

ZADANIE 9

Firma A&G specjalizuje się w produkcji odzieży młodzieżowej i dziecięcej. A&G działa na rynku krajowym od 13 lat. W czerwcu firma planuje wprowadzenie nowego produktu na rynek: koszulki, która zmienia kolory pod wpływem temperatury otoczenia oraz temperatury ciała osoby noszącej produkt. Seria koszulek zmieniających barwy ma nosić nazwę Feeria.

Opracuj slogan reklamowy promujący nowy produkt. Wykonaj projekt opakowania na koszulkę oraz projekt reklamy prasowej. Przygotuj również projekt kuponu rabatowego dotyczącego premiery produktu.

Wymagania dotyczące sloganu reklamowego

1. Slogan powinien zawierać od 3 do 7 słów.
2. Slogan powinien być samodzielny poprzez nawiązanie do nazwy serii koszulek.
3. Należy napisać slogan z wykorzystaniem trybu rozkazującego.
4. Slogan należy zapisać w pliku tekstowym o nazwie: *slogan*.

Wymagania dotyczące opakowania

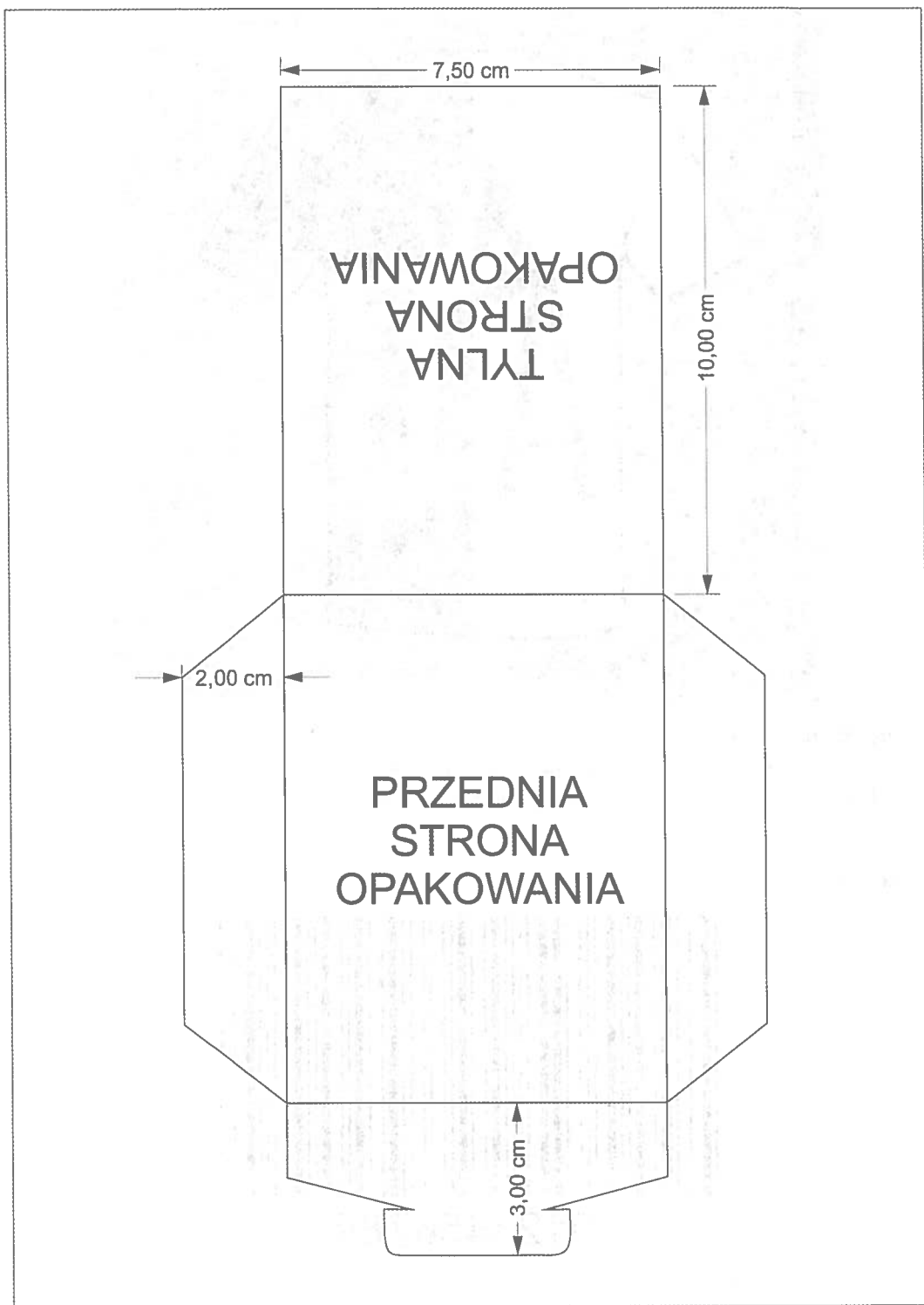
1. Projekt należy wykonać w programie graficznym przeznaczonym do obróbki grafiki wektorowej.
2. Projekt należy zapisać w rozdzielczości 300 dpi.
3. Zaprojektowane opakowanie należy zapisać w trybie barwnym CMYK.
4. W projekcie opakowania należy wykorzystać dołączony do zadania szablon (**załącznik 1**). Zawarte w szablonie wymiary zostały już przeskalowane (oryginalne wymiary opakowania: 30 × 40 cm).
5. W projekcie należy umieścić załączone logo firmy A&G (**załącznik 2**):
 - logo należy zwektoryzować/strasować;
 - w trakcie wektoryzacji/trasowania lub po wykonaniu tej czynności należy usunąć z projektu tło w kolorze zielonym;
