

Pravidla pro užívání loga DigiKoalice

1. DigiKoalice (celým názvem Česká národní koalice pro digitální dovednosti a pracovní místa) užívá vlastní logo a jeho užívání stanoví tato Pravidla pro užívání loga DigiKoalice (dále jen „Pravidla“).
2. Logo DigiKoalice mohou v souladu s těmito pravidly bez předchozího projednání užívat předseda, tajemník a členové a partneři DigiKoalice za podmínek dále uvedených. Ostatní právnické nebo fyzické osoby mohou užívat loga pouze po předchozím písemném či elektronickém souhlasu předsedy či tajemníka DigiKoalice za podmínek dále uvedených.
3. Členové DigiKoalice mají právo:
 - a. užívat logo DigiKoalice na svých internetových stránkách – při zveřejnění tímto způsobem by měla být vždy zveřejněna informace, že subjekt je členem DigiKoalice a měl by být uveden odkaz na stránky <https://digikoalice.cz/>;
 - b. v ostatních případech mohou využívat logo po předchozím písemném či elektronickém souhlasu předsedy či tajemníka DigiKoalice.
4. Souhlas k užití loga uděluje předseda či tajemník DigiKoalice na základě písemné či elektronické žádosti, kterou žadatelé předkládají. Žádost musí obsahovat:
 - a. identifikaci žadatele,
 - b. odůvodnění žádosti o povolení užití loga,
 - c. závazek žadatele dodržovat tato pravidla,
 - d. ukázkou užití loga na konkrétním materiálu.
5. Souhlas s užíváním loga za účelem pozitivní prezentace a propagace DigiKoalice v tištěné nebo elektronické formě se poskytuje bezúplatně. Užití pro komerční účely není povoleno.
6. V případě bezúplatného poskytnutí loga se žadatel zaváže, že nebude logo užívat na produktech nebo výrobcích určených k prodeji.
7. Předseda či tajemník si vyhrazují právo stanovit případně další podmínky pro užití loga v jednotlivých případech. O udělení, resp. neudělení souhlasu s užíváním loga je žadatel vyrozuměn písemně či elektronicky nejpozději do 30 dnů ode dne doručení žádosti.
8. Uživatelé jsou povinni zabránit zneužití či znevážení loga.
9. Uživatelé loga se řídí pravidly užití loga, které je podrobně popsáno na dalších stránkách tohoto dokumentu a vychází ze skutečnosti, že DigiKoalice je přímou součástí Národního pedagogického institutu České republiky.



barvy loga a jejich použití

Barevný model













Barevný model je jednoduchý způsob, jak definovat barvu. Popisuje, jak se barva objeví na obrazovce nebo na papíře při tisku.

Systém Pantone je do značné míry standardizovaným systémem reprodukce barev. Příslušným číslem barvy se mohou zadavatelé bez přímého kontaktu s výrobcem odkázat na jednotný systém a ujistit se tak, že barvy budou odpovídat zadání.

Model CMYK se používá pro tisk a popisuje barvy na základě procenta azurové, purpurové, žluté a černé. Tyto základní barvy jsou nezbytné pro reprodukci plnobarevné grafiky v časopisech, knihách a brožurách. CMYK je „subtraktivní“ barevný model. Bílá (0; 0; 0; 0) je bez barev, zatímco černá je výsledkem plné kombinace (100; 100; 100; 100) barev.

Model RGB se používá při práci s návrhy na obrazovce. Každé ze světelných barev, červené, zelené a modré, je přiřazena hodnota mezi 0 a 255. RGB je známý jako „aditivní“ model, a je tak opakem subtraktivního barevného modelu. Černá má proto hodnotu 0; 0; 0 (absence světla) a bílá 255; 255; 255.

Hexadecimální kód barvy je obecně spojen s HTML a webem, kdy se páry hexadecimálních hodnot vztahují k barevnému prostoru RGB. Barva HEX používá kombinaci šesti čísel a znaků abecedy.

