

**PUBLIZITATE-KANPAINAREN PROZESUA AZALTZEN DUEN TAULA / DESIGN THINKING - TRUKOA DAUKA!
PROZESUAREN ESKEMA (GIDA DIDAKTIKOA)**

	GIZARTE-ARLOKO PUBLIZITATE-KANPAINA BAT EGITEKO URRATSAK DESIGN THINKING	PROPOSAMENA: Trukoa dauka!
1	Planteatutako arazoa edo egoera hautematea. Zer egin behar da?	“Esperientzia hau hobetu: ...” Jokabide/Jarrera indibidualistak eta/edo lehiakorrak aldatu
2	Komunikazioaren helburua zehaztea: jarrera zehatz bat hartzea edo aldatzea. Komunikazioari buruzko erabakiak hartzea: nori komunikatu, zer, nola, noiz, non...	Lankidetzako lanaren ezaugarri eta osagaien ezagutzan sakondu. Erabiltzaile-profila egin (enpatia izan Lehen Hezkuntzako bigarren mailako ikasleekin).
3	Mezua lantzean, hizkera egokia hautatzea aurreko erabakien arabera. Mota hautetakoak izan daitezke mezuak: funtzionala (zuzena eta praktikoa), arrazionala (arrazoizkoa eta logikoa), emozionala (baliabide emozionalak).	Aukeratu dugun mezu-motaren arabera, publizitatean erabiliko ditugun jokabideak hautatu.
4	Idea sortzea. Nola helaraziko dugu mezua? Sortze-prozesua	Idea-jasa: dibergentzia -> konbergentzia + prototipoa + feedbacka Kanpainaren eslogana eta irudia hautatu: kartela.
5	Produktuak sortzea	Kanpaina zabaltzeko materiala prestatu: txapak, pegatinak, orri-markatzaileak, flyerrak...
6	Kanpaina garatzea	Kanpaina aurkezteko saioa eta lankidetzak-jolasak Lehen Hezkuntzako 2. mailako ikasleekin.

