



Brojka Produkcija // Odranska 6, 10000 Zagreb, Croatia \\ WEB: <http://www.brojka.hr> \\ EMAIL: studio@brojka.hr
TEL\FAX: +385 1 6190 289 \\ MOB: +385 91 52 00 389 \\ Broj računa: 2484008-1100297303 \\ OIB: 92999644318

KONZUM

Razrada kreativnih rješenja

- 1.) „Vesele namirnice“
- 2.) „Svi kupuju u Konzumu“ – svemirac

1.) SIMPATIČNE NAMIRNICE

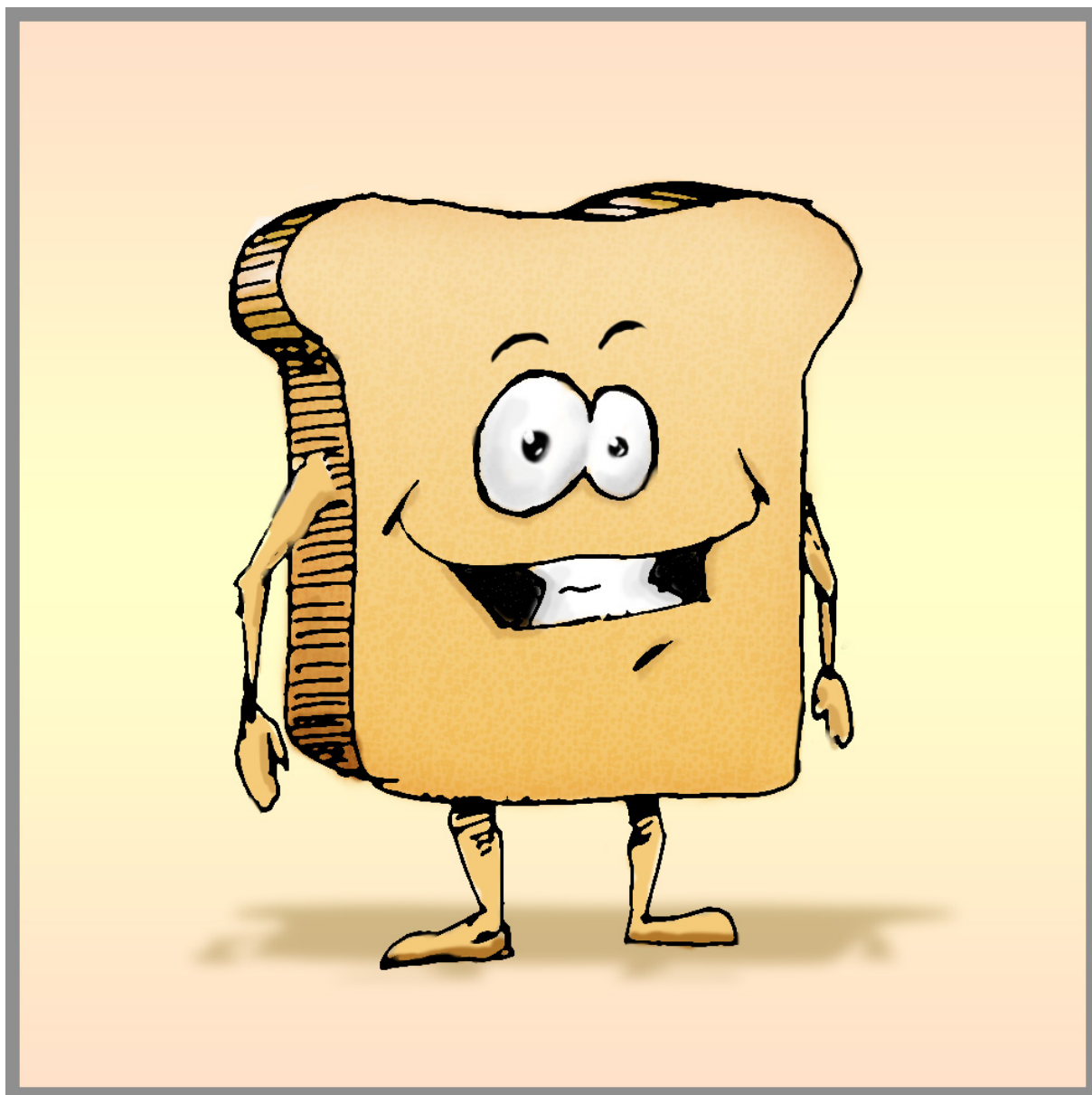
KREATIVNI KONCEPT „VESELE NAMIRNICE“

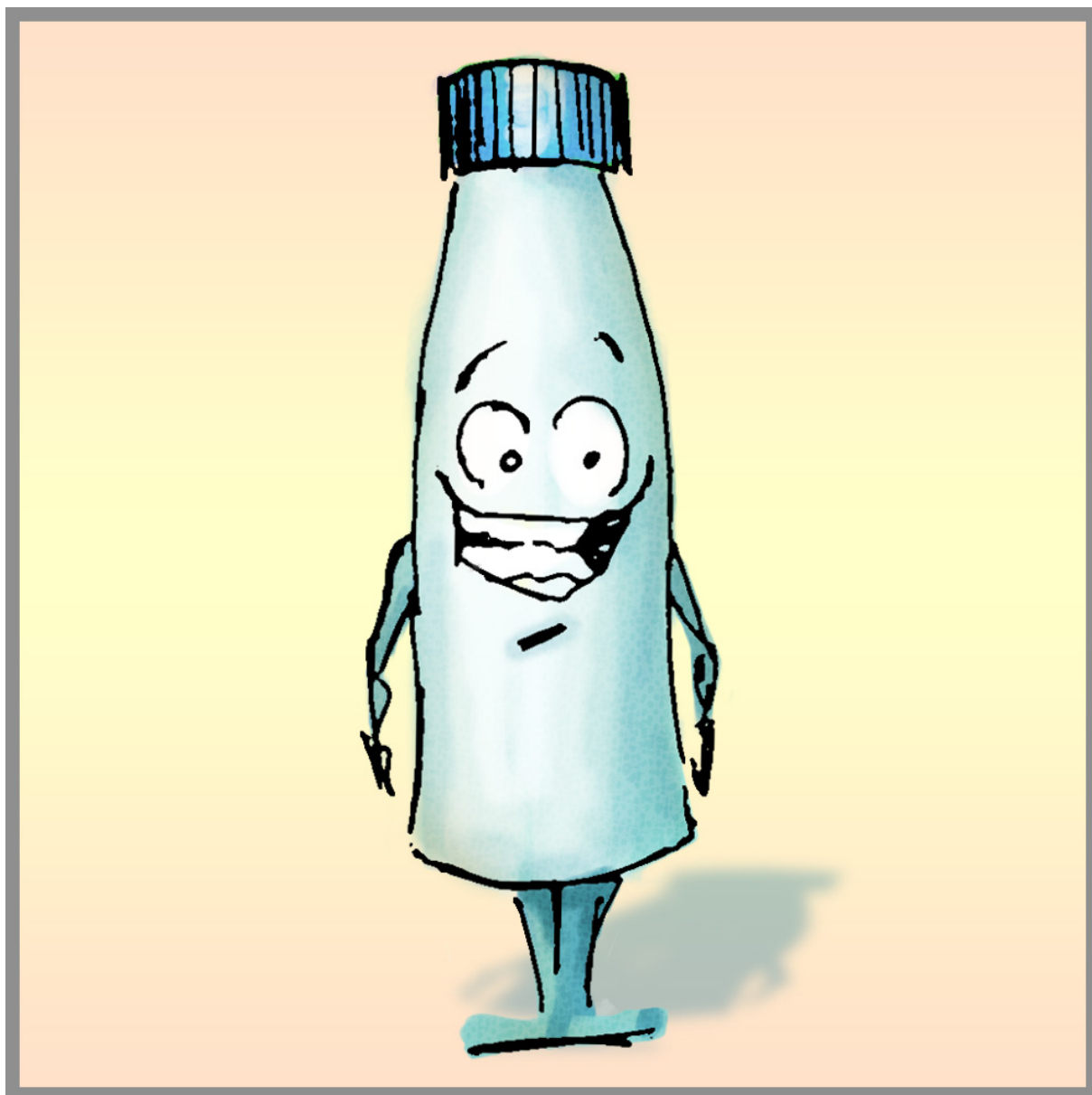
Osnovne namirnice su prikazane kao zabavni i stilizirani likovi koji prate Konzumovu hostesu po gradu ili u shopping centrima. Likovi namirnica na vizualno zanimljiv način prikazuju poruku kampanje a to je da se po osnovne namirnice isplati ići u Konzum.

