

Профили:

«Трансмедийное производство в цифровых индустриях»

КОД - 281

Время выполнения задания – 180 мин.

При выполнении задания можно пользоваться интернетом в течение первого часа (для ознакомления с деталями проекта)

Объем текста не менее 1 тысячи слов

из них не менее 200 слов аннотации на английском языке

Вам предлагается выбрать из предложенного в день проведения олимпиады списка медиапроектов один (на усмотрение студента), провести его комплексный анализ и предложить вариант творческого развитие.

МЕДИАКРИТИКА И МЕДИААНАЛИТИКА

1. Проанализируйте проект, опираясь на следующие критерии:
 - Исторический и индустриальный контекст, в котором создавался проект (его актуальность и конкурентная среда)
 - Набор тем и историй, поднимаемых в проекте. Почему именно они показались авторам актуальными? Композиционное и драматургическое решение сюжета (или нескольких ведущих сюжетов)
 - Какие выразительные средства и художественные приемы использованы в проекте? Оцените их уместность.
 - На какую аудитория ориентируется проект? Какие способы коммуникации с аудиторией предлагает проект и почему?
 - Особенности платформы/платформ, дизайна и пользовательского интерфейса используются? В чем их привлекательность для целевой аудитории?
 - Рассмотрите проект как эмпирический материал для научного исследования: сформулируйте исследовательский вопрос, предложите дизайн исследования (опираясь на знание исследовательских подходов к изучению медиа). Поясните, на книги и статьи каких теоретиков вы опираетесь? Какими методами вы бы пользовались для решения поставленной исследовательской задачи?
2. Напишите аннотацию на английском к своему аналитическому разбору проекта

ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА

Вы только что проанализировали проект. Разобрались, в специфике его целевой аудитории и особенностях формата. Знаете его сильные и слабые стороны. Теперь попробуйте придумать для этого проекта еще одно (новое) расширение и объяснить:

- Какую еще историю в рамках темы стоит рассказать и почему?
- Какую платформу вы предлагаете для этого использовать? В чем ее преимущества?
- Какой новый сегмент аудитории это может привлечь к проекту? Или какой новый опыт может дать уже собранной проектом аудитории?

Олимпиада студентов и выпускников «Высшая лига» – 2020 г.

- Какие элементы дизайна, драматургии, интерфейса нужно сохранить, чтобы не потерять единство проекта? И какие необходимо добавить, увеличив тем самым его привлекательность и полезность?

Образы проектов для анализа

1. Проект «1968. Digital» (Студия «История будущего»)
2. Виртуальный Русский музей (проект Google)
3. «Италия». История одного падения (ТАСС)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Предварительные критерии оценивания

При проверке олимпиадных работ конкурсная комиссия будет руководствоваться следующими критериями:

- Знание материала в рамках учебных программ подготовки бакалавров (студент разбирается в специфике различных медиаплатформ, жанрах, форматах, выразительных средствах; понимает закономерности развития медиа, осведомлен о научных подходах к исследованию медиа и основных методах, применяемых в этой области и т.д.)
- Научный аппарат и проявленный абитуриентом научный интерес к тем или иным аспектам функционирования медиа. Уровень научной культуры при написании работы, аккуратность цитирования, ссылок и т.д.
- Навык критического мышления, продемонстрированный в ходе написания аналитического текста о проекте
- Качество текста (умение стройно излагать/сравнивать/сопоставлять/интерпретировать/обобщать/использовать цитаты/данные; чувствовать структуру текста - заголовки/подзаголов/ясность/стиль).
- Умение абитуриента формулировать свои творческие идеи, выделять главное, презентовать привлекательные стороны заявляемых проектов, иллюстрировать их запоминающимися деталями и примерами, использование оригинальных задумок, приемов и решений.
- Качество аннотации на английском языке (уровень владения грамматикой, знание профессиональной лексики, соответствие аннотации содержанию работы)

Список рекомендуемой литературы

- Кирия И., Новикова А. История и теория медиа. М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017.
- Мультимедийная журналистика. Под ред. Качкаева А., Шомова С. М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017.
- Гамбарато Ренира Дизайн трансмедиапроектов: теоретические и аналитические аспекты. Режим доступа: http://cultlook.org/rrg_transmedia_storytelling
- Jenkins, H. 2003. Transmedia Storytelling. Режим доступа: <https://www.technologyreview.com/%20biotech/13052/>
- Jenkins, H. 2010. Hollywood Goes “Transmedia” Режим доступа: http://henryjenkins.org/2010/04/%20hollywood_goes_%20transmedia.html
- Трансмедиа: модель разборки. М. Издательские решения. 2017. Электронная книга: https://ridero.ru/books/transmedia_model_razborki/
- Как это делается: продюсирование в креативных индустриях. Статьи, лекции, интервью, мастер-классы. М. Издательские решения. 2016 Электронная книга: <https://www.litres.ru/a-kachkaeva/kak-eto-delaetsya-produsirovanie-v-kreativnyh-industriyah/> (В частности, глава 2. Как сделать историю трансмедийной и как отличать мультимедийное продюсирование от трансмедийного.)
- Цифровое книгоиздание: Как создать и продвигать электронную книгу. Учебное пособие. М., Издательские решения. 2016. Электронная книга: <https://www.litres.ru/multimedijnaya-zhurnalistika-magisterskaya-programma/cifrovoe-knigoizdanie/>
- Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка. Учебное пособие. М., Издательские решения, 2018. Электронная книга: https://ridero.ru/books/muzei_v_cifrovuyu_epokhu_perezagruzka/