 - należy użyć tylko czarno-białych elementów logo.
6. Na przedniej stronie opakowania:
 - w prawym górnym rogu należy umieścić logo bez zielonego tła;
 - w górnej części należy umieścić tekst „Nowość!”; parametry tekstu: krój pisma Arial, pogrubiony, kolor CMYK (0,100,100,0); do napisu należy dodać efekt głębi, 3D;
 - w środkowej części należy umieścić tekst „koszulka Feeria” napisany wersalikami i go wyjustować; parametry tekstu: krój pisma Arial, pogrubiony, 24 pkt, kolor CMYK (0,100,100,0);
 - w dolnej części należy umieścić slogan reklamowy z wykorzystaniem kolorów: CMYK (0,0,0,100), CMYK (0,100,100,0), CMYK (100,0,0,0).
7. Na tylnej stronie opakowania:
 - w lewym górnym rogu należy umieścić logo bez zielonego tła;
 - w górnej części należy umieścić tekst „koszulka Feeria” napisany wersalikami i go wyjustować; parametry tekstu: krój pisma Arial, pogrubiony, 24 pkt, kolor CMYK (0,100,100,0);
 - w górnej części należy umieścić tekst „rozmiar S”; parametry tekstu: krój pisma Arial, pogrubiony, 14 pkt, kolor CMYK (0,100,100,0);
 - w środkowej części należy umieścić tekst: „koszulka z krótkim rękawem, zmieniająca kolory pod wpływem temperatury otoczenia oraz temperatury ciała osoby noszącej produkt”;
 - w dolnej części należy umieścić załączony kod kreskowy (**załącznik 3**).
8. Projekt należy zapisać w formacie wektorowym w pliku o nazwie: *opakowanie_grafika_wektorowa*.
9. Projekt należy zapisać w formacie rastrowym w pliku o nazwie: *opakowanie_grafika_rastrowa*.

