

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU  
NEBO NEZISKOVÉ ORGANIZACE**

**VODNÍ HRAD ŠVIHOV**

**BcA. Šárka Hřebcová**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**  
**Studijní program design**  
**Studijní program Ilustrace a grafický design**  
**specializace Grafický design**

## **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

# **VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU NEBO NEZISKOVÉ ORGANIZACE**

**VODNÍ HRAD ŠVIHOV**

**BcA. Šárka Hřebcová**

Vedoucí práce: Doc. MgA. Kristýna Fišerová  
Katedra designu  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara ZČU

Plzeň 2022

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

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Šárka SEKLOVÁ**  
Osobní číslo: **D19N0025P**  
Studijní program: **N8208 Design**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design**  
Téma práce: **VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU NEBO NEZISKOVÉ ORGANIZACE**  
Téma práce anglicky: **THE VISUAL IDENTITY OF THE EXISTING SUBJECT OR NON-PROFIT INSTITUTION**  
Zadávací katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit jednotný vizuální styl historického subjektu.

Způsob realizace: Grafický výstup vytvořený v grafických editorech.

Cíl: Vytvoření jednotné vizuální identity.

Předpokládaný charakter výstupu: Funkční maketa grafického manuálu, plakáty a další propagační materiály.

Rozsah průvodní zprávy: min. 10 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 10 normostran**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

KAFKA, Ondřej a Michal KOTYZA. *Logo & Corporate Identity*. 3. Praha: Grafické studio Kafka design, 2014. ISBN 9788026067719  
PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-040-0.  
AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Layout: velký průvodce grafickou úpravou*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 9788025121658

Vedoucí diplomové práce: **Doc. MgA. Kristýna Fišerová**  
Katedra designu  
Konzultant diplomové práce: **Prof. akad. mal. Rostislav Vaněk**  
Katedra designu  
Datum zadání diplomové práce: **31. května 2021**  
Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2022**



L.S.

**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Doc. akademický malíř František Steker v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 15. září 2021

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

Plzeň, duben 2022

.....  
podpis autora

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala všem pedagogům Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara a především vedoucím ateliéru Grafický design doc. MgA. Kristýně Fišerové a prof. ak. mal. Rostislavu Vaňkovi za jejich konstruktivní vedení práce a také doc. akad. mal. Františku Stekerovi.

# Obsah

1	Mé dosavadní dílo v kontextu specializace	9
2	Téma a důvod jeho volby	10
2.1	Téma	10
2.2	Důvod volby	10
3	Cíl práce	11
4	Proces přípravy a proces tvorby	12
4.1	Současné logo a vizuální identita Vodního hradu Švihov	12
4.2	Proces přípravy	13
4.3	Proces tvorby	13
5	Popis díla, technologická specifika	15
5.1	Logo	15
5.2	Písmo	15
5.3	Barevnost	16
5.4	Vizuální identita	16
5.5	Tiskoviny na akci	17
5.6	Základní tiskoviny	17
5.7	Logomanuál	17
5.8	Další prezentace	18
5.9	Technologická specifika	18
6	Přínos práce pro daný obor	19
7	Prameny	20
7.1	Knižní a periodická literatura	20
7.2	Internetové zdroje	20
8	Resumé	21
9	Obrazové přílohy	22



# 1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Mé dosavadní zkušenosti s oborem grafický design začaly již na střední škole v Plzni, kde jsem studovala obor Grafický design a osvojila si práci s grafickými programy. Především jsem se dostala do začátků v tomto oboru a mohla zkoumat estetiku, typografii a důvody, proč a jak vnímáme své okolí.

Mým osobním cílem je přispívat ke zlepšení okolí kolem nás a to skrze grafický design. Po celou dobu studia jsem se snažila seznámit s co nejvíce přístupy k možnostem, jak s grafickým designem pracovat. Poznat mnohé přístupy od profesorů, v praxi nebo během hledání řešerší. Díky možnostem workshopů a learningových kurzů jsem získala hlubší dovednosti pro snazší a rychlejší práci v programech. Tím jsem získala i přehled o tom, jaké možnosti tyto poměrně složité programy nabízejí. Nejvíce mě ovlivnila možnost workshopu tvorby písma a její následná digitalizace. Tato zkušenost se v praxi jen tak nenaskytne. Detailní práce na vzhledu každé litery byla velmi náročná. Z každé jemně propracované litery pak vznikne celá rodina písma a ta je základem grafického designu a jeho komunikace. Lze ji využít na plakátech nebo i pro hladkou sazbu.

Já jsem se svou tvorbou šla více směrem vizuálních stylů a log. Nejen u toho je podstatná správná volba typografie, ale i řešerše zvoleného tématu, hluboké prozkoumání dané problematiky a především i komunikace s dalšími přihlížejícími. Mít tak další pohled na řešení dané problematiky. Po prozkoumání všech podstatných informací je možné začít tvořit a své myšlenky převést do reálného díla, které bude plně fungovat v dnešní době. Ale nejen funkčnost v současnosti je dostatečná, práce by měla mít dosah i do budoucna, aby nebyla pouze chvilkovým kýčem.

Mým cílem je snaha věnovat se subjektům, značkám nebo jiným projektům, které mohou ovlivnit budoucnost lidstva. Mají ve svém základu jít cestou ekologie, hravosti, positivity, čisté jasné práce s informacemi a nebourání historických kontextů.

## **2 Téma a důvod jeho volby**

### **2.1 Téma**

Diplomovou práci jsem volila tak, aby mi bylo téma blízké a ukázalo mé znalosti a dovednosti, které jsem se za celou dobu studia naučila. Proto jsem se ve své diplomové práci věnovala vizuálnímu stylu Vodního hradu Švihov. Švihov je blízký mému okolí, protože jsem vyrůstala na procházkách kolem něj. Dodnes mám své oblíbené cesty právě kolem hradu.

