

# **Высший пилотаж** **«Медиакоммуникации»**

# Что происходит?

Участники конкурса имеют возможность проявить умение анализировать, собирать и систематизировать информацию, творческий потенциал, способность к образному мышлению и творческому самовыражению, уровень общекультурной подготовки, навыки производства медиаконтента, навыки устной коммуникации и самопрезентации.

# Кто может участвовать?

Ученики 10 и 11 классов. На конкурс принимаются только индивидуальные работы. Один участник может представить только один проект на одну из предлагаемых тем.

# Что это дает?

- Наличие статуса победителя — 5 баллов в индивидуальные достижения.
- Наличие статуса призера — 4 балла в индивидуальные достижения.
- Проект в вашем портфолио на собеседовании.

# Два этапа

Отборочный — вы делаете проект

Заключительный — вы защищаете проект

# Что нужно сделать?

В рамках конкурса школьникам предлагается создать **мультимедийный проект** на одну из предложенных тем.

Мультимедийные проекты, представляемые на отборочный этап, должны быть выполнены в форме мультимедийного проекта (longform или лонгрид) **с обязательным интерактивным элементом** (таймлайн, интерактивная карта, интерактивное изображение, опрос, инфографика и др.)

# Лонгрид

Мультимедийная история или «лонгрид» (от англ. Longread — «длинное чтение» — форма рассказа истории в сети Интернет с помощью текста с добавлением фото, фоторепортажа, видео, подкастов (звуковых записей) и интерактивных элементов.

# Темы проектов

- Мой край. Мой город.
- История моей семьи.
- Мой любимый литературный герой.
- О спорт, ты — мир!
- История развития одного СМИ.
- История удивительного человека.

# Темы проектов

- Мой любимый деятель искусства (писатель, музыкант, художник, архитектор и т.д.).
- Достижения науки и технического прогресса 21 века, изменившие нашу жизнь.
- Заблуждения человечества и способы их исправить.
- Мы в ответе за планету.

# Аннотация

Расскажите

- почему автор выбрал именно эту тему?
- почему автор выбрал именно эту форму представления информации?
- чем руководствовался автор при выборе типа контента?
- какие существующие проекты были взяты за образец?
- при помощи каких мультимедийных инструментов выполнен проект?
- как бы вы усовершенствовали свой проект, если бы вам были доступны более сложные мультимедийные инструменты?

# Важно

Пояснительная записка должна содержать [ссылку на опубликованный](#) на соответствующей платформе мультимедийный [проект](#). Ссылка на опубликованный проект должна быть доступна с любого устройства и из любой сети.

# Критерии оценивания

Критерий	Максимальное количество баллов
Полнота раскрытия темы	30
Релевантность и обоснованность выбора инструментов и форм представления информации	30
Качество и полнота проработки визуальной и технической составляющей проекта	20
Чёткость изложения и стилистическая грамотность	20
<b>Итого:</b>	<b>100</b>

**Где делать проект?**

**Tilda**

**Readymag**

**Medium**

# Интерактивные элементы

# Интерактивная карта

# Интерактивная карта

рассказывает историю про

перемещение в пространстве

**В интерактивной карте**

**обязательно присутствует**

**привязка к пространству (карте)**

# Интерактивные карты

бывают **линейными** и **нелинейными**

**Таймлайн**

# Таймлайн

рассказывает историю

про перемещение во времени

**В таймлайне**

**обязательно присутствует**

**привязка к времени**

# Таймлайн

всегда **линеен**

# Интерактивные изображения

# Интерактивное изображение

позволяет рассказать историю

при помощи меток на изображении

**Важно помнить**

**Метки должны быть расположены**

**ЛОГИЧНО И НА СВОЕМ МЕСТЕ**

# Инфографика

позволяет **в наглядной и доступной форме** рассказать историю, в которой есть **много сложных данных или информации**

# Виды инфографики

- Статичная инфографика
- Видео-инфографика
- Интерактивная инфографика

# Развлекательный интерактив (квизы)

# Развлекательный интерактив

позволяет **рассказать историю** или  
**развлечь читателя** с помощью  
**вовлечения** в контекст истории

# Виды

— Тесты

— КВИЗЫ

— Игры

— Голосования

# Оформление проекта

В конце заголовка точка  
не ставится.

**Основной текст**

Основной текст всегда  
и везде оформляется **одинаково**

# Основной текст

- Вставляем текст через режим html/вставить как текст
- Отбиваем абзацы
- Не используем красную строку
- Используем русские «кавычки» и длинное тире —
- «Реформируем» и используем типограф
- Правильно оформляем ссылки

Обязательно читаем «Ководство»

Нам важны главы 62, 91, 97, 104, 158 и 169.

Да и вообще, можно читать по одной главе перед сном каждый день — страшно интересно и полезно.

Все однотипные элементы  
всегда и везде оформляются  
**одинаково**

# Правильно оформляем ссылки

- Больше фотографий [в нашем материале](#)
- [https://www.google.ru/webhp?sourceid=chromeinstan  
t&ion=1&espv=2&es\\_th=1&ie=UTF-  
8#newwindow=1&q=%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D0  
%BE%D0%B4%D0%B0+%D0%BD%D0%B0+%D0%B  
7%D0%B2%D1%82%D1%80%D0%B0](https://www.google.ru/webhp?sourceid=chromeinstan<br/>t&ion=1&espv=2&es_th=1&ie=UTF-<br/>8#newwindow=1&q=%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D0<br/>%BE%D0%B4%D0%B0+%D0%BD%D0%B0+%D0%B<br/>7%D0%B2%D1%82%D1%80%D0%B0)

# Используем **ТОЛЬКО ОДИН** способ выделения текста

- Полужирный
- *Курсив*
- Подчеркнутый
- Цвет

Проверяем как смотрится наш  
проект на мобильных устройствах

Указываем **авторов проекта**  
**и источники информации**  
(текста, фото, видео и пр.)

Ни один элемент оформления  
в проекте не должен появиться  
без видимых на то причин