PANTONE	CMYK	RGB/HEX	
			PANTONE Process Black C CMYK: 0 0 0 100 RGB: 0 0 0 HEX: #000000
			PANTONE 2154 C CMYK: 100 65 0 27 RGB: 0 70 128 HEX: #004680
			PANTONE 446 C CMYK: 69 59 56 62 RGB: 64 64 64 HEX: #404040
			PANTONE Trans. White CMYK: 0 0 0 0 RGB: 255 255 255 HEX: #FFFFFF

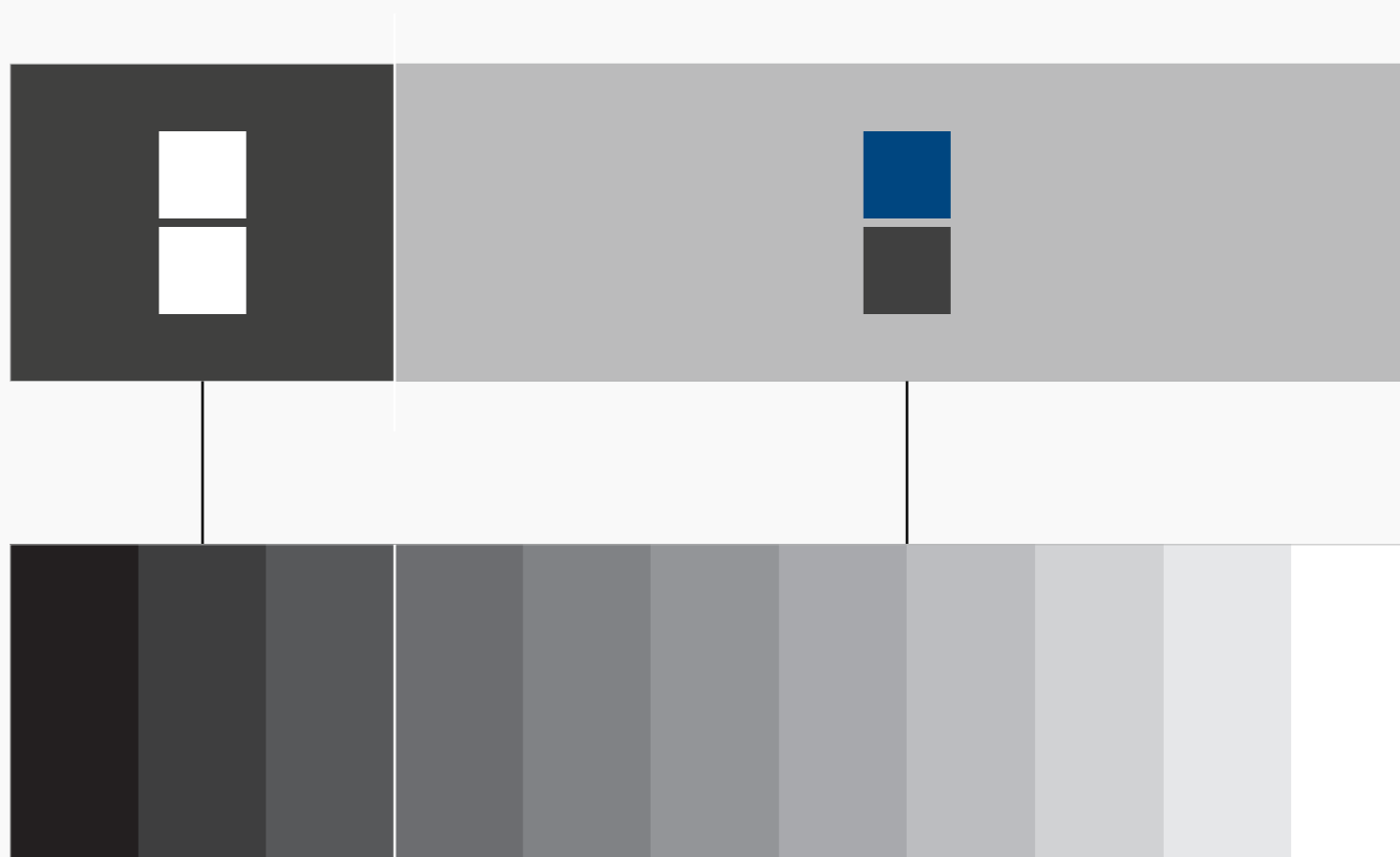
kontrast loga a pozadí

Kontrast barev

Barva je jedním z nejmocnějších prvků grafiky. A nejen grafiky. Barvy ovlivňují naše chování, naše pocity i vnímání situací. Velmi jednoduchým a efektivním řešením, jak zdůraznit hlavní motiv, je najít k němu kontrastní pozadí, tedy zajistit dostatečný rozdíl intenzity dvou sousedních barev.

Protože každou z barev lze definovat i v odstínech černé, vymezuje manuál oblasti, kdy už není vhodné logo a logo s textem používat. Pro barevné i nebarevné varianty je tato hranice vymezena v rozsahu 0 % až 70 % tak, aby byl zachován dostatečný kontrast barev a tím i čitelnost. Při barvě pozadí tmavší než 70 % je třeba použít již variantu negativní (bílá).

Pokud logo i logo s textem zpracováváte pro jakékoliv výstupy, zajistěte, aby kontrast mezi barvami v popředí a na pozadí byl v rozmezí doporučeného rozdílu.



typy souborů a jejich použití

Rastrové formáty

*.gif

Bezztrátová komprese pro obrázky s malým počtem barev (maximálně 256), ukládá barevnou paletu s možností průhledného pozadí, více obrázků v jednom souboru a animace.

*.jpg