Chtěla bych ukázat, že i státní zařízení jako jsou hrady a zámky mohou mít hezký a fungující vizuální styl a mohou vřele působit na veřejnost. Tím i více lákat okolí na akce a samozřejmě přilákat více návštěvníků. Bohužel mnoho hradů v České republice nemá řešené logo a už vůbec ne vizuální styl, jakým se prezentuje.

### **2.2 Důvod volby**

Důvodem mé volby je zájem o historii, dobré poznatky o hradu a okolí a také jsem si chtěla vyzkoušet práci na celkovém velkém projektu jako je vizuální styl již existujícího subjektu, například Vodní hrad Švihov. V této práci mohu využít své znalosti, které jsem se během let studia naučila a rozšířit si obzory ohledně současných vizuálních stylů. Důvodem volby bylo i to, že tato práce nemusí zůstat jenom na papíře či v počítači, ale má možnost a potenciál být využita i v praxi, být používána přímo hradem Švihov. A to těší každého grafika, když jeho práce neleží jen na stole.

### **3 Cíl práce**

Cílem mé tvorby bylo vytvořit plně funkční vizuální styl pro Vodní hrad Švihov, který by byl blízký i turistům. Chtěla jsem vytvořit hravý a zábavný styl, který by zaujal i malé návštěvníky hradu, jelikož tvoří většinu obdivovatelů hradu. Tradice a historie jsou podstatné body při práci s hradem. To jsem samozřejmě nechtěla narušit. Není jednoduché skloubit současný styl a historii. Je tedy potřeba pracovat s logem i vizuálním stylem s citem. Nešla jsem cestou velkých experimentů, aby nenarušila kontext hradu a jeho okolí. I přesto jsem měla za cíl vytvořit zábavný, hravý a zajímavý vizuální styl.

## 4 Proces přípravy a proces tvorby

Tvorba vizuálního stylu se nezakládá pouze na logu, ale i dalších nedílných součástech celého konceptu. I přesto je, podle mě, dobré začít práci na myšlence loga a propojení jej s hradem jako takovým. Proces mé tvorby začal důkladným prozkoumáním současného stavu loga, zjištění potřebných informací o historii hradu, jeho současném stavu a jeho potřebách. Poté bylo důležité v rámci příprav provést rešerši na podobné téma a až následné první návrhy loga a vizuálního stylu.

### 4.1 Současné logo a vizuální identita Vodního hradu Švihov

Vodní Hrad Švihov<sup>1</sup> si na konci 15. století nechal vystavět vlivný Půta Švihovský z rodu Rýzmbeků, který zastával vysokou funkci královského sudí a nabyl nemalého vlivu a majetku. Hrad byl již od počátku vybudován jako umělý ostrov obehnaný dvěma příkopy. Ve 20. století byl hrad převeden do vlastnictví státu a započaly rozsáhlé rekonstrukce. Tyto rekonstrukce měl na starosti ing. arch. Břetislav Štorm.

Bohužel logo ani vizuální identita žádnou inovací neprošly. Současné logo<sup>2</sup> Vodního hradu Švihov znázorňuje siluetu hradu na rozbouřených vlnách, vše je v horní části orámováno lomeným obloukem. Hrad Švihov nemá celkově velmi výrazné rysy pro tvorbu siluety. Hlavní věž, postranní paláce a bašty má mnoho podobných hradů. Rozbouřené vlny ve spodní části loga evokují jakoby hrad stál na útesu u moře. Připomíná mi spíše maják než hrad, který se nachází na klidné hladině uprostřed rovinatého terénu. Horní ohraničení lomeným obloukem dělá, podle mého názoru, z loga podobu obráceného erbu. Erby nejsou špatná volba, ale s logem hradu bych ho v současné době vůbec nespojovala. Působí pak více nesoučasně a nejsou vůbec hravé či zábavné. Lomený oblouk samozřejmě spojuje hrad se vstupní bránou do předhradí i do věže. Jediný bod v logu, se kterým nemám velký problém, je písmo. Svou dynamikou nenarušuje vzhled loga, spíš ho podporuje.

Vizuální identita Vodního hradu Švihov není vůbec řešena. Logo je používáno svévolně v pozitivní a negativní variantě. Nachází se povětšinou pouze na fotografiích<sup>3</sup> či ve vstupu v krátkém videu. Ve velké míře se současné logo

---

1 Příloha 1  
2 Příloha 2  
3 Příloha 3

používá na sociálních sítích. Merchandise, který Vodní hrad Švihov využívá, přebírá od jiných institucí jako je například Národní památkový ústav<sup>4</sup> nebo festival Hrady.cz<sup>5</sup>. Proto se barevnost, písmo a celkový vzhled všech materiálů velmi liší a v tom vidím velký problém. Práce s fotografií, informačními cedulemi a plakáty na akce nemají vůbec žádnou spojitost.

## 4.2 Proces přípravy

Po důkladném prozkoumání informací ohledně hradu jsem se vydala na jeho návštěvu. Bohužel, hrad své prohlídky otevírá až začátkem dubna. Avšak nádvoří a okolí hradu jsou volně přístupné po celý rok. Sice hrad velmi dobře znám, i přesto jsem si udělala procházku kolem.

Následným bodem byla rešerše na podobné téma jako je vizuální styl hradu. Rešerše<sup>6</sup> jsem brala spíše ze zahraničních zdrojů, v českém kontextu jsem málokdy narazila na povedený funkční vzhled. Další inspirací mi bylo řešení vizuálních stylů měst. Toto téma se v poslední době velmi rozmohlo a každé druhé větší město má dnes již vyřešený svůj vizuální styl, minimálně logo.

