

Wyjątkowa zabawka – konkurs. Etap III

Jestem pod ogromnym wrażeniem Waszych prac z II etapu konkursu! Przeprowadziliście szeroko zakrojone badania rynku i znakomicie opracowaliście wyniki – gratuluję, bo najtrudniejsze zadania już za Wami! W ostatnim etapie musicie wyciągnąć wnioski ze zdobytych informacji i podjąć decyzję, jaka drewniana zabawka ucieszy dzieci najbardziej, a następnie opracować kampanię reklamową promującą Wasz produkt.

1. Zabawka z drewna

Korzystając z wyników badania rynku, wymyśl i zaproponuj zabawkę z drewna, która najlepiej odpowiada upodobaniom dzieci. W jej opisie postaraj się umieścić jak najwięcej szczegółowych informacji.

2. Kampania reklamowa

Zaplanuj kampanię reklamową. Zaczynij od ustalenia, dla jakiej grupy dzieci jest przeznaczona nowa zabawka. Musisz określić przede wszystkim ich wiek, a także wskazać cechy wyróżniające tę grupę (np. mieszkańcy miasta, sportowcy, dziewczynki czy chłopcy, itp.).

Chociaż do Świąt Bożego Narodzenia jest jeszcze dużo czasu, zastanów się, w jaki sposób możesz zareklamować zabawkę. Działania promocyjne trzeba rozpocząć już teraz, żeby do grudnia dzieci zdążyły dowiedzieć się o wymyślonej przez Ciebie zabawce i zapragnąć jej.

W marketingu używa się anglojęzycznego terminu AIDA, który odnosi się do reakcji, jakie działania promocyjne powinny wywołać u klienta.

A (*ang. attention*, uwaga) – klient musi zwrócić uwagę na produkt,

I (*ang. interest*, zainteresowanie) – cechy produktu muszą wzbudzić zainteresowanie klientów,

D (*ang. desire*, pragnienie) – klient czuje, że potrzebuje danego produktu i chce go mieć,

A (*ang. action*, działania) – klient podejmuje decyzje o zakupie.

Planując działania promocyjne pamiętaj, że Twoim celem jest zdobycie uwagi klientów, zainteresowanie ich produktem, przekonanie ich, jak bardzo go potrzebują, a na koniec podpowiedzenie im, gdzie i jak mogą go kupić.

3. Plakat reklamujący nową zabawkę

Stwórz plakat reklamowy, promujący Twoją zabawkę. Pamiętaj o zasadzie AIDA!

Plakat może być wykonany odręcznie i zeskanowany lub też może być przygotowany w programie Paint, PowerPoint, bądź jakimkolwiek innym programie do tworzenia grafiki. Umieść go na oddzielnym slajdzie w prezentacji.

Czas na zadanie

Twoim zadaniem jest wymyślenie zabawki z drewna, która stanie się bożonarodzeniowym hitem sprzedażowym, zaplanowanie kampanii promującej tę zabawkę i przygotowanie reklamującego ją plakatu.

Terminy i ogólne wymagania

Na wykonanie zadania z III etapu Uczestnicy konkursu mają sześć dni (25.IV. - 30.IV.), a ostateczny termin przesłania prac to **30 kwietnia 2016 roku**. W maju Wasze prezentacje będą opublikowane w galerii prac, gdzie wszyscy studenci EUD będą mogli je komentować.

Zadanie ma być opracowane w **formie prezentacji PowerPoint** (maksymalnie 8 slajdów). Gdy praca będzie gotowa, prześlij ją na adres: **konkurs@uniwersytet-dzieciocy.pl**

Jeśli masz wątpliwości dotyczące wykonania zadania z etapu III, zapraszam na forum konkursu, gdzie w specjalnym wątku postaram się odpowiedzieć na wszystkie pytania..

Komisja oceniająca prace będzie brała pod uwagę oryginalność zabawki i jej dopasowanie do upodobań dzieci oraz atrakcyjność kampanii i plakatu reklamowego.

Uwaga!

Jeśli zdecydujesz się zamieścić w prezentacji jakiegokolwiek grafiki lub zdjęcia znalezione w sieci, pamiętaj by pod zdjęciem umieścić (może być drobną czcionką) adres strony, z której pochodzi.

Jeżeli szukasz informacji pomocniczych w internecie, pamiętaj, by nie przeklejać zdań znalezionych na stronach. Pisz samodzielnie:)

Regulamin konkursu dostępny jest na stronie:

http://www.uniwersytet-dzieciocy.pl/files/regulamin_konkursu_wyjatkowa_zabawka.pdf