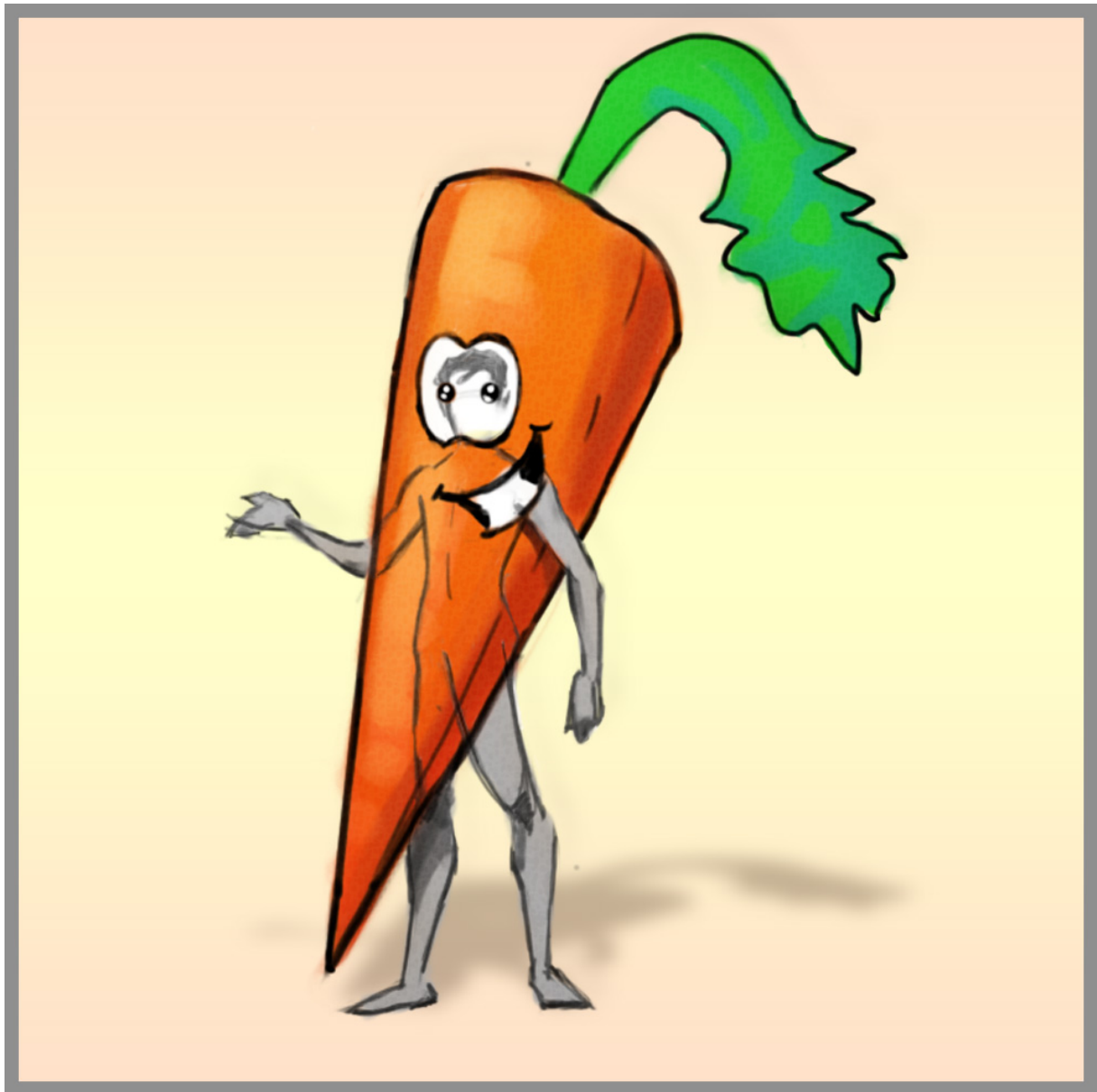
Simpatičnost koncepta prvenstveno dolazi do izražaja kada imamo nekoliko maskote uz hostesu.

