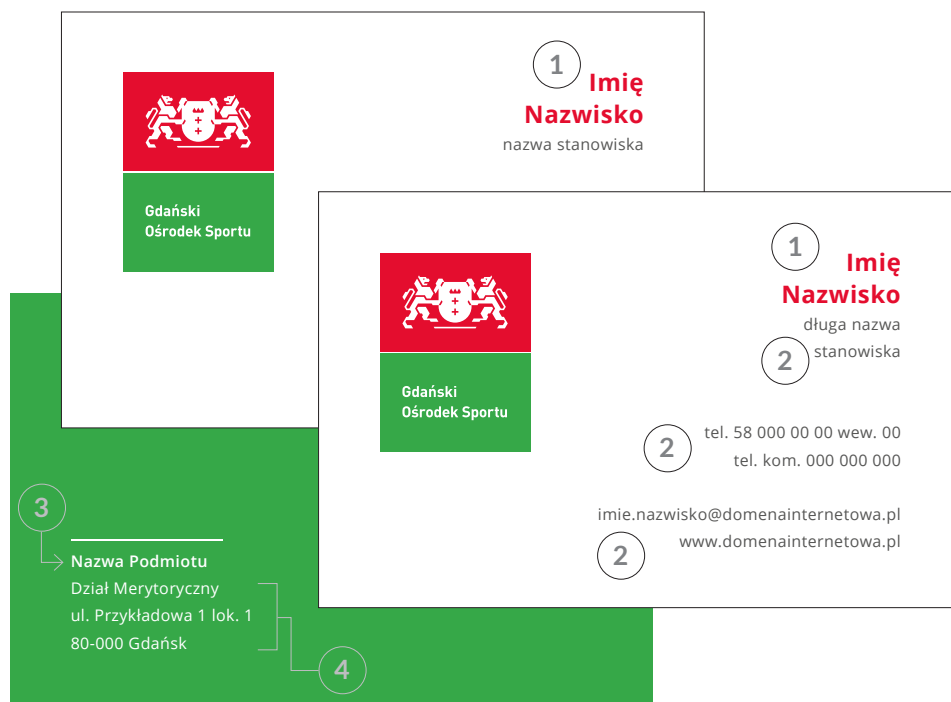
SIMG

└ GOS Gdański Ośrodek Sportu

└ 2.1

└ wizytowka_GOS_pl_CMYK.indd

└ wizytowka_GOS_pl_prev.pdf



wymiary podane w milimetrach (mm)

2.2. Blankiet korespondencyjny A4

Format: 210 mm x 297 mm

Kolorystyka: CMYK opisana w p. 1.5

Technologia druku: druk offsetowy, druk cyfrowy

Materiał: biały papier matowy, 80–120 g/m²

Typografia:

1. Open Sans Bold ≤ 12 pkt, interlinia ≤ 16 pkt
2. Open Sans Regular/Italic ≤ 10 pkt, interlinia ≤ 16 pkt
3. Open Sans Bold 7 pkt, interlinia 15 pkt
4. Open Sans Regular 7 pkt, interlinia 15 pkt

