



Eurobasket POLAND 2009

Grażyna Kościuch
Adam Lipień
2005



Eurobasket POLAND 2009

Mistrzostwa Europy w koszykówce mężczyzn Polska 2009
- projekt systemu identyfikacji wizualnej.

DYPLOM 2005

Promotor
prof. n. Jacek Miler

Recenzent
prof. Tomasz Bogustawski

Autorzy
Grażyna Kościuch, Adam Lipień



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
W GDAŃSKU



PRACOWNIA KOMUNIKACJI WIZUALNEJ
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY I WZORNICTWA

Spis treści:	- 03 - 04
1. Temat i uzasadnienie tematu	- 05
A. Tło	
B. Temat	
C. Uzasadnienie tematu	
2. Podział i etapy pracy	- 06
3. Audyt	- 07
A. Dotychczasowe Mistrzostwa Europy	- 08
B. Znaki klubowe	- 09
C. Znaki związków koszykówki i znaki lig i pucharów	- 10
D. Zebrane wiadomości z zawodów koszykówki	- 11
a. urządzenia i sprzęt	
b. zawodnicy	
c. podstawowe zasady i przepisy gry	
d. sędziowanie zawodów w koszykówce	- 12
E. Zasady stosowania aplikacji - Zasady Euroligi	- 14
F. Wyróżniki mistrzostw:	- 15
a. miejsce - Polska	
b. pierwsze mistrzostwa takiej rangi w Polsce	
G. Grupa odbiorców:	- 16
a. odbiorca europejski. wielkomiejski kibic koszykówki,	
b. sfera biznesowa	
c. przewaga mężczyzn	
H. Lista nośników systemu całościowej identyfikacji ME	- 17
a. system wizualny związany z promocją i organizacją ME	
b. system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami	
4. Założenia projektowe	- 18
A. Cel:	
a. stworzenie spójnego systemu identyfikacji mistrzostw	
b. promocja polskiej koszykówki	
B. Cechy wizerunkowe	- 20
a. siła	
b. szybkość	
c. dynamika	
d. kolor	
C. Założenia dotyczące znaku:	- 21
a. osiągnięcie wyróżniającego się wizerunku finałów Mistrzostw Europy	
b. uniknięcie bezpośredniego stosowania piłki w znaku podstawowym oraz stylu wizualnym projektu	
c. układ otwarty	

5. Styl	- 22
A. Inspiracje	
6. Poszukiwania	- 23
A. Szkice wstępne	- 24
7. Elementy graficzne tworzące system	- 25
8. Znak podstawowy	- 26
A. Godło	
B. Filozofia znaku	
C. Logotyp	- 27
D. Znak podstawowy	
9. Badania skojarzeniowe	- 28
A. Znak bez logotypu	
B. Znak z logotypem	- 29
10. Elementy bazowe znaku i systemu	- 30
A. Modułowanie znaku podstawowego	- 31
B. Pole ochronne, minimalny obszar wokół znaku	- 32
C. Elementy graficzne	- 33
D. Typografia	- 34
E. Kolorystyka	- 35
11. System wizualny	- 36
A. System wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch)	- 37 - 45
B. System wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień)	- 46 - 52
12. Bibliografia	- 53

1. Temat i uzasadnienie tematu

A. Tło

W Tallinie FIBA Europe przyznała naszemu krajowi prawo do organizacji Mistrzostw Europy w 2009 roku.

"Uzyskanie prawa do organizacji Mistrzostw może być kołem zamachowym polskiej koszykówki. Tak się stało w Grecji czy Niemczech. Podobnie może być u nas, ale bardzo wiele musimy zrobić na polu sportowym i organizacyjnym. "

- Polski Związek Koszykówki

B. Temat:

Eurobasket 2009 Poland
Mistrzostwa Europy w koszykówce mężczyzn Polska 2009
- projekt systemu identyfikacji wizualnej.

C. Uzasadnienie tematu

Mistrzostwa Europy Eurobasket 2009 mogą być kołem zamachowym polskiej koszykówki. Chcielibyśmy zadbać o jak najodpowiedniejszą stronę wizualną tego wydarzenia, co wiązało by się również z promocją Polski i polskiej koszykówki.

Temat jest na tyle realny, że można od początku założyć iż spotka się on z zastosowaniem już za chwilę.

2. Podział i etapy pracy

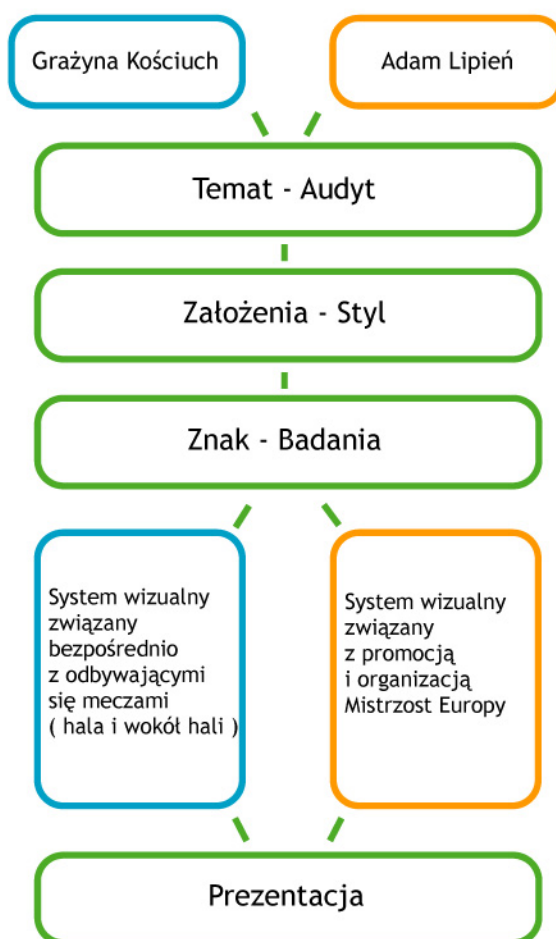
Projekt systemu identyfikacji wizualnej Mistrzostw Europy wykonany został przez dwuosobowy zespół projektowy - Grażyna Kościuch - Adam Lipień.

Praca nad projektem została podzielona na 5 etapów (Temat i Audyt - Założenia i Styl - Znak i Badania - Systemy wizualne - Prezentacja).

Etapy zaznaczone na zielono zostały wykonane wspólnie.

Etap Systemy wizualne zostały podzielone:

- System wizualny związany z promocją i organizacją ME - praca wykonywana przez Adama Lipienia (kolor pomarańczowy)
- System wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (hala i wokół hali) - praca wykonywana przez Grażynę Kościuch (kolor niebieski)



Zalety pracy zespołowej: chcąc unowocześnić metody projektowania trzeba się odwołać do pracy zespołowej, znaleźć sposób na to, by ludzie dzieli się z innymi swoimi zadaniami co umożliwi szybszą i bardziej efektywną pracę. Chodzi o to, by indywidualizm połączyć ze wspólnym działaniem. Trzeba zrezygnować z udowadniania swoich indywidualnych zdolności w celu zachowania harmonii w zespole. Sukcesy drużyny trwają dłużej i łatwiej przychodzą niż sukcesy jednego twórcy.

3. Audyt

Pierwszy etap budowy systemu identyfikacji stanowi szczegółowa analiza strategicznych założeń dotyczących projektu. Na tym etapie szczególnie ważne jest przeanalizowanie kluczowych czynników determinujących sprawność organizacyjną oraz strategię komunikacji finałów ME z otoczeniem: zewnętrzne i wewnętrzne otoczenie, tożsamość oraz wizerunek, cele strategiczne, istniejące wzorce i standardy.

