

Prowadzenie sklepu – jak zadbać o atrakcyjność i odpowiednią widoczność informacji

Warsztat dla młodzieży, ze szkół branżowych

Cel warsztatu:

- młodzież poznaje pojęcie projektowania informacji
- młodzież poznaje podstawy autopromocji w biznesie (co wyróżnia mój produkt)
- wie, że marka ma identyfikację wizualną i zna podstawowe składowe (kolory, logo)
- poznaje etapy procesu projektowania (eksperymenty, tworzenie charakterystyki produktu, priorytetyzacja informacji)
- rozumie, że osoby kupujące chcą mieć łatwy dostęp do kluczowych informacji o produktach i to może pomóc w sprzedaży

Żeby poprowadzić warsztat trzeba wiedzieć czym jest identyfikacja marki ze szczególnym zrozumieniem czym jest identyfikacja wizualna. Dobrze znać pojęcia:

- logo
- paleta barw
- księga znaku
- hasło reklamowe
- docelowa grupa odbiorców

Źródła: https://pl.wikipedia.org/wiki/Identyfikacja_wizualna

Dobrze mieć podstawową wiedzę na temat procesu projektowania, czyli wiedzieć, że składa się z kilku etapów. Niektóre źródła różnie to opisują. Na potrzeby warsztatów warto skupić się na tym:

- fazy analizowania sytuacji
- faza generowania pomysłów, zbierania potrzebnych informacji, które powinien zawierać projekt graficzny
- faza szkicowania i eksperymentów
- faza domykania projektu
- fazy wdrażania

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

Źródło z bardziej szczegółowym opisem procesu projektowania graficznego:
<https://bluebrand.pl/8-podstawowych-etapow-powstawania-projektow-graficznych-dla-twojej-marki/>

W jaki sposób ten temat jest opracowany na warsztacie?

Na warsztacie nie omawiamy dokładnie na czym polega ten proces, tylko w uproszczonej wersji młodzież przez niego przechodzi. Informujemy osoby uczestniczące, że doświadczymy podstaw procesu projektowania.

- Faza researchu jest bardzo podstawowa i nie wchodzimy w niej w duże detale. Jest jednak niezwykle ważna. Polega na tym, że próbujemy z młodzieżą dookreślić co wyróżnia prowadzony przez nas sklep, wybieramy cechy charakterystyczne, określamy gdzie znajduje się sklep. To naprowadza młodzież na myślenie kto jest ich potencjalną grupę odbiorców i jakie kolory/symbole pasują do sklepu.
- jest czas na eksperymenty plastyczne, zastanawianie się jaki kolor pasuje do mojego sklepu/jaki nie
- młodzież musi się zmierzyć z faktem, że dobrze jest najpierw zaplanować co mają narysować/napisać na witrynie, zanim zaczną rysować

Konieczne narzędzia i przybory plastyczne:

- tablica i coś do pisania na niej
- sprzęt do wyświetlenia prezentacji
- taśma malarska
- kredki i flamastry: dobrze dysponować zestawem flamastrów lub kredek o szerokiej palecie kolorów np.: https://allegro.pl/oferta/markery-akwarelowe-zestaw-50-ciu-sztuk-na-tacce-12108058293?utm_feed=aa34192d-eee2-4419-9a9a-de66b9dfae24&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=_dio_firma_biuro_artykuly-szkolne_pla_pmax&ev_campaign_id=17958851250&gclid=EAlaIQobChMIrraTvNez_gIVgEKRB3BewUnEAQYAyABEgLfR_D_BwE
- ołówek dla każdej osoby biorącej udział w warsztacie
- białe kartki
- prezentacja
- sticky notes

Materiały edukacyjne do zastosowania podczas warsztatu:

