

manual



INTERNETOWA PROMOCJA

Czyli jak za pomocą bezpłatnych aplikacji szybko tworzyć multimedia na smartfonie, żeby sprawdzać i promować swoje pomysły



JAROCIN LAB

JAK TO ZROBILIŚMY

Liderka Fundacji Ogród Marzeń z Jarocina poszukiwała pomysłów na miejsca, w których mogliby spotykać się młodzi mieszkańcy miasta. Podczas serii warsztatów młodzież metodą myślenia projektowego (design thinking) stworzyła prototypy takich miejsc. Potem wspólnie z animatorką Sylwią uczestnicy za pomocą bezpłatnych aplikacji mobilnych na smartfony i tablety stworzyli multimedia służące kampanii promocyjnej. Chcieli zachęcić mieszkańców Jarocina do zainteresowania się pomysłami i wyrażenia opinii na ich temat, aby jak najlepiej przystosować projekty do faktycznych potrzeb. Działanie zakończyło się wspólnym oglądaniem stworzonych multimediiów i opracowaniem harmonogramu akcji promocyjnej, w której wykorzystano przygotowane materiały. Wyznaczone osoby rozpoczęły administrowanie profilami w mediach społecznościowych i bieżące udostępnianie przygotowanych materiałów wg harmonogramu.

Więcej o metodzie design thinking można przeczytać w bezpłatnej publikacji FRSI Myślenie projektowe dla bibliotek (<http://frsi.org.pl/myslenie-projektowe-w-bibliotekach-lektura-obowiazkowa/>)

Działanie zostało zrealizowane przez:
Sylwia Żółkiewska, Dagmara Gortych, Agnieszka Chlebowska, Karolina Śmigiel
Autorka tekstu: Sylwia Żółkiewska

SKŁADNIKI

- czas: przygotowanie - 1 dzień, realizacja - 3 dni
- liczba osób: 4 animatorów, 10-20 uczestników
- co będzie potrzebne: komputery z dostępem do internetu (wystarczy 1 na 3 osoby), WI-FI, smartfony i/lub tablety (wystarczy 1 na 3 osoby), bezpłatne aplikacje mobilne: Pic Sticker (komiks), Pixlr (grafika, kolaż), Magisto (film), iMovie (film), Legend (animacja tekstu), Thinglink (interaktywne zdjęcie), Aparat Cardboard (zdjęcia 360), aplikacje webowe, takie jak generator.memy.pl (memy) oraz portal Pixabay (www.pixabay.com) ze zdjęciami i grafikami wysokiej jakości w domenie publicznej.
- tagi: młodzież, diagnoza lokalna, sąsiedztwo, kreatywność, promocja, wspólna przestrzeń

KROK PO KROKU

KROK 1: Przygotowanie

Jeśli wypożyczamy sprzęt na warsztat, warto zainstalować wszystkie aplikacje na tych urządzeniach. Możemy pracować na sprzęcie uczestników, jednak pamiętajmy, że może to być sprzęt różnej klasy i powinniśmy liczyć się z nieprzewidywanymi sytuacjami (np. niektóre aplikacje mogą nie działać przy starszych systemach). Warto zaplanować łączenie pracy na kilku aplikacjach, aby stworzyć oryginalny i nietypowy element graficzny lub multimedialny (app smashing), np. interaktywny komiks z wykorzystaniem aplikacji takich jak Pic Sticker (kadry komiksu), Pixlr (złożenie komiksu w całość), Thinglink (interaktywne elementy).

KROK 2: Testowanie aplikacji

Mówimy uczestnikom, na czym będzie polegał warsztat. Prosimy, by opowiedzieli, jakich aplikacji i do czego używają.

Pokazujemy, jak robić zdjęcie smartfonem, tabletem i aparatem cyfrowym. Pokolei prezentujemy wybrane aplikacje do tworzenia multimediiów i zachęcamy uczestników do ich testowania w parach lub trójkach i dzielenia się refleksjami. Wspólnie zastanawiamy się, do kogo tak naprawdę chcemy dotrzeć z naszym prototypem i kogo zachęcić do wyrażenia swojej opinii, a także które aplikacje i multimedia najlepiej zaprezentują wcześniej opracowany pomysł szerszej grupie odbiorców. Warto, aby wśród wybranych multimediiów pojawił się filmik w formie spotu lub animacja.

