

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

**Bakalářská práce**

**VIZUÁLNÍ PREZENTACE NEZISKOVÉ ORGANIZACE**

**Valerie Štecová**

**Plzeň 2023**

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

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Grafický design a ilustrace  
Specializace GI – specializace GD a vizuální komunikace

**Bakalářská práce**

**VIZUÁLNÍ PREZENTACE NEZISKOVÉ ORGANIZACE**

**Valerie Štecová**

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Karel Míšek, Ph.D.  
Katedra designu  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2022/2023

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Valerie ŠTECOVÁ**  
Osobní číslo: **D22B0148P**  
Studijní program: **B0211A310013 Grafický design a ilustrace**  
Specializace: **GI – specializace GD a vizuální komunikace**  
Téma práce: **VIZUÁLNÍ PREZENTACE NEZISKOVÉ ORGANIZACE**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit pro neziskovou organizaci novou vizuální prezentaci.

Způsob realizace: Prezentace logotypu, merkantilu a navazujících podkladů pomocí počítačové grafiky a tiskového výstupu.

Cíle: Zhotovit funkční a estetickou vizuální prezentaci, kterou bude možné aplikovat v souladu s náplní práce organizace a jejími potřebami.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude logotyp, merkantil.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dejin grafického dizajnu*. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu, 2006, ISBN 978-0-470-16873-8

MEGGS, Philip B. a W. PURVIS, Alston. *Meggs' history of graphic design*, 6.th ed. Hoboken: John Wiley, 2016, ISBN 978-1-119-13623-1

BERAN, Vladimír a kolektiv. *Aktualizovaný typografický manuál*, IV. vydání. V Praze: Kafka design, 2005, ISBN 978-80-260-7606-3

A doporučené literatura vedoucím práce v průběhu.

Vedoucí bakalářské práce: **Prof. akad. mal. Karel Míšek, Ph.D.**  
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **12. října 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

V Plzni dne 12. října 2022

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

Plzeň, duben 2023

---

podpis autora

## Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce, panu prof. akad. mal. Karlu Míškovi, za všechny konzultace. Dále bych chtěla poděkovat panu doc. MUDr. Robertu Zajíčkovi a jeho týmu za možnost se na projektu účastnit a za uvedení do této velmi složité problematiky.

## OBSAH

<b>1.</b>	<b>ÚVOD</b>	<b>8</b>
<b>2.</b>	<b>TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY</b>	<b>9</b>
<b>3.</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY</b>	<b>11</b>
<b>4.</b>	<b>PROCES TVORBY</b>	<b>12</b>
	4.1. Logotyp	12
	4.2. Ikona	12
	4.3. Barevnost	13
	4.4. Písmo	13
<b>5.</b>	<b>PRINCIP VIZUÁLNÍHO STYLU</b>	<b>14</b>
	5.1 Autorské 3D ilustrace/podklady	14
<b>6.</b>	<b>POUŽITÍ VIZUÁLNÍHO STYLU</b>	<b>15</b>
	6.1. Logomanuál	15
	6.2. Merkantil	15
	<i>vizitky, hlavičkový papír, obálka, jmenovka</i>	
	6.3. Plakáty a letáky	16
	6.4. Prezentace přednášek	16
<b>7.</b>	<b>ZÁVĚR</b>	<b>17</b>
<b>8.</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>18</b>
	8.1. Knižní a periodická literatura	18
	8.2. Internetové zdroje	18
<b>9.</b>	<b>RESUMÉ</b>	<b>19</b>
<b>10.</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>20</b>

## 1. ÚVOD

Myslím si, že grafický design a všechna další výtvarná umění mají mimo estetický přínos zároveň učit, pomáhat a rozvíjet. Skvělá vizuální identita ovlivňuje působení obsahu na recipienta, seznamuje svoji důležitost k existenci světa a zároveň má potenciál vychovávat vysokou vizuální gramotnost v široké veřejnosti. S potvrzením, kdy vizuální design zachraňuje a pomáhá, přichází Ladislav Sutnar ve svých publikacích s radikální osvětou v oblasti vizuální komunikace a gramotnosti.<sup>1</sup>

Již od počátku jde o objevování, komunikaci a sjednocování a tyto principy se postupem času nezměnily, naopak se aktualizovaly dalšími novými postupy a významy, které jsou ovlivněny novodobou společností. Těchto zásad se držím i v rámci své práce. Objevování a učení se novému je pro mne příležitost se rozvíjet i v oblastech, které by mi mohly být cizí. Díky tomu jsem měla možnost se setkat s velmi zajímavými lidmi, kteří mě provedli světy mně někdy neznámými, ovšem stejně tak úchvatnými a plnými nečekaných věcí. Tuto následnou radost a nadšení mám za cíl přenést a naučit další.

Zároveň ale platí: „Designér nejprve přemýšlí, pak teprv pracuje.”<sup>2</sup> (příklad vlastní) I já jsem se jako první ponořila do učení se zcela novému problému a následně jej vizuálně zpracovala.

---

<sup>1</sup>(6, s. 12)

<sup>2</sup>(5, annotation two: before (b/7), nestránkováno)



## 2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY

Výběr tohoto tématu vychází z mé touhy pomoci designem. Zaměřila jsem se na neziskové organizace a případně organizace jako takové, kterým by nový kabát ve formě nové vizuální identity mohl pomoci rozšířit svůj dosah. Nabízela se zprvu analýza současného stavu, současné značky a její nefunkčnosti a na danou analýzu následně navázat s podloženými podklady pro novou funkční identitu. Bohužel se mi nepodařilo žádnou neziskovou organizaci přesvědčit, aby se k takovému kroku odhodlala.

Díky tomuto hledání jsem se ale dostala k jiné organizaci a navázala kontakt s doc. MUDr. Robertem Zajíčkem, Ph.D. a dozvěděla se o zcela novém projektu Rehabilitace mozku (Brain lightning) popáleninové kliniky FNKV a 3. LF. Jedná se o vědecký a klinický projekt univerzitního mezioborového týmu, který se zabývá kriticky popálenými pacienty a pacienty vyžadujícími intenzivní péči. Právě mozek zde hraje velmi důležitou roli v hojení, v rámci intenzivní péče dochází k jeho rehabilitaci a zároveň i zapojení do tohoto procesu. Hlavním cílem je zlepšit pacientům kvalitu jejich života a navrátit je do stavu před kritickou událostí. Jejich sloganem se stalo: „Zapal mozek. Znovu do života. Z chaosu klid.“ Využívají nejmodernějších technologií a postupů, kde se mimo jiné jedná hlavně o stimulaci mozku, aby se předešlo k dalšímu poškození a ztrátě jeho funkcí. Zakládá se zde na individuálním přístupu k pacientovi, kterému je v nemocničním prostředí navozen režim dne a noci, mozek je stimulován například pouštěním známé hudby, simulací přirozeného prostředí domova a při nepříjemných lékařských úkonech je využívána technologie VR.<sup>3</sup> Projekt tedy vyjadřuje velmi pozitivní pohled na uzdravení člověka v kritickém stavu, na jedinečnost cíleného zapojení mozku do procesu hojení a velmi lidský a individuální přístup v moderních a ojedinělých postupech. Jedná se o budoucnost léčení, kdy je stroj součástí a partner.

---

<sup>3</sup>(VRBURNS.EU [online]. Copyright © 2023 [cit. 22.04.2023]. Dostupné z: <<https://vrburns.eu>>)

Zaujala mne zde možnost pracovat na zcela novém projektu, jehož koncept pro vizuální komunikaci nebyl ještě zpracován. V rámci zadání jsem tedy zpracovala vizuální prezentaci organizace, jejíž hlavním cílem bylo komunikovat na veřejnost přes její zcela nový projekt. Vizuální styl musel být schopen reagovat na potřeby odborníků v týmu a zároveň komunikovat jasnou myšlenku o projektu k široké veřejnosti. Projekt byl konzultován s odborníky z této organizace.