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

- Prezentacja: [https://drive.google.com/file/d/1dysgE8Hbj9b3lpuB7vjC2q3-
eaGjrh41/view?usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1dysgE8Hbj9b3lpuB7vjC2q3-
eaGjrh41/view?usp=share_link)
- Wydrukowane karty pracy po 1. komplecie dla grupy (grupa liczy 2-3 osoby): [https://drive.google.com/file/d/1ec8DBNkgYGnttw6jpRntE2naHPjv-
Vcs/view?usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1ec8DBNkgYGnttw6jpRntE2naHPjv-
Vcs/view?usp=share_link)
- Schematy witryn sklepowych po 1-2 na grupę, dobrze mieć trochę zapasu, żeby u/u nie stresowali się że nie mogą zepsuć rysunku: [https://drive.google.com/file/d/1n26qiBH4eArxP-
YWVT5P2TsVX4Xkp6Lg/view?usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1n26qiBH4eArxP-
YWVT5P2TsVX4Xkp6Lg/view?usp=share_link)
- Losy z branżami do pocięcia: [https://drive.google.com/file/d/1jesl0GaKU6awBK4TS8_rX-
GnvJrzN7UI/view?usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1jesl0GaKU6awBK4TS8_rX-
GnvJrzN7UI/view?usp=share_link)

Czas	Aktywność	Potrzebne narzędzia
7 min	Przedstawienie się w grupie – trenerka się przedstawia pokrótce Następnie po kolei każda osoba mówi jak chce, żeby się do niej zwracać	flamastry, taśma papierowa
3 min	Informacja o czym będzie i jak przebiegnie warsztat. Kontrakt: <ul style="list-style-type: none"> • nie przerywamy sobie • można pić • będzie przerwa w połowie • jeśli macie pytania, podnoście ręce Pytanie: Czy czegoś jeszcze potrzebujecie?	zapisać na tablicy w języku ucznia
13 min	Burza mózgów: Etap 1: Co sprawia, że odróżniacie podobne sklepy od siebie? U/u w drodze burzy mózgów starają się dojść do tego czym jest. Etap 2: Czy wiecie co się składa na wizerunek/identyfikację marki?	tablica, prezentacja

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>Etap 3: Identyfikacja marki – prezentacja</p> <p>Prezentacja pokazująca czym jest:</p> <ul style="list-style-type: none"> - misja i motto marki - logo - identyfikacja wizualna <ul style="list-style-type: none"> - logo - infografika - szyld - plakat 	
2 min	<p>Tworzymy portret biznesu</p> <p>Praca w parach. Jeśli młodzież bardzo chce w 3 osoby też jest ok, ale warto wtedy zaglądać do każdej grupy i sprawdzać czy wszystkie osoby coś robią. Młodzież dobiera się w pary wg. swoich preferencji.</p>	Karty pracy nr 1 i 2
5 min	<p>“Portret biznesu” – każda para wybiera jedną kartę, która skrótowo opisuje sklep lub działalność opierającą się na sprzedaży (stragan, kawiarnię). Karty zawierają jedynie podstawowe informacje “Sklep spożywczy”, “Sklep odzieżowy”, itp.</p>	
5 min	<p>Jeśli ktoś w grupie ma już swój pomysł na biznes, może uzupełnić kartę swoim projektem.</p>	
10 min	<p>Etap 1: Grupa ma 5 min na uzupełnienie podstawowych informacji na “Karcie biznesu” – szkicowa nazwa, miejsce prowadzenia działalności oraz 2-3 przymiotniki na dookreślenie tematyki działalności np. jeśli żywność/odzież to jaka? Ekologiczna, tania, wegetariańska, wygodna</p> <p>Etap 2: Co wyróżnia moją firmę¹ – przechodzimy dalej. Już wiemy, co sprzedajemy i jakie to jest, tak ogólnie.</p>	

¹ To zadanie wymaga, żeby wspierać grupy. Jeśli wśród u/u pojawia się niepokój o to czy pomysł jest wystarczająco dobry, warto zachęcić do żartobliwego podejścia do tematu np. sklep z albo zapytać o zainteresowani grupy i nakierować ich na to.

