



Manuál vizuální identity

2025



Obsah

Gramatika

Moodboard

A Logo

A/1 Horizontální logo

A/2 Vertikální logo

A/3 Samostatný symbol

A/4 Logotyp

A/5 Jednobarevné varianty log

B Technické údaje

B/1 Ochranná zóna

B/2 Barevná paleta loga

B/3 Konstrukce loga

B/4 Minimální velikosti log

B/5 Zakázané varianty

B/6 Logo na pozadí

B/7 Písmo použité v logu

C Vizuální identita

C/1 Doplnkový prvek

C/2 Barevná paleta

C/3 Typografie

C/4 Ohraničení prvků

C/5 Typografie

D Mobilní aplikace

D/1 Komunita

D/2 Shrnutí a průběh běhu

D/3 Analýza běhu

D/4 Pokrok uživatele



Název mobilní aplikace RunMate je zakázáno skloňovat.

Např. „Včera jsem běžel(a) s RunMate.“

Vzhledem k provedení loga, v psané formě je doporučeno využívat způsob zápisu CamelCase. V případech nutnosti lze využít také verzálky.

✔ RunMate ✔ RUNMATE



Moodboard

RunMate je Váš parták pro změnu života a podporu zdraví. Název je složeninou 2 slov – Run a Mate. Partákem každého uživatele je maskot aplikace gepard, zvíře, které je právě s během neodmyslitelně spojeno.



A
logo



Horizontální logo

Horizontální logo je tvořeno maskotem a názvem mobilní aplikace. **Tato varianta by měla být používána primárně.** Použití této varianty je vhodné na horizontálních formátech, vždy tak, aby logo bylo dostatečně čitelné.

Značku není povoleno nově konstruovat, jedinou povolenou podobu určuje elektronický vektorový vzor.



RunMate

Vertikální logo

Vertikální logo je tvořeno maskotem a názvem mobilní aplikace. Použití této varianty je vhodné na vertikálních či čtvercových formátech, vždy tak, aby logo bylo dostatečně čitelné.

Značku není povoleno nově konstruovat, jedinou povolenou podobu určuje elektronický vektorový vzor.



Samostatný maskot

Samostatného maskota lze použít pouze tehdy, kdy je naprosto zřejmá souvislost s mobilní aplikací RunMate.

Značku není povoleno nově konstruovat, jedinou povolenou podobu určuje elektronický vektorový vzor.

RunMate



RunMate



RunMate

#003049

#000000

#FFFFFF

Logotyp

Tuto variantu je povoleno použít pouze v případech nutnosti, kdy nelze využít ostatní varianty.

Značku není povoleno nově konstruovat, jedinou povolenou podobu určuje elektronický vektorový vzor.

Jednobarevné varianty log

Jednobarevné varianty log je povoleno pouze v případech nutnosti, kdy nelze využít ostatní varianty.

Stejně zásady platí pro všechny povolené varianty loga.

Značku není povoleno nově konstruovat, jedinou povolenou podobu určuje elektronický vektorový vzor.



B

technické údaje



Ochranná zóna

Ochranná zóna definuje minimální prostor v bezprostřední blízkosti loga. Tento prostor nesmí být narušen jakýmkoliv jiným grafickým ani typografickým prvkem nebo krajem zobrazovací plochy.

Ochranná zóna je vymezena velikostí písmena "M" v logu, u samostatného symbolu polovinou samotného symbolu (viz. rozkres).

Jedná se o doporučenou ochrannou zónu – v konkrétních případech lze prostor zmenšit, ovšem vždy s ohledem na celkový vizuál.



Jasně oranžová

HEX: #FCBF49 • CMYK: 0 / 23 / 70 / 1 • HSB: 38 / 70 / 99
LAB: 81 / 11 / 63 • PANTONE 1365 C



Světle šedo-oranžová

HEX: #FEF1D7 • CMYK: 0 / 5 / 15 / 0 • HSB: 40 / 10 / 100
LAB: 96 / 0 / 12 • PANTONE 7499 C



Půlnoční petrolejová

HEX: #003049 • CMYK: 100 / 74 / 51 / 72 • HSB: 204 / 100 / 28
LAB: 12 / -2 / -22 • PANTONE 295 C



Modrý prášek

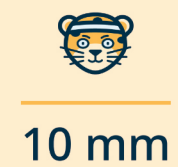
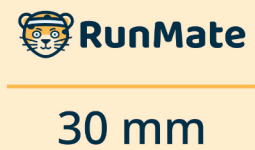
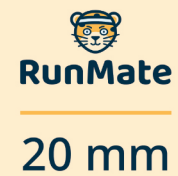
HEX: #EBF8FF • CMYK: 6 / 2 / 0 / 0 • HSB: 197 / 8 / 100
LAB: 97 / -5 / -4 • PANTONE 656 C

Barevná paleta loga



Konstrukce loga

Konstrukce loga ukazuje stavbu jednotlivých prvků a jejich vzdáleností.