### 3. PROCES PŘÍPRAVY

Mé první kroky vedly k rešerši stejných či podobných témat. O existenci stejného projektu jsem nedohledala žádné zmínky, zaměřila jsem se tak na podobné projekty, které se též zabývají otázkou mozku, hojení nebo obecněji oboru lékařství a vědy. Pokládala jsem si otázky, jakým způsobem je řešena u těchto projektů vizuální identita a jak komunikují na veřejnost.

Vycházím z několika tuzemských či zahraničních projektů, které pracují s názvem, tématikou mozku a jeho zobrazením buďto v konkrétním znaku nebo obrazovým znázorněním jeho funkcí.<sup>4</sup> Pro tento projekt je důležité, aby se na něj nepohlíželo jako na standardní komerční značku, která prodává zboží, či službu a tudíž potřebuje čistě jen estetické logo. Jelikož samotný název Rehabilitace mozkiem je zároveň i logem projektu, nebylo možné k němu přistupovat prvoplánově – vymyslet líbivý symbol a připsat textovou část. Bylo nutné ponechat celý název a zároveň najít určitou ikonu pro použití na místech, kde by základní varianta nebyla možná. Dále bylo nutné myslet na dvojjazyčnost celého projektu, jelikož se jedná o spolupráci se zahraničními odborníky. Značka tedy musela vyjadřovat stejnou myšlenku v obou jazycích, fungovat jak společně, tak oddělené a zároveň být spojena jednou ikonou.

S další přípravou souvisely další materiály, které organizace potřebuje pro komunikaci svých plánů a cílů k veřejnosti. V prvním plánu bylo nutné zůstat na půdě fakultní nemocnice, kde by design měl zapadnout a být ve vzájemném soužití s prostředím. To znamenalo vytvořit dostatečně jednoduchou značku, která ponese název projektu a bude dostatečně variabilní, aby byla součástí zasetého systému vizuální komunikace nemocnice. Následně se tento projekt mohl rozvinout i mimo nemocnici v různých podobách, avšak stále odkazovat na hlavní organizaci, pod kterou se zrodil. V tu chvíli bylo možné do vizuální podoby přinést nový prvek, v tomto případě autorské 3D podklady a tím ozvláštnit a přiblížit veřejnosti toto téma.

---

<sup>4</sup>(příloha č. 1: „Rešerše vizuálních prezentací organizací/projektů“)

## 4. PROCES TVORBY

### 4.1 Logotyp

Mezi všemi variantami, které v průběhu vznikaly, jsem se držela stejných témat – spojení, komunikace a mozkových vln. Ve výběru tedy byly jak logotypy, které znázorňovaly doslovné spojení neuronů, samotné měnící se neurony, tak mozkové vlny nebo abstraktnější organické tvary. V užším výběru jsem se rozhodovala mezi dvěma logotypy, právě u nevybraného byl velký problém, jakým způsobem působil na diváka ve své statické podobě. Bez možnosti shlédnout animaci, která vyprávěla příběh o zlomení jednotlivých znaků a jejich opětovnému narovnání, se logotyp jevil velmi negativním dojmem, kdy propadlé a deformované znaky nenasvědčovaly žádnému uzdravení.

Vybraný logotyp znázorňuje stylizovanou mozkovou vlnu nebo výběžek mozkové kůry.<sup>5</sup> Jedná se o promyšlený zásah do písma, kdy má tento detail v sobě určité překvapení a dynamiku, kterou není třeba dále zvýrazňovat a duplikovat do dalších znaků. Zároveň je možné tento detail aplikovat do obou jazykových verzí logotypu díky podobné konstrukci znaků, tím je zaručena i podobnost obou značek. V dalších možných variantách jsem se dostala i do chvíle, kdy jsem první znaky začala dále upravovat<sup>6</sup>, avšak tyto úpravy nepřinesly do logotypu nic nového a tudíž jsem se vrátila k první, posléze i finální podobě.

### 4.2 Ikona

Zároveň s podobou logotypu jsem řešila i podobu ikony, která by mohla nahradit dlouhý název na místech, kde by nebyl možný. Zde jsem řešila propojení mezi názvem a určitým jednoduchým, stylizovaným symbolem, který musel fungovat v obou jazycích. Z vybraného logotypu ikona vyplynula zcela přirozeně.

---

<sup>5</sup>(příloha č. 2: „Rešerše mozkových vln, mozkové kůry“)

<sup>6</sup>(příloha č. 3: „Skici a varianty logotypu“)

Jelikož se detail objevuje ve velmi podobně konstruovaných znacích, bylo možné vytvořit hybrid mezi prvními znaky a vytvořit tak plnohodnotnou ikonu, kterou lze použít v kterémkoli jazyce. Ikona cílí na stimulaci mozku díky negativnímu a pozitivnímu čtení symbolu. Divák si tuto ikonu jednoduše spojí s kterýmkoliv logotypem, který s jejím použitím uvidí.

### **4.3 Barevnost**

Barevnost spojená přímo s logotypem je omezena na velmi minimální výběr. Logotyp je možné užít v černém nebo inverzním bílém provedení na základě použití na barevném podkladu. Černá a bílá má symbolizovat přechod ze špatného stavu do zdravého, z nečinnosti do činnosti, ze tmy do světla. S touto barevností a zároveň i symbolikou následně pracuji i v dalších materiálech.

### **4.4 Písmo**

Písmo použité v logotypu pochází od písmolijny Displaay s názvem Robert, vytvořené v roce 2017.<sup>7</sup> Jedná se o bezserifové písmo, svým vyzněním velmi neutrální, avšak ve svých tvarech velmi ojedinělé a příjemné. Jednotlivé znaky působí sebevědomě, ale v celkovém pojetí spolu velmi harmonicky komunikují. Toto písmo je následně použito i jako doplňkové písmo pro merkantil a pro další potřeby organizace. Jelikož disponuje velmi rozvinutou rodinou řezů, sazba textů v rámci vizitek, dopisních papírů a plakátů vypadá sjednoceně a čistě. Písmo je následně použito i v prezentacích, které organizace využívá při přednáškách pro odborníky i laickou veřejnost.

---

<sup>7</sup>(příloha č. 5: „Vybrané písmo – web písmolijny“)

## 5. PRINCIP VIZUÁLNÍHO STYLU

### 5.1 Autorské 3D ilustrace/podklady

V projektu bylo nasnadě zobrazít určitým způsobem mozek, buďto jeho konkrétní podobu nebo funkce. Nejdříve jsem pracovala s ručními kresbami, které pracovaly na principu náhody, opakování a tvorby patternů, avšak nepřinášely zcela uspokojivé výsledky. Jelikož si projekt zakládá na moderních přístrojích a použití VR, přesunula jsem svoji pozornost na generativní umění a umělou inteligenci. Zde jsem jako první zkoušela najít směr, kterým bych se mohla vydat. Právě umělá inteligence mi v tomto velmi pomohla, jelikož její abstraktní vizualizace mě navedly na cestu 3D s pomocí generativního umění.<sup>8</sup>

Znázornění mozku nebo typické zobrazení spojení neuronů pomocí 3D je možné vidět celkem běžně ve všech možných médiích. Tuto skutečnost spíše vnímám jako pozitivum, jelikož je zde prostor pro nový abstraktní podklad a znázornění, které si veřejnost může spojit s mozkem a hlavně jeho funkcemi. Tvar mozku jsem v rámci plakátů nechala, ale je možné pracovat i s výřezy nebo klonováním.

Mým hlavním cílem bylo znázornit, stejně jako v logotypu, spojení, komunikaci a přenos informací. Mozek funguje jako síť, kdy se určitá část rozsvítí po přijatém podnětu a tuto informaci přenesení dál. Při hospitalizaci dochází nejdříve k přehlcení informacemi a uvedení mozku do chaosu (bez nastolení řádného režimu), následně po uklidnění však nedostane dostatečnou stimulaci, a tak dochází k jeho zakrnění a tyto sítě se oslabují až zcela vymizí. V rámci rehabilitace se sítě posilují a tzv. rozsvěčují, aby se pacient dostal do klidového uzdravujícího stavu. Ve vizualizaci lze spatřit spletenec sítí, které jsou v určitých částech rozsvícené. S podkladem kombinuji navrhnutý pattern, který symbolizuje již zmíněný klid. Snažila jsem se vytvořit vizualizaci tohoto chaosu rozsvícení a následného uklidnění, kdy ve statické podobě funguje na plakátech, letácích nebo v prezentaci.