Celem przeprowadzenia analizy jest dogłębne poznanie wyjściowej sytuacji. Na tym etapie powinno zostać również zgromadzenie dotychczasowych wizerunków ME.

3. Audyt

A. Dotychczasowe Mistrzostwa Europy

Historia Mistrzostw Europy zaczyna się już w 1935 roku. Do tej pory odbyły się 34 finały ME. Całe rozgrywki o mistrzostwo odbywają się pod egidą Europejskiego Związku Koszykówki FIBA Europe. W finałach bierze udział 16 drużyn podzielonych na 4 grupy z których wyłaniana jest ósemka ćwierćfinalistów. Od tego momentu rozgrywki toczą się systemem pucharowym (przegrany odpada). Mecz finałowy (ostatni) jest czterdziestym meczem zawodów.

2005 Belgrade (Serbia i Czarnogóra)

2003 Stockholm (Szwecja)

2001 Istanbul (Turcja)

1999 Paris (Francja)

1997 Barcelona (Hiszpania)

1995 Athens (Grecja)

1993 Munich (Niemcy)

1991 Rome (Włochy)

1989 Zagreb (Jugosławia)

1987 Athens (Grecja)

1985 Stuttgart (Niemcy)

1983 Nantes (Francja)

1981 Prague (Czechosłowacja)

1979 Turin (Włochy)

1977 Ostend (Belgia)

1975 Rijeka (Jugosławia)

1973 Barcelona (Hiszpania)

1971 Böblingen (Niemcy)

1969 Caserta (Włochy)

1967 Tampere (Finlandia)

1965 Tbilisi (ZSRR)

1963 Wrocław (Polska)

1961 Belgrade (Jugosławia)

1959 Istanbul (Turcja)

1957 Sofia (Bułgaria)

1955 Budapest (Węgry)

1953 Moscow (ZSRR)

1951 Paris (Francja)

1949 Cairo (Egipt)

1947 Prague (Czechosłowacja)

1946 Geneva (Szwajcaria)

1939 Kaunas (Litwa)

1937 Riga (Łotwa)

1935 Geneva (Szwajcaria)



Barcelona



3. Audyt

B. Znaki klubowe

Celetics Boston



Los Angeles Lakers

Chicago Bulls



SIG Strasbourg

Partizan Belgrade



AEK Ateny

Olimpiakos Pireus



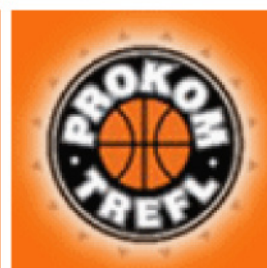
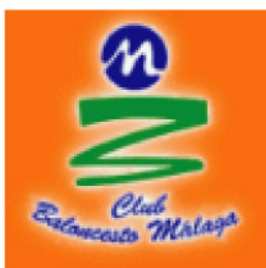
Real Madryt

BC Žalgiris Kaunas (Lt)



Climamio Bolonia

Unicaja (Esp)



Prokom Trefl Sopot

3. Audyt

C. Znaki związków koszykówki i znaki lig i pucharów



Światowa Federacja Koszykówki



Polski Związek Koszykówki



Europejska Liga Mistrzów Koszykówki



Klubowy Puchar Europy ULEB



ERA Basketliga - Polska liga koszykówki



National Basketball Association

3. Audyt

D. Zebrane wiadomości z zawodów koszykówki - urządzenia i sprzęt

a. urządzenia i sprzęt

Boisko do gry winno mieć szerokość 13-15 m, długość 24-28 m. Nawierzchnia boiska może być: kortowa, asfaltowa, ziemna lub drewniana (parkiet).

W środku boiska wyznacza się koło o promieniu 1,80 m. Na liniach końcowych, pod kątem prostym do podłoża, zamocowane są tablice o wymiarach 120 X 180 cm.

Tablice powinny być z twardego drewna lub przezroczystego tworzywa.

Powierzchnie ich powinny być gładkie i jeżeli nie są wykonane z przezroczystego materiału, pomalowane na białą.

Dolne krawędzie tablic powinny znajdować się na wysokości 2,75 m od podłoża, a urządzenia podtrzymujące tablice, co najmniej 40 cm od linii końcowej w głąb, środek tablicy zaś w odległości 120 cm od linii końcowej (nad boiskiem).

Na środku tablicy, na wysokości 3,05 m od podłoża, zamocowane są obręcze (o średnicy wewnętrznej 45 cm), które po zawieszeniu siatek stanowią kosze.

Po obu stronach boiska oznacza się tzw. "pola 3 sekund" (5,80 m od linii końcowej) oraz pola rzutów wolnych. Piłka do gry powinna być kulista, o obwodzie 75-78 cm i ciężarze 600-650 g.

b. zawodnicy

Drużyna składa się z 12 zawodników (z czego 5 znajduje się na boisku). Zawodnicy rezerwowi mogą wejść do gry na wymianę za zgodą sędziego zawodów (w czasie przerwy w grze). Drużyna może wykonać dowolną liczbę zmian swego składu, z tym, że czas trwania jednej zmiany nie może być dłuższy niż 20 s, niezależnie od liczby zmienianych zawodników. Zawodnicy muszą mieć jednolite stroje oraz numery na koszulkach od 4 do 15, zaznaczone kontrastowym kolorem. Wskazane jest, aby numery były umieszczone z tyłu (większe) i z przodu (mniejsze).

c. podstawowe zasady i przepisy gry

Czas gry wynosi 4 x 10 min. Pomiędzy pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą kwartą przerwa trwa 2 minuty, natomiast pomiędzy drugą, a trzecią kwartą 15 minut. Czas gry może być skrócony w zależności od wieku uczestniczących zawodników oraz od systemu przeprowadzanych rozgrywek. Od 1 października 2003 zwiększono liczbę czasów na żądanie trenera z czterech do pięciu oraz zniesiono obowiązek brania czasu w każdej kwarcie. W pierwszych 20 minutach trener będzie mógł wziąć dwa czasy, a w drugich trzy. Oznacza, to, że szkoleniowiec będzie mógł wziąć trzy czasy w czwartej, ostatniej kwarcie.

Do czasu gry nie wlicza się przerw w grze, tzw. okresów, kiedy piłka jest "martwa". Okresy te są odliczane przez mierzącego czas. Piłka jest martwa wówczas, gdy gra została przerwana na sygnał sędziego lub po zdobyciu kosza.

3. Audyt

D. Zebrane wiadomości z zawodów koszykówki - urządzenia i sprzęt

Celem gry jest wrzucenie piłki do kosza przeciwnika. Kosz uzyskany rzutem z gry ma wartość 2 p., kosz z rzutu wolnego - 1 p., a sprzed linii 6,25 m - 3 p. Wygrywa ta drużyna, która w przepisowym czasie gry zdobędzie większą liczbę punktów. Jeśli po upływie czasu gry wynik jest remisowy, sędzia zarządza 5-minutową dogrywkę. Jeśli w czasie pierwszej dogrywki nie nastąpiło rozstrzygnięcie zarządza drugą.

W grze obowiązują następujące podstawowe przepisy:

- Piłka może być podawana, rzucona lub kozłowana rękami.
- Uderzenie piłki pięścią lub nogą jest przekroczeniem przepisów.
- Poruszanie się z piłką jest możliwe tylko wówczas, gdy zawodnik odbija ją o podłogę (kozłuje).
- Kozłować wolno tylko jedną ręką. Po schwytaniu piłki nie można ponownie kozłować.