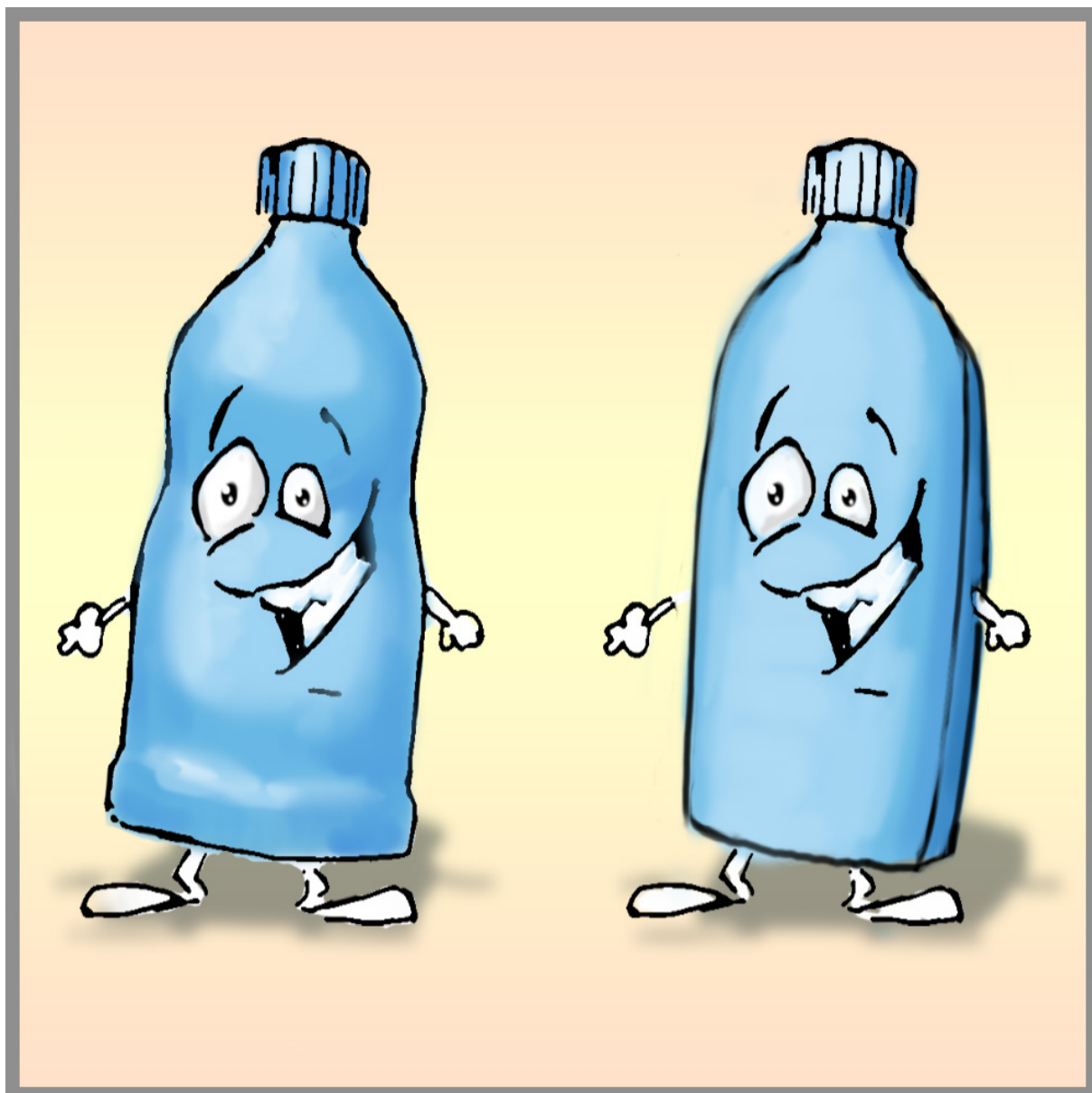
Mogući likovi osnovnih namirnica:

