

---

Quick'n Dirty video®

---

# Dagens opgave

I skal vælge et produkt/en service, som basis for en informationsvideo.

Groft sagt, kan en informationsvideo karakteriseres ved at øge kendskabet til/promovere et produkt/service, enten for at fungere som en løsning på et problem eller blot for at sælge en ide.

Videoen skal have en varighed af 1½-2½ minutter.

**Krav:** I skal bruge mindst tre forskellige kameravinkler.

<https://www.youtube.com/watch?v=ICcE72RwEyc>

Derudover skal I udnævne en projektleder, som sørger for I overholder tiden!

Der vil være en kort præsentation af jeres video inden vi går hjem i dag.  
Forbered 5-10 minutter hvor I skal tale om ideen, processen og jeres erfaringer i løbet af dagen.

Videoen (link) uploades på Moodle og afvikles herfra.

---

# Før I går igang ..



Tag gerne udgangspunkt i noget I kender godt, det begrænser 'empathize' perioden.



Informationsvideoer er mange gange det første brugeren stifter bekendtskab med på dit site – så gør det ordentligt første gang!



Informationsvideoer er en oplagt mulighed for at øge kendskabet til dit site, dit produkt, din virksomhed. Det svære er at lave den ordentligt.

# Informationvideo: Eksempel



Creating a stand-out resume is far from a walk in the park.

You might spend hours, or even days, just figuring out what to include and how to write something that employers want to read.

Not to mention the time you spend dealing with the evils of modern technology, like word processing, formatting, and file types.

At Pogo, we've helped 6 million people like you create perfectly formatted, custom resumes.

The Resume Builder makes it easy to do it yourself, providing professionally designed templates, and tips along the way.

Or, you can use our Professional Services and have one of our expert writers create a resume and cover letter for you.

Our Activity Tracker will help you manage the job search process, automatically reminding you to schedule follow-ups and send out thank you notes.

You can even watch interview tips, get personalized help, and search for your dream job.

So, go out and get your suit pressed...it's interview time.

Sign up for a free trial today!

---

# Pre-production 2½ time

Mål og formål

Målgruppe

Genre (action, seriøs, sjov etc.)

(Synopsis)

Storyboard

Shot-list

---

# Tips til at komme i gang

Snak først om, hvordan I vil præsentere jeres produkt/service. Hvordan vil det 'tage sig bedst ud'?

Skriv evt. en lille historie om, gerne prosa, hvordan produkt løser problemer. Kan denne historie bruges som basis for filmen?

Hvad er realistisk at filme, på den korte tid I har?

Skal der være musik? En fortæller?

Skal I bruge lidt tid på at finde inspiration, eller kan I selv finde på en genial idé?

Lav en 'shot-list', så I ved hvad I skal optage.

Brug ikke tid på at lave et storyboard, med mindre det giver mening for jer.

<https://mediacommons.psu.edu/2017/02/13/storyboarding/>

---

# Production 1½ time

Brug en smartphone

Brug lys - gerne naturligt lys

Location og lyd udstyr

Referer til jeres shot-list

---

# Tips til at komme i gang

Lys kan hjælpe med at sætte fokus på noget, om det så er lommelygten i en smartphone, så gør lys hele forskellen.

Sørg for at få alle optagelser I har på jeres shot-list.