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>Spróbujmy teraz dodać do naszego produktu/miejsca, które prowadzimy, coś wyjątkowego. Możecie zastanowić się nad tym odpowiadając na pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • czy mój biznes pomaga komuś? • czy mój biznes robi lepiej coś, co robią inni w okolicy? • czy mój biznes robi coś dobrego dla środowiska? • czy mój biznes zaspokaja czyjeś potrzeby? • czy mój biznes robi coś czego nikt inny w okolicy nie robi? 	
	Przerwa wg. dzwonek	
15 min	<p>Identyfikacja wizualna marki</p> <p>Etap 1 Eksperymenty z kolorami Weź kredki i poeksperymentuj z kolorami, potestuj jakie kolory mamy dziś dostępne. Najpierw popróbuj, pobazgrz, potestuj. Możesz rysować kropki, plamy, różne kształty. Obserwuj co Ci się podoba, a co nie. Jeśli jakieś kolory szczególnie Ci się podobają, zastanów się dlaczego. Jeśli jakieś Cię odrzucają, również spróbuj zastanowić się, z czym Ci się to kojarzy.</p>	kredki, flamastry, kartki
15 min	<p>Etap 2: Szkicowanie logo i wybór palety Tutaj przydaje się współpraca. Zastanówcie się wspólnie co może znajdować się w Waszym logo i spróbujcie je narysować. Spośród kolorów na Waszych kartkach, wybierzcie 3 kolory, które do siebie pasują i w jakiś sposób kojarzą się z Waszym biznesem. Możecie wybierać wspólnie albo każda osoba może wybrać swoją propozycję i</p>	
1 min	<p>powiedzieć drugiej osobie w parze jakie kolory wybrałaś/eś i dlaczego.</p> <p>Podsumowanie Dobrze wybrać na początek 2-3 kolory. Warto pamiętać, że jednym z nich może być też biały lub czarny. Warto mieć na</p>	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>uwadze z czym kojarzą się ludziom konkretne kolory. Istnieją badania na temat tego jakie kolory z czym się kojarzą i jakie emocje mogą wzbudzać. Myśląc o kolorach do identyfikacji marki możemy brać te ogólne zasady pod uwagę. W prawdziwym życiu warto rozważyć współpracę z grafikiem/czką, który/a pomoże wybrać kolory i symbol zgodnie z aktualnymi trendami lub wiedzą nt. klientów. Można też projektować samodzielnie. Bardzo ważne jest jednak, i tego etapu nie pomijajcie pod żadnym pozorem, sprawdzenie z innymi osobami z czym kojarzy im się Wasze logo i kolory marki.</p>	
15 min	<p>Projektujemy witrynę CEL: Z pomocą 2-3 wybranych kolorów i mając zebrane informacje spróbujcie zaprojektować próbną witrynę sklepu/biznesu z Waszego "Portretu biznesu".</p> <p>Etap 1: Zastanówcie się wspólnie jakie informacje są konieczne, a jakie można pominąć. Wypisz je w odpowiednim miejscu na "Portrecie biznesu"</p> <p>Podsumowanie: Pewnych informacji nie powinno się pomijać. Takich jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - godziny otwarcia - nazwa <p>Można zamieścić też:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hasło reklamowe - informację o tym jakie produkty/usługi można zakupić w środku - elementy graficzne: rysunki, kolorowe aplikacje wzory <p>Etap 2: Umieszczamy informacje na witrynie sklepu. Możecie rysować na jednym arkuszu wspólnie albo stworzyć dwie indywidualne propozycje dla Waszego biznesu. Puśćcie wodze fantazji. Umieśćcie wybrane treści na konturze sklepu. Możecie dodać elementy graficzne,</p>	<p>karta pracy z konturem witryny sklepowej. po 2-3 arkusze na osobę</p>