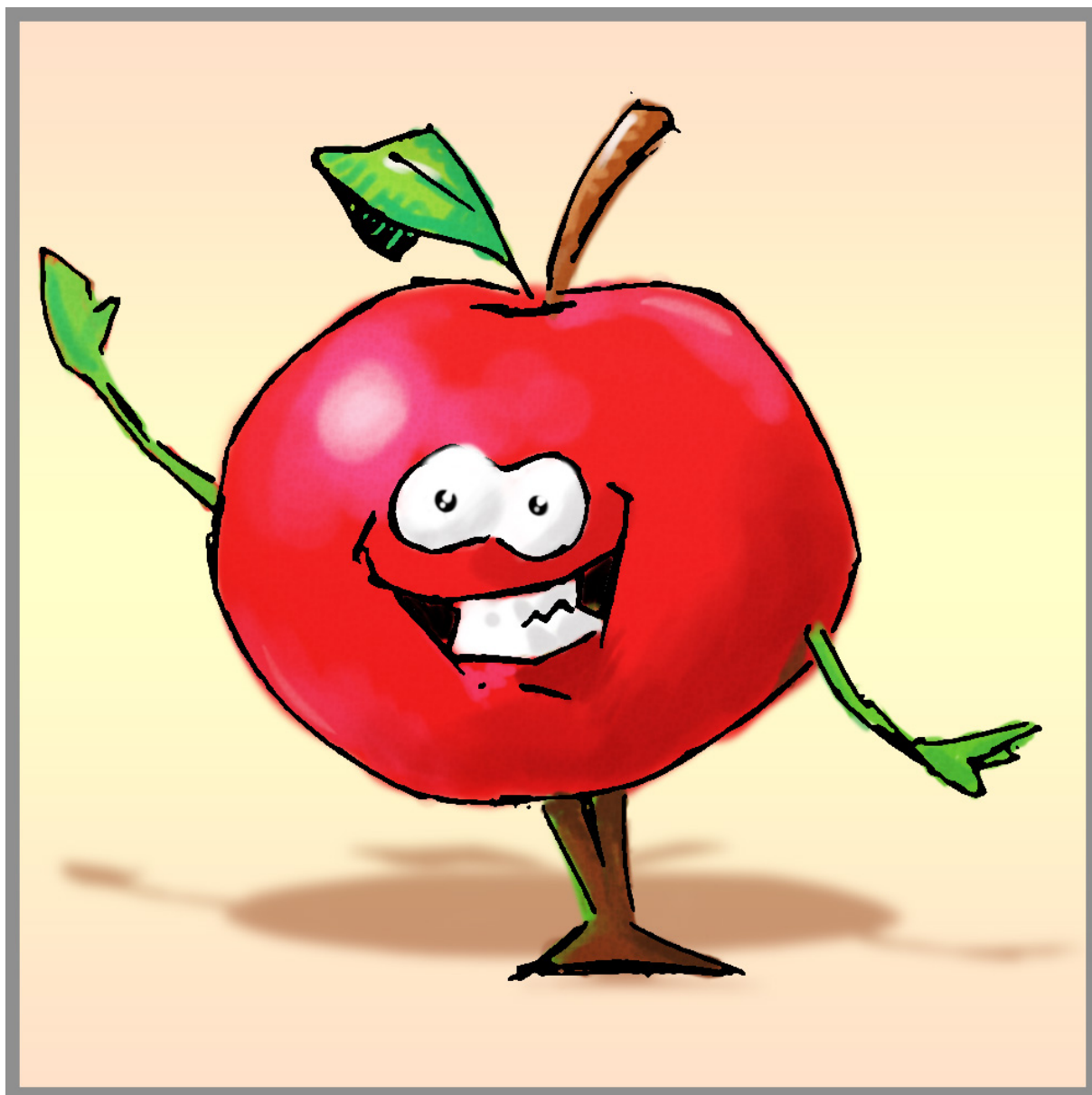
- Tetrapak mlijeka
- Jabuka
- Banana
- Bočica vode
- Kruh
- Ulje
- Brokula
- Jogurt
- Itd.