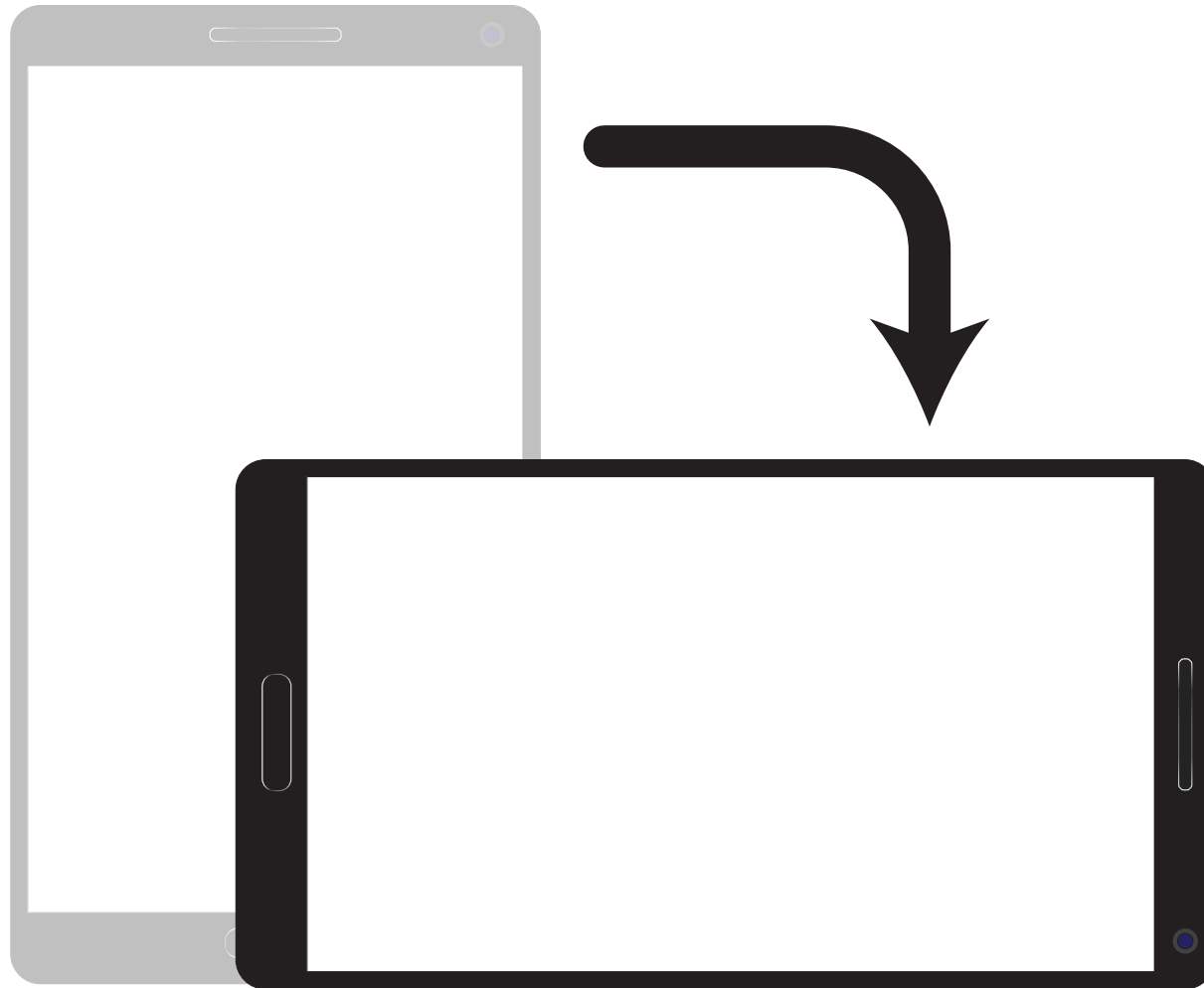
Optag gerne 4-5 sekunder i både start og slut af jeres klip, så I har noget at redigere i. Der er ikke noget værre end kun lige at have det klip man skal bruge.

Find en location med ro og fred, og gerne masser af lys.

Brug en mikrofon hvis der skal speakes noget - Husk vi har knaphulsmikrofoner og andet lydudstyr.

# Overvej mediet ..

---



---

# Post-production 1 time

Editing

Musik & øvrig lyd

Export

---

## Tips til at komme i gang

Brug Adobe Premiere Rush til at redigere jeres film. I kan vælge at gøre det på en computer, eller direkte på jeres mobiltelefon.

Alle har set introvideoen til Adobe Rush, så brug evt. 5 minutter i pre-production på at tale om funktionalitet og muligheder.

Brug ikke for lang tid på at finde musik - og vær opmærksom på, at musik med copyrights bliver fjernet fra YouTube. Lav en beatbox, nyn eller syng, det er helheden der tæller.

Der ligger derudover også musik tilgængeligt i Rush.

Eksporter jeres video til MMD kanalen (oplysninger i Moodle), og del linket i Moodle forummet.



---

# Premiere!

## Ca. 1 time

Hver gruppe præsenterer deres video, sætter ord på processen og hvorfor videoen er blevet som den er.

---

Er du kreativ?



---

# Kreativitet og hjernen

Kreativitet er evnen til at se ud over mønstre, vaner og oplagte løsninger - at skabe nye brugbare ideer.

Vores hjerne er logisk-kreativ – men for de flestes vedkommende, har vi de sidste mange år af vores liv, udelukkende trænet den logiske del af hjernen.

