



Podsumowanie uczniowskiego projektu: *Dzień Otwarty Online w Poniatówce 2021*

Czas trwania Projektu: 11.03-01.05.2021.

Pomysł na Projekt powstał 11 marca 2021 roku, a jego autorem jest uczeń klasy drugiej V LO – Jan Kieniewicz. Projekt miał na celu stworzenie możliwości lepszego zapoznania kandydatów do Poniatówki z ofertą i z samą Szkołą. Z powodu pandemii, cały Projekt opierał się na przekazie medialnym, wszelkie kontakty zostały ograniczone do komunikacji online lub w ścisłym reżimie sanitarnym, zgodnie z obowiązującymi rozporządzeniami w tym zakresie. Podstawowym celem Projektu było przeprowadzenie transmisji na żywo, a ponadto stworzenie materiałów promocyjnych dla Szkoły do wykorzystania przez kolejne lata.

Cały Zespół miał do dyspozycji niewiele ponad miesiąc na wszelkie prace. W celu jak najszybszego rozpoczęcia działań, Koordynator spotykał się regularnie online z każdym Podzespołem, przedstawiając szczegółowo cele i założenia Projektu do realizacji według ustalonego przez Zespół harmonogramu. Samorząd uczniowski pomógł w skompletowaniu członków całego Zespołu. Dostęp do informacji u źródła, dobra komunikacja między koordynatorem a wszystkimi Członkami Zespołu, stworzyły warunki, przy których Podzespoły rozpoczęły równoległe pracę na pełnych obrotach w ciągu kilku dni. Skrócenie do minimum ścieżki komunikacyjnej między wykonawcami, a osobą decyzyjną kierującą projektem znacznie przyspieszało postęp prac oraz niwelowało do minimum szanse na nieporozumienie i zmarnowanie cennych roboczogodzin Zespołu projektowego.

Osiągnięcie wyznaczonych celów Projektu było możliwe dzięki Dyrekcji Szkoły, która służyła wsparciem i weryfikowała powstałe materiały.

Prace były realizowane w następujących Podzespołach:

- Cliparze – osoby odpowiedzialne za przygotowanie materiałów audiowizualnych o poszczególnych aspektach szkoły (o samej Szkole, o profilach, o sporcie i o aktywnościach pozalekcyjnych). Cliparze musieli spełnić wymagania spisane wspólnie w jednym dokumencie (długość, dane techniczne, ilość przekazanych informacji), jednak sposób pracy oraz forma materiału zależała w pełni od wizji danego Cliparza. Koordynator sprawdzał jedynie efekt końcowy oraz służył pomocą przez cały okres prac.
- Graficy – osoby odpowiedzialne za szatę wizualną wydarzenia. Zespół stworzył jeden spójny kod graficzny dla całego projektu; taki, aby jak najlepiej prezentował się w mediach, które były naszym jedynym źródłem przekazu. W ramach pracy Zespołu powstały grafiki promocyjne wydarzenia, infografiki o profilach, mapa z lokalizacją szkoły oraz szablony animacji odliczania i napisów końcowych. W projekcie postawiliśmy na schludny minimalizm.
- Scenariusz i pytania – w tym Podzespołe pracowały osoby odpowiedzialne za przygotowanie planu wydarzenia, wypowiedzi prowadzących, pytań dla gości oraz „dummy” pytań na wypadek braku aktywności chatu na żywo.
- Promocja – tutaj pracowały osoby odpowiedzialne za promocję wydarzenia, pisanie postów, opisów oraz pisanie do Warszawskich szkół podstawowych.
- Prowadzący – to osoby które prowadziły Dzień Otwarty oraz pomagały przy powstawaniu scenariusza.



01.05.2021

Koordynator pełnił funkcję lidera, nie tylko nadzorował, ale przede wszystkim sam pracował – pomagał wszystkim Zespołom, miał wyznaczone działania do realizacji: cała strona techniczna transmisji, wszystkie animacje, przygotowanie i montaż filmów promocyjnych, prowadzenie wydarzenia na *Facebook'u*, komunikacja całego Zespołu, przygotowanie materiałów filmowych z wnętrza szkoły dla clipiarzy – to wszystko i wiele innych drobniejszych działań spoczywało na barkach koordynatora.

Każdy członek Zespołu mógł liczyć na pomoc ze strony Pracowników Szkoły – Clipiarze omawiali swoje pomysły na filmy z przedstawicielami Grona Pedagogicznego z dziedziny danego Zespołu przedmiotowego, Zespół do spraw scenariusza miał bezpośrednią pomoc nauczyciela wskazanego przez Dyрекcję, promocja była w stałym kontakcie z osobami odpowiadającymi za promocję Szkoły, a Koordynator uzyskiwał pomoc od pracowników szkoły zaangażowanych w Projekt.