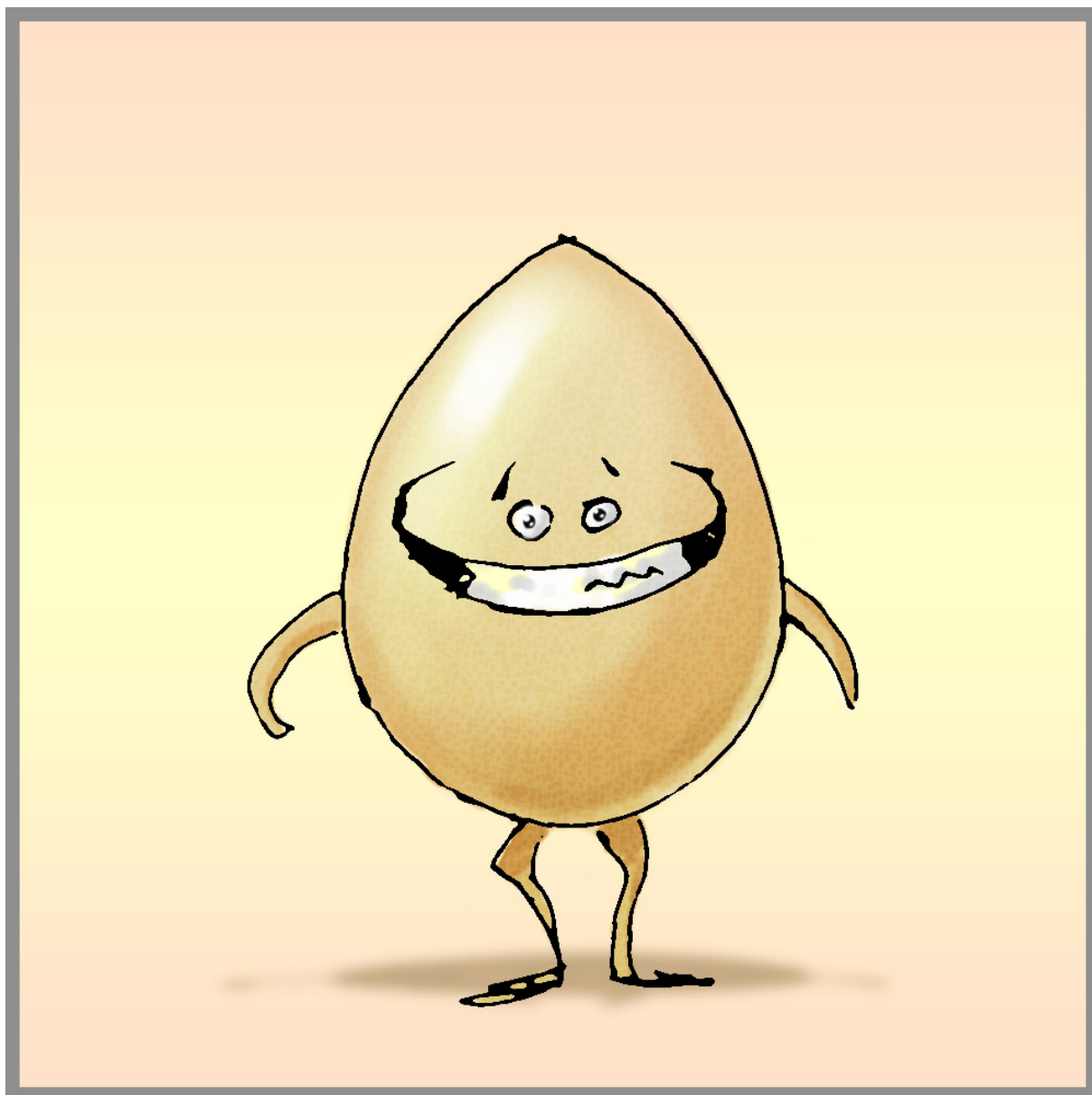












PUNKT

Osnovni punkt napravili bi kao scenografsku kulisu koja predstavlja veliku brendiranu vrećicu od Konzume iz koje izlaze maskote i pored koje stoji hostesa.



Kratka razrada koncepta

Najvažnija stvar kod izrade maskota je imati priču tj da kostimi maskota narativno pridonose nekoj priči koji gledatelji (posjetitelji) prepoznaju. Ljudi kao i gledatelji, žele biti zabavljeni sa porukom i to se postiže otkrivanjem dijelova priče. U našem slučaju „priču“ prikazujemo kroz kombiniranje nekoliko kostima sa hostesom koji ju prate. Kostime tj likove bi stilizirali. Crtežno i brendirano u Konzum elemente.

Svaki kostim sastoji se od dva dijela; kombinezona + spužvaste konstrukcije.

Kombinezon se može jednostavno prati u mašini što omogućava veću higijenu kod učestalih i raznih oblačenja. Na taj način spužva neće upiti znoj.

Animator

Lice animatora bilo bi sakriveno u konstrukciji. Cilj je da lik maskote zaživi tj lice koje mu je napravljeno. Animator može pričati i dijeliti letke, samo je bitno da ostane u „glumačkoj“ ulozi lika koji predstavlja.

Izrada maskota

Nudimo dvije varijante izrade maskota; 3D verzija i 2D verzija.

Najvažnija razlika među njima je cijeni jer je 2D verzije dosta jeftinija od 3D verzije. U slučaju 3D verzije spužvasta konstrukcija i samim time, razrada kroja i samo krojenje ima puno više posla.

3D verzija

Izgled maskota je u svakom slučaju stiliziran kako bi najviše akcentirao simpatičnost likova namirnica. U 3D varijanti radili bi pune volumenske veličine. Kompliciranija je varijanta ali jako efektana.

