Good-Practice-Beitrag im Rahmen des Good-Practice-Wettbewerbs BRAFOurös in BRAFO

Titel des Good-Practice-Beitrags: Meine eigene Marke

Bildungsdienstleister:

AWZ Aus- und Weiterbildungszentrum GmbH, Am Kloster 1, 38820 Halberstadt

Eingesendet durch: Frau Natali Hufmüller

Der Beitrag wurde für den folgenden Bereich eingereicht:

Interessen- und Kompetenzerkundung Strukturelement I

Kurzbeschreibung:

Besuchen die Schüler*innen das TF 7 in der 7. Klasse, bekommen sie die Aufgabe (vgl. Abb. 1), eine eigene Marke zu entwickeln. Die Aufgabenstellung lautet "Stell dir vor du besitzt einen eigenen kleinen Laden, in dem du ganz nach deinem Geschmack Klamotten und Accessoires verkaufst. Ob für Sportler, Gamer, Ökos, Comicfans oder Musikjunkies, deine Marke bietet für eine spezielle Zielgruppe genau das Richtige." Es ist eine Einzelaufgabe, die am PC gelöst wird. Zunächst lassen sich die Schüler*innen von bekannten Marken inspirieren (Recherche), anschließend müssen Zielgruppe, Thema, Stil und Markenname überlegt werden (Skizze). Zuvor werden Tipps und Erklärungen gegeben. Auf der Internetplattform "Spreadshirt" beginnt dann die Orientierung. Kleidungsstücke, Motive und technische Möglichkeiten werden recherchiert und erprobt. Die Schüler*innen beginnen mit der Gestaltung ihres Logos. Bild und Text für das Logo werden festgelegt (vgl. Abb. 2). Anschließend wählen sie Motive passend zu ihrer Zielgruppe (vgl. Abb. 3). Alle gestalteten Produkte werden in Word gespeichert (Vgl. Abb. 4). Am Ende erstellen die Schüler*innen eine Verkaufsübersicht (Katalogansicht) mit Preisangaben und Informationen für die Kunden. Ziel ist es eine Marke mit passendem Logo und Produkten zu entwickeln. Am Ende werden die Ergebnisse der Gruppe vorgestellt und die eigene Marke wird "an den Mann gebracht"

Anforderungen an Material und Personaleinsatz

Benötigt werden ein PC für jede*n Schüler*in, ein Farbdrucker, ein stabiler Internetzugang und das Programm Word. Der Materialaufwand ist gering und es entstehen keine Kosten durch zusätzlich gekaufte Programme.

Das eingesetzte Personal sollte sich mit Marketingstrategien auseinandergesetzt haben und Kenntnisse im Umgang mit Word haben. Mit Hilfe von Ablaufplänen für die Projektumsetzung, Anleitungen für die Schüler*innen und Absprachen im Team, ist eine Umsetzung durch Dritte schnell realisierbar. Da der Eigenanteil der Schüler*innen sehr hoch ist, bedarf es nicht viel Vorwissen oder Erläuterungen seitens der Fachkraft.

Spezielle technische Voraussetzungen

Alternativ können Bildbearbeitungsprogramme genutzt werden, wo die Produkte zunächst von den Schülern erstellt werden müssen (bspw. T-Shirt). Bei Schülerinnen und Schülern, die im Umgang mit dem PC geübt sind, bietet sich eine Komplexitätssteigerung in Form einer Gestaltung des Logos mit Paint oder Gimp an.

Werk-/Erinnerungsstück/Produkt

Als Erinnerung können die Schüler*innen ihr Endergebnis, also das "Katalogblatt" mit den abgebildeten Produkten mit nach Hause nehmen. Dies wird auch gerne von den Schüler*innen gemacht.

Anhang:

Deine eigene Marke

Stell dir vor du besitzt einen eigenen kleinen Laden, in dem du ganz nach deinem Geschmack Klamotten und Accessoires verkaufst. Ob für Sportler, Gamer, Ökos, Comicfans oder Musikjunkies, deine Marke bietet für eine spezielle Zielgruppe genau das Richtige.

Aufgabe:

Vorüberlegungen:

1. Lass dich von bekannten oder unbekannten Marken inspirieren. Schaue im Internet, was eine Marke ausmacht und wie sie sich vermarktet.
2. Wähle eine Zielgruppe für deinen Laden (Sportler, Gamer, Teenager, Männer, Frauen, Kinder, ...).
3. Überlege dir einen passenden Markennamen.
4. Mach dir Gedanken über den Stil deiner Produkte (witzig, provozierend, blumig, weiblich, männlich, düster, bunt, verspielt, grafisch, elegant, ...).

Los geht's:

5. Gehe auf die Internetseite von „Spreadshirt".
   Hier hast du eine Vielzahl von Produkten, die du individuell gestalten kannst.
6. Wähle ein Kleidungsstück aus (Bsp. Hoodie).
7. Entwickle zunächst ein Logo für deine Marke (siehe Beispiel „endless love"). Das Logo kommt natürlich auf all deine Produkte.
8. Gestalte das Kleidungsstück mit Designs und Text passend zu deiner Marke.

