



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Moduł 6: Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje twórcze



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646



Konsorcjum

W skład konsorcjum wchodzi siedem organizacji z sześciu krajów. Każda wnosi do projektu własne doświadczenia i własną wiedzę specjalistyczną. Ich celem jest motywowanie mieszkańców do przejęcia roli aktywnych obywateli społeczności lokalnych i rozszerzania kontekstu podejmowanych działań.



Koordynator –
Polska



Polska



Niemcy



Cypr



Grecja



Rumunia



Węgry



Spis treści

01

Wstęp

Projekt DIGITALROUTES@CULTURE (cele i założenia)

02

Opis modułu

Krótki opis modułu i tematów

03

Temat 1

Kreatywność i inspiracja – techniki i narzędzia (cele, założenia itd.)

04

Temat 2

Podstawy tworzenia elementów wizualnych i designu – narzędzi twórczych (cele, założenia itd.)

05

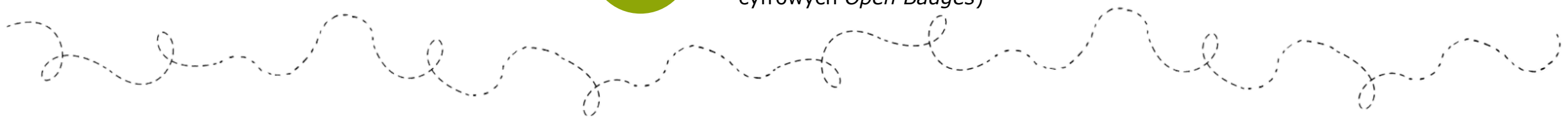
Temat 3

Podstawy tworzenia materiałów filmowych; kreatywne podejście do tworzenia materiałów filmowych i podcastów (cele, założenia itd.)

06

Wnioski i scenariusz dla modułu

Wnioski i scenariusz dla modułu (w ramach systemu odznak cyfrowych *Open Badges*)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Wstep



Dziedzictwo kulturowe



*„Całą rdzenną muzykę na
Węgrzech – u jej korzeni
– można w sposób
naturalny podzielić na
melodie do śpiewu lub
melodie do tańca”
- Franciszek Liszt*

*„Jakże ja mogę nosić złotą koronę,
skoro mój Pan nosi cierniową? On
nosi ją dla mnie.”*

- Elżbieta Węgierska (Elżbieta z
Turyngii)





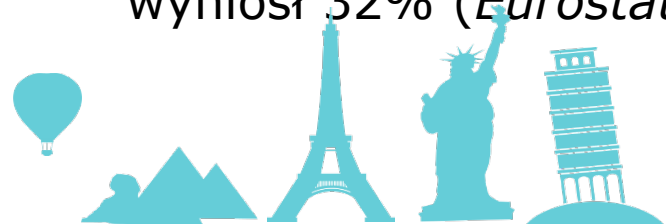
Dziedzictwo kulturowe uważa się obecnie za obszar o istotnym wkładzie w ogólnoeuropejski PKB.

Zgodnie z danymi statystycznymi na temat obszaru kultury (*Eurostat 2020*), w roku 2019 w sektorze kultury zatrudnionych było 7,4 miliona osób. W ramach Nowej Europejskiej Agendy dla Kultury przyjętej w 2018 roku podkreślono również znaczenie wspierania opartych na kulturze działań twórczych w oświacie i innowacyjności, szczególnie z uwagi na poziom zatrudnienia i wzrostu gospodarczego, a także istoty kultury i różnorodności kulturowej dla zapewnienia spójności społecznej i dobrostanu społeczeństw.

Odsetek osób samozatrudnionych w sektorze kultury w 2019 roku wyniósł 32% (*Eurostat 2020*).

“

'Bez znajomości własnej historii, pochodzenia i kultury człowiek jest jak drzewo pozbawione korzeni' (Marcus Garvey)





Cele i założenia



#1

Zachęcać młodych ludzi do angażowania się zawodowo w branżę związane z kulturą, wyposażając ich w niezbędne umiejętności społeczne, cyfrowe i w zakresie przedsiębiorczości, a tym samym umożliwiając im dostęp do nowych możliwości zatrudnienia w obszarze kultury.



#2

Stworzyć otwarty, dynamiczny i interaktywny portal internetowy oraz aplikację mobilną generującą mapę miejsc dziedzictwa kulturowego z wykorzystaniem właściwości rzeczywistości rozszerzonej.



#3

Zająć się problemami bezrobocia i urbanizacji w środowiskach młodzieżowych.



#4

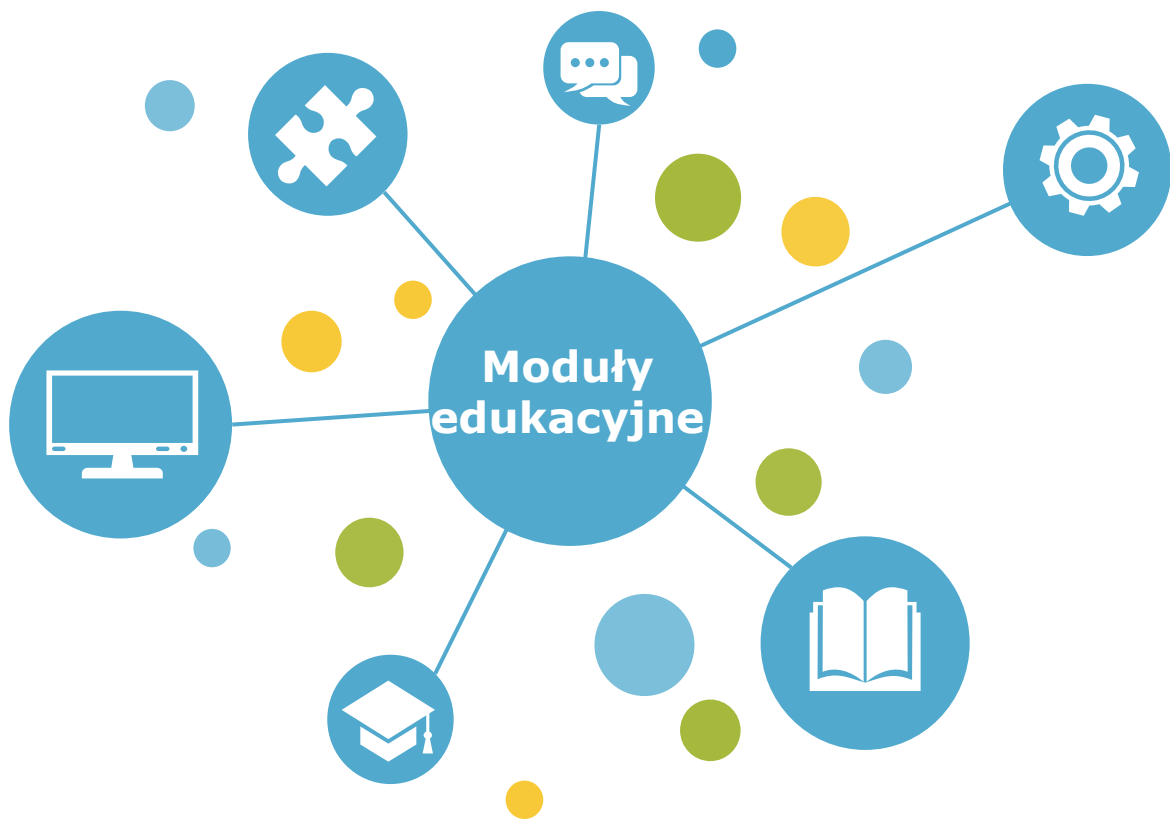
Wspierać oparte na kulturze działania twórcze w oświacie i innowacyjności, również z myślą o tworzeniu miejsc pracy i generowaniu wzrostu gospodarczego.





DIGITALROUTES@CULTURE

Moduły edukacyjne



Moduł 1

Wprowadzenie – przedstawiamy przedsiębiorcę w obszarze kultury

Moduł 3

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje biznesowe

Moduł 5

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje cyfrowe

Moduł 2

Przedsiębiorcy segmentu turystyki kulturowej

Moduł 4

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje związane z komunikacją i marketingiem

Moduł 6

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje twórcze

Moduł 7

Przedsiębiorca w obszarze kultury – współpraca ze środowiskami lokalnymi



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Opis modułu



W niniejszym module omówiono rozwój kompetencji twórczych, z uwzględnieniem następujących tematów:

- kreatywność i inspiracja – techniki i narzędzia
- podstawy tworzenia elementów wizualnych i designu – narzędzi twórczych
- podstawy tworzenia materiałów filmowych; kreatywne podejście do tworzenia materiałów filmowych i podcastów



Uczestnikom zostaną przedstawione podstawowe informacje w przedmiotowym zakresie. Uczestnikom zostaną podane pożyteczne linki do stron internetowych i materiałów umożliwiającą zgłębienie tematu.





