

SEGMENT SPONSOROWANY. Czyli nagraj i zmontuj swoją reklamę.



 VII-VIII kl.

 AUDIO

 135 min.

 10 osób

Zastanawialiście się kiedyś, jak można zareklamować zwykły spinacz biurowy w dziesięć sekund? A może dziwicie się, dlaczego Crunchips nie chwali się chrupkością i smakiem swoich chipsów, a zamiast tego próbuje skojarzyć produkt z imprezami? **Odpowiedzi na te i wiele innych pytań znajdziecie podczas warsztatów poświęconych tworzeniu reklam.** Pomyślcie o kilku hasłach reklamowych, które krążą wam po głowie. **Co sprawia, że niektóre slogany tak łatwo zapamiętujemy?** Podczas spotkania dowiedziecie się, czym powinna charakteryzować się reklama, by z łatwością trafiać do określonej grupy odbiorców. Wcielicie się w role operatora_ki kamery, kierownika_czki planu, dźwiękowca_czyni, dyrektora_ki artystycznego_ej i aktora_ki, by przygotować własne nagranie. Następnie za pomocą łatwego w obsłudze programu DaVinci Resolve zmontujecie przygotowany wcześniej materiał filmowy. Podczas pracy będziecie mogli korzystać ze ścieżek muzycznych, efektów dźwiękowych i gotowych ujęć. **A co będziemy reklamować? To zależy tylko od Was!**

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.To
Główny Autor: Herkules Pierewoj

Czego uczą warsztaty?

- obsługi kamery;
- pracy ze światłem;
- podstaw montażu filmowego;
- scenopisarstwa;
- podstaw marketingu;
- tworzenia i opowiadania krótkich historii;
- pracy zespołowej;
- wyciągania esencji z wypowiedzi

Co rozwijają warsztaty?

- myślenie abstrakcyjne;
- kreatywność
- poczucie estetyki

Po warsztatach osoby uczestniczące:

- potrafią rozpoznać i stworzyć slogan reklamowy;
- potrafią obsłużyć kamerę z wymiennym obiektywem;
- rozumieją pojęcia: storyboard, sekwencja, grupa docelowa, hero shot, aspect ratio, render oraz sfx;
- rozumieją wartość reklamy;
- potrafią pracować z lampami światła ciągłego oraz modyfikatorami światła;
- wiedzą, czym jest temperatura światła;

Warsztaty realizują następujące założenia z podstawy programowej 2023:

FIZYKA

- kl. VII–VIII IX;13,23.1

WOS

- kl. VII–VIII III;1 X;2,3,5

INFORMATYKA

- kl. VII–VIII II;3.1,3.4,4.5 IV; 1,2 V;2

Przygotowanie i przebieg warsztatów:

- zgromadzenie wszystkich potrzebnych materiałów i narzędzi – szczegółowa rozpiska w scenariuszu;
- sprawdzenie ustawienia kamery:
 - 1080p 24kl/s, aby uniknąć operowania dużymi plikami 4k;
 - włączenie hdr i log;
 - tryb S (shutter priority), 1/50 albo 180 stopni migawki;
 - upewnienie się, że baterie są naładowane
 - upewnienie się, że jest minimum 20 minut wolnego miejsca na karcie;
- sprawdzenie oświetlenia i założenie softboxa;
- przygotowanie komputerów:
 - upewnienie się, czy na komputerach zainstalowany jest darmowy program DaVinci Resolve;
 - sprawdzenie, czy każda z osób uczestniczących w warsztatach ma dostęp do tutoriali;
- zapoznanie się z programem DaVinci Resolve i obejrzenie tutorialu z montażu;
- przygotowanie planszy do zapisania kontraktu;

Wstęp



15 min

Narzędzia/materiały:
prezentacja Genially: <https://app.genial.ly/editor/6547fdb0069a910011b37fdf>

projektor laserowy/telewizor,
wysokowydajny laptop, prezentacja video,
przykładowe kontrakty

Celem warsztatów jest stworzenie przez osoby w nim uczestniczące własnej 10-sekundowej reklamy jednego z przedmiotów, które znajdują w swoim otoczeniu. Osoba prowadząca rozpoczyna od projekcji krótkiego materiału o teorii reklamy. Wyjaśnia takie pojęcia, jak: grupa docelowa, slogan, hero shot i aspect ratio. Osoby uczestniczące w warsztatach dowiadują się, jak w prosty sposób stworzyć reklamę, która przykuje uwagę widzów_ek i zostanie przez nich zapamiętana.

Początek warsztatów jest też dobrym momentem na stworzenie kontraktu, czyli wspólnie wypracowanego z grupą zbioru zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć oraz przedstawienie idei działań Stowarzyszenia Robisz.to, a także – co najważniejsze – zapoznanie się z osobami uczestniczącymi w warsztatach. Wskazane jest przeprowadzenie krótkiej aktywności na przełamanie lodów.

Na koniec tej części osoby uczestniczące w warsztatach zostają podzielone na dwie grupy i rozglądają się po pomieszczeniu, w którym się znajdują, wybierając przedmiot do zareklamowania.