Scenariusz transmisji oparty był na przemienności form. Było to też bardzo wygodne technicznie w trakcie realizacji samej transmisji na żywo – prowadzący oraz obsługa techniczna miała czas na przygotowanie się na następny blok. Z analiz programów telewizyjnych wynika, że osoba niezainteresowana danym blokiem przestaje oglądać po 2-3 minutach danego elementu. Dlatego staraliśmy się, aby poszczególne bloki nie trwały dłużej niż te 3 minuty (nie licząc tematów interesujących wszystkich takich jak pytania z chatu, czy clip o pozalekcyjnych aspektach Szkoły).

Ważną uwagą do clipów jest audio – należy szukać dni bezwietrznych, bądź podłożyć dźwięk w postprodukcji (w momencie gdy osoba mówiąca ma założoną maseczkę to zadanie jest bardzo uproszczone). Bardzo udanym pomysłem było zaproszenie absolwentów V LO do współpracy, którzy z pasją opowiadali o szkolnych latach w Poniatówce oraz o tym, co zawdzięczają Szkole.

Jako platformę transmisji wybrano *You Tube* ze względu na możliwość transmitowania w jakości 1080p oraz wygodną formę publikacji materiałów. Promocja odbywała się głównie na platformie *Facebook*, dodatkowo na *Instagramie*.

Technicznie transmisja oparta była na darmowym programie OBS, w którym miksowany był obraz ze studia ze wszelkimi animacjami oraz wcześniej przygotowanymi clipami. W celu zapewnienia stabilności transmisji, koordynator dostarczył główny komputer z ośmiordzeniowym procesorem (Intel core i7-9700F), 32GB, grafiką GTX 1660. Łącze internetowe – komputer był bezpośrednio wpięty długim kablem RJ-45 w główny switch Szkoły.

Wizyjnie studio oparte było na ATEM mini Pro, który po wpięciu kablem USB (ważne aby wpiąć w gniazdo USB 3.0) w komputer wizyjny był widoczny jako urządzenie wideo. Do dźwięku wykorzystano sprzęt szkolny – dwa mikrofony na XLR (które okazały się wadliwe – był problem z kablem, albo złączem przy mikrofonie – w momencie gdy prowadzący/gość poruszał mikrofonem pojawiały się trzaski zagłuszające całe audio ze studia) oraz mikser audio z radiowęzła (ważne aby wypuszczać z miksera dźwięk przez wyjście AUX).

Studio operowało na czterech kamerach (maksymalna ilość wejść w ATEM mini Pro):

- Dwie kamery reporterskie Sony
- Reporterska kamera Canon (szkolna)
- Aparat Canon 80D (szkolny)

Ważne aby dana kamera posiadała wyjście HDMI oraz wypuszczała obraz w jakości 1080p. Obraz z kamer szedł po długich kablach HDMI (jedynie do Canona 80D użyto krótkiego kabla, ze względu na to, że aparaty dają za słaby sygnał, aby użyć długiego kabla HDMI).



01.05.2021

Oświetlenie zapewniło Centrum Kultury Izabelin udostępniając dwie mocne lampy. Dodatkowo wykorzystano dwie lampy „led par”, dzięki którym uzyskano efekt niebieskiego konturu postaci siedzących w studio.

Podczas transmisji na żywo Prowadzący widzieli za główną kamerą telewizor, na którym wyświetlany był tekst scenariusza, oraz pytania w sekcji pytań z chatu. Do komunikacji między prowadzącymi a reżyserką użyto timera – w reżyserce siedziała jedna osoba (przy laptopie do którego był podłączony monitor wyprowadzony do prowadzących) odpowiedzialna za puszczanie timera w momencie, gdy studio wchodziło na wizję. Dzięki temu prowadzący wiedzieli, kiedy zaczynają, ale również wiedzieli ile czasu już trwa dany blok.

Najważniejszym aspektem Projektu był rozwój osób go współtworzących. Pod koniec Projektu, już po transmisji, spotkaliśmy się całym Zespołem – podzieliliśmy się uwagami na temat tego co wyszło super, co wymagało poprawy, przeprowadziliśmy wewnętrzną oraz zewnętrzną ankietę oceniającą poszczególne aspekty naszej pracy.

Projekt finalnie zakończył się sukcesem – świetne wyniki Dnia Otwartego (1500 wyświetleń w ciągu tygodnia, stałe około 300 osób oglądających wydarzenie na żywo, ponad 300 wiadomości napisane w chacie na żywo), stworzone gotowe materiały promocyjne do wykorzystania w następnych latach, pozytywny odzew zarówno od Zespołu, Pracowników Szkoły jak i osób z zewnątrz. Udało się w Poniatówce stworzyć niesamowity zaangażowany Zespół, dla którego cały Projekt był przyjemną odskocznią od szarej rzeczywistości oraz źródłem nowych, inspirujących doświadczeń.