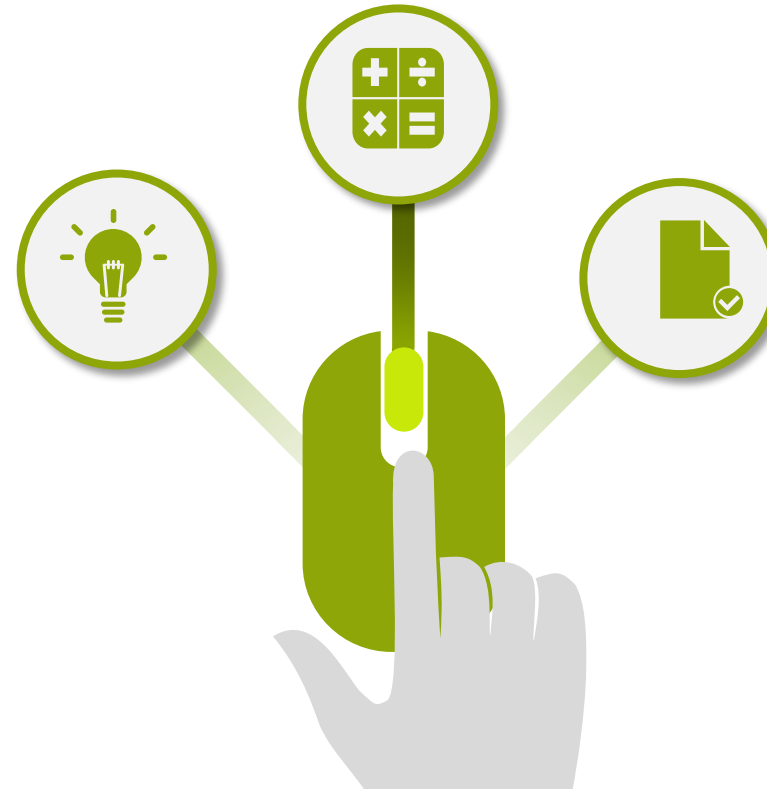
Moduł 3 – tematy

Temat 2

Podstawy tworzenia elementów
wizualnych i designu – narzędzi
twórczych

Temat 1

Kreatywność i inspiracja –
techniki i narzędzia



Temat 3

Podstawy tworzenia materiałów
filmowych; kreatywne podejście do
tworzenia materiałów filmowych i
podkastów



**Temat 1:
Kreatywność i
inspiracja –
techniki i narzędzia**



Kreatywność definiuje się jako skłonność do tworzenia lub rozpoznawania pomysłów, alternatyw lub możliwości potencjalnie cennych podczas rozwiązywania problemów, komunikowania się z otoczeniem, a także zapewniania rozrywki sobie i innym. Kreatywność wymaga umiejętności postrzegania świata w nowy sposób lub z niecodziennej perspektywy – a także m.in. tworzenia nowych możliwości lub rozwiązań alternatywnych dla już istniejących.

Trzy czynniki motywacji rodzącej kreatywność:



potrzeba nowatorskich bodźców, zróżnicowanych i złożonych



potrzeba komunikowania idei i wartości



potrzeba rozwiązania problemu

Rodzaje kreatywności

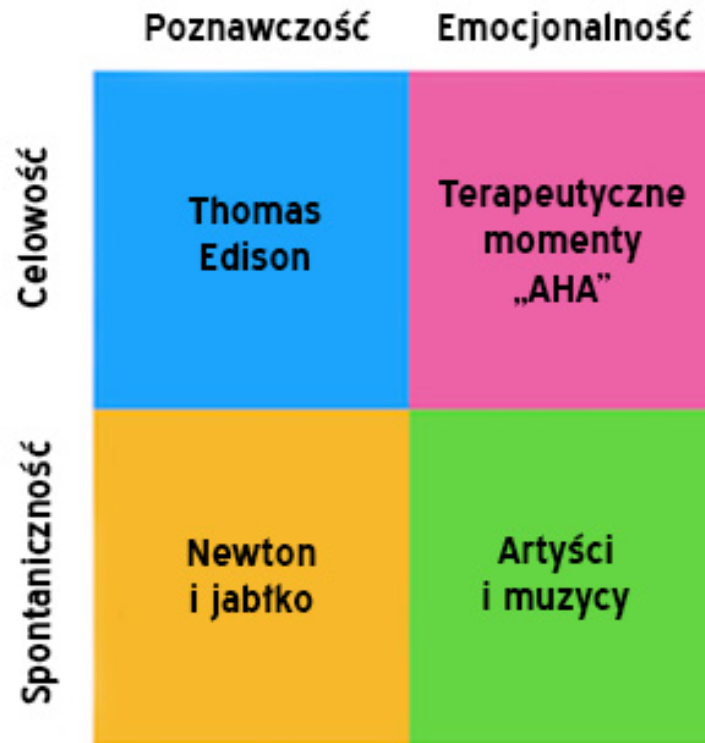
Arne Dietrich, wykładowca i profesor neurokognitywistyki

Kreatywność celowo-poznawcza

Osoby kierujące się kreatywnością celowo-poznawczą działają w sposób zaplanowany. Dysponują one zazwyczaj ogromną wiedzą z zakresu konkretnego tematu, łącząc ją z umiejętnościami umożliwiającymi realizację przyjętego harmonogramu. Osoby obdarzone tego rodzaju kreatywnością radzą sobie zazwyczaj doskonale z prowadzeniem badań i eksperymentów oraz rozwiązywaniem problemów.

Kreatywność spontaniczno-poznawcza

Z tego rodzaju kreatywnością mamy do czynienia u osób dysponujących wiedzą wymaganą do realizacji określonego zadania, wymagających jednak inspiracji i zachęty do wejścia na właściwą ścieżkę. Z kreatywnością spontaniczno-poznawczą mamy do czynienia, gdy świadomy umysł przechodzi z trybu aktywnego w tryb spoczynku, a wszystkie czynności przejmuje umysł nieświadomy.



Kreatywność celowo-emocjonalna

Osoby obdarzone tym rodzajem kreatywności są wysoce emocjonalne i wrażliwe. Stawiają zazwyczaj na czas dla siebie w warunkach relatywnej ciszy i spokoju, by skupić się na refleksji. Często prowadzą dziennik. Jednocześnie są w równym stopniu logiczne i racjonalne na etapie podejmowania decyzji.

Kreatywność spontaniczno-emocjonalna

Z tego rodzaju kreatywnością mamy zazwyczaj do czynienia u wielkich artystów: muzyków, malarzy, pisarzy itp. Kreatywność spontaniczno-emocjonalna często odpowiada za przełomy w nauce oraz odkrycia religijne i filozoficzne. Umożliwia ona osobie oświeconej postrzeganie danego problemu lub sytuacji z innej – lub głębszej – perspektywy.

Jak uruchomić myślenie kreatywne

Zbierz materiały i zasoby

Pierwszym krokiem w kierunku myślenia bardziej twórczego jest przeprowadzenie swoistych badań w obszarze tematów, które są dla Ciebie inspiracją. Baw się pomysłami i koncepcjami, które Cię interesują. Zgłębiaj sztukę, czasopisma, blogi i książki – paliwo dla Twojego myślenia twórczego. Im więcej tematów, tym lepiej – nie muszą być ze sobą powiązane. Opracuj własną metodę spisywania pomysłów, które Ci przychodzą do głowy. Twórcze pomysły bywają jak grom z jasnego nieba – zjawiają się, gdy wcale się ich nie spodziewasz.

Przetraw materiał mentalnie

Po zebraniu inspirujących materiałów musisz je mentalnie przetrawić. Zaplanuj czas na spokojną analizę całości spisanego materiału – co tydzień lub co dwa tygodnie, w zależności od liczby pomysłów.

Istotnym etapem tego działania jest umożliwienie podświadomości wchłonięcie wszystkich pomysłów i notatek. Zrób listę wszystkich zapisanych koncepcji i sprawdź, czy można je łączyć i kojarzyć na różne sposoby.





Zinternalizuj materiał podświadomie

Jak wspomniano uprzednio, kreatywności nie da się uruchomić na rozkaz. W ramach kroku trzeciego chcę Cię zachęcić do wyciszenia nowych pomysłów – niech Twój umysł pozwoli im „leżakować” przez jakiś czas. Zrób sobie przerwę. Utnij sobie drzemkę. Pomedytuj. Idź na spacer. Nie bój się zostawić rozpoczętej pracy na kilka dni. Odprężając się i zajmując czymś innym, pozwalasz umysłowi wykonać całość pracy niejako w tle. Twój nieświadomy umysł będzie nadal rozpracowywał temat.



Eureka

Wreszcie! Pomysł strzelił Ci do głowy jak piorun! Efekt „Eureki” jest nagrodą za ciężką pracę nad własną kreatywnością.