Dále jsem si vymezila zjištěná specifika a diagnostikovala problémy. Bylo důležité si určit, jakými způsoby hrad komunikuje, jaké tiskové a propagační předměty bude potřeba vytvořit. Díky tomu bude hrad lépe pracovat s návštěvníky.

## 4.3 Proces tvorby

Svou následnou cestu jsem započala prvními návrhy loga. Při návrzích loga jsem si ujasnila základní myšlenky. Určila jsem si podstatné body loga – voda, hrad, Popelka. Protože se Švihov nejmenuje Popelčin hrad a bohužel ani mnoho lidí neví, že se tam Popelka natáčela, tuto myšlenku jsem zhodnotila jako nežádoucí v logu. Scény z filmu Tři oříšky pro Popelku od režiséra Václava Vorlíčka většina diváků ani nepostřehla, že se točily právě na hradě Švihov. A ani po vysvětlení, o které scény se jedná, není možné říci, že si je všichni vybaví. I přestože se správci hradu snaží o to, aby alespoň návštěvníci hradu měli v podvědomí scény točené na hradě, si nemyslím, že máme spojenou Popelku s hradem Švihov. Proto jsem toto téma úplně vyloučila

---

4 Příloha 4  
5 Příloha 5  
6 Příloha 6

ve spojitosti s logem. Avšak nevyřadila jsem ho úplně ze své práce, ponechala jsem si jej pro práci na vizuálním stylu. Téma Popelky jsem následně využila na plakátech, bannerech a na dalších propagačních předmětech.

Zůstaly dva podstatné body loga, tedy voda a hrad – vodní hrad. V tom tkví jeho jedinečnost, protože v České republice není moc vodních hradů. Většina hradů byla vystavěna na nejvyšším kopci v okolí a to samozřejmě ze strategického hlediska. Vodní hrad Švihov měl výhodu nedaleké řeky Úhlavy, kterou využíval na svou obranu v případě napadení.

Při návrzích loga<sup>7</sup> jsem volila jak cestu pomocí piktogramu tak i typografie. Silueta hradu vzešla ve výsledku jako opravdu nevhodná. Z hradu se stala věž a vlnách. Jako vhodnější variantu jsem nakonec volila typografickou verzi loga, která plnila účel bodu hrad. Protože název Švihov vlastně nejlépe určuje, o jaký hrad se jedná. Propojení s vodou jsem volila buď pomocí vlnek nebo čar. Vlnky logu dávaly dynamiku, ale bohužel působily jako rozbouřené moře. Úhlava, které protéká kolem Švihova, je velmi klidnou řekou. Za jediné náznaky vln lze považovat meandry řeky, které se v okolí nachází. Rovné horizontální linie, které působí jako odraz vody, se staly finálním prvkem loga. Použití těchto horizontálních linií navazovalo na základ vizuálního stylu. Cestu návrhů vizuálního stylu jsem začala logem. Nyní jsem pokračovala volbou vhodných barev, typografie a použití základního motivu linií, které vycházejí ze samotného loga.

## 5 Popis díla, technologická specifika

Vizuální identita není jenom samotné logo. Identitu udává písmo, barevnost, samotná prezentace, a to nejen tištěná, ale i verbální. Můžeme sem zařadit i chování personálu, vystupování na veřejnost a další. Já jsem řešila pouze základní vizuální identitu a to logo, písmo, barevnost, tiskové materiály a tiskovou prezentaci. U malého subjektu, jako je Vodní hrad Švihov, je tento základ zcela dostačující, podle mého názoru.

### 5.1 Logo

Finální logo<sup>8</sup> Vodního hradu Švihov vychází z předchozích návrhů. Typografická cesta je jednoduchá na rozpoznání a dobře čitelná. Ve spojení s výrazným vizuálním stylem je i snadno zapamatovatelná. Podoba loga je vytvořena z nápisu Švihov, háček nad literou Š je záměrně upraven. Z háčku jsem vytvořila trojúhelník s tupou špičkou. Pokud zapojíme fantazii, lze si jej spojit s malou loďkou. Tyto malé loďky plují kolem hradu, lze si je i vypůjčit nebo na nich můžeme spatřit rybáře, kteří loví ryby v klidných hladinách v okolí hradu. Kompozici doplňují rovné horizontální linie ve spodní části loga. Vodní hladina kolem hradu je zastoupena právě těmito liniemi. V logu působí jako hladina, která v sobě odráží podobu hradu. Proto je název Švihov rozdělen na dvě části. Jedna představuje monumentální hrad, který se tyčí vzhůru, druhá část odkazuje na odraz ve vodě nebo části pod vodní hladinou.

### 5.2 Písmo

Pro vizuální identitu není až tak důležité samotné logo, jako písmo a barevnost, které propojují veškeré materiály a nesou většinu informací. Základem u typografického loga je výběr vhodného fontu. Písmo by mělo nést důležitost informace, držet tradici a nepodtrhávat význam instituce. K historickému objektu, jako je hrad, by mohlo zprvu vyplývat jako vhodné gotizující písmo švabach nebo obdobná varianta. Ale překvapivě s historickým objektem velmi dobře funguje novodobé písmo. Výběr byl zdlouhavý, zkoušela jsem varianty serifových či bezserifových písem a jejich kombinace. Nakonec jsem zvolila bezserifové fonty, které se svým výrazem hodily k liniím loga. Vybrala jsem font Bebas Neu, který je důstojný, velmi dobře čitelný a zároveň

---

8 Příloha 8

variabilní. Volba vhodného a funkčního písma za sebe odvede skvělou práci a proto je zapotřebí věnovat čas a úsilí při jeho výběru a použití. Písmo Bebas Neu bylo navrženo typografem Ryoichi Tsunekawa. Jedná se o bezserifovou rodinu písma, která zůstává věrná stylu a eleganci písma Bebas se svými známými čistými liniemi, elegantními tvary, směsí technické přímosti a jednoduché vřelosti. Základní písmo je možné použít pro texty dokumentů, nadpisy, ale i popisky a legendy, protože je velmi dobře čitelné i v malých velikostech. Jako doplňkové písmo pro využití v běžných textových editorech jsem volila písmo Times New Roman. Toto písmo jsem vybrala pro jeho snadnou dostupnost. Zvolené patkové písmo má výrazně odlišnou kresbu než Bebas Neue. Při volbě doplňkových písem je vhodnější se odlišit a nehledat fonty podobné základnímu písmu. Pro užití jsou nevhodná písma zdobná, psané scripty, egyptienky, písma secesní či písma se sníženou čitelností.