pliki wzorcowe

SIMG

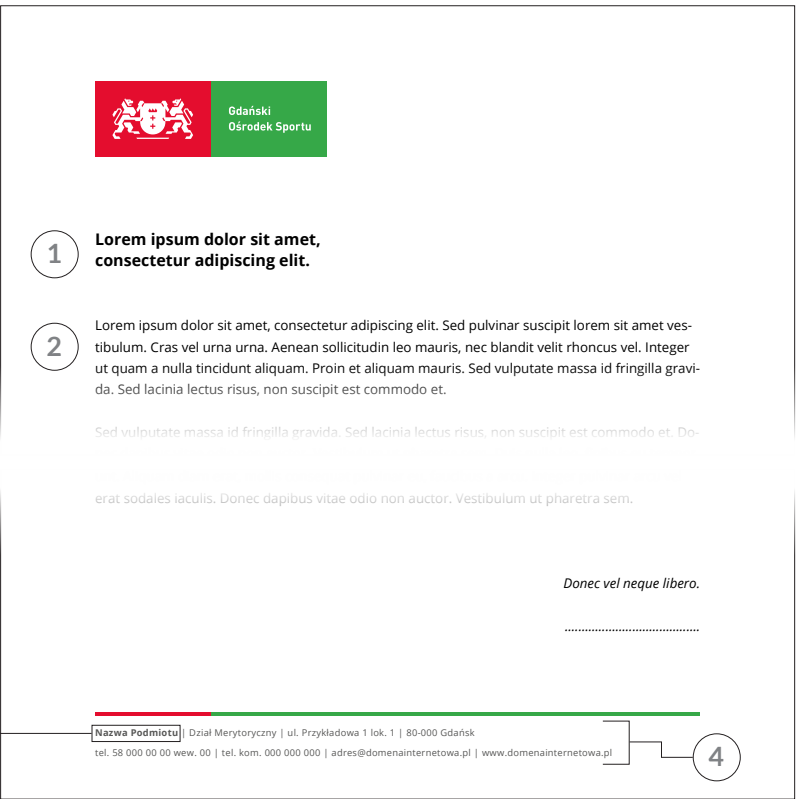
└ GOS Gdański Ośrodek Sportu

└ 2.2

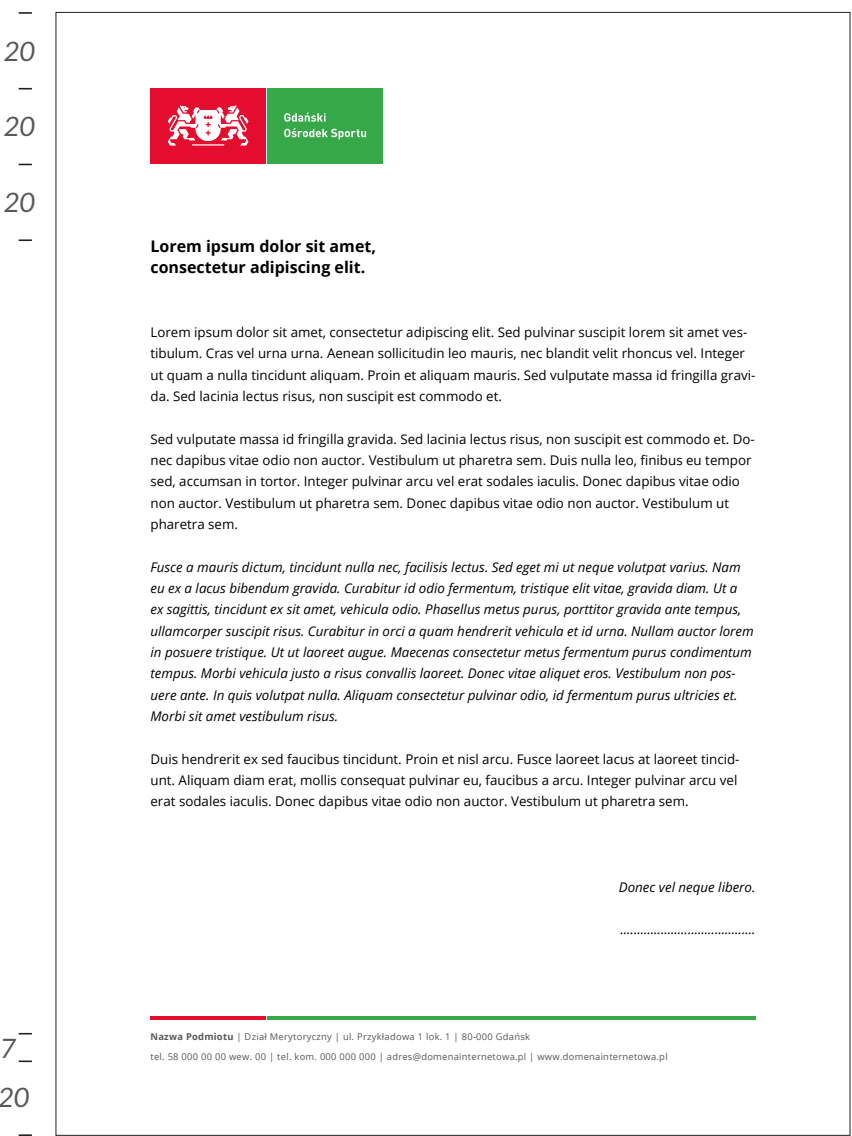
└ A4_GOS_pl_CMYK.indd

└ A4_GOS_pl_prev.pdf

Do edycji należy stosować wzorcowe pliki elektroniczne.



| 25 |



wymiary podane w milimetrach (mm)

2.3. Koperty: DL, C6, C5, C4

/ 19

Format: DL 110 mm x 220 mm, C6 114 mm x 162 mm, C5 162 mm x 229 mm, C4 229 mm x 324 mm

Kolorystyka: CMYK opisana w p. 1.5

Technologia druku: druk offsetowy, druk cyfrowy

Do edycji należy stosować wzorcowe pliki elektroniczne.

pliki wzorcowe

SIMG

└ GOS Gdański Zarząd Nieruchomości
Komunalnych

└ 2.3

- └ koperta_DL_GOS_pl_CMYK.indd
- └ koperta_DL_GOS_pl_prev.pdf
- └ koperta_C6_GOS_pl_CMYK.indd
- └ koperta_C6_GOS_pl_prev.pdf
- └ koperta_C5_GOS_pl_CMYK.indd
- └ koperta_C5_GOS_pl_prev.pdf
- └ koperta_C4_GOS_pl_CMYK.indd
- └ koperta_C4_GOS_pl_prev.pdf



2.4. Tablica elewacyjna

/ 20

Tablica elewacyjna występuje w dwóch wariantach.