Mimo że rozmyślanie na temat nowego pomysłu i jego kolejne analizy są kuszącą perspektywą, najlepsze pomysły zjawiają się zazwyczaj bez uprzedzenia, gdy najmniej się ich spodziewasz. Zbierając wszystkie źródła inspiracji, łącząc je w całość, a następnie dając sobie oddech, nabierasz świeżej perspektywy i świadomie przepracowujesz problemy.





Przełóż pomysł na rzeczywistość

Powróć do świadomego rozmyślenia o nowym pomysle, poświęć trochę czasu na krytykę. Możesz uznać, że Twoje pomysły nie są tak konkretne, jak Ci się pierwotnie wydawało. Z drugiej strony, może uda Ci się wymyślić nowe sposoby usprawnienia pierwotnej koncepcji. Ten etap to świetny moment na zwrócenie się o opinie i przemyślenia do innych. Najistotniejszym elementem nowego pomysłu jest podjęcie działania. Pomysł niepodparty działaniem prowadzi donikąd. Wychodząc poza strefę komfortu stwierdzisz, że myślenie twórcze nie jest przełącznikiem działającym na żądanie. To potencjał drzemący w nas wszystkich.



**Temat 2: Podstawy
tworzenia elementów
wizualnych i designu
– narzędzi twórczych**

Podstawy tworzenia elementów wizualnych i designu – narzędzi twórczych

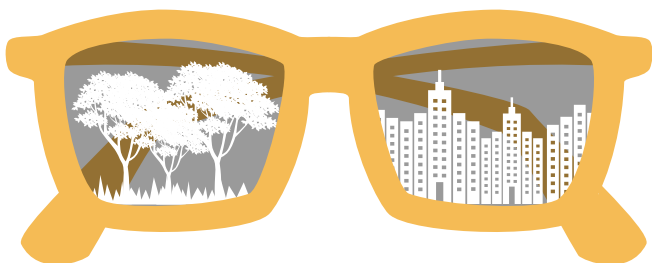
Witajcie,

W ramach niniejszego modułu podzielmy się pokrótce wiedzą z zakresu podstawowych założeń myślenia wizualnego, rysunku i narzędzi kreatywnych. Pracę podzielimy na dwa etapy. Do dzieła!



Krok 1

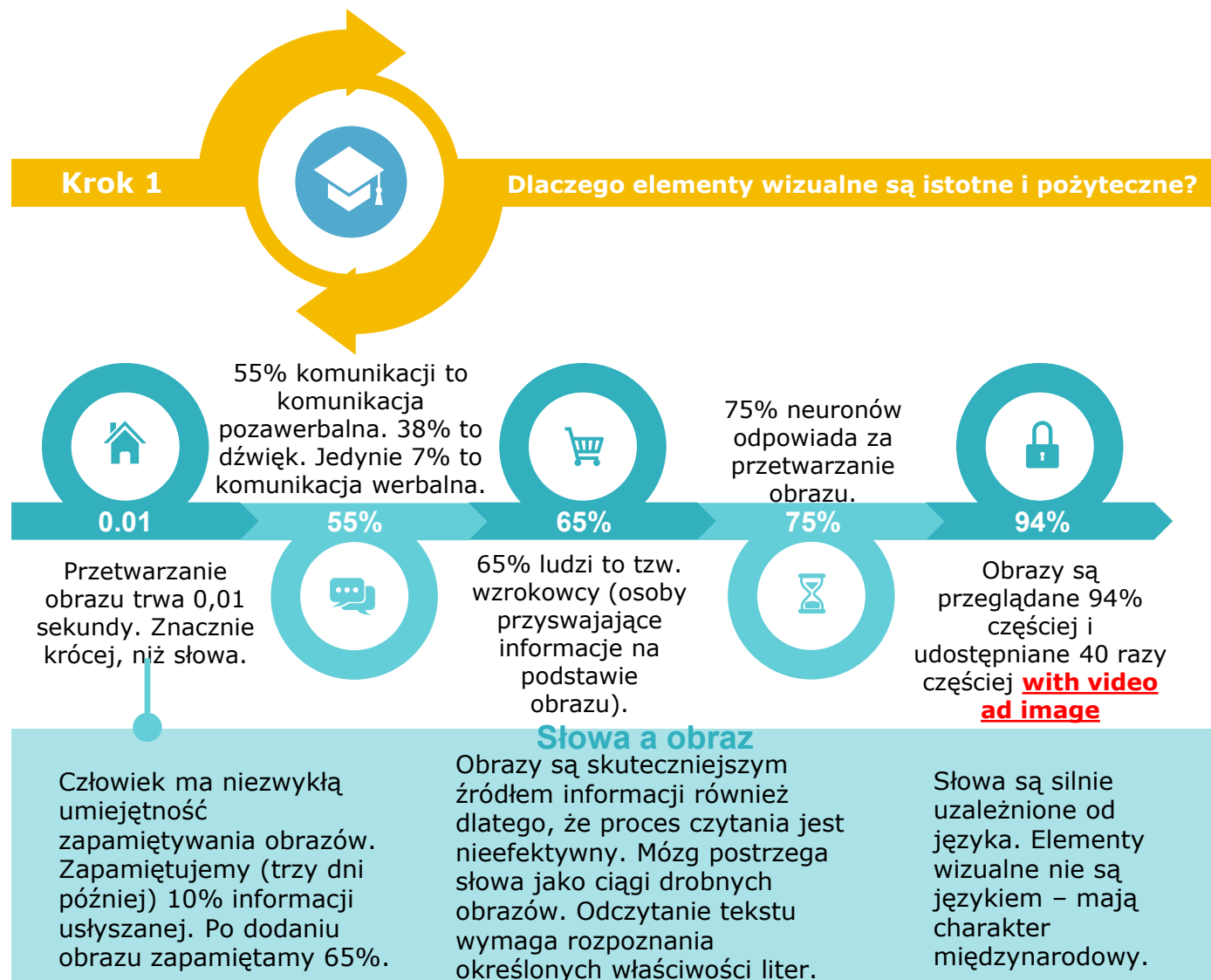
Dowiemy się, dlaczego elementy wizualne są istotne i użyteczne



Krok 2

Następnie poświęcimy podstawy myślenia wizualnego i umiejętności graficznych w ramach podejścia artystycznego i twórczego.

Ciekawostka: siła zmysłu wzroku jest tak potężna, że najlepszym sommelierom na świecie zdarzało się opisywać barwione wino białe jako czerwone.





A zatem: jak działają elementy wizualne?

Uwaga

Uwagę przyciągają głównie elementy wizualne. Zanim pojmimy znaczenie elementu wizualnego i informacje przezeń dostarczane, przyciąga on naszą uwagę do obrazu wywołującego zainteresowanie ukrytą za nim treścią.

Wspomnienia

Obraz łatwiej zapamiętać. Gdy patrzymy na element wizualny, nasz mózg zaczyna budować skojarzenia z pamięcią i łączyć obraz z podobną, znaną nam treścią. To połączenie zostaje zapamiętane na dłuższy czas.

Interpretacja

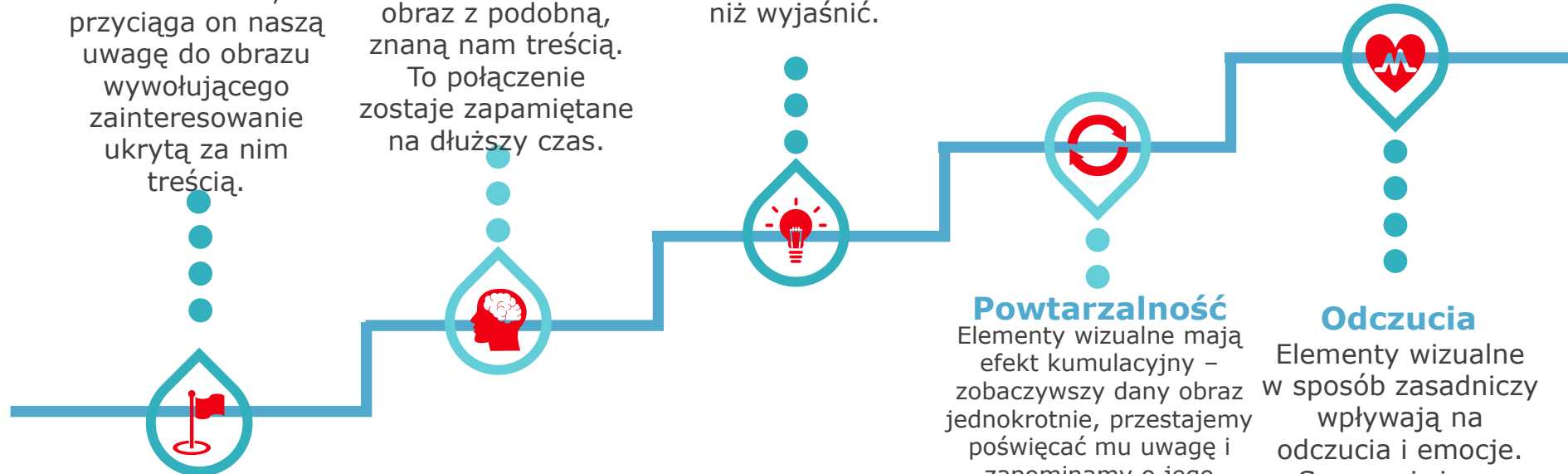
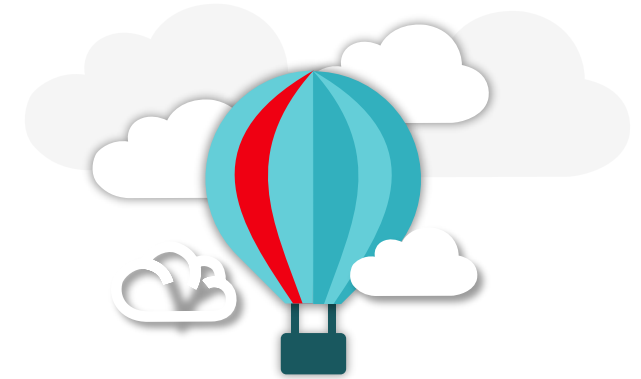
Elementy wizualne łatwiej zrozumieć. Są proste – ich znaczenie wynika bezpośrednio z obrazu. Czasem łatwiej coś pokazać, niż wyjaśnić.