W grze obowiązują następujące ograniczenia w czasie:

- w ciągu 5 s od gwizdka sędziego należy wprowadzić piłkę do gry (wyrzut z autu),
- jeżeli zawodnik trzymający piłkę przez 5 s nie podaje, nie rzuca i nie kozłuje piłki, uważa się ją za przetrzymaną,
- w ciągu 5 s należy wykonać rzut wolny podyktowany przez sędziego,
- każda drużyna ma 24 sekundy na przeprowadzenie akcji, oraz 8 sekund na wyjście z własnej połowy,
- nie wolno zawodnikowi pozostawać ponad 3 s w "polu 3 sekund" przeciwnika, kiedy piłka znajduje się w posiadaniu drużyny zawodnika.

Karą za przekroczenie wyżej wymienionych przepisów o czasie jest utrata piłki i przyznanie jej drużynie przeciwnej. W kontaktach z przeciwnikiem nie wolno: popychać, trzymać, uderzać, utrudniać mu poruszania się, spychać.

W przypadkach nieprawidłowego zetknięcia się z przeciwnikiem następują tzw. przewinienia osobiste. Są one karane rzutami wolnymi (osobistymi). Mogą zaistnieć przypadki, że sędzia określa przewinienie jako obustronne. Wtedy piłkę do gry wprowadza się rzutem sędziowskim.

W każdej kwarcie po czwartym faulu zespołu kolejny karany będzie dwoma rzutami wolnymi. Przewinienie techniczne karane będzie jednym rzutem wolnym, a nie dwoma jak dotychczas. Piłkę po rzucie wyprowadzać będzie drużyna zawodnika, który wykonywał rzut wolny. Inne przekroczenia, jak Np. nie sportowe zachowanie się zawodników, określa się jako przewinienie techniczne. Karą za tego rodzaju przewinienie jest rzut wolny wykonany przez zawodnika drużyny przeciwnej (techniczny). Dalszą konsekwencją w szczególnie drastycznych przypadkach przekroczeń tego typu jest dyskwalifikacja i wykluczenie z gry. Zawodnik, który popełnił 5 przewinień osobistych albo technicznych, musi opuścić boisko.

3. Audyt

D. Zebrane wiadomości z zawodów koszykówki - urządzenia i sprzęt

d. sędziowanie zawodów w koszykówce

Komisję sędziowską w koszykówce stanowią:

- sędzia główny,
- sędzia pomocniczy,
- sekretarz,
- sędzia mierzący czas.

Jest to pełna obsada według przepisów Polskiego Związku Koszykówki.

Sędzia prowadzący zawody ma obowiązek dokładnej znajomości przepisów.

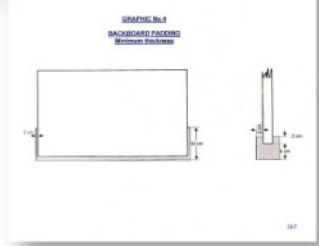
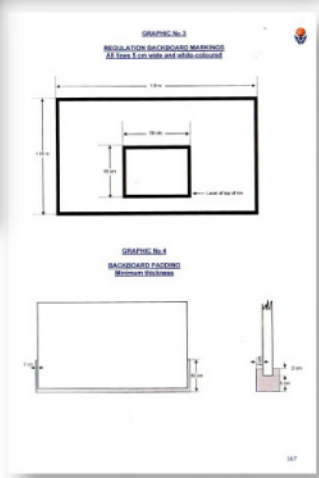
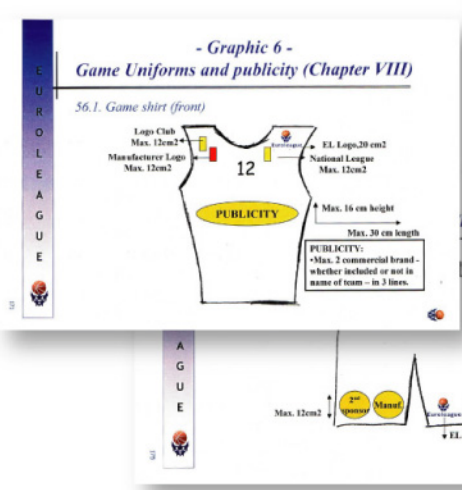
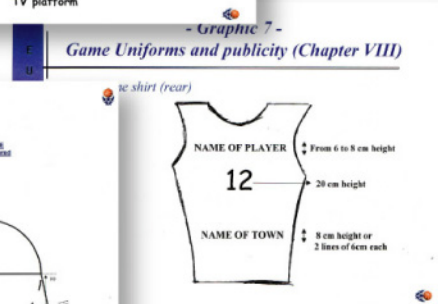
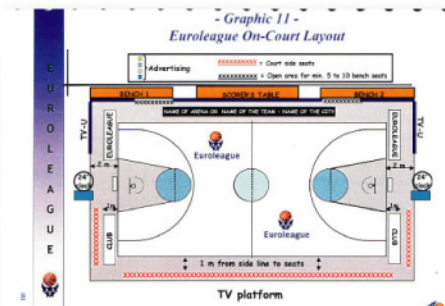
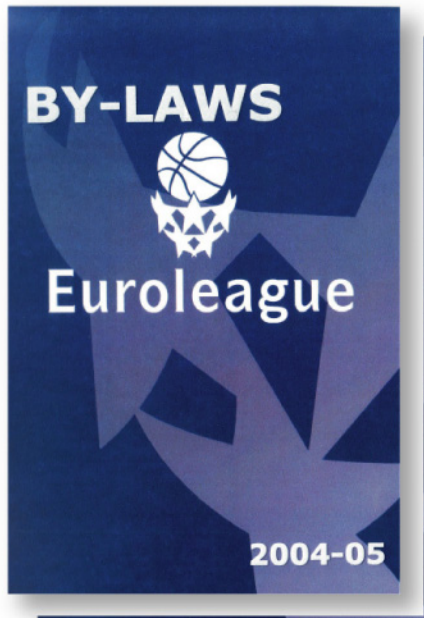
Przed spotkaniem sprawdza wyposażenie i stan boiska oraz uprawnienia zawodników do gry.

Sekretarz wypełnia protokół, sumuje zdobyte punkty, wpisuje przewinienia oraz sygnalizuje sędziemu zmiany zawodników i przerwy w grze.

Sędzia mierzący czas odlicza przerwy w grze, sygnalizuje o upływie określonego czasu. W zawodach szkolnych komisja sędziowska może się składać z sędziego prowadzącego zawody oraz sekretarza, który równocześnie mierzy czas.

3. Audyt

E. Zasady stosowania aplikacji - Zasady Euroligi



By-laws Euroleague" jest to zbiór wszystkich zasad dotyczących rozgrywek ligi mistrzów w europie. Znajdują się tam także zasady stosowania aplikacji na wszystkich nośnikach związanych bezpośrednio z zawodami koszykówki. W naszym projekcie oczywiście musieliśmy wziąć pod uwagę te zasady. Są one wytyczną do projektowania znaku i systemu wizualnego. Znajomość tych praw pozwala przewidzieć późniejsze problemy i pozwala uniknąć błędów w projektowaniu.

3. Audyt

F. Wyróżniki mistrzostw:

- a. miejsce - Polska
- b. po 46 latach pierwsze mistrzostwa takiej rangi w Polsce



ME 2009

ME koszykarzy w 2009 roku będą w tej dyscyplinie piątą imprezą takiej rangi organizowaną przez Polskę. Dotychczas Polska była gospodarzem ME koszykarek w 1958 (Łódź), 1978 (Poznań) i 1999 roku (Katowice). Drużyny męskie o mistrzostwo Starego Kontynentu rywalizowały w 1963 roku we Wrocławiu.

W Katowicach reprezentacja prowadzona przez Tomasza Herkta i Andrzeja Nowakowskiego zdobyła pierwszy w historii złoty medal ME kobiet, a we Wrocławiu podopieczni trenera Witolda Zagórskiego zostali wicemistrzami Europy.