Podstawowy

– poziom o wymiarach 700 x 228 mm

Uzupełniający

– pionowy o wymiarach 347 x 460 mm

Tablica powinna być montowana bezpośrednio do elewacji budynku (na dystansie nie większym niż 5 cm) w taki sposób, aby zakryć śruby montażowe. Sugerowany materiał to dibond 3 mm biały z nadrukowaną grafiką drukiem UV.

Tam, gdzie jest to możliwe, należy stosować wariant podstawowy tablicy.

W celu wykonania tablic należy korzystać z plików elektronicznych wskazanych obok.

pliki wzorcowe

SIMG

– GOS Gdański Ośrodek Sportu

1.3

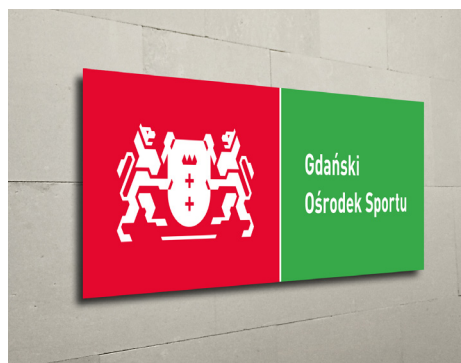
– znak_GOS_pl_v_1_CMYK.ai

– znak_GOS_pl_v_1_CMYK.pdf

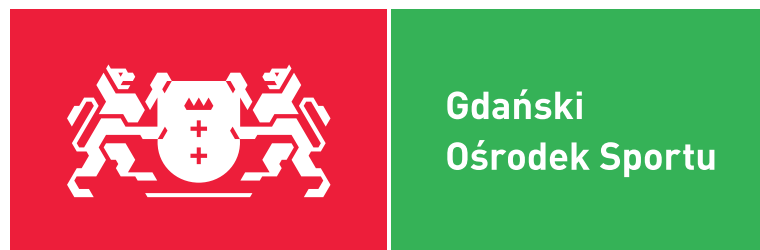
1.4

– znak_GOS_pl_v_2_CMYK.ai

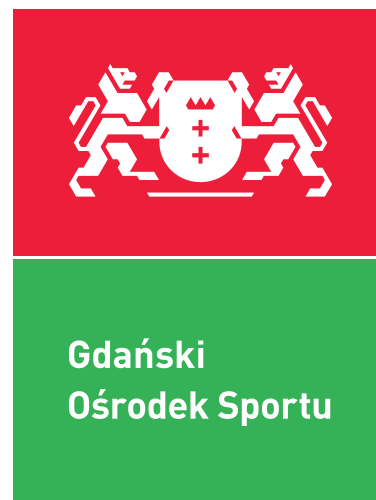
– znak_GOS_pl_v_2_CMYK.pdf



wizualizacja



znak_GOS_pl_v_1



znak_GOS_pl_v_2



wizualizacja

2.5. Witryna internetowa – główka

/ 21

W celu ujednolicenia witryn internetowych jednostek i spółek Miasta Gdańska został zaprojektowany schemat główki witryny internetowej.

Schemat opiera się na zwielokrotnieniu modułu wynikającego z konstrukcji znaku podstawowego. W zależności od potrzeb może mieć cztery lub mniej modułów. Moduły są przeznaczone do umieszczenia w nich dedykowanej grafiki: fotografia, ilustracja itp.

Jeśli projekt strony internetowej jest zbudowany na innych proporcjach niż wskazane w dolnej części, należy umieścić znak w wersji podstawowej lub uzupełniającej w lewym górnym rogu projektu.