Minimální velikost log

Je zakázáno zmenšit varianty loga pod stanované rozměry.



Zakázané varianty

Logo je zakázáno jakkoliv deformovat, upravovat, přebarvovat, doplňovat jinými grafickými či typografickými prvky nebo využívat jiné kombinace než ty, které povoluje tento manuál.

Stejně zásady platí pro všechny povolené varianty loga.


RunMate

RunMate

RunMate

Logo na pozadí

Mezi logem a pozadím je nezbytné zachovat dostatečný kontrast. Logo se nesmí používat na pozadích, které od něj odvádí pozornost nebo jsou s ním ve vizuálním konfliktu.

Baloo 2

Příliš žlut'oučký
kůň úpěl
d'ábelské ódy.

0123456789

Písmo použité v logu

Písmo použité v logu je Baloo 2 v řezu Extrabold.

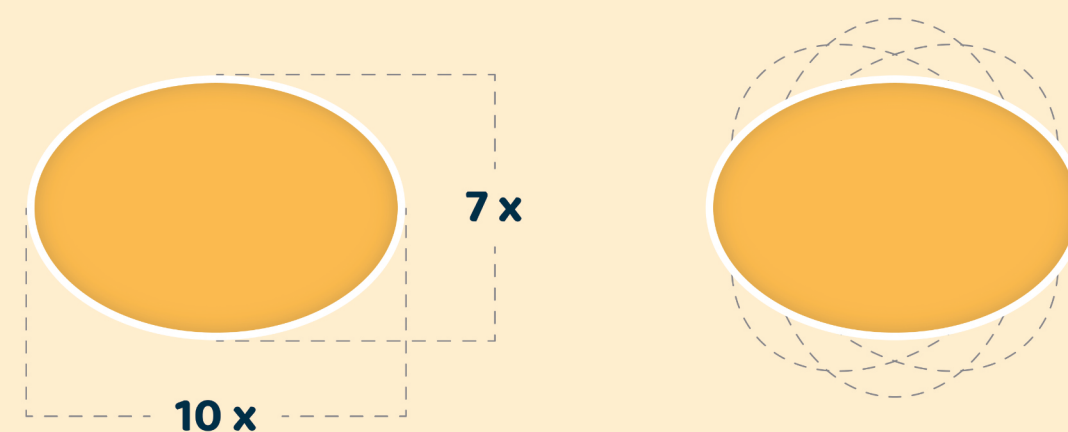
Písmo má volnou licenci a je ke stažení na:

<https://fonts.google.com/specimen/Baloo+2>



C

vizuální identita



Doplňkový prvek

Doplňkovým prvkem vizuální identity mobilní aplikace RunMate je typický vizuální aspekt maskota geparda – **tečka na jeho srsti**.

Prvek je povoleno různě rotovat a zvětšovat, avšak vždy je nutno zachovat poměr stran 10:7.

Nadpis

Příliš žlutoučký kůň úpěl
dábelské ódy.

01234567890

Barevná paleta

Barevná paleta vizuální identity sestává ze 2 barev – oranžová a modrá.
Ke každé z barev připadá celkem 10 odstínů.