Powtarzalność

Elementy wizualne mają efekt kumulacyjny – zobaczywszy dany obraz jednokrotnie, przestajemy poświęcać mu uwagę i zapominamy o jego istnieniu. Obraz oglądany wielokrotnie zaczyna angażować uwagę. Staje się interesujący, a skuteczność jego wpływu rośnie.

Odczucia

Elementy wizualne w sposób zasadniczy wpływają na odczucia i emocje. Są angażujące. Przemawiają do serca. Mogą wywołać gniew lub uśmiech. Mogą też łączyć ludzi.





Krok 2



Przejdźmy do podstaw myślenia wizualnego i umiejętności graficznych w ramach podejścia artystycznego i twórczego.



Jak wiemy – taki jest wniosek z poprzednich slajdów – wizualizacja należy do skutecznych sposobów przedstawiania informacji. A jedną z podstawowych form wizualizacji jest rysowanie.

Zanim zaczniemy, wyjaśnijmy kilka założeń związanych z rysunkiem:



Rysowanie NIE JEST SZTUKĄ

RYSOWANIE NIE JEST SZTUKĄ – to podstawowa umiejętność każdego człowieka. Wszyscy umiemy rysować.



Przekaz informacji

CELEM NASZYCH RYSUNKÓW nie jest tworzenie pięknych obrazów ani odwzorowanie idealnych kształtów. Chodzi o **PRZEKAZANIE INFORMACJI** w wygodny i skuteczny sposób. Informacja ma przyciągnąć uwagę, zaangażować odbiorcę i być prosta do przetworzenia.



Rysunek to sprawa osobista

RYSOWANIE to proces osobisty. Wszystkie rysunki tworzysz samodzielnie. Każdy rysunek jest oddzielnym tworem, **ODZWIERCIEDLA TWOJĄ OSOBOWOŚĆ** i nie istnieje, zanim go nie stworzysz.



Działaj twórczo

RYSOWANIE TO PROCES TWÓRCZY: rysując, rozwijasz umiejętności twórcze. **NIE MA TU ŻADNYCH GRANIC**: możesz narysować wszystko z użyciem dowolnych materiałów. Ogranicza Cię jedynie wyobraźnia – a rysunek to jeden ze sposobów jej rozwijania.

Przejdźmy do podstaw rysunku.



ABC 5 podstawowych kształtów

Zacznijmy od początku.

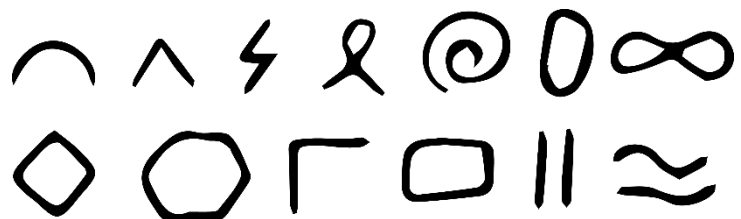
Ucząc się czytać, korzystamy z alfabetu. Naukę rysunku zaczniemy analogicznie – od swobodnego „*abecadła*”. Nie martw się – podstawy rysunku są znacznie krótsze od alfabetu; poza tym są Ci już znane.

Na alfabet rysunku składa się 5 podstawowych kształtów:



odcinek, okrąg, trójkąt, kwadrat i punkt – to podstawowa piątka.

Odmian natomiast jest więcej – tu kilka przykładów:



Dowolny obrazek można stworzyć, korzystając z pięciu podstawowych kształtów. Gwiazda to pięć połączonych w określony sposób trójkątów. Chmura to szereg połączonych półokręgów, balon składa się z okręgu i trójkąta itd.



Im bardziej złożony obrazek, tym większa liczba kombinacji podstawowych kształtów.



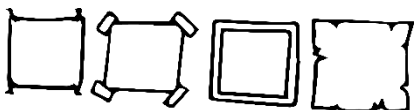


Ramki i strzałki

Idźmy dalej.

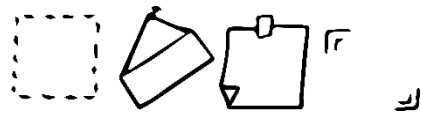
Wykorzystajmy nowo nabytą wiedzę o podstawowych kształtach i zorientujmy się, w jaki sposób może nam ona pomóc w pracy z informacją. Elementy wizualne to jedna z optymalnych metod konstruowania, organizowania i podkreślania informacji, a także zarządzania nią. Pomogą nam ramki i strzałki.

Ramki służą rozdzielaniu informacji, podkreślaniu elementów o znaczeniu pierwszorzędym i wtórnym, oraz wspieraniu procesu zrozumienia powiązań treściowych. Przykłady:



Ważne informacje

Informacje dodatkowe,
niepotwierdzone lub o znaczeniu
wtórnym



Cytaty, wypowiedzi osób trzecich

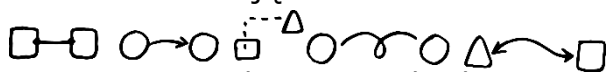
Informacje emocjonalne,
ekspresyjne



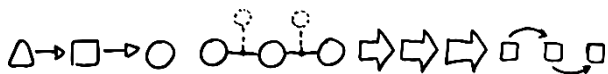
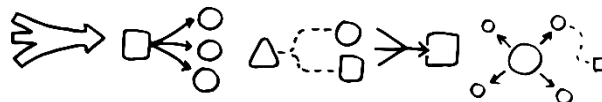
Informacje tematyczne

Strzałki wskazują:

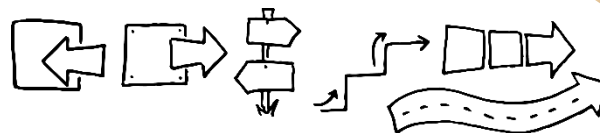
Podsumowania, dane w podziale na kategorie