Wymagania dotyczące reklamy prasowej

1. Projekt należy wykonać w programie graficznym przeznaczonym do obróbki grafiki wektorowej.
2. Projekt należy zapisać w rozdzielczości 300 dpi.
3. Reklamę prasową należy zapisać w trybie barwnym CMYK.
4. Należy zachować kompozycję poziomą. Reklama będzie zamieszczona w czasopismach młodzieżowych na połowie strony.
5. W projekcie należy zastosować kompozycję rytmiczną.
6. Wymiary: 210 × 146 mm (netto). Do podanego formatu należy dodać z każdej strony jednakowe spady o wartości 5 mm.
7. W projekcie reklamy należy umieścić:
 - logo bez zielonego tła;
 - element graficzny nawiązujący do oferty.
8. Reklama prasowa powinna zawierać teksty:
 - „nowość!”;
 - „koszulka Feeria”;
 - „koszulka z krótkim rękawem, zmieniająca kolory pod wpływem temperatury otoczenia oraz temperatury ciała osoby noszącej produkt”;
 - „więcej informacji na www.a&g.eu”.
9. Reklama prasowa powinna zawierać slogan reklamowy.
10. Reklamę prasową należy zapisać w formacie wektorowym w pliku o nazwie: *reklama_prasowa_grafika_wektorowa*.
11. Reklamę prasową należy zapisać w formacie rastrowym w pliku o nazwie: *reklama_prasowa_grafika_rastrowa*.

Wymagania dotyczące kuponu rabatowego

1. Projekt należy wykonać w programie graficznym przeznaczonym do obróbki grafiki wektorowej.
2. Projekt należy zapisać w rozdzielczości 300 dpi.
3. Kupon należy zapisać w trybie barwnym CMYK.
4. Wymiary: 70 × 100 mm (netto). Do podanego formatu należy dodać z każdej strony jednakowe spady o wartości 2 mm.
5. Projekt kuponu powinien być projektem dwustronnym.
6. Pierwsza strona kuponu powinna zawierać napisy:
 - „kupon rabatowy na zakup kolekcji Feeria”, „-30%” w kolorze CMYK (0,100,100,0);
 - „kod rabatowy: FEERIA123”, „ważny do końca wakacji”.
7. Pierwszą stronę kuponu należy zapisać w formacie wektorowym w pliku o nazwie: *kupon_front_grafika_wektorowa*.
8. Pierwszą stronę kuponu należy zapisać w formacie rastrowym w pliku o nazwie: *kupon_front_grafika_rastrowa*.
9. Druga strona kuponu powinna zawierać logo bez zielonego tła, slogan oraz napisy:
 - „premiery produktu!” w kolorze CMYK (0,100,100,0);
 - „www.a&g.eu”.
10. Drugą stronę kuponu należy zapisać w formacie wektorowym w pliku o nazwie: *kupon_back_grafika_wektorowa*.
11. Drugą stronę kuponu należy zapisać w formacie rastrowym w pliku o nazwie: *kupon_back_grafika_rastrowa*.



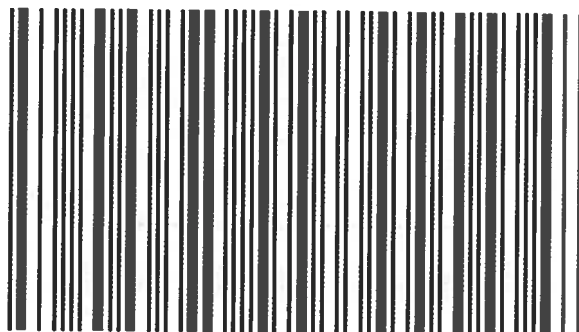
Załącznik 2. Logo firmy A&G



Uwagi dla nauczyciela:

Logo należy zeskanować w rozdzielczości 300 dpi lub 300 ppi i przekazać uczniom w formacie PDF lub JPEG lub pobrać ze strony bit.ly/au30pliki ⇒ zakładka DO POBRANIA.

Załącznik 3. Kod kreskowy produktu



0123456789

Uwagi dla nauczyciela:

Kod kreskowy produktu należy zeskanować w rozdzielczości 300 dpi lub 300 ppi i przekazać uczniom w formacie PDF lub JPEG lub pobrać ze strony bit.ly/au30pliki ⇒ zakładka DO POBRANIA.