---

<sup>8</sup>(příloha č. 7: „Generativní umění – inspirační zdroje“)

## 6. POUŽITÍ VIZUÁLNÍHO STYLU

### 6.1 Logomanuál

Práce a použití celého logotypu je shrnuta v logomanuálu. Pojednává nejdříve o projektu jako takovém, jeho cílech a zásadách. Následně je možné vidět logotyp s vysvětlením jeho významu. Postupně se logomanuál zaměřuje na správné použití logotypu v jeho základních barevnostech, na barevných podkladech nebo naopak v zakázaných variantách. Dále jsou popsány jednotlivé náležitosti k písmu, merkantilu, v online či veřejném použití. Logomanuál byl tvořen jako jednoduchá a přímá příručka pro použití logotypu. Obsahuje jasná ustanovení, zákazy a možné varianty.<sup>9</sup>

### 6.2 Merkantil

**Vizitky:** Vizitky jsou řešené oboustranně – každá strana náleží jinému jazyku – dojde tak ke snížení nákladu za tisk, zároveň odpadá nutnost s sebou nosit dvě různé vizitky. Jsou koncipovány pro navazování kontaktů a nových příležitostí v rámci odborné vědecké sféry, proto je na konkrétní osobu uveden kontakt a zároveň je uvedena i fakultní nemocnice. Kontrast mezi černou a bílou stranou symbolizuje rozsvícení a zhasnutí, změnu stavu – témata, která provází celý projekt.

**Hlavičkový papír a obálka:** V rámci hlavičkového papíru a obálky jsem řešila stejné kritérium jako u vizitky, kdy projekt nemůže vystupovat zcela sám a vždy se musí objevit organizace, pod kterou se zrodil, tudíž se na důležitých tiskovinách objevuje vždy zmínka o fakultní nemocnici. Oba návrhy jsou řešeny velmi jednoduše, kdy jsem se více zaměřila na jejich funkčnost a jasnost.

**Jmenovka:** Vytvořila jsem jednoduché jmenovky, které by bylo možné mít v rámci přednášek a prezentací. Objevuje se zde ozdobný prvek patternu ve formě mozkových vln.

---

<sup>9</sup>(příloha č. 9: „Ukázka z logomanuálu“)

### **6.3 Plakáty a letáky**

Pro prezentaci projektu ve veřejném prostoru jsem zvolila formu plakátů a letáků, které pracují s navrhnutým autorským podkladem.<sup>10</sup> Obě tyto média poukazují na přednášky, které mají přiblížit veřejnosti samotný projekt, přiblížení vědeckých témat a nových výzkumů na poli medicíny. V rámci prezentace jsem zvolila větší formát plakátu na B1 a skládané A4 letáky.

### **6.4 Prezentace přednášek**

Pro projekt jsem v poslední řadě řešila samotnou prezentaci pro přednášky. Vytvořila jsem ukázkou layoutu slidů, které si následně přednášející mohou doplnit svými texty, tématy a fotkami. Držela jsem se barevnosti podkladu a jednoduchosti vizuálního stylu.

---

<sup>10</sup>(příloha č. 11: „Propagační materiály“)



## 7. ZÁVĚR

Tato práce mi potvrdila, že jako designér mám možnost se aktivně zabývat novodobými a důležitými tématy a podílet se na udávání nových impulzů do společnosti a tím ji i pozitivně směřovat a kultivovat.<sup>11</sup> Zároveň pro mě byla velkou příležitostí a přínosem.

---

<sup>11</sup>(1, s. 221)

## 8. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 8.1 Knižní a periodická literatura

1. KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dejin grafického dizajnu*. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu, 2006, ISBN 978-0-470-16873-8
2. MEGGS, Philip B. a W. PURVIS, Alston. *Meggs' history of graphic design*, 6.th ed. Hoboken: John Wiley, 2016, ISBN 978-1-119-13623-1
3. BERAN, Vladimír a kolektiv. *Aktualizovaný typografický manuál*, IV. vydání. V Praze: Kafka design, 2005, ISBN 978-80-260-7606-3
4. BLAŽEK, Filip. *Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin*. 2. vydání. V Praze: UMPRUM, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6
5. CADUFF, Reto. *Ladislav Sutnar: visual design in action*. Zürich: Lars Müller Publishers, 2015. ISBN 978-3-03778-424-2
6. SUTNAR, Ladislav, KNOBLOCH, Iva, ed. *Ladislav Sutnar v textech: (mental vitamins)*. V Praze: KANT, 2010. ISBN 978-80-7437-025-0.

### 8.2 Internetové zdroje

*Fakultní nemocnice Královské Vinohrady* [online]. [cit. 20.04.2023].  
Dostupné z: <<https://www.fnkv.cz/klinika-popaleninove-mediciny-uvod.php>>

*Klinika popáleninové medicíny 3. LF UK a FNKV - 3. lékařská fakulta*. [online].  
Copyright © 2023 3. lékařská fakulta [cit. 20.04.2023]. Dostupné z:  
<<https://www.lf3.cuni.cz/3LF-1007.html>>

*Hledání v publikovaných záznamech. OBD 3.LF* [online]. [cit. 20.04.2023].  
Dostupné z: <[https://obd3.lf3.cuni.cz/cgi/verso.fpl?fname=obd\\_public&public\\_id=&public\\_id=361&\\_autor\\_org\\_podriz=2325](https://obd3.lf3.cuni.cz/cgi/verso.fpl?fname=obd_public&public_id=&public_id=361&_autor_org_podriz=2325)>

*VRBURNS.EU* [online]. Copyright © 2023 [cit. 22.04.2023]. Dostupné z:  
<<https://vrburns.eu>>

*Cold River potlačuje bolest pacientů popáleninového centra Fakultní nemocnice Královské Vinohrady prostřednictvím HTC Vive Pro Eye – FeedIT* [online]. [cit. 24.04.2023]. Dostupné z: <<https://feedit.cz/2022/09/20/cold-river-potlacuje-bolest-pacientu-popaleninoveho-centra-fakultni-nemocnice-kralovske-vinohrady-prostrednictvim-htc-vive-pro-eye/>>

## 9. RESUMÉ

My bachelor's thesis focuses on a visual presentation of an organization, in this case on a new project called Brain lightening of the Clinic of burn medicine of University hospital Královské Vinohrady and 3rd Faculty of Medicine. It is a scientific and clinical project of a university interdisciplinary team that deals with critically burned patients and patients requiring intensive care. The brain plays a very important role in healing and during intensive care is involved in the rehabilitation process. The main goal is to improve the patient's quality of life. They use the most modern technologies and procedures, including mainly brain stimulation to prevent further damage and loss of its function. The approach is based on an individual approach to the patient, with day and night established regime, simulation of a natural home environment and stimulation of the brain with VR technology. The project expresses a very positive view on healing and individual approach in modern and unique procedures. The main theme of the brain a its function is presented in a simple logotype, icon and mercantile.