powiązania, połączenia, odwołania

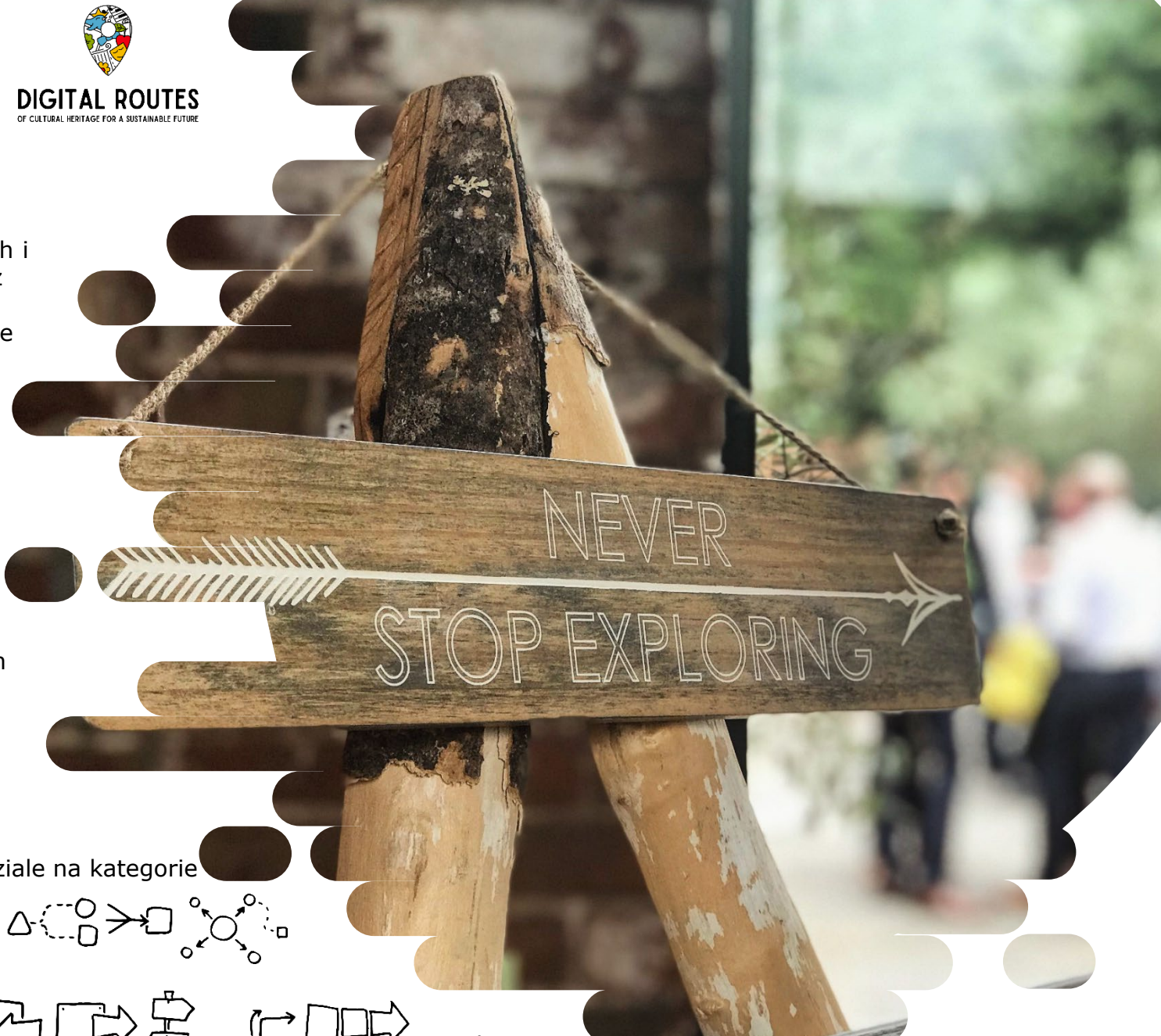


sekwencje i narracje



Połączenia

ramek i strzałek wskazują kierunek i postęp prac.





ABC emocji

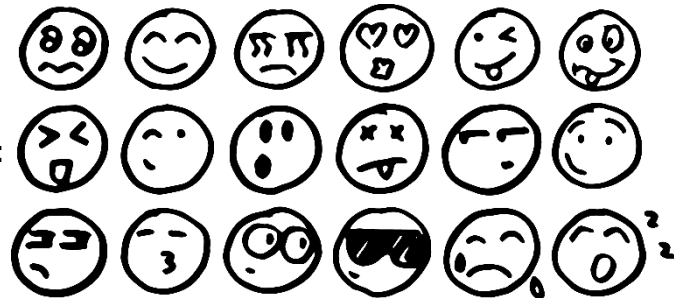
Idziemy dalej.

Przejdźmy do kolejnego elementu wizualnego: do rysowania emocji – oraz do ich podstaw.

Prosta tabelka przedstawia opcje całkowitego zmieniania obrazu emocji rysunkiem dwóch elementów: **brwi** i **ust**.
Jakie emocje przedstawiono w tabelce?

	--	\/ \/	/ \
-			
∪			
∩			

I jeszcze garść przykładów:





... i na koniec

Kolory

podsumujemy wykład o podstawach rysunku kilkoma uwagami na temat kolorów.

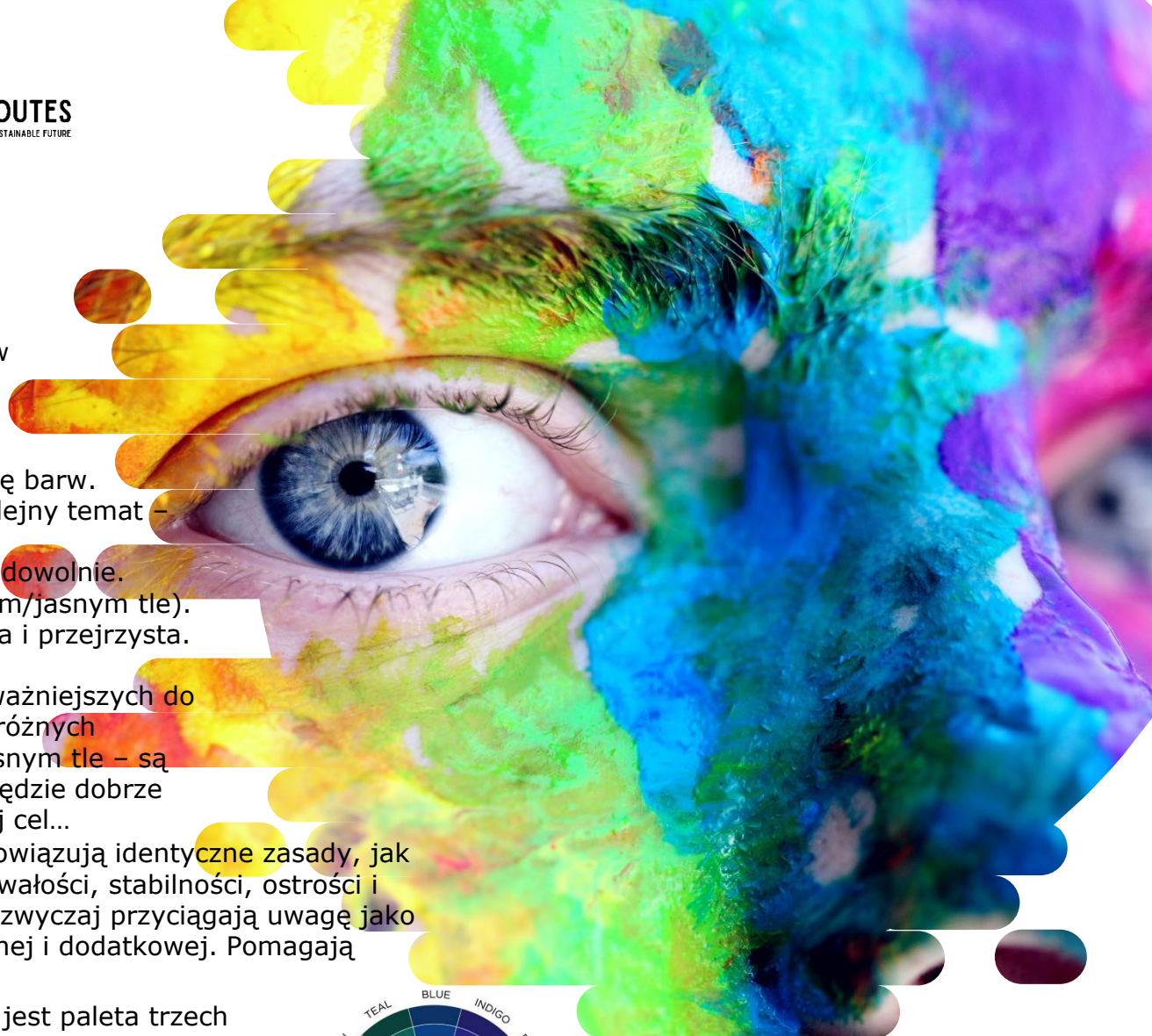
Rysowanie jest procesem twórczym – nie obowiązują sztywne, niepodważalne zasady. Wszystkie omawiane tu zasady mają jedynie służyć jako wsparcie lub zestaw zaleceń. Nie wiesz, jak coś narysować? Trzymaj się zasad. A gdy będziesz na to gotowy(a) – złam je.