Polscy koszykarze, którzy po raz ostatni uczestniczyli w finałach ME w 1997 roku (7. miejsce zespołu trenera Eugeniusza Kijewskiego) w dotychczasowych występach zdobyli cztery medale - trzy brązowe w 1939 (Kowno), 1965 (Moskwa) i 1967 roku (Helsinki) i srebrny w 1963 roku we Wrocławiu.

3. Audyt

G. Grupa odbiorców:

- a. odbiorca europejski. wielkomiński kibic koszykówki
- b. sfera biznesowa
- c. przewaga mężczyzn

W tej części naszej pracy dużą rolę odegrały własne obserwacje oraz wyniki badań robione bezpośrednio przez Euroligę. Pozwoliły nam one na znalezienie głównego odbiorcy, co jest bardzo ważnym punktem w projektowaniu całościowej identyfikacji tych mistrzostw. Również tą grupę odbiorców wzięliśmy pod uwagę przy badaniach samego znaku.

M.E oraz mecze koszykówki przebiegają w bardzo radosnej atmosferze. Na imprezy przychodzą całe rodziny, dzieci w różnym przedziale wiekowym a także mocno wyróżniająca się grupa, którą są członkowie klubu kibica. Z atrybutami wizualnymi (czapki, kapelusze, szale, flagi, transparenty itp.) przyporządkowanymi klubowi, drużynie, którą bardzo energicznie faworyzują. Bardzo częstym kibicem są osoby związane ze sferą biznesową, wynika to z dynamicznie rozwijającej się ligi koszykówki. Obserwujemy duże zainteresowanie biznesmenów co za tym idzie chęć sponsorowania klubów przez duże firmy rośnie. Również zapraszanie pracowników na imprezy tego typu jest popularne.

3. Audyt

H. Lista nośników systemu całościowej identyfikacji ME

a. system wizualny związany z promocją i organizacją ME:

- " telewizja - spot reklamowy, tabele, wyniki, statystyki
- " prasa - reklama w prasie
- " internet - strona internetowa, banery reklamowe
- " reklama zewnętrzna - bilbordy, citylighty, flagi
- " środki transportu - autobusy, tramwaje, sam. osobowe
- " akcydensy, materiały biurowe, bilety, karnety, zaproszenia
- " gadzety reklamowe - koszulki, smycze, kubki
- " środki prezentacji - szablony prezentacji, szablony tekstowe

b. system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami

- " hala wewnątrz - parkiet, tablice, bandy, filary, galerie, okrycia krzeseł, mapki i oznakowania sektorów
- " hala zewnątrz - elewacja, flagi
- " obsługa zawodów- ubrania, identyfikatory,
- " zawodnicy - ubrania, piłka, identyfikatory, ręczniki
- " maskotka - wygląd i charakter
- " czilliderki - ubrania i choreografia pokazów

4. Założenia projektowe

A. Cel:

a. stworzenie spójnego systemu identyfikacji mistrzostw

System wchodzący w skład jednolitej identyfikacji wizualnej imprezy to coś więcej niż standardowy szyld lub tablica informacyjna. Szyldy i tablice stanowią nierzadko część takiego systemu, podstawową kwestią jest jednak całościowy, spójny projekt, pozwalający na łatwą identyfikację imprezy kulturalnej czy sportowej. Zarówno wykonanie całościowego projektu - z elementami typowo architektonicznymi włącznie - aż po wykonawstwo poszczególnych części systemu i ich montaż.

b. promocja polskiej koszykówki

"Zarząd Międzynarodowej Federacji Koszykówki strefy europejskiej (FIBA-Europe) zdecydował, że to właśnie Polska będzie gospodarzem turnieju finałowego mistrzostw Europy koszykarzy w 2009 roku. Postrzeganie koszykówki polskiej w Europie jest bardzo dobre. Polska jawi się jako kraj o ogromnym potencjale rozwoju. Koszykówka ma szansę stać się sportem naprawdę popularnym. Popularność ta pociągnie rozwój dyscypliny nie tylko w naszym kraju, ale i w całym regionie. Wymaga to oczywiście nieustannej pracy, zarówno promocyjnej, jak i szkoleniowej. Wymaga to również podejmowania działań, które są kosztowne ale niezbędne, takich jak choćby organizowanie międzynarodowych imprez na terenie kraju, nie tylko tych wielkich, ale także w kategoriach młodzieżowych. Jest to także konieczność jak najszerzego udziału polskich klubów w rozgrywkach międzynarodowych, pucharowych, czy konieczność inwestowania w ludzi i próby wprowadzania jak największej ilości polskich działaczy do struktur międzynarodowych. Jest to także konieczność inwestowania w naukę, w uczenie się od najlepszych, poznawanie sposobu funkcjonowania dobrze zorganizowanych federacji sportowych.

Oznacza to w końcu, konieczność skupienia ogromnego wysiłku organizacyjnego i finansowego na zorganizowanie w jak najlepszy sposób imprezy, która może stać się osią rozwoju dyscypliny na lata.

Mistrzostw Europy mężczyzn w 2009 roku.

- "Bardzo się cieszę, że zorganizujemy finały mistrzostw Europy"
- powiedział Marek Pałus, prezes PZKosz. - "To nasz ogromny sukces, tym bardziej, że konkurowaliśmy z koszykarskimi gigantami, a sprawy ważyły się do ostatnich chwil. Dzięki olbrzymim staraniom udało się nam przekonać działaczy FIBA i, co dla nas jest bardzo ważne, wyprzedziliśmy Litwę, która jest przecież kolebką europejskiej koszykówki. Bo to właśnie Litwa była naszym głównym konkurentem do organizacji mistrzostw w 2009 roku - dodał prezes Pałus. -"

- Polski Związek Koszykówki

4. Założenia projektowe

A. Cel:

"Wiedzieliśmy że nasze szanse na wygraną w 2007 roku są niewielkie. Jednak rywalizowaliśmy z Litwą i Hiszpanią, chcąc mieć pewność, że mistrzostwa 2009 roku będą należeć do nas. Organizacja zawodów tej rangi to prestiż dla kraju. Trzeba zrobić wszystko, by oprócz sukcesu organizacyjnego, był też sportowy. Życzyłbym sobie, by reprezentacja Polski wystąpiła już w finałach w 2007 roku. To byłaby dobra próba generalna, by występ przed własną publicznością wypadł później, jak najlepiej. Rozgrywki grupowe ME-2009 Polski Związek Koszykówki planuje przeprowadzić we Wrocławiu, Katowicach, Bydgoszczy, Krakowie, gdzie ma zostać zbudowana nowa hala. Finały będą rozgrywane w powstającej na granicy Gdańska i Sopotu nowoczesnej hali, mogącej pomieścić 12 tysięcy kibiców. - To są na razie wstępne propozycje, bo FIBA daje nam wolną ręką i możliwość wprowadzenia zmian do naszego projektu. Teraz, znając już datę mistrzostw, rozpoczniemy bardzo konkretne rozmowy z władzami miast, bo przecież takie wydarzenie to duża promocja dla każdego ośrodka. Chcielibyśmy zyskać we władzach miejskich aktywnych partnerów - tłumaczył Krzysztof Koralewski, który odpowiadał z ramienia Fundacji "Koszykówka Polska" za koordynację wszystkich działań związanych ze staraniami Polski o prawo do organizacji mistrzostw. Organizacja imprezy o takiej randze, jaką są mistrzostwa Europy, daje ogromne pole do rozwoju i promocji wielu ośrodków w naszym kraju. Dlatego dużą rolę odegra współpraca z regionami, z wojewódzkimi związkami koszykówki czy fi rmami, chcącymi wesprzeć to przedsięwzięcie. Dzięki spójnemu współdziałaniu, mamy szansę stworzyć nie tylko widowisko sportowe na europejskim poziomie, ale również wypromować koszykówkę jako najchętniej uprawianą dyscyplinę zespołową w Polsce. Obecnie zainteresowanie i deklaracje uprawiania koszykówki składa prawie 2 mln. ludzi w Polsce, a ponad 4,5 mln. deklaruje zainteresowanie tą dyscypliną sportu. To olbrzymi potencjał, który możemy rozwinąć na fali zainteresowania mistrzostwami Europy. Jest to szansa pokazania się nie tylko dla ośrodków silnych koszykarsko. Ważniejsze jest to, by koszykówka trafiła pod przysłowiowe strzechy i by zaszczerpić w młodych ludziach pasję i chęć jej uprawiania. Wykorzystajmy więc mistrzostwa Europy, by stały się one kołem zamachowym naszej dyscypliny!"

