**Příloha č. 1**

**Rámcový obsah zakázky na grafický manuál vizuální identity Muzea umění Olomouc**

Celková hodnota zakázky činí 445.000 Kč + případné DPH, je-li vítěz soutěže plátcem DPH. Zakázka sestává z několika částí, viz přílohu Licenční smlouvy č. 2 – harmonogram plnění smlouvy. Pro rozložení platby celkové hodnoty zakázky v čase byly stanoveny dílčí odměny za jednotlivé fáze zakázky. Součástí odměny je i zapracování připomínek k jednotlivým výstupům ze strany Objednatele. Grafický manuál se odevzdává v elektronické verzi bez dlouhých popisů k jednotlivým částem se zajištěním sdílení všech výstupů a nástrojů. Data budou zpracována pro další DTP zpracování a odevzdána v otevřených formátech programů Adobe InDesign či Adobe Illustrator. Datové soubory musí umožňovat tisk ve vysoké kvalitě. Zhotovitel ve spolupráci s Muzeem umění Olomouc zváží, jaké řešení bude s ohledem na praktičnost i náklady nejvhodnější (cloudové úložiště, interaktivní pdf manuál apod.). Pro archivní účely bude kompletní grafický manuál odevzdán zhotovitelem také v 1 tištěném vyhotovení.

**ČÁSTI ZAKÁZKY A POLOŽKOVÝ ROZPIS JEJICH JEDNOTLIVÝCH ČÁSTÍ:**

**Část 1 – Úvod k manuálu**

→ principy, jak pracovat s manuálem

→ stručné představení konceptu a principu fungování vizuální identity, z čeho vychází, slovní popis

→ pravidla a způsob práce se systémem vizuální identity

→ ukázka aplikací vizuální identity na tištěných materiálech

→ ukázka aplikací vizuální identity na online materiálech

**Část 2 – Základní manuál loga**

**Logo**

→ varianty logotypu dle konceptu vizuální identity

→ čtvercová varianta loga, nejsou‐li základní loga čtvercová, pro použití na sociálních sítích

→ černobílé/dvoubarevné a barevné varianty v pozitivu a negativu

→ barevné varianty na různých podkladových plochách (pokud budou součástí řešení barevné varianty)

→ rozměrová řada a minimální velikost loga, ochranná zóna

→ provedení loga prostřednictvím různých technologických postupů (ražba, gravírování, pískování)

→ systém “podznaček” MUO, kombinace “podznaček” a jejich případných zkratek s logem MUO

**Písmo**

→ základní písmo Rand

→ doplňkové písmo (a doplňková písma pro operační systémy Windows a Mac)

→ doporučená sazba, způsoby zvýrazňování a min. 2 úrovně nadpisu

→ příklady použití pro několik reálných výstupů

→ písmo (font) inspirovaný písmy z období fraktur v rozsahu základní znakové sady verzálek a číslic

**Barevnost**

→ základní barvy loga a jednotného vizuálního stylu

→ doplňkové barvy jednotného vizuálního stylu

**Část 3 – Koncepce vizuálního stylu – vzorové aplikace**

**Kompletní abeceda + numerická řada**

→ ve stylu základní iniciály M z navrhovaného vizuálu MUO

**Interní grafické výstupy**

→ hlavičkový papír – šablona pro word

→ e-mailový podpis – textový dokument, png

→ dopisní obálky ve 2 rozměrech

**Externí grafické výstupy**

→ ukázka principu práce s plakátem – řešení řady 3 plakátů k výstavám MUO

→ leták – ukázka práce s 1 letákem k výstavě či expozici MUO

→ tištěná a elektronická pozvánka – ukázka principu práce s pozvánkou na 1 akci

→ grafika pro sociální sítě – profilová a úvodní fotka, návrh templatu jednotné vizuální komunikace (FB, IG, ...)

→ programový (měsíční) plakát

→ měsíční program MUO

→ vizitky

**Venkovní označení budov**

→ návrh grafického řešení exteriérového označení 3 budov MUO (budova Arcidiecézního muzea Olomouc, 3 vstupy budovy SEFO, hlavní vstup budovy současného Muzea moderního umění, vstup do sálu Central)

**Webové stránky**

→ návrh grafického řešení webových stránekwww.muo.cz – homepage a 2 podstránky (pro desktop i mobilní zařízení) na základě klientem dodaných wireframů, bez programování

**Část 4 – Merchandising**

→ branding 5 standardních produktů (tužka, triko, hrnek a 2 libovolné)

**Část 5 – Implementace**

→ zaškolení odpovědných pracovníků (Petr Šmalec – interní grafik MUO), externího grafika a dalších osob s manuálem pracujících, art directing výstupů, management zakázky a práce nespecifikované v rámcovém manuálu – 30 hodin čerpání sjednaného rozsahu hodin počíná od okamžiku protokolárního předání díla a bude-li předáváno po částech, po předání poslední části díla

→ případné konzultace v rámci provádění díla jsou zahrnuty v ceně díla

→ implementací za Objednatele bude zodpovědný Tomáš Kasal (xxx)

Vznikne-li po předání kompletního, tj. řádně provedeného Díla a vyčerpání hodin sjednaných v rámci zakázky na straně Objednatele potřeba provedení dalších dodatečných prací v souvislosti s Dílem nad rámec zakázky (zejména dodatečné konzultace, art directing nad rámec sjednaných hodin či dodatečné práce týkající se Díla, které upravuje tato Smlouva), zavazuje se Zhotovitel k jejich provedení na základě objednávky Objednatele, a to za odměnu ve výši 1.000 Kč bez DPH za hodinu. Tato odměna bude zahrnovat veškeré náklady vč. cestovného.

Součástí zakázky je i zapracování připomínek k jednotlivým výstupům ze strany Objednatele.

Pokud v průběhu projektu dojde k dílčím změnám v povaze jednotlivých výstupů, mohou být po společné dohodě vyhlašovatele a realizátora výstupy zaměněny/nahrazeny za výstup jiný v adekvátním rozsahu.

**Předávání dat Objednatelem**

Data budou předávána v tzv. "surových" formátech. Textová data budou předávána ve formátech kompatibilních s textovými procesory MS Word nebo Apple Pages. Tabulková textová data budou dodávána ve formátech kompatibilních s tabulkovými procesory MS Word nebo Apple Numbers. Jak textová data, tak tabulková textová data mohou být dodána také ve formátech Adobe Indesign (.indd nebo .idml). Vektorová obrazová data budou dodávána ve formátech kompatibilních s programem Adobe Illustrator (formáty .ai, .eps, .pdf, .svg). Pokud budou vektorové soubory obsahovat také vnořenou bitmapovou grafiku, bude taková grafika v rozlišení minimálně 300 dpi pro zamýšlenou velikost použití v tisku (například, pokud má být obrázek vytištěn při rozměru 5x5 cm, musí mít bitmapová data při rozměru 5x5 cm rozlišení minimálně 300 dpi. Bitmapová data budou dodána ve formátech kompatibilních s programem Adobe Photoshop a budou dodána v rozlišení minimálně 300 dpi pro zamýšlenou velikost v tisku (viz. podmínky pro bitmapová data obsažená ve vektorových souborech).