### **5.3 Barevnost**

V průběhu, kdy jsem koordinovala finální vzhled loga, jsem začala pracovat na vizuální identitě. Podstatnou část vizuální identity tvoří barevnost, která musí být výrazná, aby se odlišila od jiných vizuálních stylů hradů či měst. Barevnost základního loga je černá a šedá. Základní barevnost vizuálního stylu jsem proto volila více výraznou a to kombinaci modré a žluté. Tyto dvě barvy jsou samy o sobě kontrastní. V kombinaci s bílou, černou a šedou tvoří skvělou podporu loga. Modrá barva není ta krásně jasná modrá, kterou by si každý představil pro vodní hladinu. Avšak hladina řeky Úhlavy je klidná až stojatá, především kolem hradu. Tato voda je typická svou modrozeleňou barvou. Nevolila jsem jasné barvy, spíše jsem šla cestou pestré škály. Důvodem mi byla podpora historie. Volbou těchto barev neničím historický podtext hradu, ale i přesto si myslím, že jsou barvy dost výrazné na to, aby mohly fungovat ve vizuálním stylu jako základní barvy.

### **5.4 Vizuální identita**

Při celém nastavování identity jsem začala s určením podpůrného prvku. Z loga vycházející linie podporují rovnost a určují horizont. Linie jsou použity vždy čtyři pod sebou. Číslo čtyři je podle mého názoru zcela vhodné. Tři linie budou vždy působit jako značka Adidas, která je využívá pro svou komunikaci a prezentaci a také na svých světoznámých produktech. Dvě linie jsou

---



málo a nepůsobí jako vodní hladina, spíš jako podtržení. Na základě všech prvků vizuální identity jsem navrhla plakáty, základní tiskoviny<sup>9</sup> a další merchandise<sup>10</sup>. Vizuální identita tedy kombinuje základní písmo, barevnost a podříznutý prvek a samozřejmě logo.

## 5.5 Tiskoviny na akci

Vytvořila jsem sérii plakátů, které ukazují, jak se s vizuálním stylem pracuje v podobných tiskovinách. Tento styl jsem představila i na podélných bannerech. Pro bližší představu jsem navrhla podobu tiskovin na akci Hudební léto<sup>11</sup>. Pro tuto akci jsem navrhla vizuální styl plakátů, billboardů, bannerů, pozvánek a programu. Základem vzhledu je žlutá barva v pozadí a čtyři velké široké černé pruhy a název akce. Oboje vychází z mnou nastaveným vizuálním stylem pro komunikaci hradu. Velký nápis Hudební léto upoutává pozornost, o jakou akci se jedná. To je základem při návrhu plakátů či billboardů. Toto spojení jsem pak opakovala na všech dalších materiálech. V horní části jsem umístila nově navržené logo. Práci s logem je možné vidět i na dalších příkladech plakátů. Do stejné výšky jako logo, ale do opačného rohu, jsem zasadila datum a místo. V případě programu je dodržen stejný styl, ale celá kompozice je přeformátovaná a doplněná o text programu akce.

## 5.6 Základní tiskoviny

Jako základní tiskoviny jsem navrhla vizitky, dopisní papír, vstupenky a obálku. Další součástí je návrh mapy areálu<sup>12</sup>, který je umístěna u vchodu do hradu. Mapa je navržena na žlutém pozadí a hravě v čistě informativním stylu představuje součásti hradu. Mapa stezky<sup>13</sup> v okolí Švihova využívá podobného stylu, ale je doplněna o jednoduché piktogramy, které dětem pomáhají se snáze orientovat v okolí. Další navrženou tiskovinou je trifold<sup>14</sup> o hradu a jeho historii a prohlídkové okruhy. Zde pracuji podobně jako a manuálem a mapami. Zvolila jsem formát přeložené A4 na tři části. Tento formát je vhodný na nošení v ruce a je dostatečně velký pro dobrou čitelnost textů.

## 5.7 Logomanuál

Logomanuál<sup>15</sup> je základní příručkou, která určuje a ukazuje, jak se s vizuálním stylem pracuje. Seznamuje s tím, jak se pracuje s jednotlivými prvky.

---

9 Příloha 9  
10 Příloha 10  
11 Příloha 11  
12 Příloha 12

13 Příloha 13  
14 Příloha 14  
15 Příloha 15

Pro manuál jsem volila více volnější formu. Nevytvořila jsem klasickou knihu či brožuru, ale plakát, který se dá složit na čtverec o velikost 25 × 25 cm. Manuál je rozdělen na čtyři části a každá část je na dvoustranně plakátu. Rozdělení částí jsem řešila klasicky, aby bylo všem dobře srozumitelné. Oddíly logo, písmo, barevnost a ukázky využití vizuálního stylu jsem doplnila o ukázky prací.

## **5.8 Další prezentace**

Pro další prezentaci<sup>16</sup> jsem se nechtěla držet klasické A nebo B řady formátů, proto jsem zvolila podélný výškový formát. Zde jsem prezentovala další ukázky práce s vizuálním stylem a logem. Celkovou prezentaci jsem zde pojala více dynamicky a barevně oproti manuálu, který má informativní funkci.