## 10. SEZNAM PŘÍLOH

### **Příloha č. 1**

Rešerše vizuálních prezentací organizací/projektů

### **Příloha č. 2**

Rešerše mozkových vln, mozkové kůry

### **Příloha č. 3**

Skici a varianty logotypu

### **Příloha č. 4**

Vybraná varinata logotypu a ikony

### **Příloha č. 5**

Vybrané písmo – web písmolijny

### **Příloha č. 6**

Ruční ilustrace

### **Příloha č. 7**

Generativní umění – inspirační zdroje

### **Příloha č. 8**

3D ilustrace

### **Příloha č. 9**

Ukázka z logomanuálu

### **Příloha č. 10**

Užití v tiskovinách

### **Příloha č. 11**

Propagační materiály

## Příloha č. 1

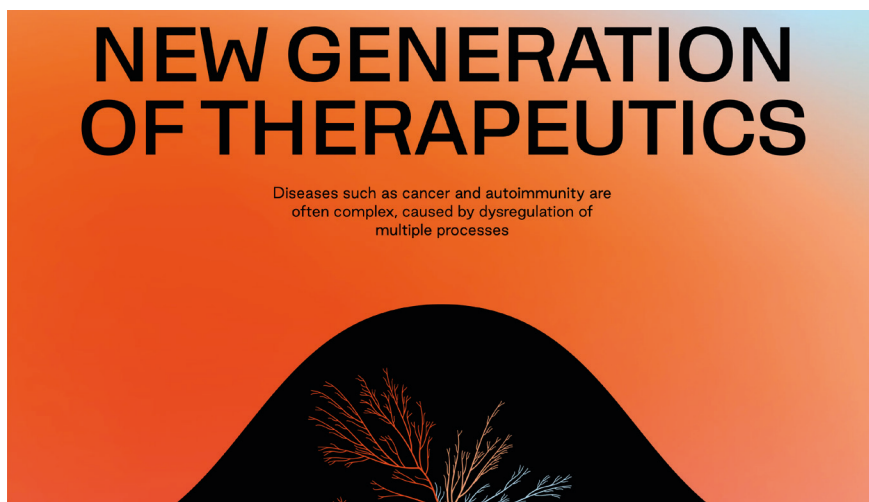
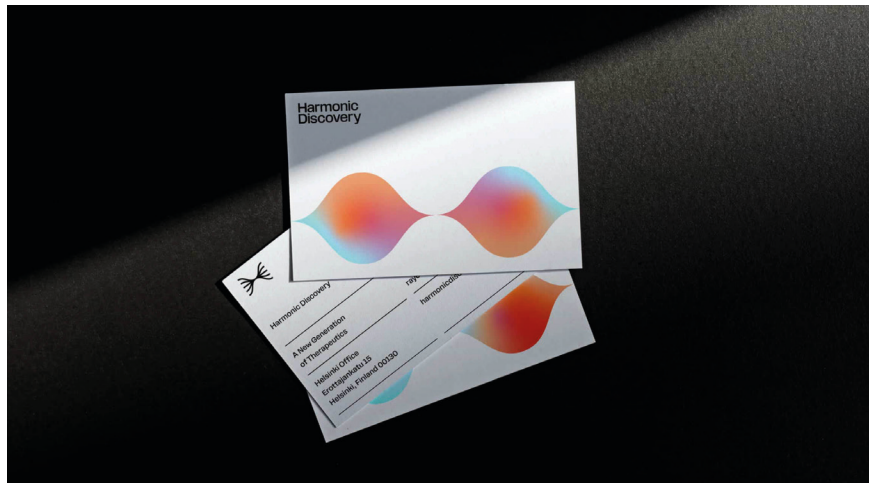
Rešerše vizuálních prezentací organizací/projektů

1



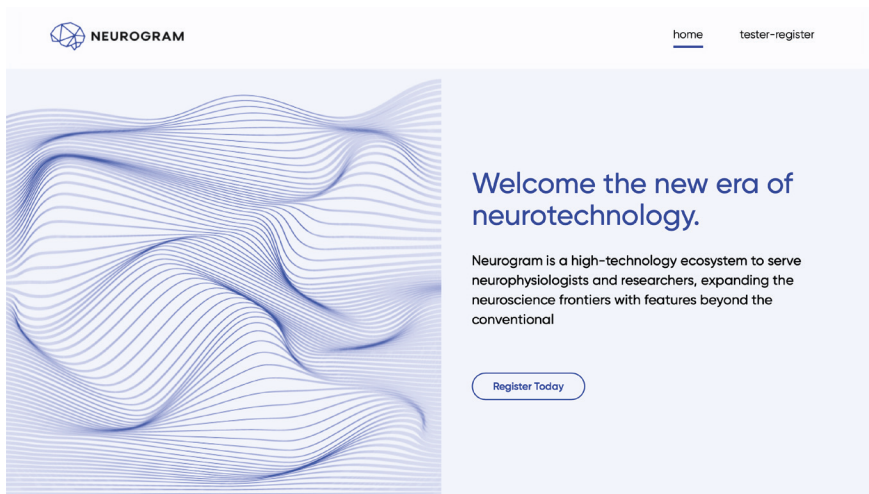
Zdroj: Týden mozku AV ČR. [online]. Copyright © Středisko společných činností AV ČR, v. v. i. Dostupné z: <https://www.tydenmozku.cz/festival/>

2



Zdroj: Harmonic Discovery [online]. Copyright © 2022 Harmonic Discovery Inc. Dostupné z: <https://www.harmonicdiscovery.com>

3

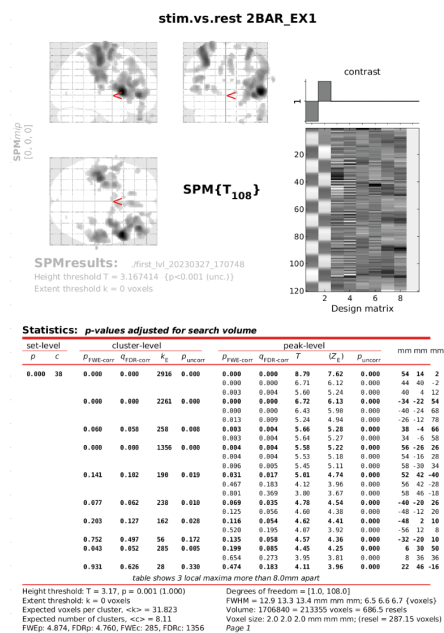
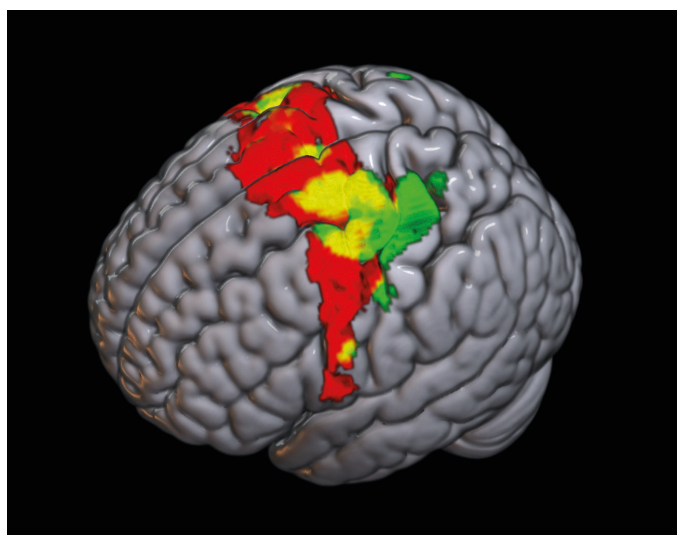
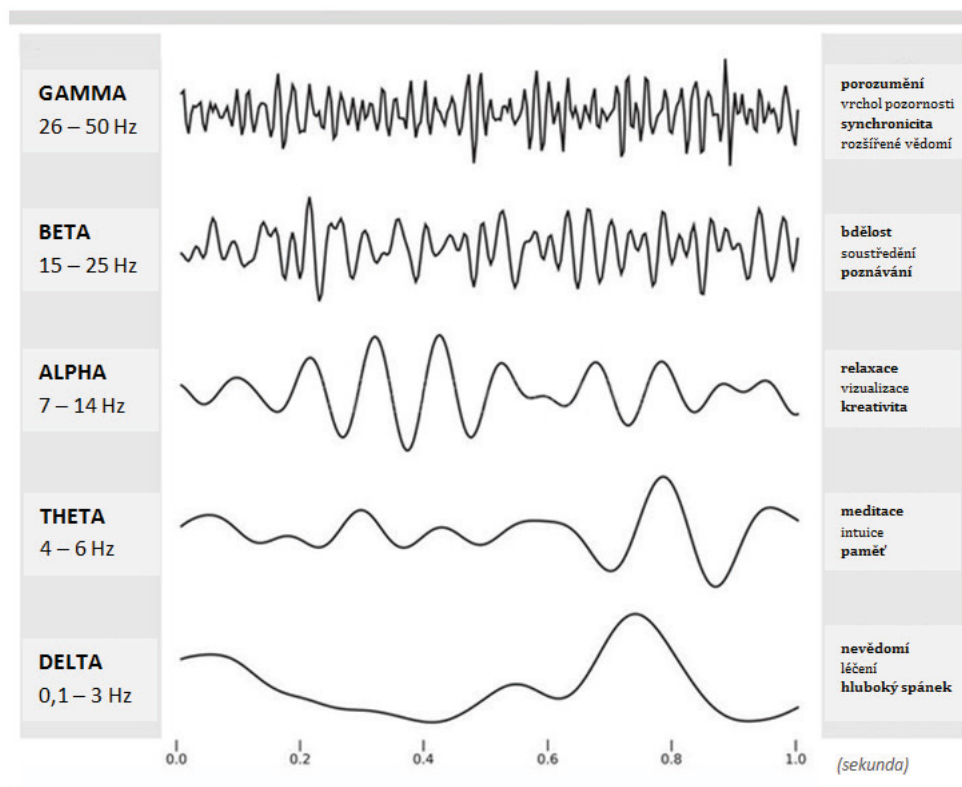