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

	<p>zapropnować kolor elewacji, albo malunki, albo postawić na minimalizm i prostotę. Korzystaj z kolorów, które wybrałaś/eś w poprzednim ćwiczeniu.</p> <p>Pamiętaj o informacjach, których na pewno nie powinno się pomijać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - godziny otwarcia - nazwa <p>Warto zamieścić:</p> <ul style="list-style-type: none"> - informacje o tym jaki rodzaj działalności prowadzisz - co kupisz w środku - coś wyjątkowego na temat Twojego biznesu <p>Skorzystaj z zaproponowanych konturów witryny lub narysuj to miejsce sam/sama! Możesz spokojnie wykorzystać kilka arkuszy. Czasem pierwsze szkice będą tymi, które uznasz za najlepsze, a czasem trzeba coś narysować na próbę, żeby potem wyciągnąć wnioski i narysować kolejną wersję.</p>	
	Przerwa wg. dzwonek	
5 min	<p>Projektujemy etykiety lub opakowania</p> <p>Wybierz jedną rzecz, którą Wasz sklep/biznes sprzedaje. Spróbuj zaprojektować opakowanie lub etykietę dla tej rzeczy podążając za poniższymi wskazówkami</p> <p>Etap 1: Wybierz jedną rzecz, którą Twój biznes sprzedaje. Pomyśl o tym co chciałabyś/byś wiedzieć o tej rzeczy gdybyś miał/a ją kupić. Wypisz wszystkie rzeczy, które przychodzą ci do głowy. Puść wodze fantazji. Może rzecz ma jakiś ładny zapach, albo jest przyjemna w dotyku. Tworząc jej opis pomyśl jak ta rzecz działa na nasze zmysły (smak, dotyk, słuch, węch, wzrok).</p> <p>Nie zapomnij o:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nazwie produktu - cenie - kraju pochodzenia 	ołówki, gumki do ścierania, kartki A4 + kredki i flamastry i karty pracy

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

3 min	<ul style="list-style-type: none"> - certyfikatach (o ile produkt takie posiada) - wymogach prawnych – (dla różnych kategorii produktów, są różne) <p>Odzież: Unijne przepisy wskazują, że Twoje metki na ubraniach muszą zawierać skład materiału z jakiego zostały wykonane, sposobie konserwacji oraz logo/nazwę producenta.</p>	
5 min	<p>Etap 2: Na liście, którą stworzyłeś/aś podkreśl rzeczy, które pasują, żeby eksponować je na etykiecie lub metce.</p>	
7 min	<p>Etap 3: Na kartce A4, naszkicuj obrys etykiety lub opakowania. O ile jest to możliwe, zastosuj wymiary rzeczywiste. Jeśli to pomocne, zrób schematyczny rysunek produktu i etykiety razem.</p>	
3 min	<p>Etap 4: Umieść informacje na opakowaniu/etykiecie i dokończ szkicowy projekt</p> <p>Podsumowanie Projektowanie informacji to zadanie, które łączy konieczność opisanie produktu, a także wyobraźnię przestrzenną (gdzie zamocować etykietę, jak, jakiej powinna być wielkości). Warto mieć świadomość, które informacje są najważniejsze i zadbać o ich czytelność.</p> <p>Projekty warto konsultować z innymi osobami, bo mogą zauważyć coś o czym zapomnieliśmy/eliśmy</p>	
10 min	<p>Podsumowanie "Portrety biznesów" oraz projekty witryn i etykiet młodzież rozkłada w różnych miejscach sali. Pierwsze osoby z pary mają czas, żeby zapoznać się z projektami koleżanek i kolegów. Drugie osoby z pary zostają z projektami i odpowiada na ewentualne pytania odwiedzających. Po 7 min zamiana. (ew. wszyscy chodzą naraz jeśli jest za mało</p>	

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.

7 min	czasu) Czy są pytania?	
3 min	Ewaluacja Co bierzecie ze sobą w walizce, co zostawiacie w piwnicy – każda chętna osoba pisze coś od siebie na sticky note i zostawia w odpowiednim miejscu: Pod napisem “CO BIORĘ ZE SOBĄ DO WALIZKI” pozytywne wrażenia Pod napisem “CO ZOSTAWIAM W PIWNICY” elementy, które można by było poprawić	sticky notes + karty z napisem CO BIORĘ DO WALIZKI? CO ZOSTAWIAM W PIWNICY?

Projekt „Młodzi Przedsiębiorczy. Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich w szkołach branżowych” korzysta z dofinansowania o wartości 110 187,00 EUR otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest wypracowanie i wdrożenie kompleksowego programu rozwijania kompetencji społecznych i obywatelskich (KS) uczniów szkół branżowych poprzez nauczanie przedsiębiorczości w praktyce”.