## **5.9 Technologická specifiká**

Všechna moje práce vznikla pomocí grafických programů Adobe Creative Cloud. Při návrzích loga a tiskových materiálů jsem pracovala v programu Adobe Illustrator. Návrhy layoutu, prezentace a manuálu jsem tvořila v programu, který je více vhodný na vícestránkové publikace, a to Adobe InDesign. Vzhledem k mému zadání a tématu jsem volila výstup své diplomové práce pomocí prezentace na podélném výškovém baneru o velikosti 100 × 300 cm. Dále jsem vytvořila manuál loga, který je zpracovaný jako plakát na formát 100 × 50 cm. Při tvorbě všech tiskových materiálů jsem pracovala v barevném prostoru CMYK, který je určený pro tisk. Pro tisk jsem využila možnosti digitálního tisku z nekonečné role. Díky tomu jsem třímetrový banner nemusela nijak slepovat. Tisk manuálu je též realizován z role, ale s využitím oboustranného tisku. Tato možnost nebývá základem v tiskárnách, ale i tento problém se mi zdárně podařil vyřešit. Díky tomu manuál vypadá dobře z obou stran i po složení. Fyzicky dodanou prezentaci jsem doplnila o další tiskoviny (vizitka, dopisní papír, vstupenky) a merchandise. Při tisku jsem využila takového papíru, který velmi dobře funguje s myšlenkou propojení historického hradu a současného vizuálního stylu.

## **6 Přínos práce pro daný obor**

Přínos své práce vidím ve skutečnosti, že se jedná o skutečný historický subjekt, který má nevhodně zpracované logo a zcela vypuštěnou práci s vizuálním stylem. Myslím si, že obecně hrady nemají možnost a někdy ani prostředky na to, aby měly současný vizuální styl i s funkčním logem. Bývají ovlivněny institutem, který je spravuje. Mým cílem bylo vytvořit funkční vizuální styl i s logem. Přínos vidím i v inspiraci pro další subjekty v tomto odvětví. Doufám, že se o loga dalších hradů a zámků začne někdo zajímat a dávat více do podvědomí možnosti jejich redesignů. Je to další milník po zpracování vizuálních stylů měst v České republice.

## **7 Prameny**

### **7.1 Knižní a periodická literatura**

PECINA, Martin. Knihy a typografie. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-040-0.

AMBROSE, G., HARRIS, P., Layout Velky průvodce grafickou úpravou. Praha: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251- 2165-8.

KAFKA, Ondřej a Michal KOTYZA. Logo & Corporate Identity. 3. Praha: Grafické studio Kafka design, 2014. ISBN 9788026067719.

ŠTORM, František. Eseje o typografii. Praha: Revolver revue, 2008. ISBN 978-80-87037-15-7.

BERAN, Vladimír. Typografický Manuál. Kafka Design, 2011. ISBN 978-80-260-7606-3.

### **7.2 Internetové zdroje**

Národní památkový ústav [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: [www.npu.cz](http://www.npu.cz)

UNIVERZITA PARDUBICE [online]. Pardubice, 2022 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.upce.cz/deska/dokumenty>

Adobe Fonts: Bebas Neue [online]. [cit. 2022-04-17]. Dostupné z: <https://fonts.adobe.com/fonts/bebas-neue>

## 8 Resumé

I choose the topic of this master thesis Visual identity of an existing entity (functional graphics manual mockup). The subject is Water castle Švihov. The reasons of the decisions was my intention in history, good knowledge about castle and surroundings.

The current logotype consists of silhouette of a castle on stormy waves, all is covered with Gothic arch. I create typographics logotype because of good readability and easy to recognize. The logotype consists of the name of castle – Švihov. The wedge over the letter Š is intentionally modified, it correlates with horizontal lines. In the bottom part of logotype there are four horizontal lines which complement the composition. This lines presents water level around the castle. The castle is reflected in the water level. The base of typographics logotype is the choice of suitable font. Font should carry the importance of information and adhere to tradition. So I selected the font Bebas Neu. I chose the combination of blue and yellow as basic colours. This two colours have high contrast and they are suitable for use with a historical castle. The visual identity combines the basic font, color and supporting element and the logotype, of course. I created basic publications, map of castle, trifold about castle, map of path around Švihov and other merchandise. The basic guidelines I created as poster, there I presented principles and examples of working with the overall visual style. And I chose to created presentation of overall concept on the elongated banner.

## 9      **Obrazové přílohy**

### **Seznam**

- Příloha 1 – Vodní hrad Švihov
- Příloha 2 – současné logo
- Příloha 3 – současné použití loga
- Příloha 4 – tiskoviny NPÚ
- Příloha 5 – merchandise Hradý.cz
- Příloha 6 – inspirace a řešerše
- Příloha 7 – návrhy loga
- Příloha 8 – logo
- Příloha 9 – základní tiskoviny
- Příloha 10 – merchandise
- Příloha 11 – akce Hudební léto
- Příloha 12 – mapa areálu
- Příloha 13 – mapa stezky
- Příloha 14 – trifold o hradu
- Příloha 15 – logomanuál
- Příloha 16 – prezentace vizuálního stylu

## Příloha 1

Vodní hrad Švihov

Zdroj: Státní hrad Švihov - Oficiální webová prezentace hradu: fotografie [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.hrad-svihov.cz/cs/fotogalerie>



## Příloha 2

Současné logo

Zdroj: Státní hrad Švihov - Oficiální webová prezentace hradu [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.hrad-svihov.cz>





### Příloha 3

Současné použití loga

Zdroj: Státní hrad Švihov - Oficiální webová prezentace hradu: Hradní půjčovna [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.hrad-svihov.cz/cs/sluzby/pujcovna>



## Příloha 4

Tiskoviny NPÚ

Zdroj: Národní památkový ústav: Hradozámecká noc: Hrady Půty Švihvského na hradě Švihov! [online]. [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: [www.npu.cz](http://www.npu.cz)



HRADO  
ZÁMECKÁ  
**NOC**  
31/8/2019

hrad  
Švihov

HRADY  
PŮTY ŠVIHOVSKÉHO

19.00  
středověké zbraně

19.30  
film o hradu PRÁCHEŇ

20.00  
středověká kuchyně

20.30  
film o hradu ŠVIHOV

21.00  
večerní překvapení



## Příloha 5

Merchandise Hrady.cz

Zdroj: Ticketstream [online]. [cit. 2022-04-11].