Zdroj: Neurogram | Home [online]. Dostupné z: <https://www.neurogram.com>

## Příloha č. 2

### Rešerše mozkových vln, mozkové kúry

# DIAGRAM LIDSKÝCH MOZKOVÝCH VLN



Zdroj: Dodané materiály od organizace

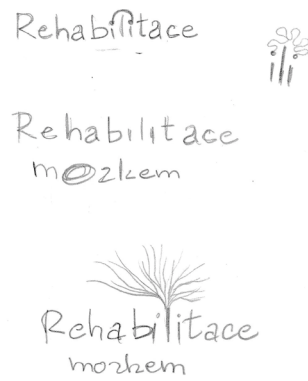
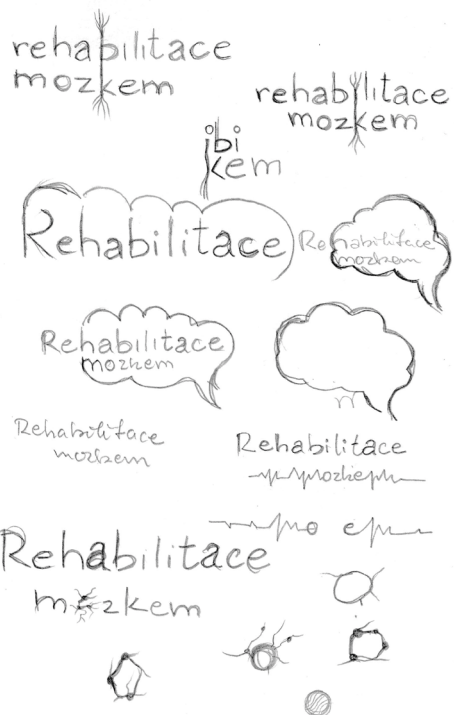
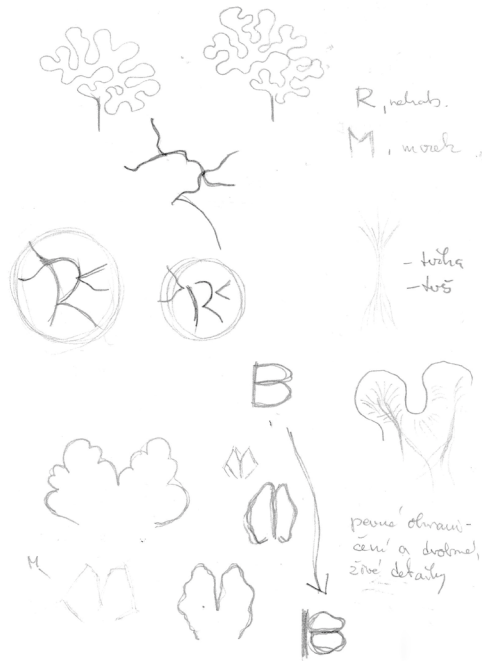


# Příloha č. 3

## Skici a varianty logotypu

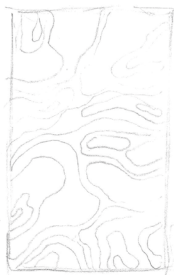
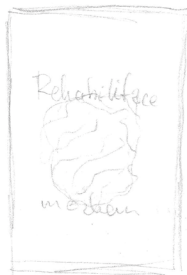


BRAIN FIBRES | NEUROSCIENCE ART



and'ace - "něst", jěluocelke' "pěto-  
vám' a sluču"

Saiga - zjistit, jestli mám nějakou ložku  
v bílém verze



- volnoustrouhelnik



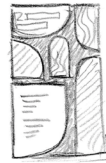
Reh  
m

R  
m

B  
Reh  
mo

- talde vaničavka začala v AS vose
- o privedyvat folky sloveka na vohu
- o VL headset
- o vortka na hosti

R  
M




Reh  
m

Rehab  
mozke

Rehabilitace mozku

Brain lightening

Rehabilitace mozku  
Brain lightening

m  zk

Brain lightening

OC

OC

OC

OC

Rehabilitace mozku

- vyzkumy, vity
- vavetji s opentpe

Rehabilitace mozku

R  
m

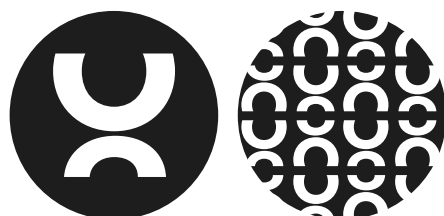
Brain lightening

OC

Brain lightening

# Rehabilitace mozkem

## Brain lightening



každý čtvrtek  
23/5/ – 16/6/2023  
12 — 13 hod.

Konferenční místnost 350  
FN Královské Vinohrady  
Sokolova 150/50

Účast možná do zaplnění  
míst v konferenčním sále.  
Příjem rezervací od 20/5

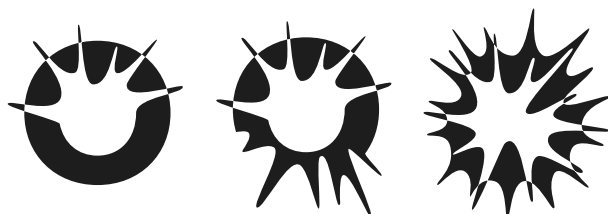
Více informací na  
info@fnkv.cz  
+420 267 16 111

# Rehabilitace mozkem

Odborné přednášky  
a diskuze s odborníky  
o léčení mozkem

# Rehabilitace mozkem

# Brain lightening



Konferenční místnost 320  
FN Královské Vinohrady  
Srobarova 150/50

Účast možná do zaplnění  
míst v konferenčním sálu.  
Přijem rezervaci od 20/6

Více informací na  
info@hkv.cz  
+420 267 16 111

**Aktualizace akcí  
na novém webu:  
rehabmozkem.cz**



Rehabilitace mozkem

A rectangular graphic featuring a microscopic image of brain tissue in shades of blue and green. Overlaid on this image is a large, black, stylized sun icon with rays, similar to the one in the icons above.

# Rehabilitace mozkem

## Brain lightening



každý čtvrtek  
23/5/–16/6/2023  
12—13 hod.



Odborné přednášky  
a diskuze s odborníky  
o léčení mozkem

# Rehabilitace mozkem

Konferenční místnost 320  
FN Královská Vinohrady  
Srobarova 130/60

Účast možná do zaplnění  
míst v konferenčním sálu.  
Přijem rezervací od 20/5

Více informací na  
info@fnkv.cz  
+420 227 16 111

# Rehabilitace mozkem

## Brain lightening



# Rehabilitace mozkem

Odborné přednášky  
a diskuze s odborníky  
o léčení mozkem

každý čtvrtek  
23/5–16/6/2023  
12 — 13 hod.

