

Do realizacji zdjęć zostanie zaangażowany sprzęt gwarantujący wysoką jakość dźwięku i obrazu (kamera HD SONY PMW - EX1). Wysoką jakość i rzetelność w przeprowadzaniu wywiadów gwarantuje doświadczenie współpracującej z moovio.pl dziennikarki pracującej dla TVP Kultura. Ekipa realizacyjna posiada bogate doświadczenia w tworzeniu filmów edukacyjnych, promocyjnych, reklamowych oraz reportaży. Filmy kierowane do uczniów będą utrzymane w klimacie komiksów. Pozwoli to na zainteresowanie ich tematami. Dynamiczne motywy muzyczne oraz montaż zapewnią utrzymanie ich uwagi. Filmom nadamy jednolitą kolorystykę, wypracujemy jednorodną grafikę oraz opatrzymy rozpoznawalnym, charakterystycznym głosem lektorski.

7) KONCEPTY FILMÓW DYDAKTYCZNYCH

FILM 1 – TECHNOLOGIA RFID

Pracownicy firmy w fabrycznej scenerii opowiadają o zagadnieniach RFID. Pracownicy filmowani steadicamem i wózkiem kamerowym dla uzyskania płynności dynamicznych ujęć. Grafika przywołująca na myśl komiksy, nawiązująca do graffiti (pojawiająca się w każdym z 10 filmów). Wywiady (ze specjalistą firmy siemens) na greenboksie z możliwością wkluczowania w tło dowolnych elementów obrazujących zagadnienie. Wykorzystanie photo camera projection – animacja 2,5D. Nadanie filmom wspólnej czcionki, kolorystyki i głosu lektorskiego (rozpoznawalny głos radiowy). Przedstawienie historii za pomocą archiwalnych zdjęć poddanych animacji 2D i 2,5D. W filmie wykorzystamy ujęcia aglomeracji, ruchu, pracy w magazynie - w technice timelaps.

FILM 2 – DZIEŃ Z ŻYCIA SPEDYTORA

Human story - niektóre elementy pokazane w technice timelaps, wykorzystanie ujęć z kamery subiektywnej. Podczas przemierzania przez bohatera drogi np. z domu do pracy (lub z pracy do domu) wkluczowanie w elementy miasta grafiki w formie graffiti np. na murach budynków, bilboardach, itd. (Przykładowo – bohater mijając robotników niosących płytę kartonowo – gipsową. Na płycie wkomponowany jest wirtualnie komunikat ważny do zapamiętania). Pozwoli to na przyciągnięcie uwagi uczniów ale i atrakcyjne zakomunikowanie ważnych treści. Podobne zabiegi można zastosować

podczas pracy spedytora w magazynie. Bohaterowi towarzyszy głos lektora (rozpoznawalny głos radiowy). Wykorzystanie grafiki 2D i 2,5D.

FILM 3 – DZIEŃ Z ŻYCIA KURIERA

Historia „dzień z życia kuriera” przedstawiona z pkt widzenia paczki. Dwie kamery – jedna pokazuje przebieg wydarzeń z zewnątrz (w skrócie: przyjęcie zamówienia, podróż paczki w samochodzie, dostarczenie, itd). Druga kamera zamieszczona jest wewnątrz pudła (podglądamy przez „dziurkę” drogę ładunku). Ujęcia z 2 kamer na przemian. Historię otwiera babcia, która nadaje paczkę, chowa do pudełka przedmiot, którego widz nie widzi. Paczka przemierza trasę. Na bliskich planach widzimy ważne elementy – dokumenty, formularze. W infrastrukturę miejską wpisujemy hasła do zapamiętania dla uczniów, np. na murze graffiti, baner reklamowy, sklepowa witryna, komunikat w radio słuchany w czasie jazdy przez kierowcę, itd. Paczka dociera do studenta (wnuka kobiety). Po podpisaniu dokumentów mężczyzna otwiera paczkę i wyjmuje z niej telefon komórkowy, który zaczyna dzwonić.

. Na wyświetlaczu widzimy zdjęcie babci i napis „Babcia”. Babcia zaprasza wnuka na pyszne ciasto, które właśnie wyjęła z piekarnika. Ostatnie ujęcie: kierowca zadowolony wraca długą prostą drogą w stronę zachodzącego słońca. W filmie zostanie wykorzystana grafika 2D i 2,5D. Grafika, wizytówki i kolorystyka spójna z poprzednimi filmami.

FILM 4 – WYWIAD Z PRAKTYKAMI BRANŻY TSL

Wywiady na greenboksie. Dzielenie ekranu na części w celu zobrazowania wypowiedzi. Pytania czytane przez lektora pojawiają się dodatkowo w formie grafiki (graffiti). Pytanie „pisze” na murze graffitiarza a terśc graffiti wygenerowana wirtualnie. Wybrany przedstawiciel branży opowie o swojej ścieżce kariery. Historia zobrazowana z użyciem techniki photo camera projection – animacja 2,5D. Film wzbogacony o kilka dynamicznych motywów muzycznych. Całość powinna przywołać skojarzenie komiksu (ujęcia rzeczywiste mieszają się z animowanymi).