Zastanówmy się, jakie zasady mogą nam pomóc:

- **REGUŁA TRZECH** – aby nie przeładować obrazu kolorem, ograniczaj liczbę barw. Zestaw trzech barw to idealne rozwiązanie (dopasowywanie kolorów to kolejny temat – patrz koło barw). Reguła trzech nie obejmuje czerni i szarości.
- **CZERŃ I SZAROŚĆ** to kolory uniwersalne – można je stosować bez mała dowolnie. CZERŃ POWINNA BYĆ GŁÓWNYM KOLOREM TEKSTU (na klasycznym białym/jasnym tle). To kolor najbardziej kontrastowy – informacja pisana powinna być czytelna i przejrzysta. Czerni jest idealnym wyborem.
- **KOLORY DODATKOWE W TEKŚCIE** prowadzą stopniowo od informacji ważniejszych do mniej ważnych. Dla potrzeb informacji drugorzędnych można korzystać z różnych kolorów, natomiast ciemne odcienie kontrastowe – dobrze widoczne na jasnym tle – są nadal idealnym wyborem. Tekst pisany jasną czcionką na jasnym tle nie będzie dobrze widoczny; taka informacja może zostać pominięta. Chyba że taki jest Twój cel...
- **KOLORY PODSTAWOWE I DODATKOWE** w elementach wizualnych: obowiązują identyczne zasady, jak w wypadku tekstu. Żywe barwy kontrastowe nadają obrazom konkretność, trwałość, stabilność, ostrość i wyrazistość. Elementy wizualne i informacje w kolorach podstawowych zazwyczaj przyciągają uwagę jako pierwsze. Jasne kolory świetnie nadają się do zapisu informacji drugorzędnej i dodatkowej. Pomagają organizować dane, dzielić treść, podkreślać powiązania itd..
- **KOŁO BARW** – zgodnie z powyższym, najbezpieczniejszym rozwiązaniem jest paleta trzech kolorów. Pomoże w tym klasyczne koło barw – jedno z najskuteczniejszych i najprostszych narzędzi dopasowywania kolorów. Jak ono działa? To proste – zgodnie z kołem barw, najbardziej pasują do siebie kolory znajdujące się bezpośrednio koło siebie lub po przeciwnej stronie spektrum. Oznacza to, że sprawdzi się połączenie trzech odcieni tego samego koloru lub zieleni i błękitu. Możesz też połączyć dwie barwy znajdujące się blisko siebie z kolorem z przeciwka – na przykład dwa odcienie pomarańczowego i błękitu. (<https://www.canva.com/colors/color-wheel/>)



Eksperymentuj. Łącz barwy swobodnie. Pamiętaj, jak wyżej: zasady ogólne opracowano wyłącznie jako narzędzie wsparcia. Jeżeli dojdiesz do wniosku, że są Ci zbędne – złam je i powierz wszystko własnej kreatywności!



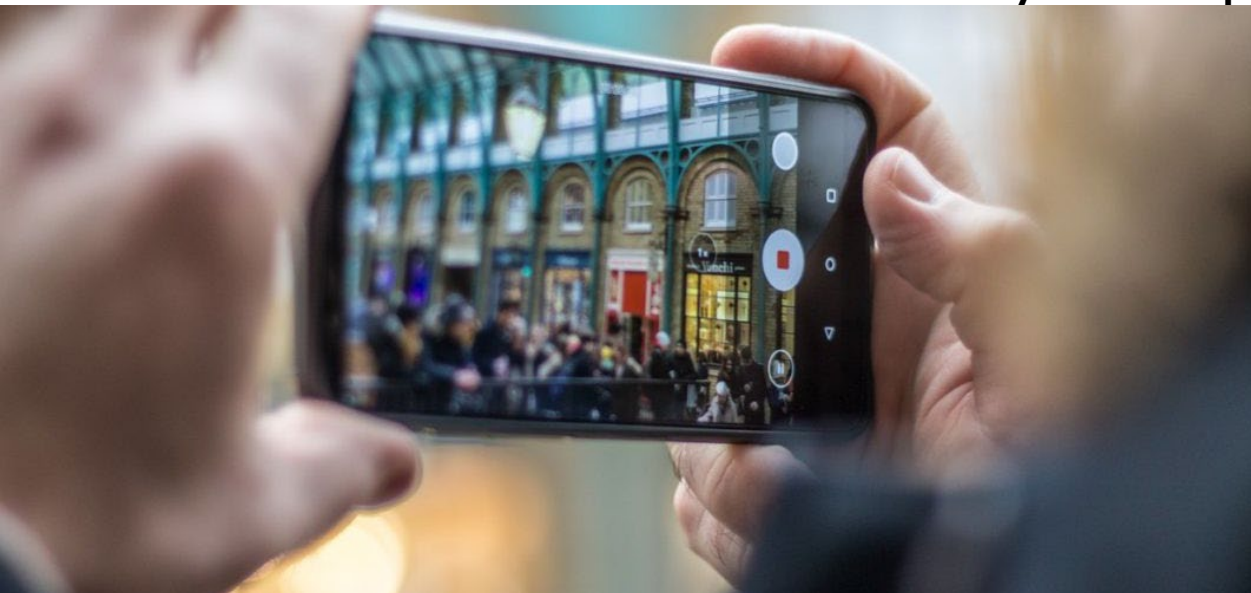


**Temat 3: Podstawy
tworzenia materiałów
filmowych; kreatywne
podejście do tworzenia
materiałów filmowych i
podkastów**



Dzięki postępowi technicznemu każdy może zostać filmowcem-amatorem bez konieczności wydawania fortuny na sprzęt. Film można nakręcić każdym smartfonem, a w sieci znajdziemy wiele darmowego oprogramowania do edycji i montażu. W dzisiejszych czasach film można nakręcić wszędzie – natomiast przed przystąpieniem do pracy trzeba pamiętać o kilku podstawowych zasadach.

Przede wszystkim – napisz scenariusz.



Filmuj w poziomie.

Pamiętaj: zawsze-zawsze-zawsze filmuj w poziomie. Sama zasada wydaje się prosta, lecz wielu początkujących filmowców podchodzi do telefonu jak do aparatu fotograficznego, przechodząc z pionu do poziomu w zależności od tematu lub obiektu. Kręcąc film, nie można natomiast tworzyć gotowych produktów, w których orientacja nagle przechodzi z poziomu w pion i na odwrót. Jeżeli zastanawiasz się, dlaczego tak jest, zastanów się: ile razy widziałeś(-aś) w kinie film kręcony w pionie?

Jeśli przygotowujesz się do nakręcenia swojego pierwszego filmu, warto pamiętać o kilku innych wskazówkach technicznych.



Korzystaj ze statywu.

Statyw zapewnia stabilność ujęcia. Jeżeli planujesz ujęcia w ruchu i chcesz wyeliminować drgania obrazu, zrób sobie prowizoryczny wózek – małą platformę na kółkach, podtrzymującą kamerę w czasie kręcenia zdjęć w ruchu. Zawodowi kamerzyści korzystają z wózków profesjonalnych – zależnie od lokalizacji, Ty możesz zrobić sobie wózek amatorski. Dla potrzeb ujęć w ruchu pamiętaj też, że nie każde ujęcie wymaga zbliżeń lub oddaleń. Często wystarczy odpowiednie ustawienie kamery, by całą scenę nakręcić bez zmiany kąta.





Przygotuj scenorys (*storyboard*) Opracuj listę ujęć

Przed rozpoczęciem zdjęć należy opracować scenorys (*storyboard*) do filmu. Na tej stronie znajdziesz garść cennych wskazówek:
<https://www.youtube.com/watch?v=-578C3gFepU&t=46s>

Przed rozpoczęciem zdjęć rozważ sporządzenie listy ujęć – uwzględnij sceny w ruchu pamiętając, że nadmiar ruchu może zaszkodzić produkcji.

Przygotowanie ujęć

Jeżeli w filmie mają występować inne osoby, planując kolejne ujęcia pamiętaj o zapewnieniu im przestrzeni w dosłownym tego słowa znaczeniu. Pamiętaj, że czubek głowy osoby filmowanej nie może znajdować się za blisko brzegu kadru. Nie planuj ciasnych kadrów. Zmieniając medium ze zdjęć na film, fotografowie często muszą trzymać instynkty na wodzy. Wybierz optymalne ustawienia przed rozpoczęciem pracy i trzymaj się ich przez cały film.



Montaż

Nie ulega kwestii, że warto pamiętać o montażu już na etapie zdjęć. Natomiast pamiętaj o żelaznej zasadzie: **najpierw zdjęcia, potem montaż**. Zawsze kręć dłuższy materiał, niż będzie Ci Twoim zdaniem potrzebny. Nigdy nie będziesz w stanie przewidzieć, co wydarzy się podczas edycji i montażu. Zawsze lepiej jest mieć długi materiał – za dużo możliwości, niż za mało. Elastyczność i innowacyjność są równie ważne. Eksperymentuj z kątem ujęć i z kadrami – bądź gotowy(-a) na zmianę biegu zależnie od okoliczności.



Zaczynamy pracę nad podkastem

Więcej informacji:

<https://www.buzzsprout.com/how-to-make-a-podcast>

01

Opracuj koncepcję podcastu

02

Wybierz format podcastu

03

Dobierz właściwe oprogramowanie i odpowiedni sprzęt do nagrywania podcastów

04

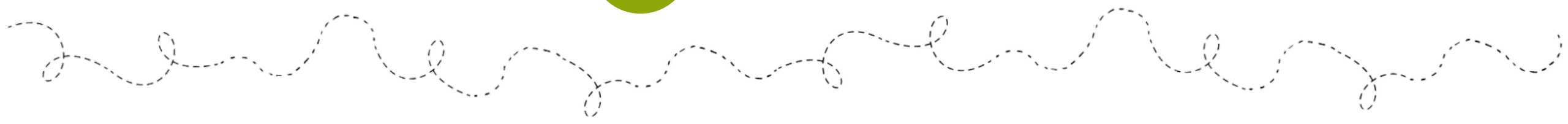
Nagraj pierwszy odcinek; nie bój się błędów

05

Zmontuj podcast i umieść go w internecie

06

Udostępnij podcast odbiorcom





Twórcze podejście do filmu i animacji

W dzisiejszych czasach nie musisz być zawodowym operatorem kamery, montażystą ani grafikiem, by tworzyć świetne materiały wideo. Dobry pomysł, kreatywne rozwiązania i smartfon – to dzisiaj wystarczy, by kręcić profesjonalne filmy – a przynajmniej takie, które zaspokoją Twoje potrzeby zawodowe.