Formát se ztrátovou kompresí především pro ukládání fotografií na webu, nevhodný pro obrázky s jednobarevnými plochami a ostrými hranami, každým uložením souboru se snižuje kvalita obrázku.

*.png

Pro přenos obrázků po síti, slučuje výhody GIFu a JPGu, dovoluje uložit 48bitovou barevnou hloubku, má samostatný alfa kanál, který umožňuje průhlednost a průsvitnost, používá bezztrátovou kompresi.

Vektorové formáty

*.eps

Slouží ke grafickému popisu dokumentů určených pro tisk, obdélník, který ohraničuje tisknutelnou oblast, obsahuje pouze konkrétní obrázek nebo vysazený text.

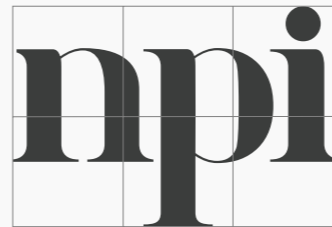
*.pdf

Slouží k ukládání dokumentů a nezávisí na hardwaru nebo softwaru, na kterém byly pořízeny, může obsahovat text i obrázky, dokumenty jsou vhodné hlavně pro tisk, formát zajišťuje, že bude na všech počítačích zobrazen stejně.

*.wmf

Ryze vektorový formát, který se používá při exportu grafiky do aplikací Windows a MSO.

2 : 3



1 : 7





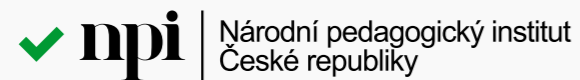
povolené a zakázané varianty loga



barevné logo



nebarevné logo



černobílé logo



používat logo v jiné, než schválené kombinaci barev



používat v logu obrysovou linku



použít vržený stín loga



měnit řez písma, deformovat logo nebo název



měnit vzájemné proporce a umístění prvků loga



používat jiný typ písma v textu loga



používat barevné, nebo texturové výplně



doplňovat logo dalšími grafickými prvky, nebo měnit jeho původní význam