FILM 5 – AUTOMATYCZNA IDENTYFIKACJA DANYCH

Wizyta w kilku firmach (magazynach, chłodniach, itd.) wykorzystujących technologie głosową Pick by Voice, Pick by Light, RFID. Przeanalizowanie systemów z wykorzystaniem rzeczywistych ujęć, grafiki 2D, 2,5D i 3D. Nagranie wywiadów ze specjalistami na greenboksie i włączowanie w tło ujęć obrazujących wypowiedź. Pracownik firmy „oprowadza” uczniów po firmie opowiadając o szczegółach wdrożonej technologii. Dla płynności dynamicznych ujęć wykorzystanie steadycamu i wózka kamerowego. Film wzbogacony o kilka dynamicznych motywów muzycznych. Całość powinna przywoła

skojarzenie komiksu (ujęcia rzeczywiste mieszają się z animowanymi).

FILM 6 – WÓZEK WIDŁOWY – nie takie proste jak się wydaje

Pokazanie podstawowych czynności wykonywanych przez operatora wózka widłowego w ujęciach rzeczywistych oraz z wykorzystaniem grafiki 2,5 D. Ważne komunikaty, ostrzeżenia, uwagi itp. pokazane za pomocą grafiki 2D (graffiti umieszczone wirtualnie np. na ścianie, tablicy ogłoszeń, itd.) oraz inscenizacją takich sytuacji. Budowa wózka widłowego przedstawiona za pomocą 3D. Wywiad z operatorem wózka nagrany na greenboksie z możliwością włączowania w tło dowolnych ujęć. Ekran dzielony na kilka części.

FILM 7 – BUDOWA MAGAZYNU

Ujęcia budowy magazynu grane głównie z wykorzystaniem techniki timelaps oraz 2,5D. Projektowanie magazynu pokazane kamerą subiektywną (kamera na rękę architekta na stole projektowym). Animacja tworzenia projektu magazynu wykonana wirtualnie. Rodzaje magazynów pokazane w kilku oknach z opisem w formie grafiki 2D i 2,5D. Informacjom towarzyszy głos lektorski (taki sam w każdym filmie). Wykorzystanie plansz i wykresów projektowane w Adobe Illustrator.

FILM 8 – URZĄDZENIA WYKORZYSTYWANE W MAGAZYNACH

Wizualizacje z wykorzystaniem techniki 2D i 2,5D. Plansze i wykresy stworzone w oparciu o Adobe Illustrator i After Effects. Grafika (wizualizacje, plansze, itd.) wkomponowane w ujęcia rzeczywiste. Treść czytana przez lektora. Najważniejsze elementy do zapamiętania pojawiają się w formie grafiki (graffiti) na elementach architektury magazynu. Po magazynie oprowadza uczniów 3 pracowników (każdy mówi o wybranym zagadnieniu). Pracownicy filmowani z wykorzystaniem wózka kamerowego, steadycamu oraz montowani w technice 2,5D. Komentarze pracowników uzupełnione o grafikę. Film opatrzony 3 motywami muzycznymi (inne tempo dla każdego zagadnienia).

FILM 9 – TRANSPORT TOWARÓW KOLEJĄ

Wywiady ze specjalistami nagrane na greenboksie z wkluczowanymi ujęciami obrazującymi zagadnienie. Wizualizacje tworzone w Adobe Illustrator oraz za pomocą grafiki 2,5D. Stworzenie animowanych i wirtualnych map Polski i Europy w technice 2D i 2,5D. Ujęcia terminalu intermodalnego w Kobylnicy oraz taboru kolejowego w okolicy Poznania filmowane w technice timelaps. Ujęcia z kabiny maszynisty. Najważniejsze elementy do zapamiętania pojawiają się w formie grafiki (graffiti) na elementach architektury kolejowej.

FILM 10 – TRANSPORT MIEJSKI

Ujęcia taborów, pojazdów w ruchu za pomocą steadycamu i wózka kamerowego. Wykorzystanie ujęć

subiektywnych z samochodów (z pozycji kierowców). Filmowanie z wykorzystaniem techniki timelaps. Prezysi, kierowcy nagrywani na greenboksie z możliwością wkluczowania w tło dowolnych obrazów. GPS, monitory i monitoring pokazane z wykorzystaniem wizualizacji, grafiki 2D i 2,5D. W infrastrukturę miejską wpisane hasła do zapamiętania w postaci graffiti na billboardach, witrynach, autobusach, itd. Rodzaje transportów przedstawione za pomocą rzeczywistych ujęć oraz wprawionych w ruch fotografii. Wywiady z osobami pracującymi na specjalistycznym sprzęcie. Widok monitora w formie plansz i wizualizacji z wyeksponowaniem najważniejszych, komentowanych elementów. Montaż dynamiczny wykorzystujący kilka motywów muzycznych i rozpoznawalny głos lektorski.