-Polski Związek Koszykówki

4. Założenia projektowe

B. Cechy wizerunkowe

- a. siła - ma podkreślać rangę i poziom sportowy imprezy sportowej.
Przecież Mistrzem Europy zostaje drużyna tylko raz na dwa lata.
Odzwiera także charakter zawodników - są to ogromni atletycznej budowy sportowcy. Koszykówka to sport kontaktowy i siłowy w którym o zwycięstwie bardzo często decydują warunki fizyczne zawodników
- b. szybkość - odzwierciedla charakter tej dyscypliny sportu, jest to bardzo szybka gra.
Szybkość i refleks zawodników często decyduje o zwycięstwie drużyny
- c. dynamika - cecha ta ma podkreślać rytm i dynamikę tego sportu, oraz przebiegu meczu. Czasem mamy wrażenie że nic się nie dzieje jednak już w następnej sekundzie nie nadążamy za akcją meczu
- d. kolor - dodaje całej imprezie uśmiechu i jest odzwierciedleniem szalejącej, żywiołowej, radosnej i kolorowej publiczności

4. Założenia projektowe

C. Założenia dotyczące znaku:

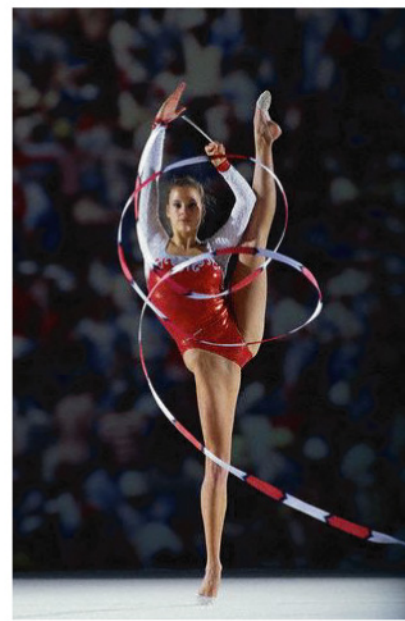
- a. osiągnięcie wyróżniającego się wizerunku finałów Mistrzostw Europy
- b. uniknięcie bezpośredniego stosowania piłki w znaku podstawowym oraz stylu wizualnym projektu
- c. znak powinien mieć "otwartą konstrukcję", dzięki czemu budowa systemu będzie bardziej urozmaicona. Odpowiednie operowanie elementami daje efekt w postaci uczucia dynamiki. Komponowanie elementów systemu nie powinno posiadać ram. Komponowanie systemu jest otwarte i może rozciągać się na wszystkie strony w zależności od wybranych nośników. Właśnie dzięki temu nie zaobserwujemy tu nudy i statyczności.

5. Styl

A. Inspiracje

Bardzo ważnym etapem pracy było wykreowanie stylu w charakterze, którego będziemy się poruszać w projektowaniu całości systemu. Określenie i znalezienie stylu przy projektowaniu komunikacji wizualnej jest istotne. Chodzi o wywołanie właściwych skojarzeń i uczuć odbiorców związanych z wizerunkiem imprezy. W tym miejscu określamy w jaki sposób wywołamy pozytywne reakcje odbiorców. Styl (czyli skojarzenia) ma budować system wizualny a nie odwrotnie. Brak myślenia całościowego opartego na silnym szkieletcie może doprowadzić do błędnego a czasem nawet negatywnego odczytywania pożądanych skojarzeń odbiorcy.

W celu stworzenia stylu zainspirowaliśmy się cechami i skojarzeniami wywoływanymi przez "serpenty". Obrazy wizualne tłumaczą naszą koncepcję.



Cechami stylu są : ruch, radość, zwiewność, miękkość linii, lekkość, sport, wstążki, serpenty.

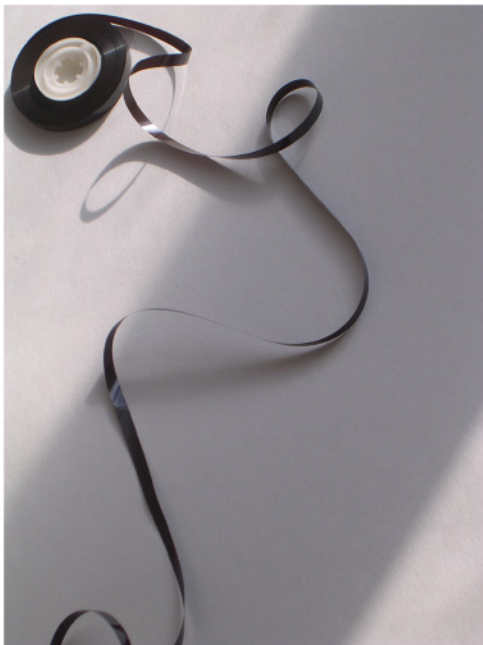
6. Poszukiwania

A. Szkice wstępne

Próbując przełożyć ruch, szybkość i dynamikę serpentyny użyliśmy techniki fotograficznej do uzyskania odpowiednio zachowującej się i charakterystycznej sprężystości. Żadna inna technika nie pozwoliła na uzyskanie zamierzonego wcześniej efektu. Najlepszy rezultat uzyskaliśmy po sfotografowaniu taśmy z acetocelulozy i igielitu czyli taśmy magnetofonowej.

Jej niespotykane cechy fizyczne wręcz przerosły nasze oczekiwania.

