

Značka a její symboly



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**

OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

Ing- Daniel Kvíčala, Ph.D.

Obsah

- Značka
- Symboly značky
- Týmový úkol 2 body



Co je značka?



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

Značka je mnohem více než jen logo nebo název firmy.

Jde o komplexní koncept, který zahrnuje vnímání, emoce a zkušenosti, které si zákazníci s firmou nebo produktem spojují.

Značka představuje souhrn toho, co firma dělá směrem k zákazníkům, čím se odlišuje a jaký má s nimi vztah.

S rozpoznatelností, zapamatovatelností a odlišitelností pomáhají symboly značky.

Význam značky



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

- 1. Unikátní pozice v mysli zákazníka a rozpoznatelnost**
 - 2. Budování důvěry a loajality**
 - 3. Konkurenční výhoda**
 - 4. Emocionální vazba**
 - 5. Zvýšení hodnoty produktu / snížení cenové citlivosti**
 - 6. Podpora interní firemní kultury**
-

Symboly značky

1. Název značky
 2. Logo
 3. Slogan
 4. Barevná paleta
 5. Typografie
 6. Maskot nebo ikona
 7. Hlas
 8. Design produktů a balení
-

















Symbyly značky



SLEZSKÁ
UNIVERZITA

HOŠŤOVSKÉ PODNIKATELSKÁ
UNIVERZITA V KARVINĚ

<p>Tvar</p>  <p>BMW IKEA</p>	<p>Postava</p>  <p>ALZA VODAFONE</p>	<p>Číslo</p>  <p>VŠE ZA 39% DVOJKY to uměj za míň CZC.CZ</p>	<p>Obal</p>  <p>STELLA ARTOIS MATONNI</p>	<p>Melodie</p>  <p>FAMILY FROST</p>
<p>Barva</p>  <p>AIRBANK MC DONALD'S</p>	<p>Věta, slovo</p> <p><i>I banku můžete mít rádi</i> Fofola</p> <p>AIRBANK KOFOLA</p>	<p>Celebrita</p>  <p>AIRBANK</p>	<p>Vzor</p>  <p>BEHAVIO KOFOLA</p>	<p>Funkce, fakt</p> <p>Šestkrát destilovaná Biffidus Activ</p> <p>AMUNDSEN ACTIVIA</p>
<p>Vizáž, oblečení</p>  <p>DONALD TRUMP HNUTÍ ANO</p>	<p>Produkt</p>  <p>APPLE MC DONALD'S</p>	<p>Logo</p>  <p>NIKE APPLE</p>	<p>Prostředí</p>  <p>RC COLA</p>	<p>Aktivita</p>  <p>RED BULL</p>
<p>Příběh</p> <p>V roce 1960 se doktor Foltýn pokoušel objevit lásku a vynalezl Kofolu.</p>	<p>Místo</p>  <p>IKEA</p> <p>PARIS L'OREAL</p>	<p><i>a mnoho dalšího ...</i></p> <p>Písmo Udállost Vůně Nápis na chodníku Hlas Červený Brexit autobus</p>	<p>Vlastnost</p> <p><i>rychlá, kvalitní, levná</i></p> <p>Tyto obecné asociace si mozek zákazníka spojí s vaší značkou právě jen skrze nějaký konkrétní symbol.</p>	<p>Argument</p> <p><i>Jsme kvalitní, protože blabla...</i></p> <p>Racionální argumenty se špatně ukládají do paměti a značku posilují minimálně.</p>

Symbyly značky

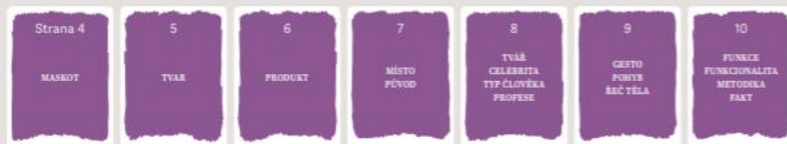


SLEZSKÁ
UNIVERZITA

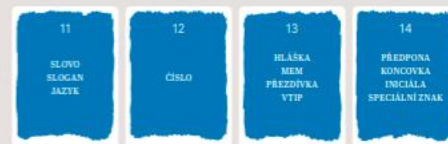
INOVACE A PODNIKATELSKÁ
AKTIVITA V KARVINĚ

PŘEHLED KARET VE SKUPINÁCH

SYMBOLY
NAPŘÍČ
MÉDIÍ



TEXTOVÉ
SYMBOLY



15
PŘÍBĚH,
HISTORIE,
LEGENDA



OBRAZOVÉ
SYMBOLY



NEVIZUÁLNÍ
SYMBOLY



NENÍ
SYMBOL



SPOLEČENSKÉ
SYMBOLY



37



38



39



PROSTOROVÉ
SYMBOLY



S.Y.M.
B.O.L.Y.
Z.N.A.Č.
K.Y.