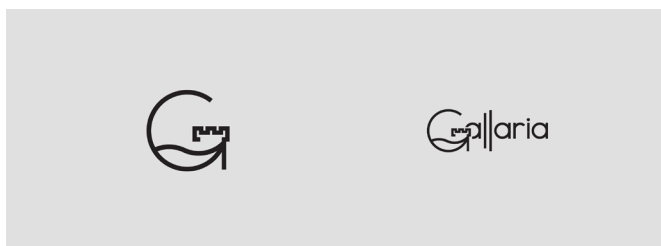
Dostupné z: <https://www.ticketstream.cz/akce>



## Příloha 6

Inspirace a rešerše

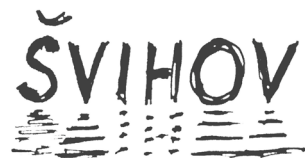
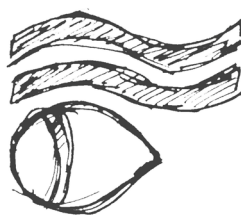
Zdroj: [www.google.com](http://www.google.com)



## Příloha 7

Návrhy loga

Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 8

Logo

Zdroj: vlastní tvorba



ŠVITOV  
ŠVITOV

The logo consists of the word "ŠVITOV" in a bold, sans-serif font. The top letter "Š" has a small triangle above it. Below the word, there are four horizontal lines of varying lengths, creating a stylized underline effect. The entire logo is centered on a black background.

Pozitivní varianta



ŠVITOV  
ŠVITOV

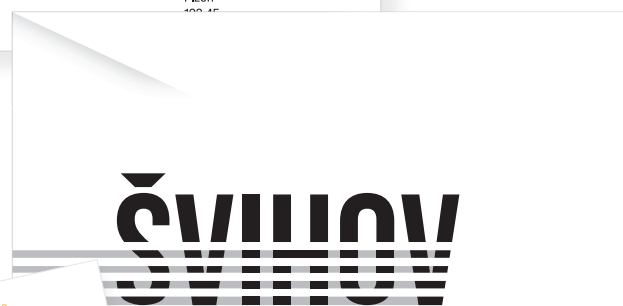
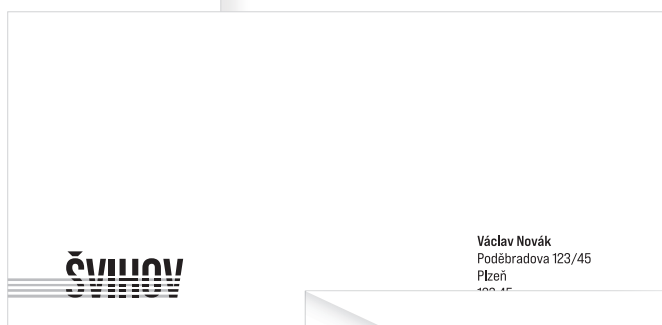
The logo is identical to the one above, but the background is a solid yellow color. The text and lines are white, creating a high-contrast negative effect.