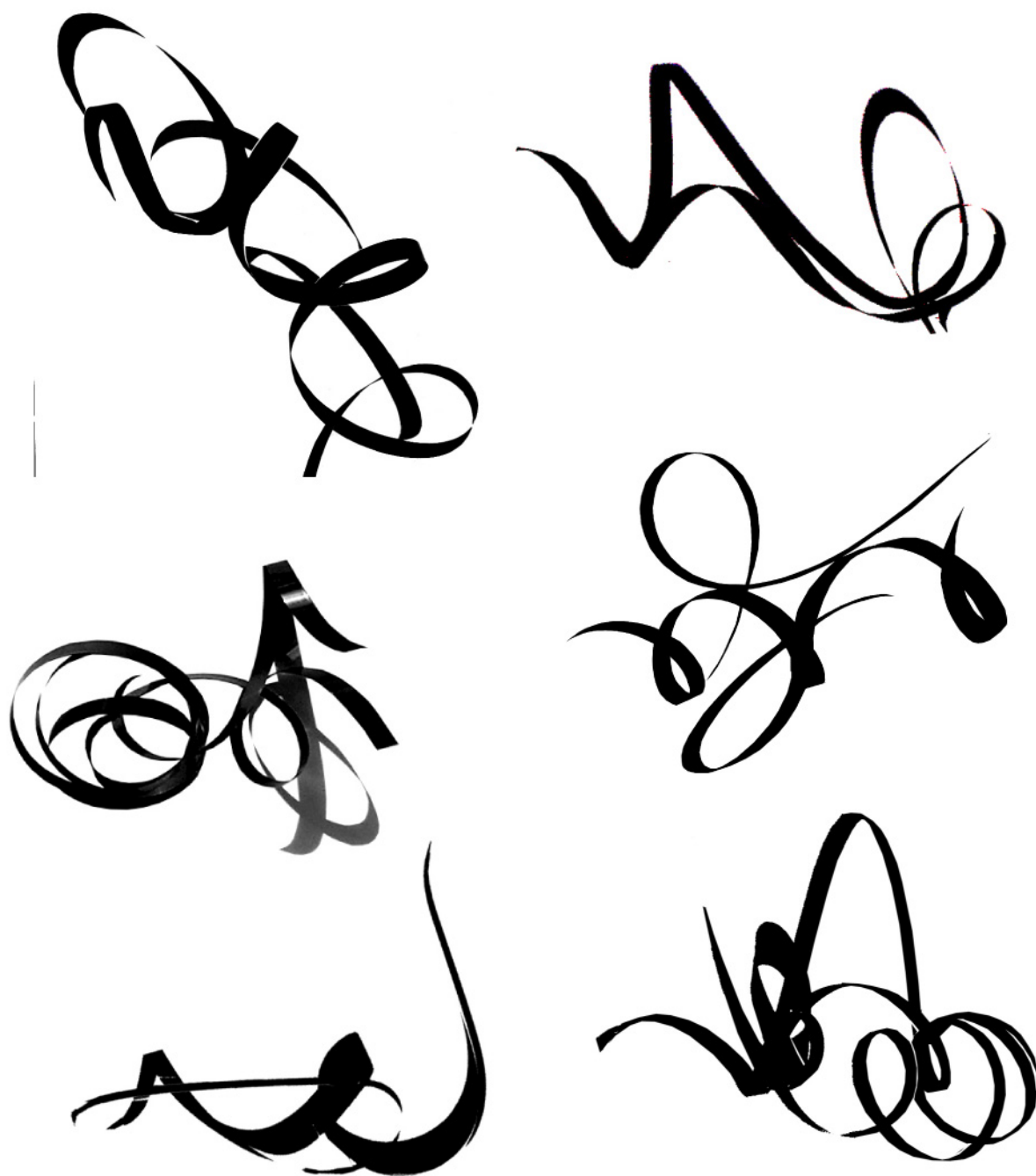
Taśma zachowywała się w sposób dynamiczny, sprężystość i lekkość materiału doskonale sprawdziła się w budowaniu detali atrybutów systemu wizualnego.



6. Poszukiwania

A. Szkice wstępne

Kolejnym etapem było wyszukanie odpowiednich kadrów i wybór najlepszych znaków graficznych.



7. Elementy graficzne tworzące system

Spośród zdjęć udało się wybrać 12 znaków graficznych należących do jednej rodziny i jednego stylu wizualnego.



A1



A2



A3



A4



A5



A6



A7



A8



A9



A10



A11



A12

8. Znak podstawowy

A. Godło

Z elementów graficznych budujących system wybraliśmy pięć znaków najbardziej różnych od siebie, jednocześnie pasujących i zbudowaliśmy z nich kompozycję, która wynikała z założeń i naszej filozofii.



Godło - elementy graficzne: A8, A9, A10, A11, A12

B. Filozofia znaku



Filozofia znaku - W tworzeniu godła kierowaliśmy się głównie dynamiką i ciągłym ruchem. Dążyliśmy do zilustrowania ruchu i przedstawienia go za pomocą kilku znaków zestawionych ze sobą w jedną całość. Znak ma odzwierciedlać wszystko to co jest związane z przebiegiem zawodów - gwarem, grą, kolorem, atmosferą na boisku i całej hali

8. Znak podstawowy

C. Logotyp

Klejnym etapem było dobranie najodpowiedniejszego logotypu tak aby stanowił solidną podstawę dla energicznego godła. Jednocześnie staraliśmy się uzyskać znak który nie jest zamknięty. Zależało nam na możliwości stosowania godła bez logotypu i odwrotnie. Logotyp oparty jest na krojach pisama: Swis721BlkEU - East European i Century Gothic - East European.



Eurobasket POLAND 2009

D. Znak podstawowy



Eurobasket POLAND 2009

9. Badania skojarzeniowe

A. Znak bez logotypu

Celem badań jest obiektywizacja rozwiązania. Podstawowym celem obiektywizacji jest obrona przed popełnieniem błędów. W przypadku, gdy wiele osób dokonuje oceny projektu, różnorodność subiektywnych opinii powoduje zamieszanie. Obiektywizacja staje się wtedy pomocnym narzędziem.

-Bada psychologiczne - dotyczą psychicznych reakcji odbiorców nowego wizerunku. Badany jest stopień zrozumienia i akceptacji rozwiązań. Ważne jest zdefiniowanie najczęstszych skojarzeń.

Badania skojarzeniowe - znak bez logotypu

Na podstawie badań skojarzeniowych potwierdziły się nasze założenia projektowe. Zbadanych zostało pięćdziesięciu respondentów w czym 2/3 mężczyzn i 1/3 kobiet (dane badań odbiorców przeprowadzonych przez FIBA).

Pytanie zadawane respondentom brzmiało: Z czym Pani/Panu kojarzy się ten znak?

Pokazywane były obie ilustracje na raz



Najczęściej pojawiające się odpowiedzi to:

- mężczyźni (graffiti, serpentyny, szarfy, wstążki),
- kobiety (graffiti, ruch, napisy)

9. Badania skojarzeniowe

A. Znak bez logotypu

Celem badań jest obiektywizacja rozwiązania. Podstawowym celem obiektywizacji jest obrona przed popełnieniem błędów. W przypadku, gdy wiele osób dokonuje oceny projektu, różnorodność subiektywnych opinii powoduje zamieszanie. Obiektywizacja staje się wtedy pomocnym narzędziem.

-Bada psychologiczne - dotyczą psychicznych reakcji odbiorców nowego wizerunku. Badany jest stopień zrozumienia i akceptacji rozwiązań. Ważne jest zdefiniowanie najczęstszych skojarzeń.

Badania skojarzeniowe - znak bez logotypu

Na podstawie badań skojarzeniowych potwierdziły się nasze założenia projektowe. Zbadanych zostało pięćdziesięciu respondentów w czym 2/3 mężczyzn i 1/3 kobiet (dane badań odbiorców przeprowadzonych przez FIBA).

Pytanie zadawane respondentom brzmiało: Z czym Pani/Panu kojarzy się ten znak?

Pokazywane były obie ilustracje na raz



Najczęściej pojawiające się odpowiedzi to:

- mężczyźni (graffiti, serpentyny, szarfy, wstążki),
- kobiety (graffiti, ruch, napisy)

9. Badania skojarzeniowe

B. Znak z logotypem

Badania skojarzeniowe - znak z logotypem

Na podstawie badań skojarzeniowych potwierdziły się nasze założenia projektowe. Zbadanych zostało pięćdziesięciu respondentów w czym 2/3 mężczyzn i 1/3 kobiet. Pytanie zadawane respondentom brzmiało: Z czym Pani/Panu kojarzy się ten znak?