Konferenční místnost 320  
FN Královské Vinohrady  
Šrobárova 150/50

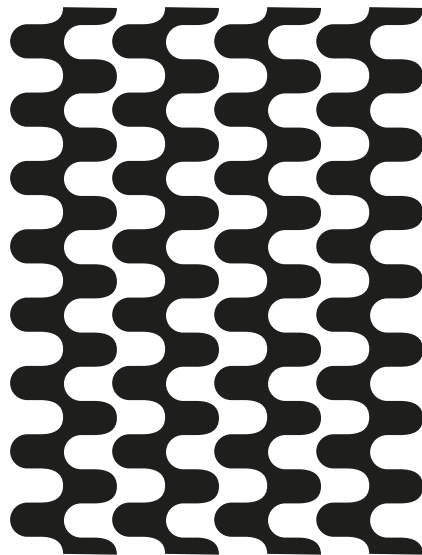
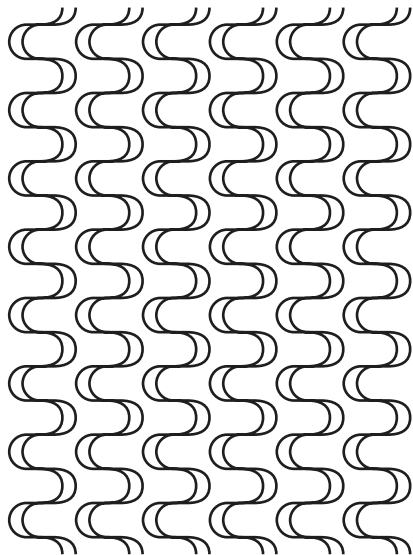
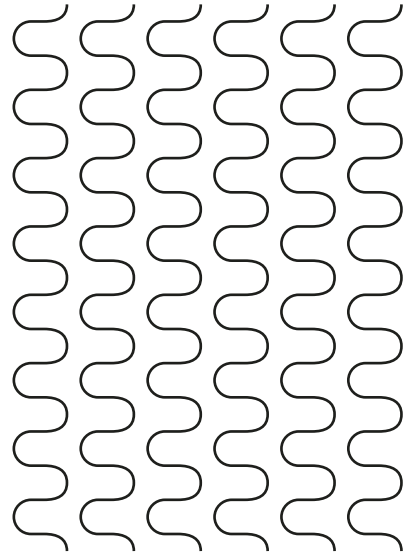
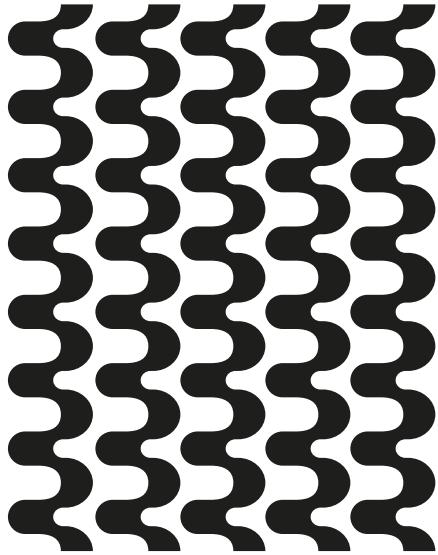
Účast možná do zaplnění  
míst v konferenčním sálu.  
Příjem rezervací od 20/5

Více informací na  
info@fkv.cz  
+420 267 16 111

**Rehabilitace  
mozkem**

**Brain  
lightening**







## Příloha č. 5

Vybrané písmo – web písmolijny

# Rolland GX 1984 EST, Pacific Ravers Rec. Ltd.

House is a genre of electronic dance music. It was created by disc jockeys and music producers from Chicago's underground club culture in the early and mid 1980s, as DJs from the subculture began altering disco dance tracks to give them a more mechanical beat and deeper basslines. As well, these DJs began to mix synth pop, rap, Latin music, and even jazz into their tracks.

The genre was pioneered by DJs and producers mainly from Chicago and New York such as Frankie Knuckles, Larry Levan, Ron Hardy, Jesse Saunders, Chip E., Steve

"Silk" Hurley, Farley "Jackmaster" Funk, Mr. Fingers, Marshall Jefferson, Phuture, and many others. It was originally associated with the Black American LGBT subculture but has since spread to the mainstream.

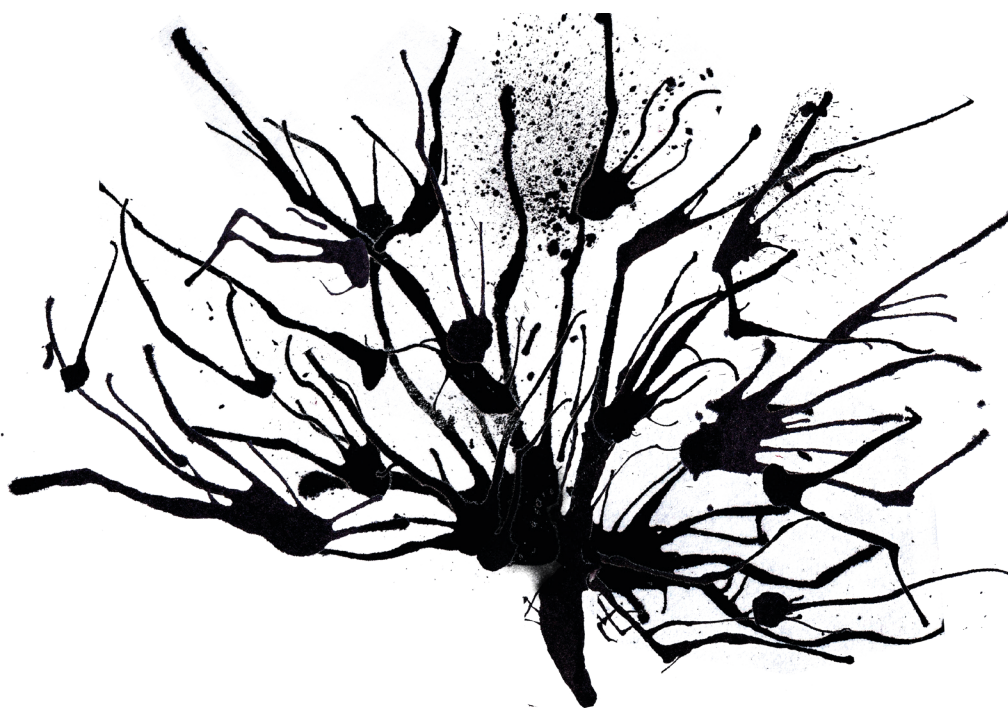
From its beginnings in the Chicago club and local radio scene, the genre expanded internationally to London, then to other American cities such as New York City and Detroit, and has become a worldwide phenomenon ever since. During the years, it has spawned numerous subgenres, such as acid house, deep house, garage

house, hip house, ghetto house, progressive house, tech house, electro house, and many more.

House has had and still has a huge impact on pop music in general and dance music in particular. It has been picked up by major pop artists like Janet Jackson, Madonna, and Kylie Minogue, but also produced some mainstream hits on its own, such as "French Kiss" by Lil Louis (1989), "Show Me Love" by Robin S. (1992), or "Push the Feeling On" by Nightcrawlers (1992). Many house producers also did and do remixes for pop artists. As of