Negativní varianta

## Příloha 9

### Základní tiskoviny

Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 10

Merchandise

Zdroj: vlastní tvorba

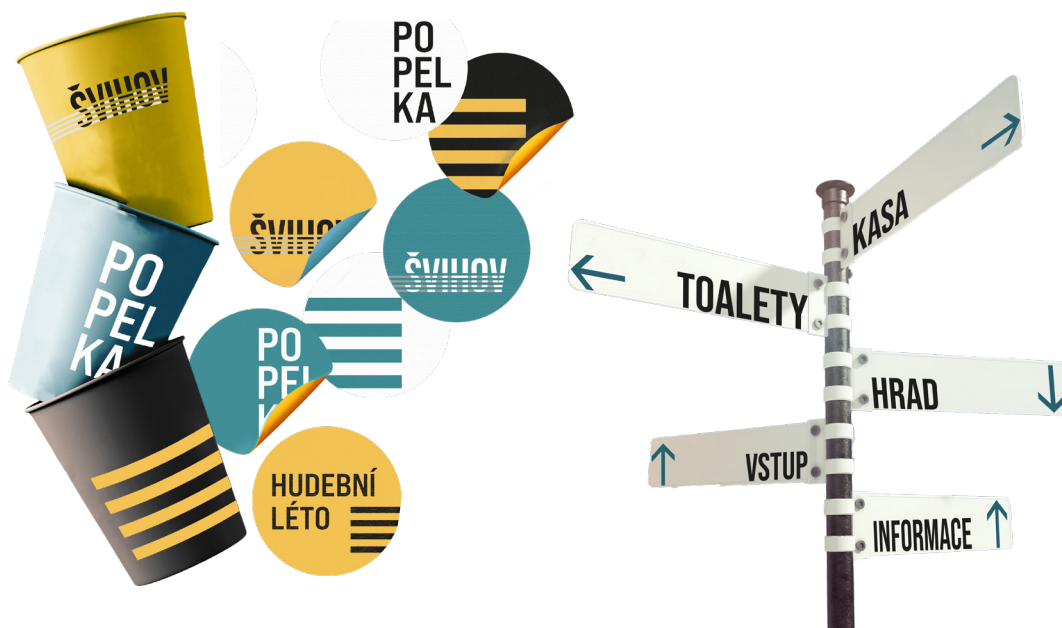




## Příloha 9

Merchandise

Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 11

Festival Hudební léto

Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 11

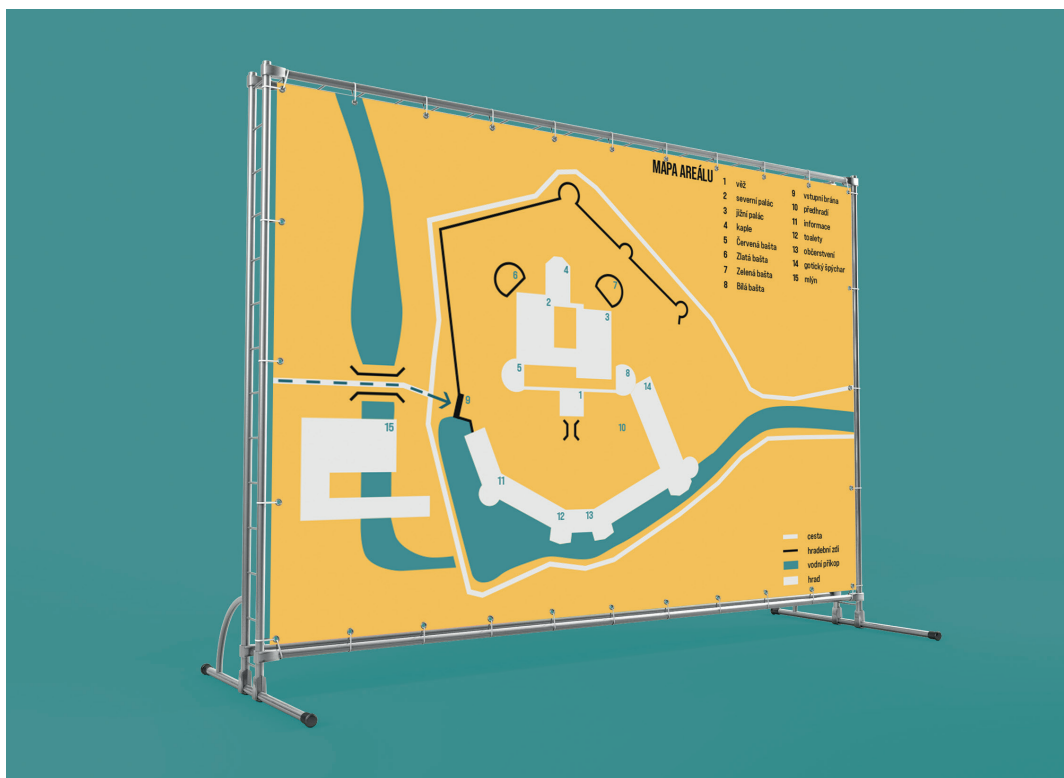
Festival Hudební léto  
Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 12

Mapa areálu

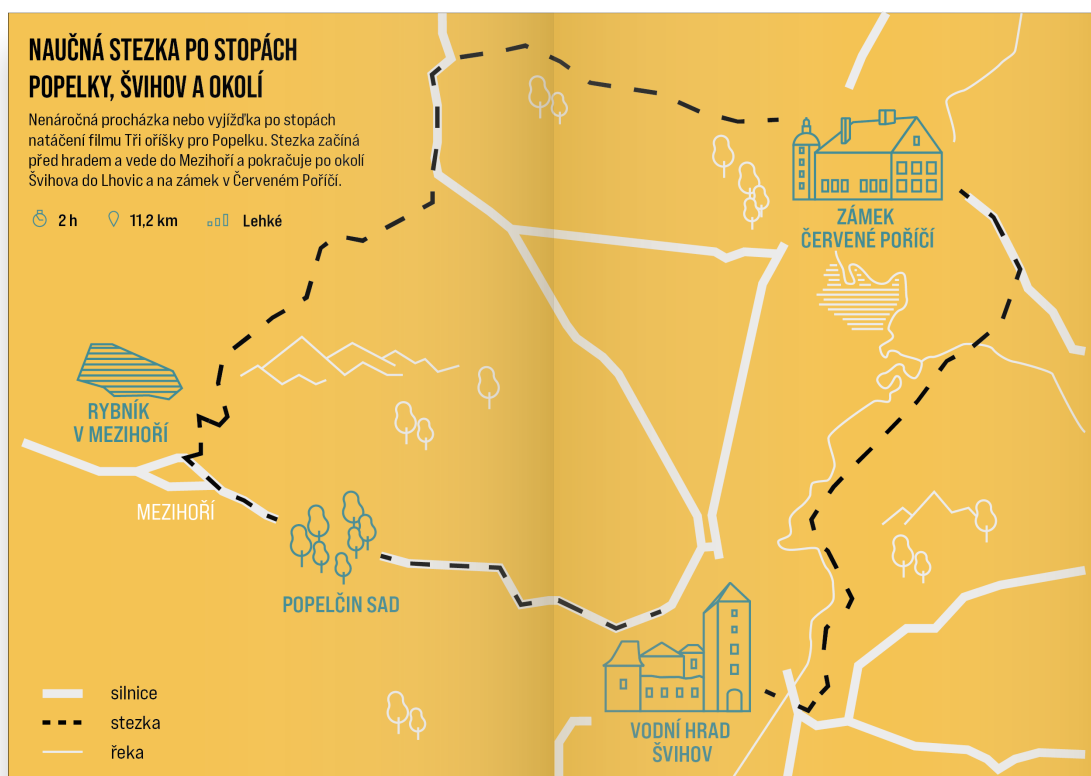
Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 13

Mapa stezky

Zdroj: vlastní tvorba



## Příloha 14

Trifold o hradu a okolí  
Zdroj: vlastní tvorba

### VODNÍ HRAD ŠVIHOV

Jednou z nejmohutnějších fortifikačních staveb v Čechách je vodní hrad Švihov nedaleko Klatov. Po celou turistickou sezónu hrad žije nejen prohlídkami, ale také nesčetnými doprovodnými akcemi.