pliki wzorcowe

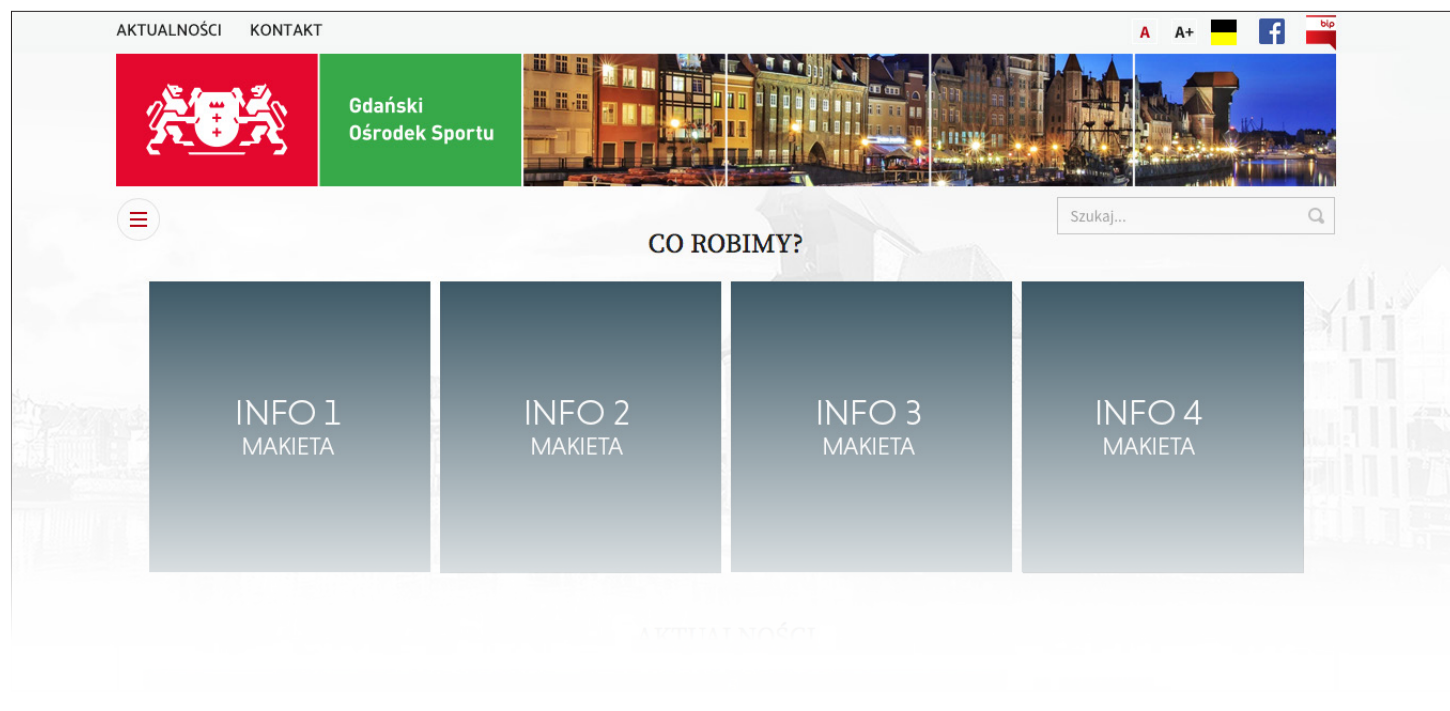
SIMG

└ GOS Gdański Ośrodek Sportu

└ 2.5

└ glowka_GOS.pdf

└ glowka_GOS.psd



przykład zastosowania;
należy używać fotografii
i grafik, uwzględniając ich
prawa autorskie

2.6. Prezentacja PowerPoint

Schemat prezentacji PowerPoint składa się z wzorcowych slajdów. Opracowany został w proporcjach 4:3 oraz 16:9. Stosując szablon, należy pamiętać o standardach stosowania znaków graficznych, kolorystyki i dedykowanej typografii.

Slajd startowy: tytuł – krój pisma Open Sans Bold 40 pkt, justowanie centralne – **1**.

Slajd wewnętrzny: tytuł – krój pisma Open Sans Bold 25 pkt – **2**, justowanie do lewej, część tekstowa – krój pisma Open Sans Regular/Italic 18 pkt, wyróżnienia Open Sans Bold/Bold Italic 18 pkt justowanie do lewej – **3**.

Tworząc prezentację nie należy stosować żadnych efektów przejścia między slajdami prezentacji.

pliki wzorcowe

SIMG

└ GOS Gdański Ośrodek Sportu

└ 2.6

└ prezentacja_GOS_4do3.pptx

└ prezentacja_GOS_16do9.pptx



2.7. Znakowanie aut

Znakując auta należy pamiętać o polu bezpiecznym znaku (p. 1.7) oraz o niedozwolonych wariantach tła p. 1.8.

Samochód osobowy – oznaczenie należy umieścić na przednich drzwiach pojazdu.

Samochód dostawczy – oznaczenie należy umieścić na obydwu burtach auta, w osi tylnego koła.

Wysokość znaku należy dostosować do wysokości przetłoczenia ściany bocznej pojazdu.

Do edycji należy stosować wzorcowe pliki elektroniczne.

pliki wzorcowe

SIMG

└ GOS Gdański Ośrodek Sportu

└ 1.3

└ znak_GOS_pl_v_1_CMYK.ai

└ znak_GOS_pl_v_1_CMYK.pdf

└ 1.4

└ znak_GOS_pl_v_2_CMYK.ai

└ znak_GOS_pl_v_2_CMYK.pdf