Vores hjerne er en mønster skaber, mønster bruger, og kan, og vil, helst bruge mønstre den allerede kender. Dvs. den er en dårlig mønster bryder.

Vi træner vores hjerne til at være løsningsorienteret, og vælge den logiske løsning på et problem - oftest ud fra tidligere erfaringer

---

# Øvelse

## Tænk kreativt

# AEIFU

Hvilket bogstav skiller sig ud?

Hvorfor?

Argumenter for, hvorfor et andet  
bogstav skiller sig ud.

Argumenter for, hvorfor et tredje  
bogstav skiller sig ud

# Den logiske venstre

Vi er altid løsningsorienterede (A-B)

Vi er tilfredse med én løsning

Vi lærer af fortiden

Vi når hurtigt frem til en mening

Vi vælger de veje vi kender

Vi bruger mønstre

Laver strategier

Styret af fakta

Ja, men ...

# Den kreative højre

Løser dagligdagens problemer

Udnytter muligheder

Gør os forskellige fra konkurrenter

Forbedrer eksisterende ting

Inspirerer til nye ideer

Udvikler projekter

Styret af fantasien

Ja, og ...

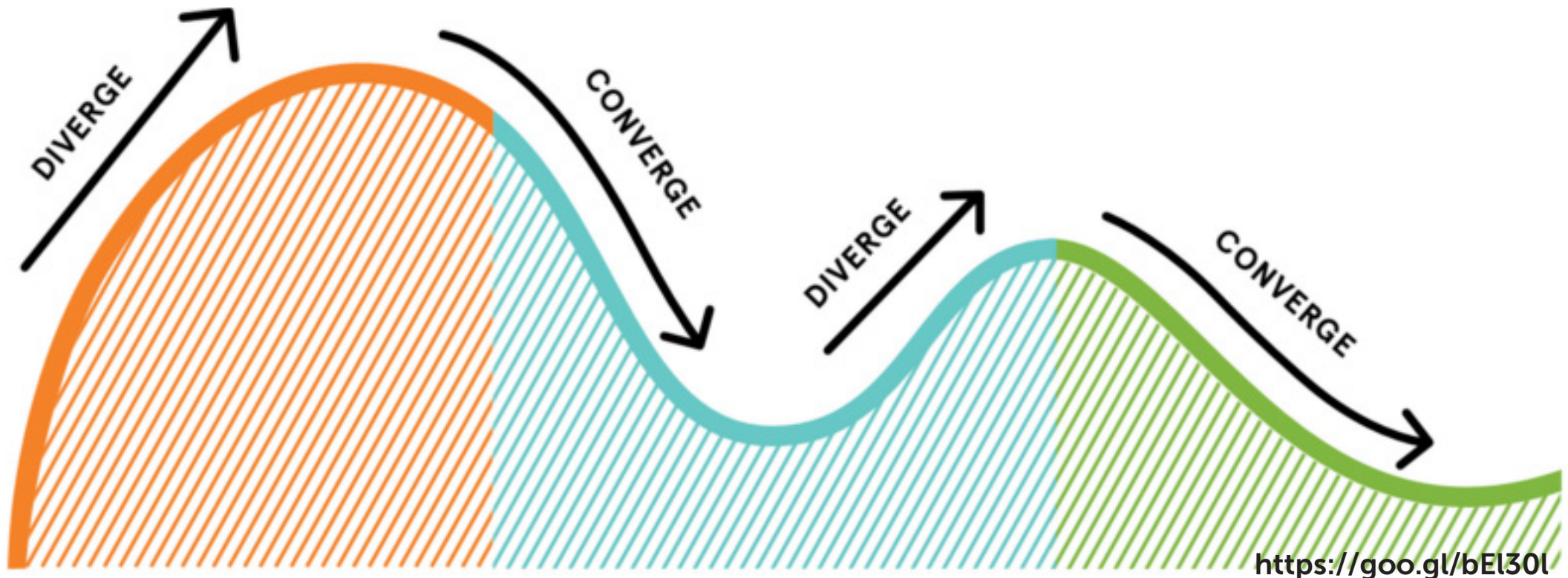
# Den kreative kurve

## Konvergent tænkning

Når vi ønsker at snævre ind  
Typisk syntese, vurdering og sortering  
Typisk venstre hjernehalvdel  
Kvalitet frem for kvantitet

## Divergent tænkning

Når vi ønsker at brede ud  
Typisk ide-generering og ide-udvikling  
Typisk højre hjernehalvdel  
Kvantitet frem for kvalitet



---

# Kreativ teknik Brainstorm

---

# Regler

En brainstorm benyttes når der er behov for at skabe ideer til at løse identificerede problemstillinger.