Symbyly značky



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

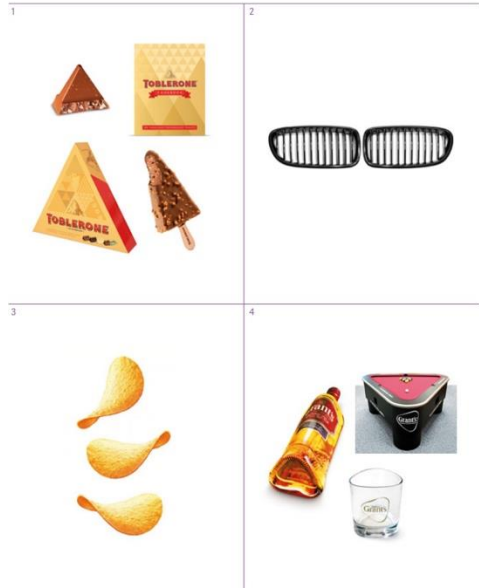
SYMBOLY NAPŘÍČ MĚDII

TVAR

Specifický tvar, který je jednoznačně spojený se značkou a prochází napříč různými médii. Využijte toho, že pro bleskové rozpoznávání tvarů má mozek zvláštní centra. V paměti jsou dokonce tvary uloženy zvlášť, jinde než třeba barvy ze stejného obrazu.

· BEHAVIO +  Lumir Kajnar

TVAR



1 Trojúhelník u Toblerone 2 Maska chladiče vozů BMW 3 Tvar čipsů Pringles
4 Oblý trojúhelník u Grant's Whisky

Symbyly značky



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

TEXTOVÉ SYMBOLY

ČÍSLO

Nejen číslice, ale i slovní vyjádření čísel.
Mohou vycházet z historie vzniku výrobku, počtu
ingrediencí, technických parametrů, roku založení,
obvyklé ceny, anebo mohou být „odpovědí na
základní otázku života, vesmíru a vůbec“.

· BEHAVIO +  Lumír Kajnar

ČÍSLO

1	2
Dres č. 68	Dvojky to uměj za míň
3	4
1893	99,-

1 Jaromír Jäger 2 CZ.Cz 3 Sparta Praha 4 Bařava cena

Symboly značky



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ






OBRAZOVÉ SYMBOLY

OVLÁDACÍ PRVEK FUNKČNÍ IKONA INTERAKCE TLAČÍTKO

Interaktivní grafický prvek na významném místě aplikace, webové stránky, programu nebo uživatelského rozhraní. Kromě mobilů a počítačů to mohou být např. tlačítka výtahů, přístrojů a palubních desek. Slouží k ovládní a komunikaci v digitálním prostředí (klikání, loading, opening screen, notifikace).

· BEHAVIO +  Lumír Kajnar

OVLÁDACÍ PRVEK · FUNKČNÍ IKONA · INTERAKCE · TLAČÍTKO

1	2
	 Listening...
3	4
	 

1 Facebook 2 Google Dots 3 Notifikace na Instagramu 4 Oranžová tlačítka Amazonu

Symbyly značky




SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ




NEVIZUÁLNÍ SYMBOLY

VŮNĚ PACH

Čichové vjemy se nám ze všech smyslů vůbec nehlouběji vrývají do paměti, konkrétní vůně dokáže vyvolat desítky let zapomenuté vzpomínky. Je možné váš prostor, produkt či obal doprovodit nějakou jedinečnou vůní?

BEHAVIO +  Lumir Kajnar

VŮNĚ · PACH

1 	2 
3 	4 

1 Olomoucké tvarůžky 2 Vlastní parfém Abercombe & Fitch 3 Prostory hotelů Hilton
4 Napuštěná kůže sedaček v Porsche

Symbyly značky



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

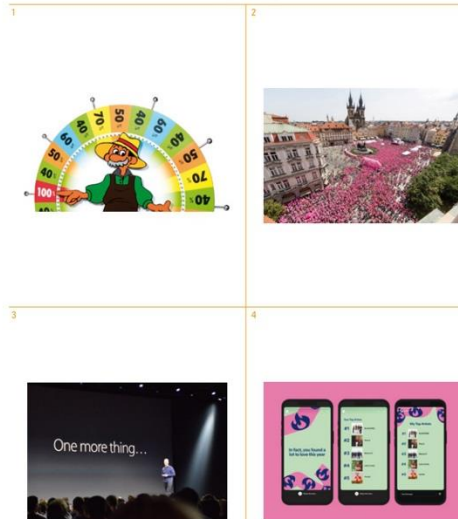
SPOLEČENSKÉ SYMBOLY

UDÁLOST

Soutěže, loterie, sportovní utkání, kulturní akce, výroční zveřejnění zajímavých statistik nebo třeba společná tvorba (hackatony i workshopy) a mnoho dalších. Jen pozor – další maratony a plesy už vaši značku neodliší. Můžete zkusit vymyslet něco zcela originálního, anebo se inspirovat v oblastech, které zatím jiné značky nevyužily.

• BEHAVIO +  Lumir Kajnar

UDÁLOST



1 Reklamní soutěž Kolo štěstí od Mountfieldu 2 Avon pochod 3 Keynote prezentace od Applu
4 Spotify Wrapped – osobní přehled poslechnů za celý rok

Úkol - 2 body



SLEZSKÁ
UNIVERZITA
OBCHODNĚ PODNIKATELSKÁ
FAKULTA V KARVINĚ

Najděte pro každý symbol 5 firem a jejich symboly.

1. Slogan

2. Maskot

3. Tvář / celebrita



ITS OVER

ITS FINALLY OVER