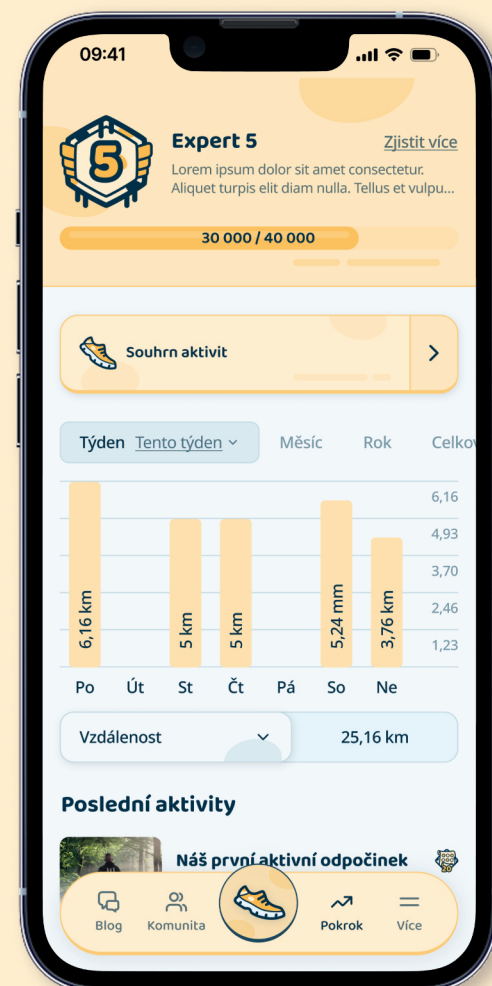
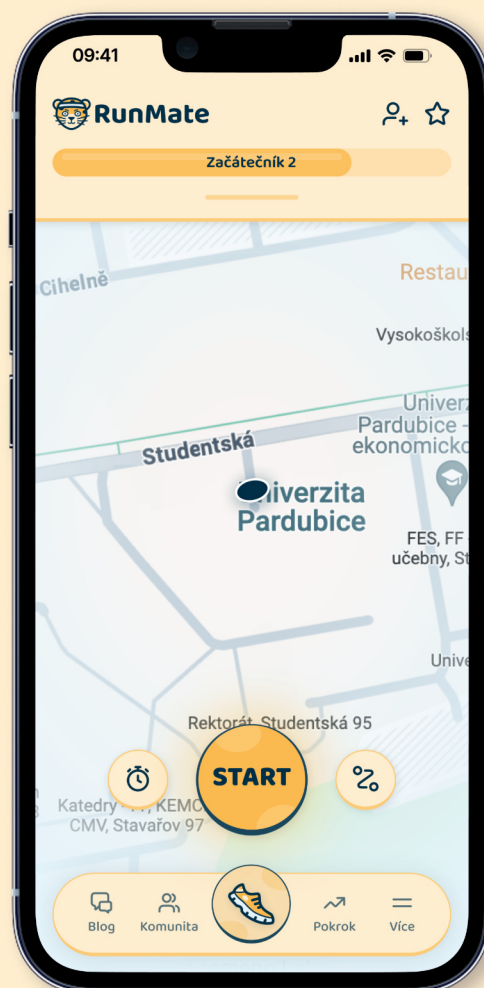
Typografie

Primárním písmem vizuální identity mobilní aplikace RunMate je **Baloo 2**.
Doplňkovým písmem je **Noto Sans**.

Obě písma mají volnou licenci a jsou ke stažení na:

<https://fonts.google.com/specimen/Baloo+2>

<https://fonts.google.com/noto/specimen/Noto+Sans>



Ohraničení prvků

Dominantní prvky mobilní aplikace RunMate mají vždy alespoň 2× větší šířku spodního tahu oproti vrchnímu.



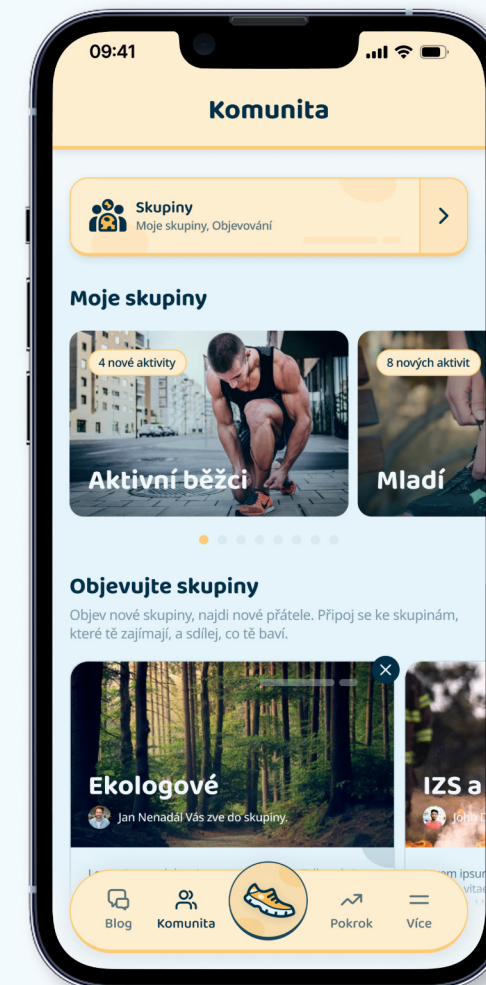
Piktogramy

Vizuální identita mobilní aplikace RunMate používá pro předání informací unikátní piktogramy.