Přes léto si tu dávají dostaveníčko šermíři, konají se koncerty, výstavy výtvarných děl i divadelní představení. Projekt se zde můžete také na pramici okolo vodního hradního příkopu.

Od krále jako zástavu za plnění jistého finančního obnosu dostal do vlastnictví také Roudnici nad Labem v Severních Čechách nebo knížectví Kozelské ve Slezsku.

### HRAD ŠVIHOV BYL OD PRVOTNÍ MYŠLENKY KOMPONOVÁN JAKO UMĚLÝ OSTROV.

Budovy v centrální dispozici tvořily jádro hradu s paláci, kaplí a schodišovou věží a uzavíraly tak čtverhranné vnitřní nádvoří. Chráněny byly pásem vnitřních hradeb se čtyřmi nárožními baštami a prvním vodním příkopem. Druhý pás hradeb, také s vodním příkopem, obkružoval jádro hradu a zesiloval tak možnosti obrany. Tato druhá stavební fáze byla však dokončena až po Půtově smrti (1504), tedy již na počátku 16. století. Na dostavbě se výrazně podílel i známý pozdně gotický architekt Benedikt Ried (Reit). Oba vodní příkopy byly napájeny vodou z řeky Úhlavy.

Po Půtově smrti zdědili hrad jeho dva synové Václav s Jindřichem. Nepodařilo se jim však panství udržet a museli se postupně svých majetků vzdávat. Hrad Švihov prodal roku 1548 Heraltu Kavkovi z Řičan a ze Štětkné, jehož dva synové se hradu o padesát let později v roce 1598 opět zbavili. Tentokrát byl kupcem Humprecht Černín z Chudonic.

Osudivé období pro hrad nastává v první polovině 17. století, kdy ztrácí své původní funkce. Během Třicetileté války dvakrát odolal útokům švédských vojsk, ale po válce byl vydán císařův rozkaz k jeho srovnání se zemí. Ferdinand III. Habsburský chtěl demoličním dekretem vztahující se na výrazný počet českých hradů eliminovat možnost obsadit pevnosti loupeživými hordami, které byly jedním z důsledků dlouhotrvající války. Švihov tedy v té době, a z vůle krále, přišel o velkou část vnějšího opevnění a o oba vodní příkopy.

### 20. STOLETÍ

Černínům se demolicí hradu podařilo zrušit. Hrad však nadále využívali už jen k hospodářským účelům. Z obou paláců se staly sídky a přestali hospodářským dvorem. Tak byl hrad využíván pod vedením správců až do první poloviny 20. století a jeho údržba se omezovala jen na nejn nutnější práce, až je v roce 1926 v úředních spisech označován jako „zřícenina“. O čtyři roky později si však k hradu našel vztah Eugen Černín, který provedl základní kroky k záchraně gotické památky včetně oprav zastřešení.

Druhou světovou válku hrad přešel jako hospodářství bez větších škod a po válce byl jako součást černínského majetku konfiskován. V roce 1947 převzala správu nad hradem právě vzniklá Národní kulturní komise, která takřka neproděně zahájila rozsáhlou průzkumnou a rekonstrukční činnost, jejíž nejnáročnější část se odehrála již v 50. – 60. letech 20. století. Na obnově se tehdy velkou měrou podílel ing. arch. Břetislav Storm.

### HISTORIE HRADU



Hrad Švihov nechal zbudovat na konci 15. století královský sudí Půta Švihovský, jeden z nejvýznamnějších mužů rodu Rýzmburků. Obratně se pohyboval na dvoře krále Vladislava II. Jagellonského a nabyl nemalého vlivu a majetku. Kromě

## PROHLÍDKOVÉ OKRUHY

- HRAD**  
Život na šlechtickém sídle  
Délka 50 minut
- KUCHYNĚ**  
Zájem šlechtického sídla  
Délka 40 minut
- VĚŽ**  
Od zříceniny k památce  
Délka 40 minut
- POPELKA**  
Za tajemstvím Popelčina střežičku  
Délka 40 minut
- HRAD BEZ BARIÉR**  
Nová forma prohlídky pro návštěvníky s omezením pohybu  
Délka 60 minut
- HRAD PRO RODINY**  
Pro rodiče s malými dětmi  
Délka 60 minut

Vodní hrad Švihov  
Žukova 1, 340 12 Švihov  
M 800 866 430  
E svihov@opuz.cz  
W hrad-svihov.cz

# ŠVIHOV



## ZA TAJEMSTVÍM POPELČINA STŘEŽIČKU

Vystavní prohlídkový okruh věnovaný Popelce a natáčení slavného filmu. Tri ofišky pro Popelku se nachází ve čtyřech podlažích Bílé bašty, do které se dostanete samostatným vchodem přímo z velkého hradního nádvoří. Prohlídka je samostatná, část výstavy je věnována dětem, které mohou vyzkoušet popelku, královský ples i nezapomenutelnou závěrečnou scénu se střežičkem, prstenem...

Ve vystavní expozici najdete vlněná na cestě s kouzelnými ofišky Popelku u potoka, Popelku ve své chaloupce se svou Rozárkou, scénu ze soutěže o nejlepšího střežice, pohled od kuchyně s nešikovnými kuchičkami, pohled do svatyně s množstvím látek na šaty, přebírární hrachu v popelku, královský ples i nezapomenutelnou závěrečnou scénu se střežičkem, prstenem...



## Příloha 16

Prezentace vizuálního stylu

Zdroj: vlastní tvorba





## Příloha 16

Prezentace vizuálního stylu

Zdroj: vlastní tvorba