Zadanie – burza mózgów – praca w grupach



15 min

Narzędzia/materiały:
10 x tablet z rysikiem i etui,
wzór storyboardu:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1sR7fzWZclVO38byJdqiyC1SXX2opvxFM>

Po zapoznaniu się z zasadami tworzenia sloganu, grupy przeprowadzają burzę mózgów i wymyślają hasło reklamowe. Jest to też czas na wstępne zaplanowanie ujęć z wykorzystaniem storyboardu.

Przykłady haseł reklamowych:

- Jest Crunchips, jest impreza!
- Ikea – Ty tu urządzisz
- Nike – Just do it.
- Red Bull doda Ci skrzydeł
- L’Oreal Paris – ponieważ jesteś tego warta
- Lidl – więcej na radość z życia
- Biedronka – codziennie niskie ceny
- Zabawa tkwi w Toffifee

Przykłady wymyślonych zabawnych haseł reklamowych:

- NFZ – czas leczy rany
- PKP – jeszcze nie widać, a już jedzie
- Mercedes – Niemiec płakał, jak sprzedawał
- PZPN – Polacy, nic się nie stało

Najważniejsze jest wymyślenie sloganu. Jeżeli osoba prowadząca warsztaty uzna, że pozostałe elementy będą bardziej czasochłonne, może pominąć etap tworzenia storyboardu.

Zadanie – podział na role – praca w grupach



5 min

Narzędzia/materiały:
10 x tablet z rysikiem i etui,
instrukcje dla każdej roli w formie PDF:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1EzcAEJWtMZfik1slxe57GodiDI8oA9XV>

Osoby uczestniczące w warsztacie w utworzonych wcześniej grupach rozdzielają między siebie role: operatora_ki kamery, kierownika_czki planu, dźwiękowca_czyni, dyrektora_ki artystycznego_ej i aktora_ki. Z każdą rolą łączą się obowiązki i odpowiedzialność, dlatego osoby uczestniczące w warsztatach otrzymują szczegółowe instrukcje obsługi sprzętu i zestaw zadań:

1. operator_ka odpowiada za ostrość obrazu, oświetlenie, wybór kadrów i nagrywanie;
2. kierownik_czka planu odpowiada za organizację pracy, kontrolowanie czasu, zgrywanie materiałów na dysk współdzielony; musi też zapisać, kiedy zostało nagrane dobre ujęcie (nazwa pliku);
3. dźwiękowiec_czyni odpowiada za nagranie dźwięku, ewentualny voice-over (nagranie sloganu);
4. dyrektor_ka artystyczny_a odpowiada za właściwe ustawienie obiektów w kadrze oraz odzworowanie storyboardu;
5. aktor_ka odpowiada za odegranie roli określonej w storyboardzie.

PRZERWA

Zadanie – nagrania



45 min

Narzędzia/materiały:
kamery (zestaw do streamingu i do nagrywania),
Gimbal, statywy,
stelaże montażowe,
przewody audio,

przewody video,
obiektywy,
oświetlenie stacjonarne,
mikrofon studyjny,
rejestrator dźwięku

Obie ekipy filmowe otrzymują do dyspozycji kamerę, statyw, mikrofon oraz lampy filmowe. Przechodzą do realizacji swojego pomysłu, posługując się storyboardem. Warto zwrócić uwagę osobom uczestniczącym w warsztatach, że ta część zadania wymaga największej organizacji pracy i istotne jest, aby dokładnie rozplanować ujęcia przed rozpoczęciem nagrywania. Osoba prowadząca warsztaty informuje, że zadaniem każdej z grup jest nagrać maksymalnie dwa ujęcia (dopuszczalne są trzy, jeśli grupa jest wyjątkowo sprawna). Na tym etapie bardzo ważna jest praca ze światłem, osoba prowadząca warsztaty powinna zachęcać do bawienia się kątami, temperaturą światła i kolorami małych światel RGB.

PRZERWA

Zadanie – montaż



35 min

stacje robocze przystosowane do
zaawansowanej obróbki audio, video oraz VR
wraz z monitorem i peryferiami,
zintegrowany pakiet oprogramowania do
montażu, kompozytowania 2D/3D, kolor
korekcji i postprodukcji audio

tutorial z montażu:
<https://youtu.be/uOLx9r-G-pQ?t=45>

program do dobierania kolorów: <https://www.sessions.edu/color-calculator>

Czas na montaż. Osoby uczestniczące w warsztatach pracują w parach i korzystając z tutoriali, montują swoją wersję świeżo nagranej reklamy. Do dyspozycji mają ścieżki muzyczne, efekty dźwiękowe i dodatkowe gotowe ujęcia. Podczas tego zadania osoba prowadząca powinna przypominać o częstym zapisywaniu projektu (ctrl+s) oraz zachęcać do korzystania z jak najprostszych funkcji programu, by nie zagubić się w gąszczu możliwości. Po około 25–30 minutach warto przejść do wybierania sfx i podkładu muzycznego. Jeśli czas na to pozwala, osoby montujące mogą dodać do swoich nagrań prosty napis. Warto też pokazać osobom uczestniczącym w warsztatach narzędzie do dobierania kolorów. Ostatnie 5 minut powinno zostać przeznaczone na przygotowanie plików do renderu.

Podsumowanie



5 min

Wspólne oglądanie gotowych materiałów i omawianie wyzwań napotkanych podczas ich realizacji.