



## II Słupska Gra Miejska 2010

### Wytyczne dotyczące zadania warsztatowego w ramach II Słupskiej Gry Miejskiej

Ostatnim zadaniem do wykonania przez poszczególne zespoły uczestniczące w II Słupskiej Grze Miejskiej:

**Stworzenie projektu spójnej kampanii promującej Słupcę w oparciu o walory kulturowe i dziedzictwo historyczne miasta.** Możliwe jest uwzględnienie terenów ziemi słupskiej, jednak głównym tematem jest samo miasto Słupca. Walory kulturowe to wszystkie elementy stworzone przez człowieka, które stanowią mocny punkt (zaletę) miasta. Mogą to być zabytki, wydarzenia kulturalne, zwyczaje, tradycje, gwara, legendy, powiedzonka itp. Dziedzictwo historyczne rozumiemy tutaj jako wszystkie zabytki materialne z przeszłości.

Poszczególne zespoły zobowiązane są do przygotowania następujących elementów:

L.p.	Element zadania	Opis (parametry techniczne)	Dopuszczalne formaty plików
1	Hasło reklamowe	Hasło reklamowe promujące Słupcę w oparciu o walory kulturowe i dziedzictwo historyczne miasta	DOC, PDF, ODT
2	Plakat reklamowy	Plakat reklamowy promujący Słupcę w oparciu o walory kulturowe i dziedzictwo historyczne miasta  (format A2, 300 dpi)	JPG, TIF, PSD, PDF, CDR, EPS
3	Spot radiowy	Nagranie/materiał/reklama radiowa promująca Słupcę w oparciu o walory kulturowe i dziedzictwo historyczne miasta  (1 spot o długości od 15 do 60 sekund lub kilka spotów o łącznej długości 60 sekund)	MP3, WAV
4	Film/prezentacja multimedialna	Film/prezentacja multimedialna promująca Słupcę w oparciu o walory kulturowe i dziedzictwo historyczne miasta  (1 film o długości od 30 sekund do 5 minut, bądź kilka filmów o łącznej długości nie przekraczającej 5 minut; 1 prezentacja multimedialna o ustawionym <u>samoczynnym przełączaniu slajdów</u> o łącznej długości od 30 sekund do 3 minut)	Film: WMV, AVI, MPG  Prezentacja multimedialna: PPS, PPT
5	Opis kampanii promocyjnej	Opis zawierający: - ogólny opis kampanii promocyjnej (główne założenia) - propozycję zastosowania przygotowanych materiałów w praktyce - propozycję wykorzystania innych narzędzi i kanałów marketingowych w tworzeniu spójnej kampanii promocyjnej (np. social media, event, działania pr-owe)  (maksymalnie 3 strony A4 lub 15 slajdów prezentacji PPT)	DOC, PDF, ODT, PPT





## II Słupska Gra Miejska 2010

1. Wyżej wymienione elementy zadania warsztatowego należy nagrać na płytę przekazaną opiekunowi grupy.
2. Na płycie należy utworzyć 5 folderów o nazwach „Hasło”, „Plakat”, „Spot”, „Film”, „Kampania”, w których należy umieścić odpowiednie pliki. Pliki powinny się nazywać następująco:

*Nazwa\_drużyny\_hasło, Nazwa\_drużyny\_plakat, Nazwa\_drużyny\_spot, Nazwa\_drużyny\_film,*

*Nazwa\_drużyny\_kampania*

np. nazwy plików oddanych przez zespół Piranie powinny być następujące (rozszerzenia plików mogą się różnić):

*Piranie\_hasło.doc, Piranie\_plakat.tif, Piranie\_spot.mp3, Piranie\_film.avi, Piranie\_kampania.doc*

W przypadku, gdy w danym zadaniu drużyna oddaje kilka plików, nadaje się im kolejne numery, np.:

*Piranie\_spot1.mp3, Piranie\_spot2.mp3, Piranie\_spot3.mp3*

3. Każda płyta powinna być opisana nazwą drużyny, nazwą szkoły oraz nazwą „II Słupska Gra Miejska”.
4. Płyty należy dostarczyć do sekretariatu Zespołu Szkół Ekonomicznych w Słupcy (ul. Powstańców Wielkopolskich 22, 62-400 Słupca) na nazwisko Anny Basińskiej **do dnia 3 listopada do godziny 15:00!!!!**
5. W przypadku, gdy zespół chciałby nagrać któryś element zadania w nietypowym formacie pliku (który nie został uwzględniony w tabeli powyżej) prosimy o wcześniejszy kontakt z Piotrem Basińskim: [piotrek.basinski@gmail.com](mailto:piotrek.basinski@gmail.com)
6. Wszystkie elementy zadania należy przygotować, zwracając uwagę na poszanowanie praw autorskich.
7. Chętnych zapraszamy do wykonania DODATKOWEGO zadania (bez punktów!): przygotowania filmu/prezentacji multimedialnej podsumowującej etap terenowy. Odpowiednie zdjęcia do wykorzystania zostaną zamieszczone na stronie projektu.





## II Słupecka Gra Miejska 2010

### 8. UWAGA: WYMAGANE ELEMENTY plakatów i filmów/prezentacji multimedialnych:

	<b>Wszystkie</b>	<b>W przypadku wykorzystania archiwalnych pocztówek ze zbiorów Muzeum Regionalnego w Słupcy</b>	<b>W przypadku wykorzystania fotografii udostępnionych przez Portal Fotograficzny Ziemi Słupeckiej Fotosłupca.pl</b>
Plakat	Zamieszczenie (np. na dole plakatu) czytelnego logotypu Słupeckiej Gry Miejskiej wraz z napisem:  „Projekt II Słupecka Gra Miejska dofinansowany ze środków Programu Operacyjnego Fundusz Inicjatyw Obywatelskich”	-	-
Film/ Prezentacja multimedialna	Zamieszczenie (na jednej z klatek) czytelnego logotypu Słupeckiej Gry Miejskiej wraz z napisem:  „Projekt II Słupecka Gra Miejska dofinansowany ze środków Programu Operacyjnego Fundusz Inicjatyw Obywatelskich”	Zamieszczenie (na jednej z klatek) napisu:  „Wykorzystano archiwalne karty pocztowe ze zbiorów Muzeum Regionalnego w Słupcy”	Zamieszczenie (na jednej z klatek) logotypu Portal Fotograficznego Ziemi Słupeckiej Fotosłupca.pl oraz napisu:  „Wykorzystano fotografie Portalu Fotograficznego Ziemi Słupeckiej Fotosłupca.pl”

Punkty zdobyte w ramach zadania warsztatowego stanowią część składową całkowitego wyniku drużyny w ramach II Słupeckiej Gry Miejskiej.

#### **Powodzenia!**

Zespół Słupeckiej Gry Miejskiej