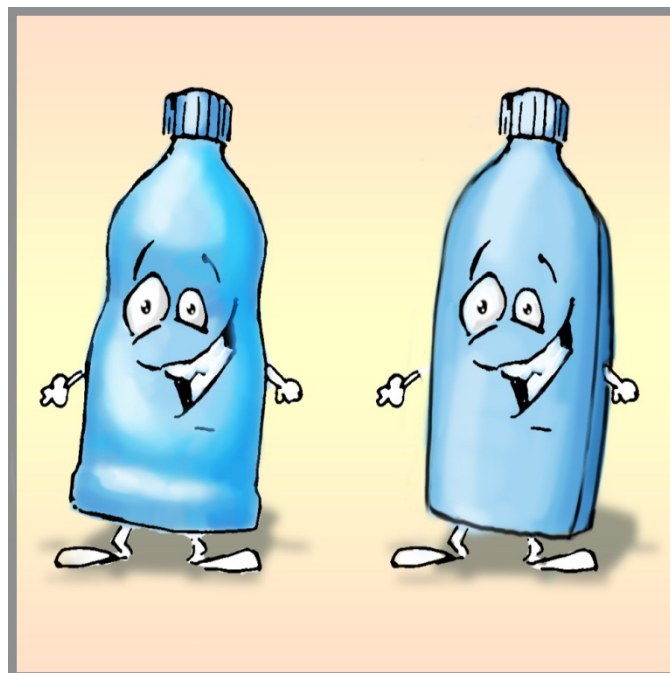
Lica bi također bila 3D volumenska.

2D verzija

U ovoj varijanti najvažnija stvar postaje ilustracije maskota koje bi digitalno otisnuli i zašili na jednostavnu spužvastu konstrukciju.

Prednja i stražnja strana bile bi kao nadogradnja „sendviča“ tj imali bi jednostavnu konstrukciju koja predstavlja dvodimenzionalni oblik lika. Primarno time radimo oblik ilustracije koji je izrezan u tom obliku (x i y); dubina tj z bi bila minimalno stilizirana sa zaobljenom površinom.

Primjer 2D i 3D maskote



Zaštitne torbe – transport

Zbog potrebe da se kostimi puno raznose po raznim centrima i zbog razlog što će različiti ljudi oblačiti maskote predlažemo vam izradu transportnih torbi za prijenos maskoti. Torbe bi bile jednostavne sa primarnom funkcijom zaštite.

KREATIVNA RJEŠENJA:

Igre za koncept „vesele namirnice“

Kada uspostavimo naš svijet veselih namirnica najbolje je da se sve igre koriste tim vizualnim elementima. Stoga vam predlažemo nekoliko jednostavnih igara za najmlađe.

- 1.) Potraga za blagom
- 2.) Memory
- 3.) Skrivača

Igre se međusobno razlikuju i po potrebnim elementima koji se dodatno moraju napraviti. Ti elementi nisu jako skupi.

1.) Potraga za blagom

Trajanje igre 15 minuta.

Broj igrača: 2-5

Dob igrača: 4-12 godina

Mogući prostori za igru: prodavaonice Konzuma, shopping centri, veće prostorije u koje se može sakriti

Osim 5 maskota namirnica imali bi i 10 x 5 malih namirnica. Te male namirnice bi se sakrile na određenom prostoru za igru. Napravi se nekoliko ekipa koje mogu biti djeca sa roditeljima ili sama djeca. Ako imamo 5 maskota moguće je imati pet ekipa.

Cilj igre je u zadanom vremenu sakupiti čim više svojih „igračka“ namirnica koje se moraju spremirati u Konzum vrećicu. Igrač (ili igrači) koji su sakupili najviše dobivaju neku malu prigodnu nagradu.

Kada igra počne svaki igrač bude spojen sa svojom maskotom i oni onda zajedno igraju. Maskota usmjerava svog igrača gdje su mu igračke i podiže atmosferu. Hostesa čeka ispred kulisa.

2.) Memory

Napravilo bi se deset velikih spužvenih ploča sa digitalno otisnutim ilustracijama maskota. Na drugoj strani bio bi brend Konzuma.

Igraju dva igrača, jedan protiv drugoga.

Pobjeđuje igrač koji je otkrio više istih simbola.

Ako ima više igrača napravi se turnirski oblik, ovisno o broju igrača (koji uvijek mora biti paran).

3.) Skrivača

Trajanje igre: 5 – 15 minuta

Dob igrača: 4-12 godina

Broj igrača: 1 – 5

Svaki igrač mora naći svoju maskotu koja se negdje sakrila. Kada ga nađe mora ga donijeti do hostesa koja čeka ispred kulisa.