Wenn du mit deinem Produkt zufrieden bist:

9. Mache einen Screenshot von dem Bildschirm mit der Taste „Druck" auf deiner Tastatur.
10. Öffne Word und füge den Screenshot ein.
11. Wiederhole die Schritte auf verschiedenen Produkten.
12. Erstelle eine Übersicht mit all deinen Produkten (Angebotskatalog mit Preisen und Erklärungen).

Zusatz: Erstelle ein Eröffnungsplakat für deinen Laden.

Am Ende präsentierst du der Gruppe deine Ideen.

Abbildung 1: Aufgabenblatt mit den einzelnen Arbeitsschritten

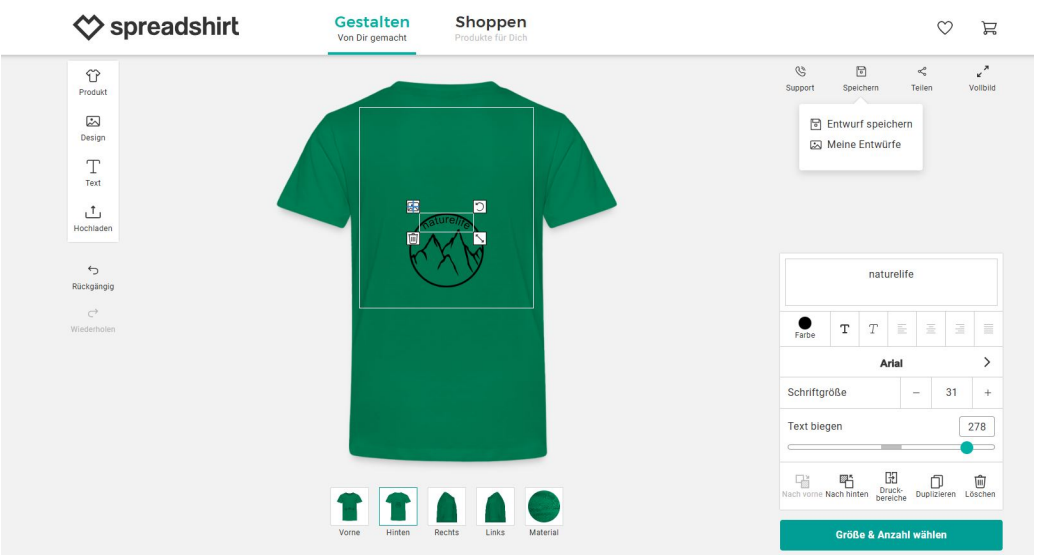

Abbildung 2: Gestaltung des Logos mit Markenname

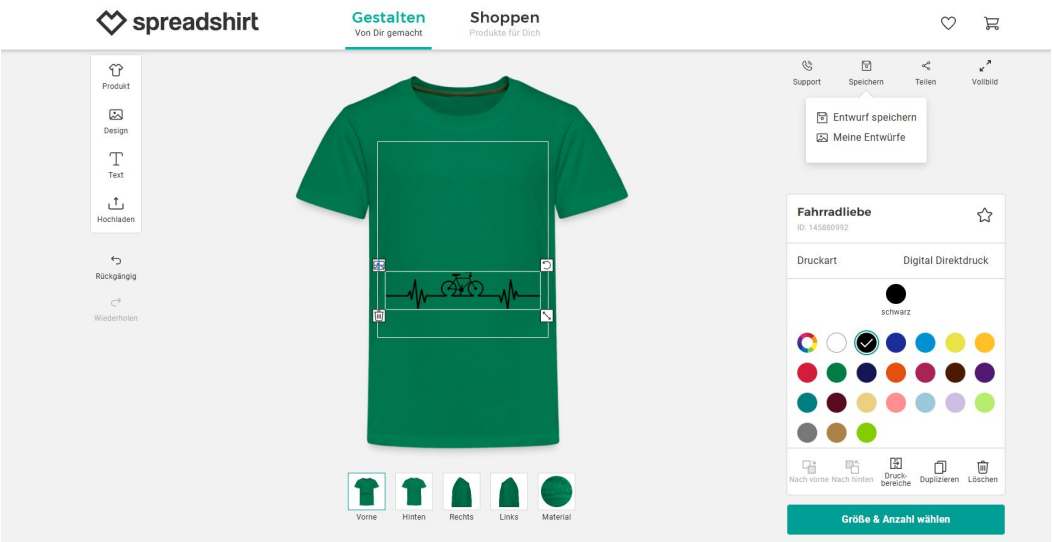

Abbildung 3: Motivwahl und -Bearbeitung bei Spreadshirt

Beispiel

Marke: endless love

Zielgruppe: Frauen (jeden Alters)

Stil: weiblich, blumig, Freundschaft, Liebe

Abbildung 4: Beispielergebnis als Orientierung für die Schüler*innen