Den kan også bruges hvis der er brug for inspiration.

En brainstorm kan tage udgangspunkt i research, eller deltagernes viden.

## **Udnævn en facilitator.**

En ordstyrer som kan holde fokus, og som ikke er bange for at skære igennem.

**Ingen** vurderinger og bedømmelser i processen.

Byg på hinandens ideer - sig **"ja, og .."** i stedet for "ja, men .."

Bevar **fokus** - og brug gerne facilitator til at håndhæve dette.

Én samtale ad gangen. De færreste kan holde styr på flere samtaler, eller lytte mens vi taler.

**Giv rum til alle**, og lad facilitator være ordstyrer.

Opmuntring til **vilde ideer**. Gå væk fra det oplagte - potentialet ligger i det absurde og det vilde.

Vær **visuel**. Brug mindmaps, grove skitser - men brainstorms fungerer også kun med ord.

**Kvantitet over kvalitet.** Er én god idé bedre end 100 dårlige? Sandsynligheden for at de dårlige ideer fører til kreative og innovative løsninger er større.

Evaluer idéerne - bagefter!  
**Drop ideen om at droppe ideer** - relevans og sandsynlighed for gennemførelse kan I diskutere bagefter.

**Ros hinanden** - gerne meget og overdrevent. "JA FED IDÉ - mere af det!" er bedre end "Fint, har du andet at bidrage med?"



---

# Processen

## Rummet

**De fysiske rammer:** et sted hvor teamet kan sidde godt, og har ro.  
Et sted som kan inspirere.

**De psykiske rammer:** Alle skal være trygge ved hinanden. Det skal være i orden at sige noget dumt, at lave en fejl og bare sige dét der falder en ind.  
Det er specielt vigtigt i teams, hvor man blander chefer, mellemledere og arbejdere.

## Teamleder/Facilitator

Det kan være fint med et team, hvor alle er på lige fod. Men en optimering af teamets indsats, er at udnævne en facilitator.

En facilitator styrer processen, fra valg af rum, over introduktion af brainstormens formål til en venlig, men bestemt styring af, at teamet overholder reglerne, samt at hjælpe videre, hvis teamet går i stå undervejs.

Det er en god regel at facilitator vælges ud fra, at vedkommende er god til at lede andre i en proces, har en god indfølelse og kan agere både venligt og bestemt.

## Blandet team

Man skal sammensætte sit team ud fra forskellige, men relevante personer.

Hvad ville der ske hvis man på et bureau satte bureauchefen, den marketingansvarlige, den økonomiansvarlige og den øvrige bestyrelse til at tænke kreativt?

Det er svært, hvis ikke umuligt, at definere den optimale sammensætning af et hold – det vigtigste er, at forskellige mennesker, eks. køn, alder, faglighed, uddannelse og politisk holdning, vil have større chance for at inspirere hinanden, og derved nå frem til noget, man ikke havde forventet.

## Fokus

Vi har skabt de trygge rammer, og alle er (forhåbentlig) afslappede – nu kan der skabes et fokus. Teamlederen træder nu i karakter, og fortæller hvad brainstormen handler om.

Det defineres hvor længe brainstormen kører – 45 minutter til 2 timer er passende for en kreativ proces.

Der må ikke være nogen form for afbrydelser undervejs – alle computere, telefoner er slukkede og toiletbesøg og rygning er klaret.

Facilitator sørger for at der holdes fokus, ingen small-talk og at regler følges. Det er også facilitator der sørger for at diskussionen/brainstormen ikke kører ud af en tangent, som ikke har relevans for målet.

# Processen

# Så er vi ved at være klar ..

---

Husk målet for dagen er at blive i processerne,  
ikke nødvendigvis produktet

---

# Grupper

Veli  
Nuunu  
Christine  
Terkel  
Amalie

Alberte  
Niklas  
Jonas  
Marie  
Maja

Lissi  
Sebastian  
Nicklas  
Andreas  
Nicolaj

Sine  
Hanne  
Bjarne  
Drescher  
Naib