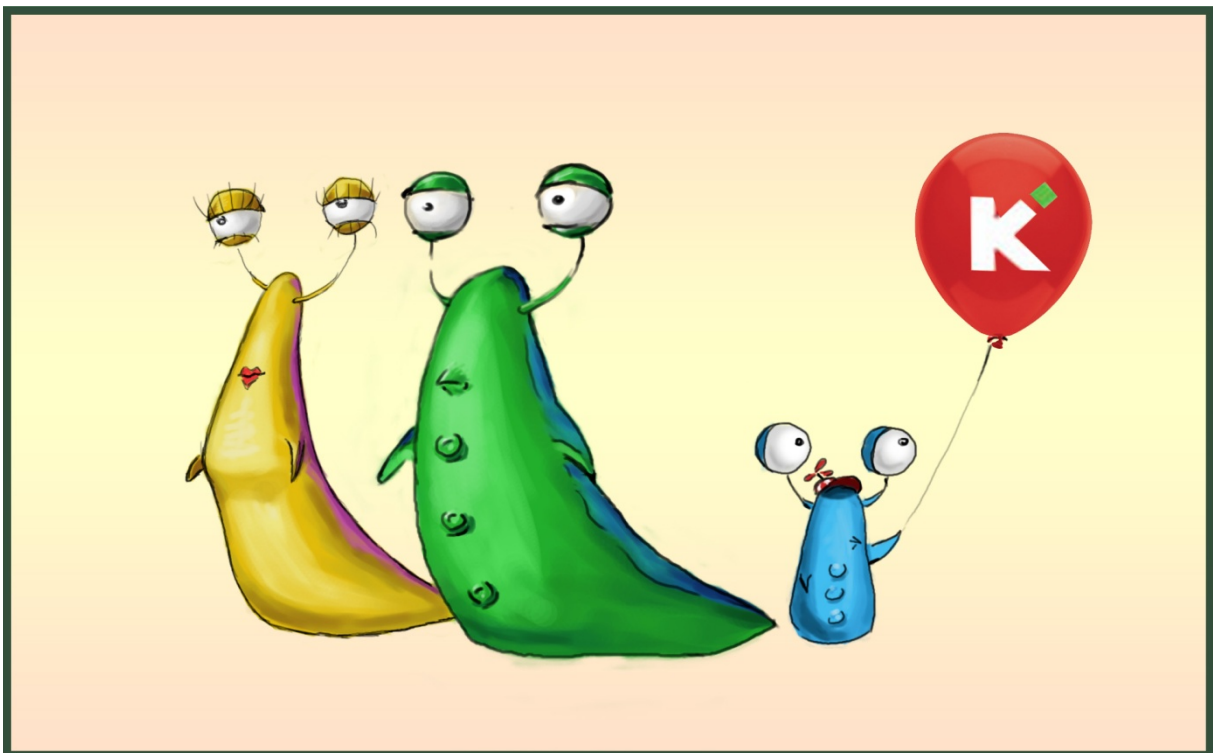
Moguće je čak igrati i sa samo jednim igračem gdje on u zadanom vremenu (koje ovise o prostoru tj koliko se dobro može sakriti).

2.) SVI KUPUJU U KONZUMU

Koncept kampanje „Svi kupuju u Konzumu“ je prikazati na zabavan način kako svi kupuju u Konzumu.

Primarna priča kojom bi uspostavili koncept je preko simpatičnog vanzemaljca sa obitelji koji dolazi nešto kupiti u Konzumu.

Ovaj koncept najbolje se može iskoristiti za targetiranje stranaca tokom turističke sezone jer njima vizualno komunicira na zabavan način kako ih se poziva da kupuju u Konzumu.



SINOPSIS TV reklame

Nalazimo se u jednoj Konzumovoj prodavaonici. Dosta je ljudi.

Ispred jednog štanda stvorila se mala gužva ali nitko nije uzrujan oko toga. Dolazimo ispred štanda i vidimo da djelatnica uljudno i sa velikim osmijehom pokazuje dvije vrste salame mami vanzemaljicu koja se ne može odlučiti.

Drugi kadar vidimo malog vanzemaljca koji se igra sa dječakom. Nešto su porlili ali uljudna djelatnica im se samo nasmiješi. Vanzemaljac gleda pomalo zbunjeno.

Pred kasom stoji cijela obitelj vanzemaljaca i djelatnica im pruža vrećicu od Konzuma sa njihovim namirnicama. Lijepo im se nasmiješi.

Vanzemaljci se zbune ali onda naprave smiješno veliki osmijeh i otiđu zadovoljni iz prodavaonice.



Dodatne adaptacije koncepta „Svi kupuju u Konzumu“

Nakon prve „sezone“ uspostavljanja koncepta svi kupuju u Konzumu moguće je na vrlo jednostavan i isplativ način proširiti komunikacija i van sezone.

Dogradnja priče sastoji se u tome da se osnovna struktura zadrži (netko koga n očekujemo u takvoj situaciji) ali imamo nove simpatične likove u već uspostavljenim situacijama.

Npr vitezovi koji kupuju u Konzumu. Kauboji.