KROK 3: Projektowanie multimediiów, tworzenie scenariuszy

Uczestnicy dzielą się na trzy- lub czteroosobowe zespoły. Każdy zespół pracuje na jednym urządzeniu. Warto, aby wszystkie zespoły stworzyły te same wybrane multimedia, aby materiały można było porównać.

W zespołach zastanawiają się, co konkretnie ma znaleźć się na wybranych multimediiach, jak oddać charakter pomysłu i zainteresować nim odbiorców. Opracowują miniscenariusze na spot promujący pomysł. Miniscenariusz rozrysowują w formie krótkich (ok. 6 kadrów) storyboardów (scenorysów), które pozwolą zaplanować poszczególne sceny i ułatwić wspólną pracę przy nagrywaniu ujęć. Więcej o storyboardzie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Scenorys>

KROK 4: Przygotowanie rekwizytów, kręcenie i montaż

Wybieramy miejsca, które najlepiej odpowiadają pomysłom zespołów. Może to być dom kultury, park, biblioteka, w której młodzież zaplanowała ciekawe działania animacyjne lub wydarzenia. Teraz należy ten pomysł zwizualizować poprzez zainscenizowanie i nagranie planowanych aktywności.

Każdy zespół przygotowuje rekwizyty niezbędne do nakręcenia spotu i zrobienia dodatkowych zdjęć, które przydadzą się do stworzenia innych multimediiów: interaktywnego zdjęcia lub komiksu. Przed wyjściem przypominamy o podstawowych zasadach kompozycji, rodzajach kadrów i właściwym oświetleniu. Pokazujemy, jak

robić zdjęcie ze smartfona i z tabletu oraz jak nagrywać filmy. Po nakręceniu materiału wg storyboardu uczestnicy zaczynają montować spoty, tworzyć gify, komiksy, interaktywne zdjęcia. Wszystko to robią na tabletach lub smartfonach, z pomocą bezpłatnych aplikacji mobilnych, ewentualnie mogą użyć aplikacji webowych na komputerze.

KROK 5: Prezentacja, udostępnienie i promocja

Trzeciego dnia warsztatów uczestnicy kończą i dopracowują przygotowane wcześniej multimedia. Następnie wspólnie opracowują plan akcji promocyjnej oraz piszą krótkie teksty, które będą zamieszczane z multimediami. Pamiętajmy, że grafiki i multimedia przeznaczone do udostępniania w internecie nie powinny zbyt dużo ważyć, tak by łatwo wyświetlały się na urządzeniach mobilnych (rozdzielczość 72 dpi i maks. kilkaset kB). Wszystkie multimedia umieszczamy na wspólnym dysku, z którego wyznaczone osoby będą udostępniać je zgodnie z harmonogramem akcji promocyjnej.

WARIANTY

Multimedia mogą prezentować każdy pomysł stworzony metodą design thinking, a także mogą być przydatne do prezentowania pomysłów na inne działania społeczno-kulturalne, gdy chcemy zachęcić społeczność do zabrania głosu na dany temat. Zamiast aplikacji Pixlr do obróbki zdjęć na komputerze można użyć bezpłatnego programu Gimp.

polska lab

Projekt zorganizowany wspólnie przez:



Partnerzy lokalni:



Związek Ukraińców w Polsce

Koordinacja projektu i koncepcja publikacji: Karolina Śmigiel
Superwizja projektu: Zuzanna Sikorska-Borowska, Dorota Borodaj
Fundacja Evens: Joanna Krawczyk
Koordinacja lokalna projektu: Beata Frąckowiak-Piotrowicz (Jarocin Lab), Ihor Horkiv (Przemyśl Lab)

Dziękujemy za wsparcie i pomoc w realizacji projektu:

Anna Dąbrowska, Joanna Grabarczyk, Marta Stróżycka, Bartek Żmuda, Katarzyna Wala, Jan Dąbkowski, Joanna Mikulska, Bartek Lis, Dagmara Gortych, Agnieszka Chlebowska, Sylwia Żółkiewska, Marta Białek-Graczyk

Redakcja publikacji: Urszula Engelmayer
Korekta publikacji: Lidia Ścibek

www.polskalab.e.org.pl

Publikacja udostępniona jest na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC 3.0 PL).