



PROSESSIN ANALYYSINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

TUNTIKEHYKSEN OSA-ALUE:

PROSESSIN ANALYYSINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

Kesto: 1 kaksoistunti, 45 min + 45 min

Aihe:

Pohditaan koko Mutku-opintojaksoa prosessina ja tehdään töitä jotka pohjautuvat oppilaiden omiin mieli-kuviin Mutkusta. Aletaan suunnittelemaan Mutku-kokonaisuuden kokoavaa näyttelyä, jonka ensimmäisenä tehtävänä on graafinen suunnittelu: Suunnitellaan Mutkulle oma logo ja tutustutaan mainontaan näyttelyju-listeen tekemisen kautta.

Tavoite:

Oppilaat ymmärtävät mitä ovat graafinen suunnittelu ja mainonta, mihin niillä pyritään ja miten niillä voi vaikuttaa. Oppilaat ymmärtävät julisteen tehtävän mainoksena ja sen mitä julisteen tekemisessä tulee ottaa huomioon.

Tila: Luokkahuone

Välineet: Luonnoskirjat ja värejä. Datatykki kuvaesitystä varten. Suurikokoisia (esim. A3) värillisiä/valkoisia papereita tai kartonkeja julisteiden pohjaksi ja mahdollisimman paljon erilaisia materiaaleja, lehtiä ja väri-papereita. Mahdolliset Mutku-opintojakson aikana tehdyistä töistä otetut valokuvat tulosteina. Värikopio-kone/skanneri+väritulostin. Teippiä/nastoja julisteiden kiinnittämiseen.

Valmistelut ennen tuntia: Materiaalien kokoaminen, esillepano ja mahdollisten dokumenttikuvien/tuote-kuvien tulostaminen.





PROSESSIN ANALYYSOINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

TUNNIN KULKU

Kuvaesitys ja keskustelu (15–20 min)

Luonnoskirjat esiin + omat kynät ja värit

Tutustutaan graafiseen suunnitteluun ja mainontaan kuvaesityksen kautta.
Mainonta on myös tärkeä osa muotoilua.

Tänään voidaan leikkiä mainostoimistoa! Mainostoimisto on paikka, jossa suunnitellaan ja tehdään mainoksia. Mainostoimistossa voi olla töissä monen eri alan ihmisiä kuten graafisia muotoilijoita. Mainonta on tärkeä loppuvaihe esimerkiksi uudelle tuotteelle tai asialle.

Mietitään yhdessä, mikä on mainonnan tehtävä. Se tuo asian tai esineen näkyväksi. Ilman mainontaa tuote ei löydä käyttäjiä tai näyttely saavuta yleisöä. Mainonnalla voidaan pyrkiä siihen, että jotakin asiaa (esim. uusi palvelu, näyttely, tapahtuma) käytetään ja siitä saadaan informaatiota. Mainontaa käytetään myös siihen, että jotakin uutta esinettä, palvelua, tuotetta jne. ostetaan mahdollisimman paljon.

Mainonnalla ei kuitenkaan välttämättä haluta tuottaa rahaa, vaan tuoda jokin asia näkyväksi ja saada ihmiset kiinnostumaan ja ottamaan selvää jostakin asiasta (esim. hyväntekeväisyys, kilpailu, näyttely).

Juliste on yksi tapa mainostaa esimerkiksi jotakin tapahtumaa (näyttely, konsertti, kilpailu jne.). Julisteen lisäksi on monia muita mainonnan keinoja. Voitte yhdessä miettiä, mitä kaikkia muistatte. esim. tv-mainonta, lehtimainonta, kadunvarsimainonta, internetmainonta, esitteet/flyerit ym.

Voitte myös pohtia, mikä on teidän mielestänne toimivaa mainontaa, eli millainen on mainos joka herättää kiinnostuksen?

Kuvaesitys esittelee erilaisia ja eri tekniikoin valmistettuja julisteita. Julisteet on suunnitellut graafikko. Keskustellaan yhdessä kuvista. Voidaan miettiä, mitä julisteen on tarkoitus mainostaa ja mikä on julisteen mahdollinen kohderyhmä. Miten juliste on tehty, onko siinä käytetty eri tekniikoita vai onko se kokonaan tietokoneohjelmilla tehty?

Keksitään parannusehdotuksia ja etsitään julisteista asioita, jotka ovat tärkeitä mainonnan kannalta. Mikä tekee julisteesta toimivan?

Tällaisia asioita ovat muun muassa:

- sommittelu/dynamiikka: missä kuva? missä teksti? missä info? mikä isolla, mikä pienellä? millainen fontti, eli kirjasintyyli? jne.
- huomion kiinnittäminen ja viestin välittäminen: värit, kuvat, teksti, logo + näiden asettelu ja koko, tyyli ja väri





PROSESSIN ANALYYSOINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

- informaatio eli mitä tietoa teksti ja kuva antavat. Esim. Näyttelyn nimi, mitä tapahtuu, missä, milloin, kuka/ketkä, yhteistyökumppanit ja näyttelypaikka. Lisäksi julisteen tekijöiden nimet on hyvä olla jossakin mainittuna.

***Vinkki!** Alustuksen aikana voidaan tehdä luonnoskirjaan muistiinpanoja julisteessa tarvittavista asioista jolloin julisteen tekeminen itsenäisesti on myöhemmin helpompaa.*

Logo 15 min

Pohditaan koko Mutku-opintojaksoa prosessina: Miltä Mutku näyttää? Minkälainen on Mutkulle tunnusomainen tunnus eli logo. Suunnitellaan siis itse Mutku-nimen kirjoitustapa ja ehkä myös kuvio (liikemerkki), josta Mutku tunnistetaan. Tutkitaan Mutkun alkuperäistä logoa ja voidaan kehittää lisää omia logoja.