Przyjrzyjmy się twórczemu podejściu do filmu:

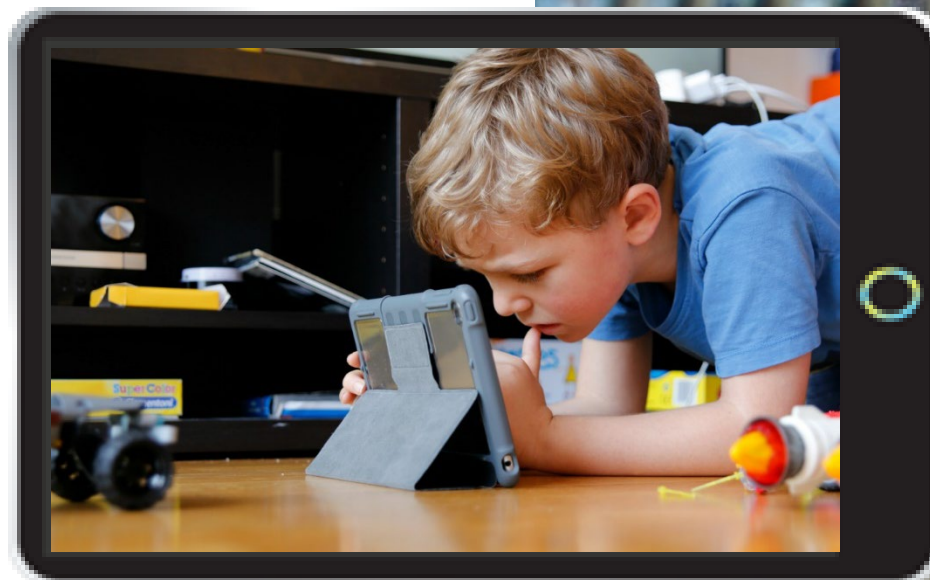
ANIMACJA POKLATKOWA

Technika animacji wymagająca ciągłego uruchamiania i wyłączenia kamery – ujęcie po ujęciu – wywołująca wrażenie ruchu nieruchomych obiektów i postaci. To jedna z najbardziej rozpowszechnionych i najprostszych metod produkcji kreatywnych materiałów filmowych. Animacja poklatkowa to niszowy styl, którego popularność rośnie, mimo że często jest nazywany „oldskulowym”. Animacja poklatkowa nada magii Twoim filmom – sprawi, że Twoje obiekty i postacie będą same latać i chodzić. To prosta technika, wymagająca niewielkich nakładów sprzętowych. Atrakcyjne wizualnie filmy kręcone z techniką animacji poklatkowej mogą być skuteczną metodą przyciągnięcia pożądanych odbiorców i promocji marki.

Filmy kręcone tą techniką mogą opierać się na rysunku dwuwymiarowym lub interakcji elementów

wyciętych z papieru; mogą to być animacje trójwymiarowe z wykorzystaniem postaci z gliny lub plasteliny, klocków Lego i zabawek; mogą bazować na rzeczywistych ujęciach ludzi i otoczenia. Na podanych stronach znajdziesz nowatorskie pomysły na animację:

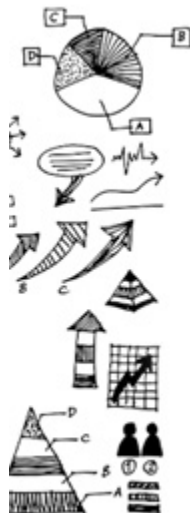
- Produkcja filmów techniką animacji poklatkowej - https://www.youtube.com/watch?v=_ppedXZHhE0
- *Her Morning Elegance* / Oren Lavie (klip) - https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY
- Osiem trików animacji poklatkowej - https://www.youtube.com/watch?v=9sdZz2a_zPg





ANIMACJA WHITEBOARD

Podstawowa definicja założeń animacji *whiteboard*: obrazy narysowane na białej tablicy (*whiteboardzie*) z towarzyszeniem narracji. Innymi słowy, to połączenie rysunków i podkładu głosowego do postaci opowiedzianej historii. Jest to obecnie jedna z najskuteczniejszych metod dostarczania informacji, w której narrację połączono z elementami wizualnymi i kreatywnością autora.



Czym jest animacja whiteboard?

02

Czemu służy animacja whiteboard

- Świetna zabawa!
- Można ją połączyć z każdą inną formą
- Treść zapada w pamięć
- Łatwa w produkcji
- Wyrazistość komunikatu
- Wyrazista forma apelu



ANIMACJA WHITEBOARD



01

Opowiadanie historii to wysoce skuteczny sposób edukowania, wyjaśniania, szkolenia lub zapewniania rozrywki – podobnie animacja *whiteboard* to uniwersalne (i często niedrogie) narzędzie, które może być wykorzystywane w różny sposób przez różne branże.



03

Więcej informacji o animacji whiteboard

Co to jest whiteboard? -
<https://www.youtube.com/watch?v=sJoQcXUgJYc>

Po co nam whiteboard? -
<https://www.youtube.com/watch?v=XdrJNFEIRFU&t=33s>

Jak stworzyć animację whiteboard -
<https://www.youtube.com/watch?v=4nE6MciaRjo&t=278s>



PROSTE ROZWIĄZANIA – KRESKÓWKI

Aplikacja FlipaClip służy produkcji prostych, krótkich filmów animowanych. To jeden z najłatwiejszych sposobów na kręcenie atrakcyjnych wizualnie materiałów rysunkowych. Dzięki ograniczonej liczbie funkcji z aplikacją poradzi sobie każdy, nawet niezawodowy rysownik. Jednocześnie oprogramowanie zapewnia wystarczająco dużo możliwości, by tworzyć zabawne, angażujące odbiorcę filmiki. Uruchom wyobraźnię – i baw się dobrze!

Więcej informacji:

<https://www.youtube.com/watch?v=7AiEsiEoBq8>



ŁĄCZENIE TECHNIK FILMOWYCH

Co nie mniej istotne, wszystkie wymienione opcje tworzenia filmów, w tym animowanych, można łączyć i wykorzystywać hybrydowo. Do zdjęć i filmów można dodawać animacje i inne efekty. Animację *whiteboard* można wzbogacać autentycznymi relacjami filmowymi. Animację poklatkową, film rysunkowy, rysunki, zdjęcia i specjalne efekty wizualne można dowolnie łączyć w całkowicie nowe formy. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia. Oto wybrane przykłady efektów technik łączonych:

- **Filmy nakręcone techniką łączoną** - https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q&list=PLKh10Rt_AIW4ipjNePjo3_GV2tzw8mCK3&index=4
- **Kreatywne podejście** - https://www.youtube.com/watch?v=8x_46sUzvGI
- **Kreatywne wykorzystanie materiału** - https://www.youtube.com/watch?v=C5Z_ZmT0Qe4&list=PL6C7147F496A2E90F



Narzędzia i techniki przydatne podczas kręcenia filmów i tworzenia materiałów animowanych

VideoScribe

to przyjazne dla użytkownika oprogramowanie służące tworzeniu rysowanych ręcznie filmów animowanych. Sekwencje obrazu i tekstu są generowane na wirtualnej białej tablicy (na *whiteboardzie*). Efekt wizualny jest atrakcyjny i angażujący odbiorców.
<https://www.videoscribe.co/en/>

Renderforest

to źródło darmowych narzędzi niewymagających jakichkolwiek umiejętności technicznych, a służących sprawnemu tworzeniu profesjonalnych materiałów intro, animacji, pokazów slajdów, materiałów promocyjnych i wizualizacji muzycznych.
<https://www.renderforest.com/template/Whiteboard-Animation-Pack>

Stop Motion Studio

to niezwykła aplikacja służąca tworzeniu doskonałych filmów techniką animacji poklatkowej, oferująca szereg wyjątkowych funkcji: opcję edycji pojedynczych kadrów, ciągłości wątków i opcję atrakcyjnej edycji dźwięku.
<https://www.cateater.com/>

PowToon

Ta aplikacja służy do tworzenia atrakcyjnych wizualnie filmów i prezentacji.
<https://www.powtoon.com/style-gallery/>