D

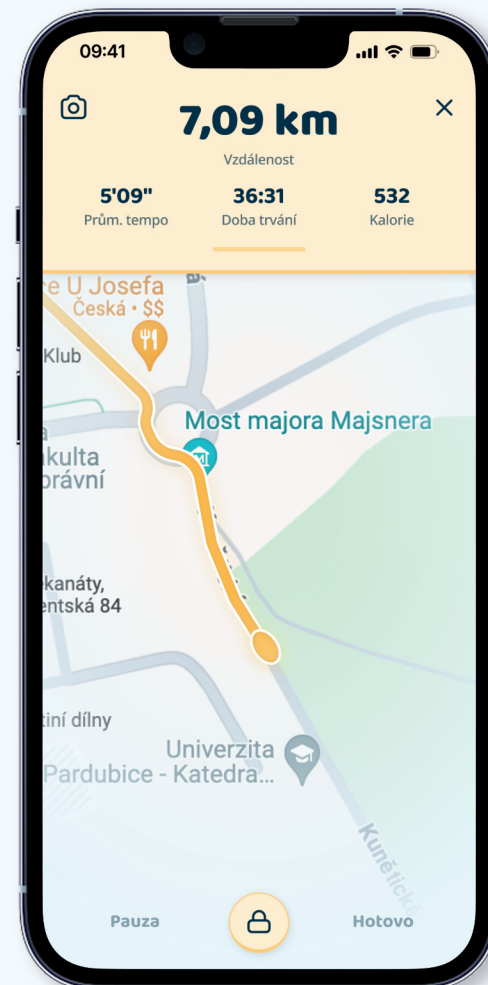
mobilní aplikace



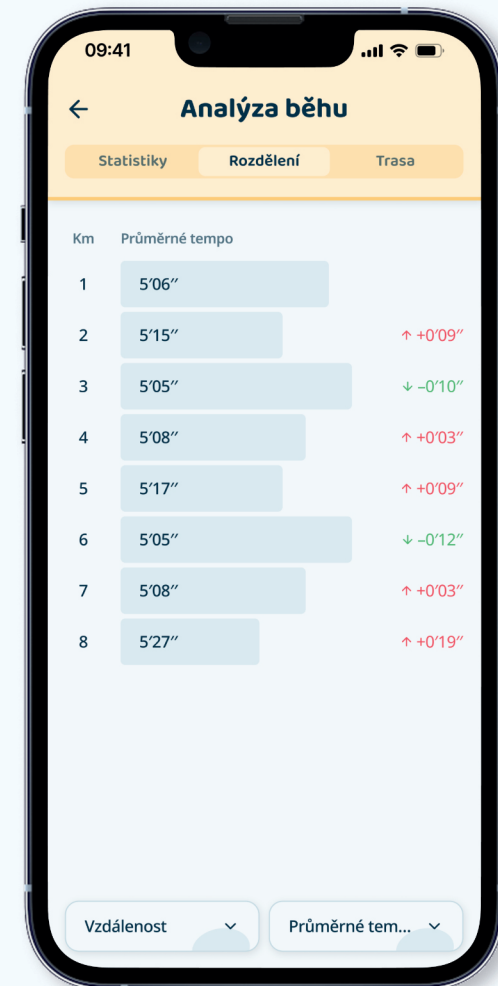
Komunita

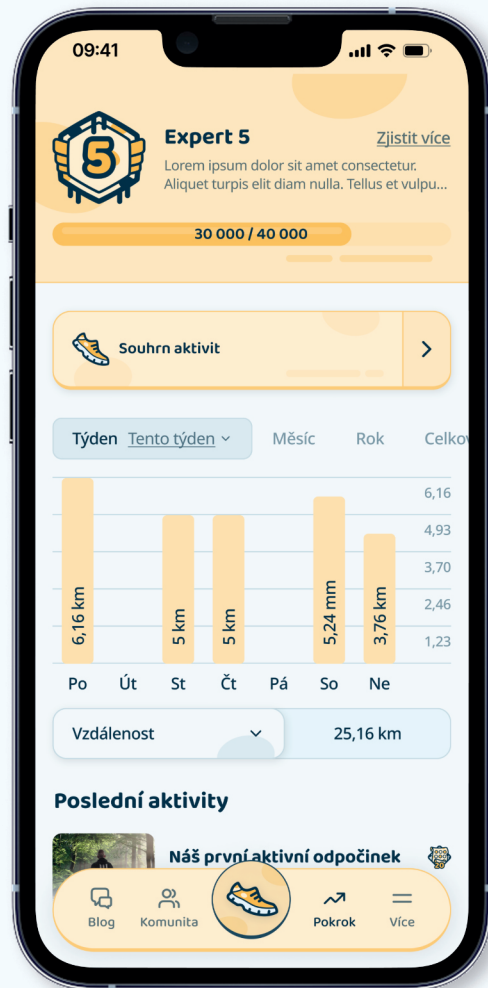


Shrnutí a průběh běhu



Analýza běhu





Pokrok uživatele