Näyttelyjuliste (15 min + seuraavalla tunnilla 30 min)

Pohditaan koko Mutku-opintojaksoa prosessina:

Tämänhetkinen kakkukuvion vaihe ja miten siihen on tultu.

On siis ideoinnin ja kokeilujen jälkeen valmistettu esineitä ja kokonaisuuksia jotka nyt halutaan esitellä muillekin.

Tarkoituksena on suunnitella ja valmistaa Mutkun omalle näyttelylle suurikokoinen julistemainos.

n. 3 oppilaan ryhmissä. Toteutustapa on vapaa. Käytetään mielellään eri tekniikoita ja sekoitetaan niitä. Pohjana voi olla värillinen tai valkoinen A3 kokoinen paperi, johon piirretään, maalataan, väritetään, leikellään, liimataan kirjoitetaan jne. Voidaan käyttää myös kollaasitekniikkaa, jossa eri tekniikoin valmistettuja kuvia ja tekstejä yhdistämällä valmistetaan lopullinen kokonaisuus.

Ideoita julisteen tekoon:

- yksivärisen julistepohjan voi ensin maalata tai käsitellä muuten, jonka jälkeen sen päälle voi alkaa sommittelemaan kaikkea muuta tarvittavaa informaatiota
- toinen vaihtoehto on lähteä liikkeelle julisteen kuvasta, jonka päälle hahmotellaan tekstit
- julisteen kuva/kuvat voivat olla tulosteita esim. kurssin aikana otetuista valokuvista tai ne voivat olla piirrettyjä, maalattuja tai muulla tekniikalla toteutettuja ja myös leikkaamalla ja liimaamalla kiinnitettyjä.
- lehdistä voi leikata kirjaimia ja liimata niistä tekstiä julisteeseen
- jos mahdollista, tekstiä voidaan kirjoittaa eri fonteilla tietokoneella ja tulostaa + liimata
- tekstin voi kirjoittaa myös eri väriselle paperille, joka liimataan julistepohjaan (mieti millainen fontti ja minkä kokoinen teksti sopii julisteeseen)





PROSESSIN ANALYYSINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

- jos julisteessa on mukana logo (Mutkun alkuperäinen logo tai jokin itse suunnitelluista) – niin käyttää yhdessä julisteessa vain yhtä logoa.
- muistakaa pitää mielessä kaikki informaatio, jota julisteesta tulee löytyä
- testatkaa välillä miltä juliste näyttää ja tarkastelkaa sitä kauempaa, esim. luokan toiselta puolelta. Kiinnittääkö juliste huomion? Näkyykö teksti hyvin? Entä kuvat? Pystyisikö julisteen tiedot hahmottamaan hyvin esim. kadulla kulkiessa?

Vinkki! Tasapainoinen sommittelu ei ole tungettu reunoja myöten täyteen, vaan usein on hyvä jättää työhön myös tilaa ja tyhjiä alueita. Niin kokonaisuudesta tulee harmonisempi. Oikein sijoitettu tyhjä tila onkin julisteen kokonaisuuden kannalta yhtä tärkeä kuin kuvat ja teksti!

– Välitunti

Julisteiden viimeistely (30 min) ja mainonnan suunnittelu (15 min)

Julisteita jatketaan ja viimeistellään, jonka jälkeen siirrytään suunnittelemaan yhdessä niiden jakelua ja levittämistä. Kts. Kotitehtävä.

Lopuksi julisteet voidaan mahdollisuuksien mukaan kopioida värillisenä/ skannata + tulostaa, jolloin julisteesta tulee yhtenäisempi, kun liimaukset ja yhteen liitetyt asiat eivät näytä irrallisilta. Kopioinnilla saadaan myös monta kappaletta samanlaista julistetta, jotta niitä voidaan kiinnittää esim. kouluun, koulumatkalle, lähikauppaan jne. Kts. Kotitehtävä.





PROSESSIN ANALYYSINTI JA TÖIDEN VIIMEISTELY

D1 LOGON JA MAINONNAN SUUNNITTELU

KOTITEHTÄVÄ

MAINOSTYKIT

Kotitehtävänä on, että jokainen saa mukaan esim. 2 julistetta, joille etsii kiinnityspaikan. Se voi olla vaikka oman kodin rappukäytävä, lähikaupan ilmoitustaulu, koulun ilmoitustaulu tai lähikoulun/IP-kerhon/päiväkodin/työpaikan ilmoitustaulu. Voitte yhdessä miettiä, minne kaikkialle julisteita voisi viedä ja keitä näytteen halutaan kutsua.

***Vinkki!** Muistattehan, että julisteiden kiinnittämiseen täytyy aina olla asianmukainen lupa. Moneen paikkaan julisteiden kiinnittäminen on kiellettyä.*

Lisätehtävä:

Niille, jotka haluavat syventää tunnin D1 aiheiden parissa työskentelyä. Tehtävä voidaan toteuttaa jos tunnin lopussa jää aikaa tai missä vaiheessa Mutku-kokonaisuutta tahansa itsenäisenä tehtävänä.

MUTKU-TUOTTEET JA -TARRAT

Pohtikaa yhdessä mitä kaikkia erilaisia Mutku-tuotteita voisi olla olemassa?
(esim. Mutku-kuppi, Mutku-lakanat, Mutku-paidat jne.)

Jos koululta löytyy valkoisia toimistotarroja, voidaan valmiista Mutku-logoista tehdä myös mainostarroja! Tarrat voidaan toteuttaa käsin piirtäen ja kirjoittaen tai tietokoneella sekä tulostamalla.