Flipaclip

Łatwe w obsłudze narzędzie tworzenia filmów animowanych i rysunkowych. Część funkcji jest dostępna za darmo.
<https://flipaclip.us/>

Inshot

Bardzo prosta, przyjazna dla użytkownika aplikacja służąca tworzeniu nieskomplikowanych, lecz atrakcyjnych wizualnie filmów z darmowymi utworami muzycznymi w tle. Baw się dobrze i powodzenia!
<https://inshot.com/>





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Glosariusz



*Każdy moduł zostanie podsumowany glosariuszem zawierającym wyjaśnienia najistotniejszych koncepcji i terminów, o których mowa w danym module. Warto pamiętać, że istotne koncepcje i terminy pojawiające się po raz pierwszy – i wyjaśniane w dalszej części materiału – są w tekście **wytłuszczone**.*

TERMIN	DEFINICJA
Kreatywność	Kreatywność definiuje się jako skłonność do tworzenia lub rozpoznawania pomysłów, alternatywy lub możliwości potencjalnie cennych podczas rozwiązywania problemów, komunikowania się z otoczeniem, a także zapewniania rozrywki sobie i innym. Kreatywność wymaga umiejętności postrzegania świata w nowy sposób lub z niecodziennej perspektywy – a także m.in. tworzenia nowych możliwości lub rozwiązań alternatywnych dla już istniejących.
Moment / efekt „Eureka”	Nagle przychodzi do głowy pomysł, jak grom z jasnego nieba! To metafora częstego ludzkiego doświadczenia nagłego olśnienia – zrozumienia dotychczas niezrozumiałego problemu lub niezrozumiałej koncepcji.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Bibliografia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

"A Technique for Producing Ideas", James Webb Young

"Human Motivation", wydanie III, Robert E. Franken

Badania Arnego Dietricha, wykładowcy i profesora neurokognitywistyki, opublikowane w 2004 roku w czasopiśmie
"Psychonomic Bulletin & Review"



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Wnioski



Wnioski

Treścią modułu omówiono koncepcyjne podstawy kreatywności i jej znaczenia dla ludzi i ich celów. W rozdziałach opisujących umiejętności wizualne i designu proces twórczy podzielono na proste etapy ekspresji z myślą o przedstawieniu go jako bardziej przystępnego i mniej zniechęcającego. Dzięki bezprecedensowej dostępności oprogramowania i nowych technologii nawet osoby początkujące mogą tworzyć podkasty i materiały filmowe. Materiały filmowe pod linkami podanymi w ramach modułu stanowią doskonały punkt wyjścia do pogłębiania wiedzy.

Pamiętaj: w procesie twórczym NIE MA GRANIC. Możesz tworzyć dowolną formę, korzystając z dowolnie dobranych materiałów i środków. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia. Zestaw opisanych narzędzi można wykorzystywać w każdej dziedzinie życia!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Scenariusz dla modułu



Jane ma dwadzieścia dwa lata. Jest Irlandką. Zamierza rozwinąć umiejętności w zakresie komunikacji cyfrowej i designu, ponieważ przygotowuje się do uruchomienia internetowej firmy o profilu artystycznym, zajmującej się sprzedażą wyrobów tradycyjnego rzemiosła irlandzkiego – ręcznie tkanych dywaników.

Jane postanowiła zbadać irlandzki rynek rzemiosła artystycznego. Spisała wszystkie wyniki badania, przedstawiła kilka pomysłów przyjaciołom i rodzinie i zapisała ich reakcje (informację zwrotną). Nakręciła reklamę, której centralnym elementem jest ujęcie dywanika przed kominkiem w nieco staroświeckim wnętrzu. Na dywaniku dzieci bawią się z psem. Zasadniczym wątkiem przedstawionego obrazu jest podkreślenie tradycyjnego charakteru sprzedawanych wyrobów i ich powiązanie ze starymi rodami irlandzkimi.

Przemyśl scenariusz. Przejrzyj jeszcze raz materiał zawarty w module. Odpowiedz na poniższe pytania:



PYTANIA KONTROLNE

1. Jaki rodzaj kreatywności reprezentują badania i eksperymenty prowadzone przez Jane w świetle typologii kreatywności Arnego Dietricha?

- A. Celowo-poznawczą
- B. Spontaniczno-poznawczą
- C. Celowo-emocjonalną

2. Tworząc obraz dywanika przed kominkiem, w jaki sposób Jane dokonuje instrumentalizacji elementów wizualnych?

- A. W oparciu o odczucia i wspomnienia
- B. W oparciu o powtarzalność
- C. W oparciu o zrozumienie

3. Używając koloru w materiałach wizualnych, zasadniczo należy przestrzegać:

- A. Reguły trzech
- B. Reguły czterech
- C. Reguły dwóch



Dodatkowe ćwiczenia nieobowiązkowe

1. Ćwiczenie praktyczne:

- a. Przygotuj czasopismo (z różnorodnymi zdjęciami – ilustracjami).
- b. Wybierz jedno zdjęcie / jedną ilustrację.
- c. Korzystając wyłącznie z podstawowych kształtów, narysuj zdjęcie / ilustrację na kartce.
- d. Zamknij czasopismo i przekaz je innemu uczestnikowi wraz ze swoim rysunkiem.
- e. Poproś uczestnika, żeby znalazł wybrane przez Ciebie zdjęcie / wybraną ilustrację.
- f. Zapytaj, które elementy pomogły uczestnikowi odgadnąć, o które zdjęcie / którą ilustrację chodziło – lub jakie elementy mogłyby pomóc, jeżeli nie udało mu się znaleźć właściwego zdjęcia / właściwej ilustracji.

Powtórz ćwiczenie przynajmniej trzykrotnie (rozważ wykorzystanie różnych pism i zadawanie ćwiczenia różnym osobom, by zwiększyć liczbę opinii).

2. Wyzwanie „100 twarzy”

Przygotuj kartkę. Narysuj 100 twarzy, korzystając z różnych prostych elementów (patrz slajd 24 modułu). Nie bój się, że zadanie będzie za trudne. Nie przerywaj ćwiczenia, nawet jeżeli uznasz, że skończyły Ci się pomysły. Możesz poszukać źródła inspiracji na platformach Pinterest lub Google.

3. Poćwiczmy pracę z dużą ilością informacji, której należy nadać określoną strukturę – korzystając z ozdobnych elementów i sprawiając, by stała się bardziej atrakcyjna i prostsza do przyswojenia.

Opis ćwiczenia:

Przygotuj artykuł z książki / gazety lub sięgnij po wykład ze studiów lub z pracy. Ustal wiodącą informację / główny wątek. Podkreśl informację / wątek.



Zapisz wybraną informację w zeszycie lub na kartce, nadając informacji określoną strukturę i korzystając z ramek, pól, strzałek itp.

Przyjrzyj się efektom swojej pracy i odpowiedz na poniższe pytania:

Czy treść stała się bardziej zrozumiała, przejrzysta, lepiej ustrukturyzowana?

Czy treść wygląda atrakcyjnie, interesująco, zabawnie?

Co zmienił(-a-)byś, dodał(-a-)byś przy kolejnej próbie?

4. Praktycznie ćwiczenie filmowe

Ćwiczenie: nakręć krótki (nie dłuższy niż trzyminutowy) film o miejscu, w którym mieszkasz (miasto, wieś, dzielnica itp.).

Napisz scenariusz.

Opracuj scenorys (*storyboard*) i listę ujęć do filmu.

Wykorzystaj wskazówki i triki przedstawione w module.

5. Wybierz interesujący Cię temat (sprawy społeczne, motywy edukacyjne, istotny wątek życia zawodowego, ulubiona rozrywka itp.).

Nakręć film z wykorzystaniem jednej z technik opisanych treścią modułu (animacja poklatkowa, animacja *whiteboard* itp.).

Po zakończeniu pracy udostępnij materiał znajomym na swoim profilu w mediach społecznościowych. Poczekaj na opinię przynajmniej trzech osób. Możesz skorzystać z poniższych pytań, by nadać opiniom (informacji zwrotnej) określoną strukturę: Czy film Ci się podoba? Które elementy / techniki podobają Ci się szczególnie/ Które elementy Ci się nie podobają lub są dla Ciebie niezrozumiałe? Czego brakuje w filmie? Co byś poprawił(-a) lub uzupełnił(-a)?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

ZNAJDZIESZ NAS W INTERNECIE!



<http://digitalroutes.4learning.eu/>



@digitalroutes





Niniejszy dokument może być kopiowany, powielany i modyfikowany zgodnie z powyższymi zasadami, przy czym każdorazowo należy wyraźnie podawać nazwiska autorów i wszystkie stosowne informacje na temat praw autorskich.

Wszelkie prawa zastrzeżone. © Prawa autorskie 2022 DIGITALROUTES@CULTURE



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

digitalroutes.4learning.eu