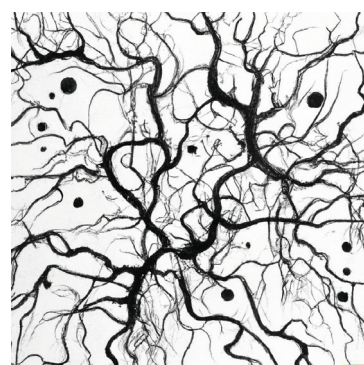
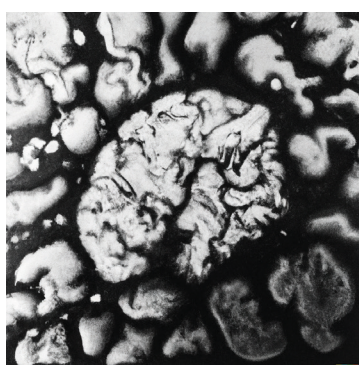
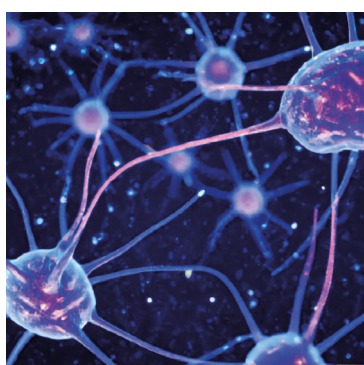
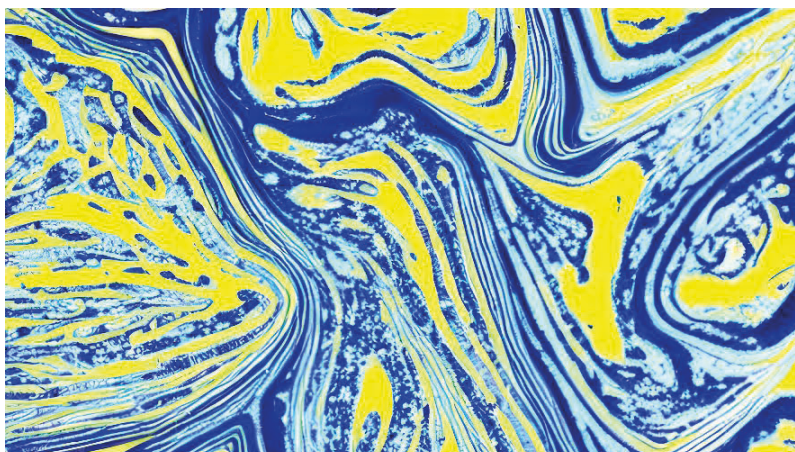
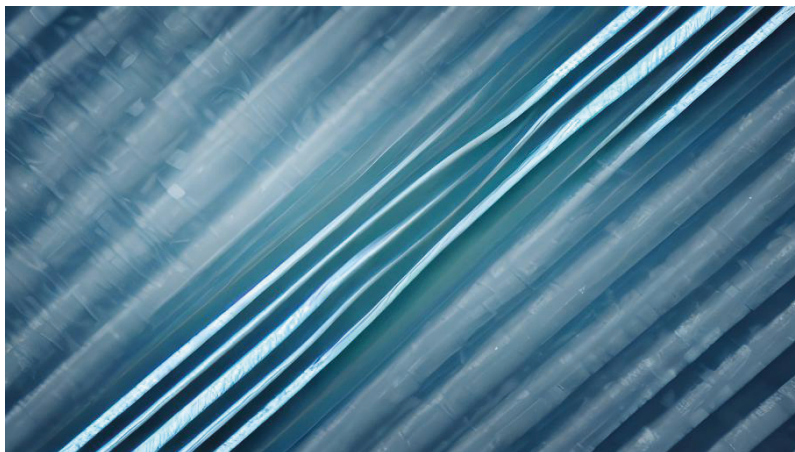
Zdroj: Displaay Type Foundry [online]. Copyright © 2014. Dostupné z: <https://displaay.net/type-face/roobert-collection/roobert/>

Příloha č. 6  
Ruční ilustrace



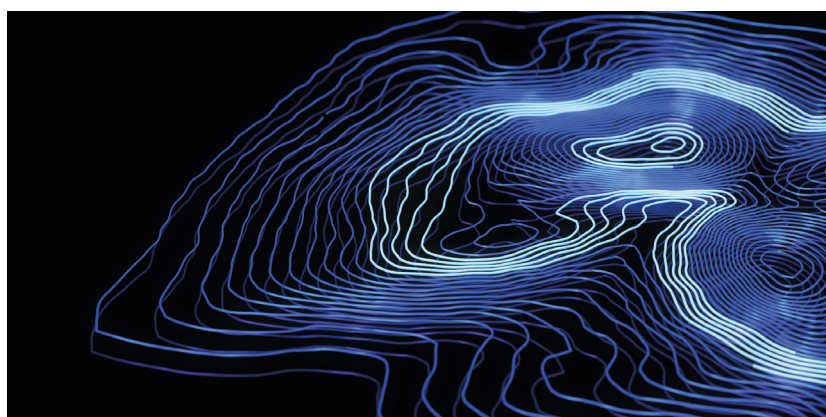
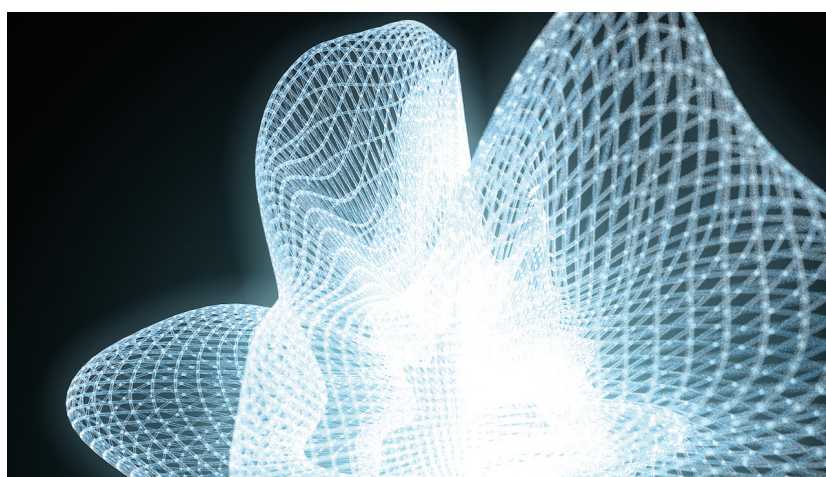
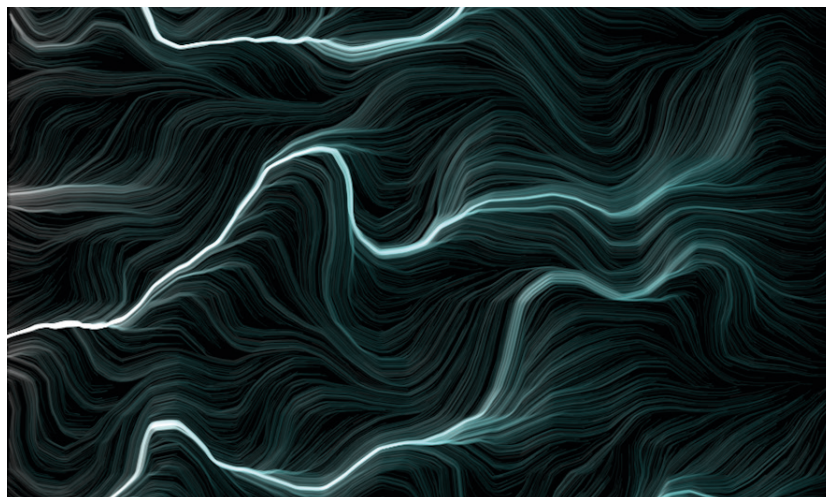
## Příloha č. 7

