



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

ΕΠΑΝΑΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΑΙΡΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ:

**MICROSOFT COMPUTER GAMES AND EMERGING
TECHNOLOGIES LAB (GET LAB)**

Φανή Γεωργιάδου

Λεμεσός, Απρίλης 2018

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΕΠΑΝΑΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΑΙΡΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ:

**MICROSOFT COMPUTER GAMES AND EMERGING
TECHNOLOGIES LAB (GET LAB)**

της

Φανής Γεωργιάδου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Δέσποινα Μιχαήλ Γρηγορίου

Λεμεσός, Απρίλης, 2018

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Φανή Γεωργιάδου, 2018

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτρια της πτυχιακής εργασίας μου, Δρ. Δέσποινα Μιχαήλ Γρηγορίου, για τη συνεργασία και την καθοδήγηση στην διαδρομή προς την ολοκλήρωση της εργασίας. Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου διότι λόγω των σπουδών μου, γνώρισα έναν ξεχωριστό άνθρωπο, την αγαπημένη μου φίλη, η οποία στάθηκε δίπλα μου στηρίζοντας με, όλα αυτά τα δύσκολα αλλά και αξέχαστα χρόνια σπουδών. Τέλος, το μεγαλύτερο ευχαριστώ το οφείλω στα τρία μέλη της οικογένειας μου και ιδιαίτερα στους γονείς μου, οι οποίοι με την αγάπη, την υπομονή, την στήριξη και τις θυσίες τους, κατάφερα να φτάσω μέχρι εδώ. Σας ευχαριστώ όλους!

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας αφορά τον επανασχεδιασμό της εταιρικής ταυτότητας, και συγκεκριμένα της παραστατικής οπτικής εικόνας του Ερευνητικού Εργαστηρίου, Microsoft Computer Games and Emerging Technologies Lab (GET Lab), του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου. Την εργασία αποτελούν δύο στάδια.

Στο πρώτο στάδιο πραγματοποιήθηκε η βιβλιογραφική ανασκόπηση. Η βιβλιογραφική ανασκόπηση διεκπεραιώθηκε με σκοπό την συλλογή πληροφοριών ούτως ώστε να υπάρξει ορθή γνωστοποίηση του θέματος. Αρχικά, μελετείται ο ορισμός της εταιρικής ταυτότητας, και στη συνέχεια, γίνονται αναφορές στην εταιρική εικόνα, στην ιστορική εξέλιξη, στην εταιρική δομή και την παραστατική οπτική εικόνα.

Στο δεύτερο στάδιο, διεκπεραιώθηκε έρευνα του Microsoft Computer Games and Emerging Technologies Lab (GET Lab), του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου και της εταιρικής του ταυτότητας. Μέσω της συλλογής πληροφοριών και γνώσεων, εντοπίστηκαν τα προβλήματα του Ερευνητικού Εργαστηρίου τα οποία αφορούν την εταιρική του ταυτότητα και την παρούσα παραστατική οπτική του εικόνα. Τέλος, ακολούθησε ο επανασχεδιασμός της παραστατικής οπτικής εικόνας του Ερευνητικού Εργαστηρίου.

Λέξεις κλειδιά: Εταιρική ταυτότητα, Παραστατική Οπτική Εικόνα, Επανασχεδιασμός

ABSTRACT

The topic of my dissertation concerns the redesign of the corporate identity and more specifically the illustrative visual image of the Research Lab, Microsoft Computer Games and Emerging Technologies Lab (GET Lab) of Cyprus University of Technology.

The dissertation consists two phases. At the first phase, a literature review was conducted. The aim of the literature review was the collection of information so that there would be accurate awareness of the topic. Firstly, the definition of the corporate identity is studied and then several references to the corporate image, the historical development, the corporate structure and illustrative visual image are made.

During the second phase, a research was conducted, concerning the Microsoft Computer Games and Emerging Technologies Lab (GET Lab) of Cyprus University of Technology and its corporate identity. Through the collection of information and knowledge, some problems concerning the Research Lab, its corporate identity and its illustrative visual image were detected. Finally, a redesign of the illustrative visual image of the Research Lab was conducted.

Keywords: Corporate identity, Illustrative Visual Image, Redesign