Pokazywane były obie ilustracje na raz



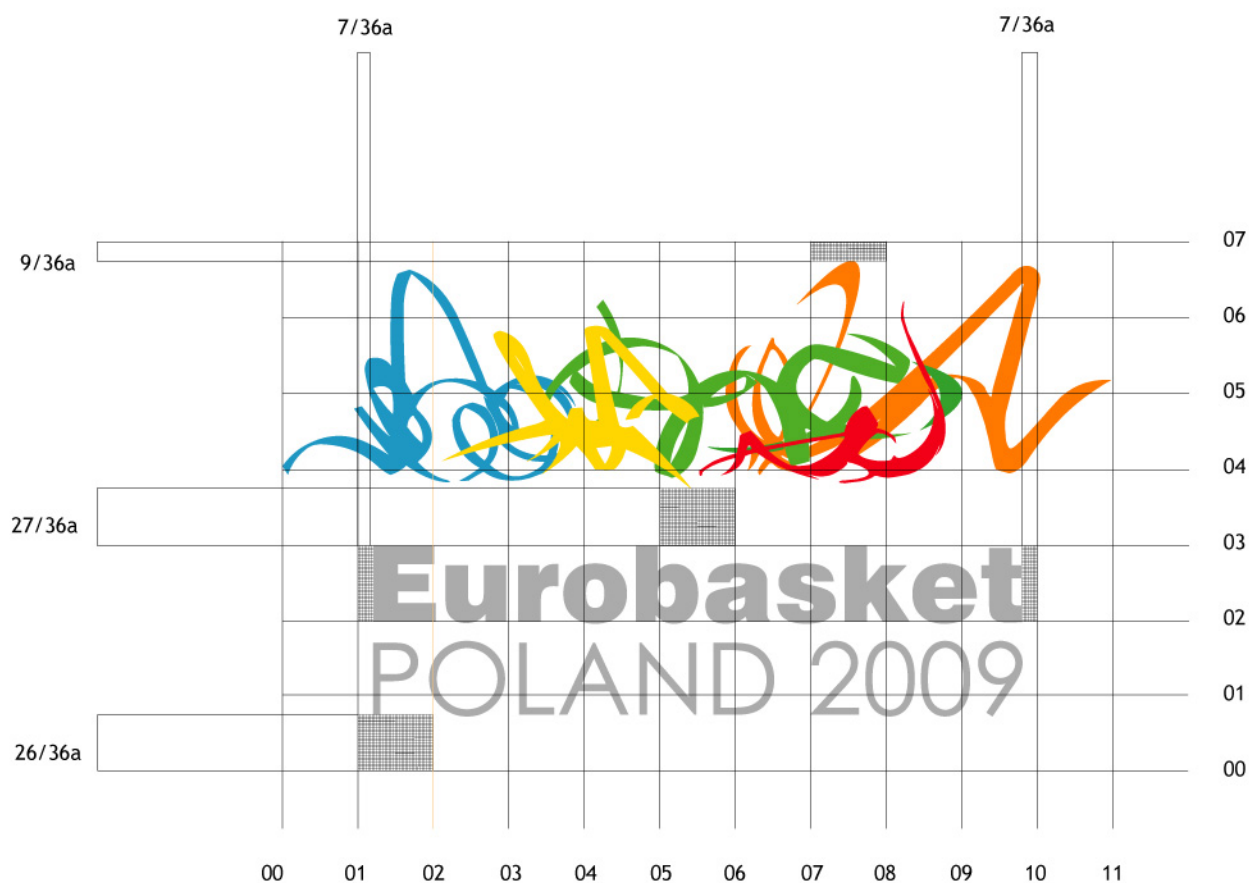
Najczęściej pojawiające się odpowiedzi to:


- mężczyźni(ruch, zawody koszykówki, olimpiada)
- kobiety(odbicia piłki, ruch)

10. Elementy bazowe znaku i systemu

A. Modułowanie znaku podstawowego

Celem modułowania znaku wraz z logotypem jest ustalenie dokładnych odległości wszystkich elementów względem siebie i ich proporcje. Wyznaczonym modułem jest kwadrat podzielony na równe 36 części odpowiadający wysokości litery "E" w logotypie. Modułowanie umożliwia idealną aplikację znaku na każdym nośniku.



 = 36a = wysokość litery "E"

10. Elementy bazowe znaku i systemu

B. Modułowanie logotypu

Celem modulowania logotypu jest ustalenie dokładnych odległości wszystkich liter względem siebie i ich proporcje. Wyznaczonym modułem jest kwadrat podzielony na równe 36 części odpowiadający wysokości litery "E" w logotypie. Modulowanie umożliwia idealną aplikację także logotypu na każdym nośniku. System zakłada używanie samego logotypu na różnych nośnikach.



10. Elementy bazowe znaku i systemu

C. Pole ochronne, minimalny obszar wokół znaku

Pole ochronne jest czystym polem dookoła znaku, które nigdy nie może być wypełnione. Ta zasada pozwala na utrzymanie najwyższej czytelności znaku. Konstrukcja pola ochronnego jest oparta na elementach litery zaczerpniętych z logotypu.



10. Elementy bazowe znaku i systemu

D. Pole ochronne, minimalny obszar wokół logotypu

Podobnie jak w znaku pole ochronne logotypu jest czystym polem dookoła niego, nigdy nie może być wypełnione. Ta zasada pozwala na utrzymanie najwyższej czytelności. Konstrukcja pola ochronnego jest oparta na elementach litery zaczerpniętych z logotypu.



10. Elementy bazowe znaku i systemu

E. Typografia

Krojem pisma jest Trebuchet MS - (regular, bold, italic i bold italic).
Ten krój pisma używany jest w całym systemie wizualnym, na wszystkich nośnikach i w założeniu ma by używany w dokumentach.

Trebuchet MS - East European - regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Trebuchet MS - East European - bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Trebuchet MS - East European - Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Trebuchet MS - East European - bolditalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

10. Elementy bazowe znaku i systemu

F. Kolorystyka

	Tło	białe tło	czarne tło	
PANTONE	Process Black C	443 C	442 C	2995 C
CMYK	0/0/0/100	38/28/25/9	30/21/18/4	87/12/3/0
RGB	0/0/0	143/143/143	171/171/171	29/151/195
ORACAL	070	074	072	053
RAL	9005	7042	7035	5015

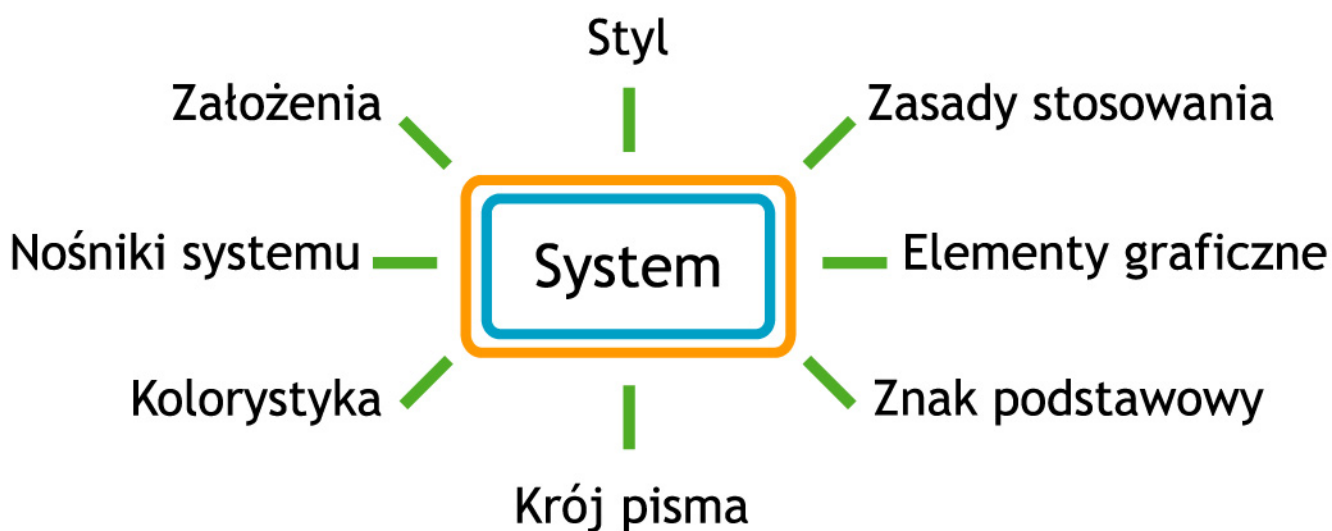
PANTONE	116 C	361 C	021 C	186 C	Rhodamine Red C
CMYK	2/15/93/0	70/2/96/0	3/53/92/0	5/95/84/1	4/91/4/0
RGB	255/214/0	79/173/38	255/120/0	242/0/23	235/32/141
ORACAL	021	064	035	032	041
RAL	1023	6018	2003	3020	6018

Zdefiniowanie kolorystyki znaku podstawowego i elementów graficznych tworzących system jest niezbędne. Dzięki ściśle określonym zasadom zyskujemy pewność spójnego i jednolitego wyrazu wizualnego i kolorystycznego. Zasady te obejmują wszystkie możliwe techniki wykonania projektu. Aby uzyskać najlepsze działanie kolorów system zakłada użycie tylko białego i czarnego tła.