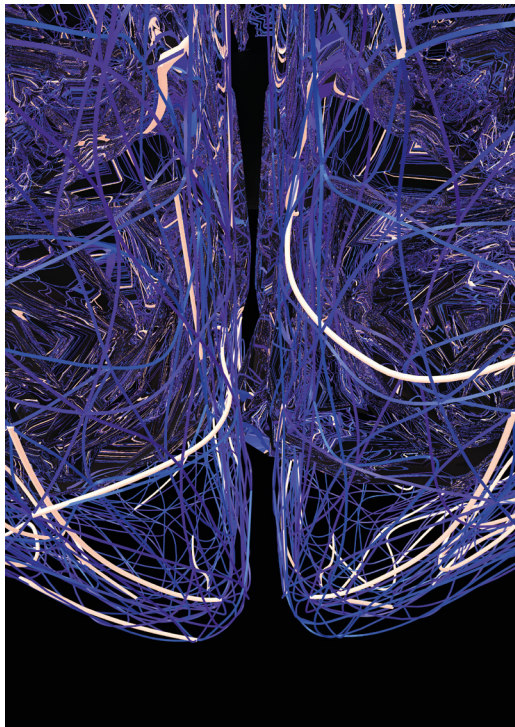
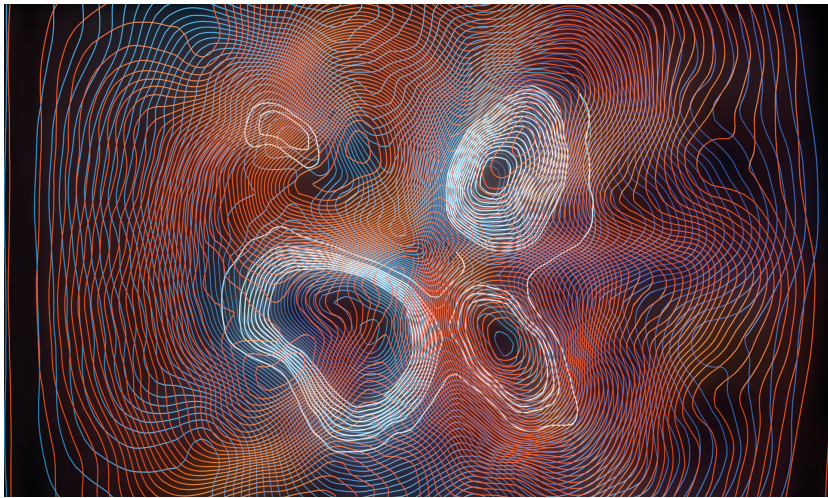
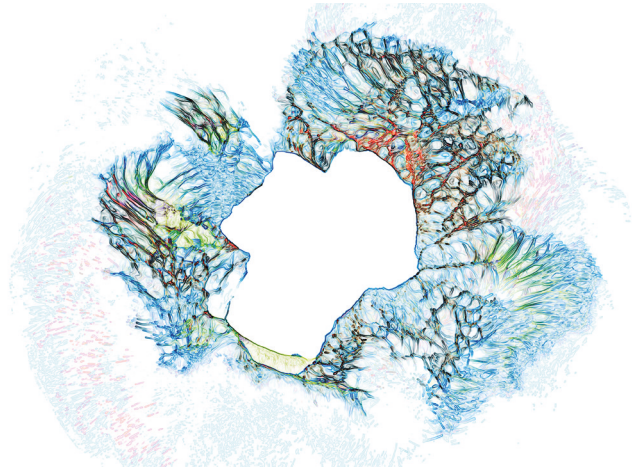
### Generativní umění – inspirační zdroje



Zdroj: DALL-E 2. OpenAI [online]. Copyright © 2015. Dostupné z: <https://openai.com/product/dall-e-2>

**Příloha č. 8**  
3D ilustrace





## Příloha č. 9

### Ukázka z logomanuálu



#### 2.5 Zakázané varianty

Ukázka zakázaných variant. Ikonu nelze deformovat do šířky ani do výšky kvůli jejímu kruhovému základu. Ikonu nelze natáčet pod určitými úhly, správný je čistě vertikální. Dále je zakázáno samovolně znak deformovat.

Je zakázáno použít jiné než stanovené základní písmo a zároveň je nutné dodržovat odstup mezi ikonou a textovou částí.

# Příloha č. 10

## Užití v tiskovinách







**Příloha č. 11**  
 Propagační materiály



Vědecké přednášky  
a diskuze s odborníky  
o léčení mozkiem

Každý čtvrtek  
24/8–21/9/2023  
12—13 hod.

# Rehabilitace mozkiem

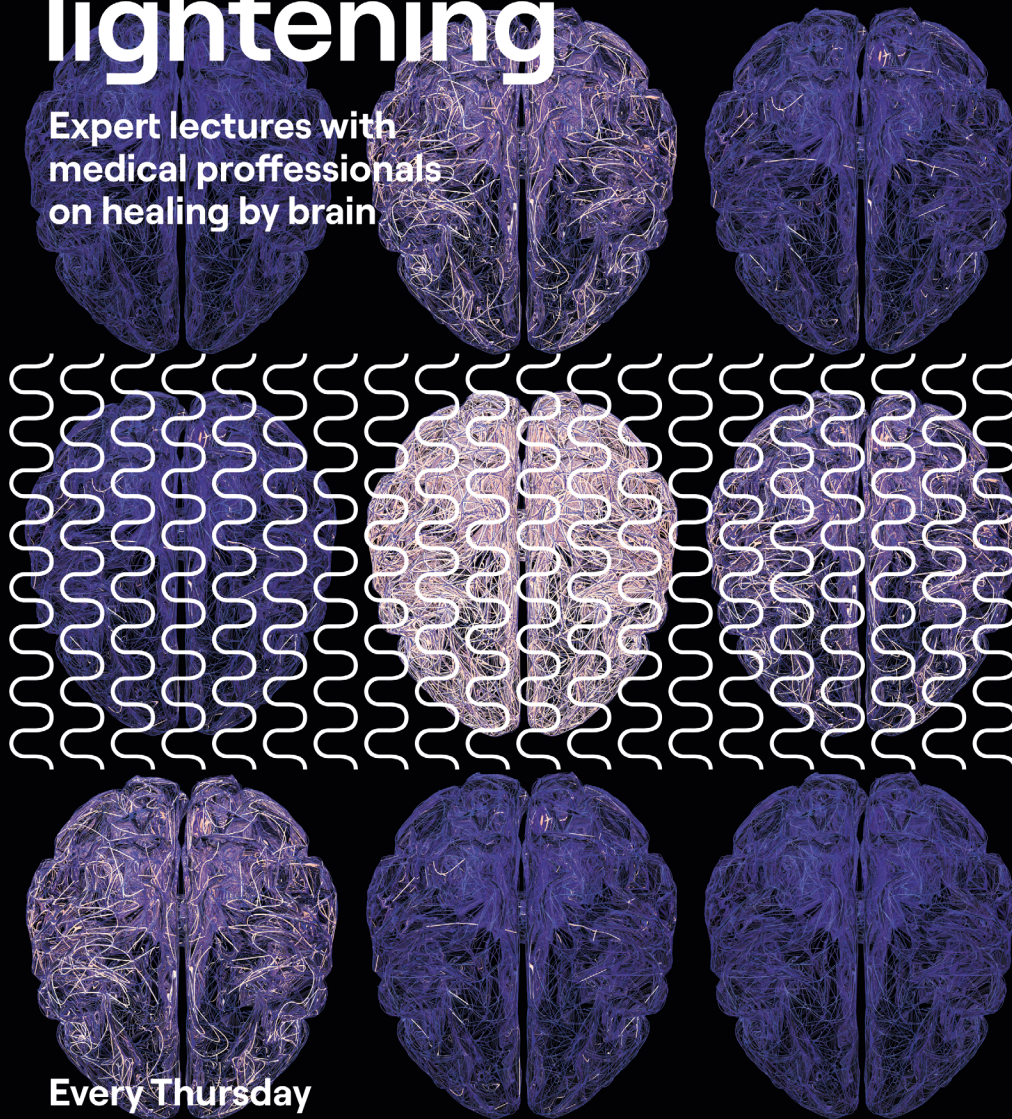
Konferenční místnost 120  
FN Královské Vinohrady  
Šrobárova 50

Účast možná do zaplnění  
míst v konferenčním sálu.  
Rezervace od 1/8/2023

Rezervujte na:  
+420 267 16 2273  
burnsec@fnkv.cz

# Brain lightening

Expert lectures with  
medical professionals  
on healing by brain



**Every Thursday**  
**24/8–21/9/2023**  
**12—13:00**

Conference room 120  
FN Kralovské Vinohrady  
Šrobárova 50

Participation is possible  
until all seats are filled.  
Reservation from 1/8/2023

Reserve lecture:  
+420 267 16 2273  
burnsec@fnkv.cz

# Rehabilitace mozkem

Nový způsob léčení



**Mozkové iluze:**  
nová léčebná metoda v prevenci  
a terapii katabolismu

*B. Bakalář, M. Švecová, R. Zajíček, M. Žižka, M. Grünerová-Lippertová*

## Specifika rozsáhle popáleného pacienta

- Premorbidní zátěž
- Hyperdynamický stav
- Hyperkatabolický stav, extrémní ztráta svaloviny, zvýšené E-P nároky  $\geq 2$  r po úrazu
- Extrémní ztráta tepla