11. System wizualny

SYSTEM :

System Całościowej Identyfikacji polega na stworzeniu i zapisaniu wszelkich zasad stosowania znaku i elementów graficznych imprezy sportowej. Polega także na doborze sposobu przedstawienia, a także zdefiniowania nośników według potrzeb danego przedsięwzięcia.



11. System wizualny

W naszym projekcie zajeliśmy się protosystemem wybranych nośników, które zostały podzielone na dwa systemy (wykonane nośniki zostały zaznaczone):

A. System wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):

- " hala wewnątrz - **parkiet, tablice, bandy, filary, galerie**, okrycia krzesel, mapki i oznakowania sektorów
- " hala zewnątrz - **elewacja, flagi**
- " obsługa zawodów- ubrania, **identyfikatory**,
- " zawodnicy - **ubrania, piłka**, ręczniki
- " maskotka - wygląd i charakter
- " czilliderki - ubrania i choreografia pokazów

B. System wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):

- " telewizja - **spot reklamowy, tabele, wyniki, statystyki**
- " prasa - reklama w prasie
- " internet - strona internetowa, banery reklamowe
- " reklama zewnętrzna - **bilbordy, citylighty, flagi**
- " środki transportu - **autobusy, tramwaje, sam. osobowe**
- " akcydensy - **materiały biurowe, bilety, karnety, zaproszenia**
- " gadżety reklamowe - **koszulki, smycze, kubki, itp.**
- " środki komunikacji - **szablony prezentacji, sz. tekstowe**

11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala wewnątrz - flagi, banery



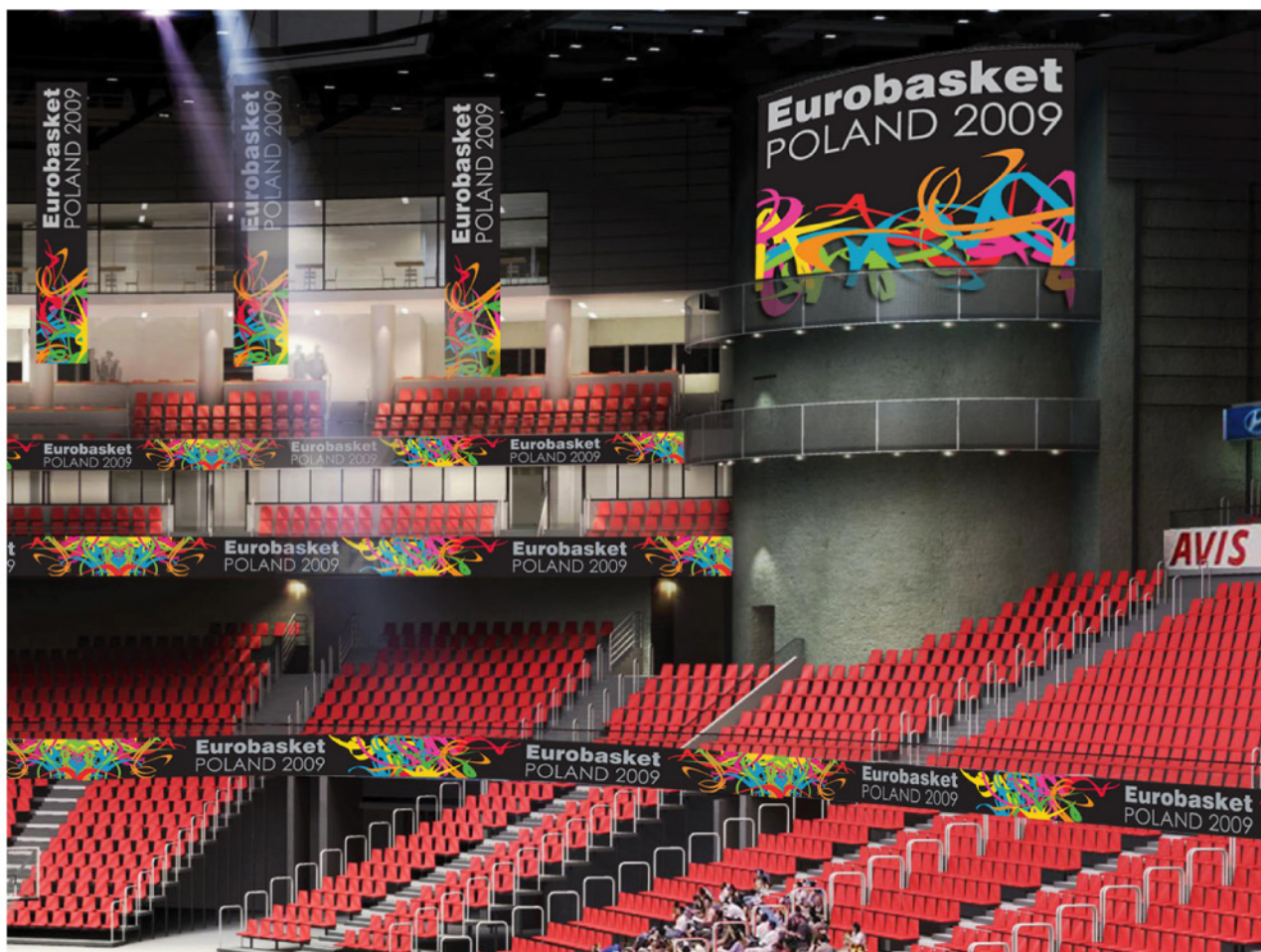
11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala wewnątrz - parkiet



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala wewnątrz - filary, galerie



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala wewnątrz - tablica do kosza



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala zewnątrz - elewacja



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- hala zewnętrzna - elewacja i flagi



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- obsługa zawodów - identyfikatory



11. System wizualny

- system wizualny związany bezpośrednio z odbywającymi się meczami (Grażyna Kościuch):
- zawodnicy - piłka,



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):

" telewizja - statystyki



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- telewizja - wyniki



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- reklama zewnętrzna - **bilbordy**



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- reklama zewnętrzna - citylighty



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- akcydensy - materiały biurowe, zaproszenia



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- akcydensy - materiały biurowe, zaproszenia



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- Tablica piaroska



11. System wizualny

- system wizualny związany z promocją i organizacją ME (Adam Lipień):
- Flaga na szybę auta osobowego



12. Bibliografia

1. "Nie tylko logotyp"- Anna M. Nikodemka - Wołowik, Tadeusz II P. Górski, Mirosław Wołowik - Oficyna Wydawnicza Branta - Bydgoszcz 2004
2. "Praca Zespołowa"- Donald Petersen, John Hillkierk - Wydawnictwo Naukowo - Techniczne - Warszawa 1993
3. "Euroleague Laws"- FIBA 2004 - 2005
4. Polski Związek Koszykówki - www.pzkosz.pl
5. Europejska Federacja Koszykówki - www.fiba.com
- 6 Prokom Trefl Sopot - www.prokomt.refl.com.pl