

# Как рассказывать истории мультимедийно

Подготовка проекта на конкурс  
«Высший пилотаж»

Абрамов Роман Сергеевич,  
Преподаватель Департамента медиа  
факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ



# 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 дает?

- Наличие статуса **победителя** — 8 баллов в индивидуальные достижения.
- Наличие статуса **призера** — 6 баллов в индивидуальные достижения.
- **Проект в вашем портфолио** на собеседовании.



# Два этапа

**Отборочный** — вы делаете проект.

**Заключительный** — вы защищаете проект.



# Что нужно сделать?

На конкурс на отборочном этапе представляется **мультимедийный проект на одну из предложенных тем** с использованием онлайн-сервисов, находящихся в открытом доступе в сети Интернет.



# Важно

Мультимедийный проект, представляемый на отборочный этап, должен быть выполнен в форме мультимедийного лонгрида с обязательным интерактивным элементом (таймлайн, интерактивная карта, интерактивное изображение, опрос, инфографика и др.).



Проект должен быть опубликован  
в интернете и **доступен по активной ссылке,**  
указанной в сопроводительных документах.



# 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.

# Примеры логридов

- [Снежная лавина в парке Tunnel Creek](#)
- [10 правил сторителлинга](#)
- [Как работает единственная нефтяная платформа на российском арктическом шельфе](#)
- [Земля отчуждения: Чернобыль и его окрестности после аварии](#)
- [Невольник чести. Последняя дуэль Александра Пушкина](#)
- [Останкинская башня: полвека величия](#)
- [Коса и камень](#)

# Темы проектов

1. Мой край. Мой город.
2. История моей семьи.
3. Один день школьной жизни.
4. Мой любимый литературный герой.
5. О спорт, ты — мир!
6. История развития одного СМИ.



# Темы проектов

7. История удивительного человека.
8. Мой любимый деятель искусства (писатель, музыкант, художник и т.д.)
9. Достижения науки и технического прогресса 21 века, изменившие нашу жизнь.
10. Заблуждения человечества и способы их исправить.
11. Мы в ответе за планету.



# Аннотация

1. Титульный лист
2. Аннотация (краткое описание работы)
3. Обоснование актуальности проекта
4. Цель и задачи проекта
5. Анализ существующих решений
6. Дорожная карта проекта
7. Описание разработанного решения /паспорт изделия
8. Заключение
9. Список источников
10. Приложения (если есть)



# Как заполнять аннотацию



Главное — [ссылка на проект!](#)



# Критерии оценивания



# Отборочный этап



## Актуальность проекта (до 20 баллов)

Ваш проект должен быть актуальным для вашей целевой аудитории. Помните, что вы делаете проект не для себя, а для тех, кому он может быть интересен. Актуальность можно понять только ознакомившись с проектом.



# Оригинальность, новизна идеи (до 10 баллов)

Скорее всего по выбранной теме уже есть проекты. Ваш проект должен отличаться от уже существующих. Отличия могут быть в форме, угле подачи материала, использованных элементах и оформлении проекта.



## Релевантность выбранных для решения задачи инструментов (до 30 баллов)

Для каждого проекта подходят свои инструменты реализации. Какие-то части истории лучше рассказать в виде инфографики, какие-то — в формате видео или аудио. Выбирайте инструменты, которые лучше всего подходят для донесения информации до читателя вашего проекта.



## Полнота/качество проработанного проекта/ технологического решения (до 10 баллов)

Техническая сторона вашего проекта — один самых сложных моментов работы. У вас может быть прекрасная история, но, если анимация работает некорректно, интерактивные элементы не работают или работают неправильно, то эмоции от взаимодействия с проектом будут отрицательными.



## Практическая/социальная значимость проекта/технологии (до 10 баллов)

От того, насколько глубоко вы рассказали свою историю, зависит успех проекта. Этот критерий неразрывно связан с актуальностью проекта. Получается ли у проекта помочь пользователю решить какую-то проблему или удовлетворить потребность в чем-то?



# Оформление работы (до 20 баллов)

Обязательно проследите, чтобы ваш проект выглядел стильно и был оформлен со вкусом. Обратите внимание на выравнивание текста, отступы, размер шрифта, цветовое решение и пр. От общего впечатления зависит, как будет воспринята пользователем сама история, рассказанная в проекте.



**Максимум — 100 баллов.**



# Очный этап



Уровень компетентности в области понимания значимости проекта: понимание места проекта в современной действительности (до 20 баллов)

Расскажите, для кого и почему вы сделали этот проект, каковы ценности аудитории, на которую направлен проект? Как аудитория может найти ваш проект и чем он может быть полезен (интересен) для нее? Какими проектами вы вдохновлялись и на что ориентировались? Какие проекты по выбранной теме уже существует и чем ваш проект выгодно от них отличается?



Уровень методической компетентности автора/ов: понимание и умение объяснить сущность применяемых инструментов, их ограничения и необходимость использования (до 30 баллов)

Расскажите, где и как вы собирали информацию для проекта, как ее обрабатывали и структурировали. Как принимали решения о том, в каком формате и виде будете рассказывать отдельные части истории? Какие инструменты выбрали и почему.



Уровень владения презентационными навыками:  
аргументация при ответах на вопросы, творческий подход  
(до 15 баллов)

**Комиссия обратит внимание на  
соблюдение тайминга выступления, на то,  
как вы говорите и держитесь во время  
защиты, как отвечаете на вопросы  
и аргументируете свои ответы.**



Уровень аналитических навыков: авторская оценка результатов и перспектив внедрения проекта (риски, потенциальные заказчики и пр.) (до 20 баллов)

Честно расскажите, что, по вашему мнению, получилось в проекте, а что можно было бы улучшить. Почему так произошло? Придерживайтесь рациональных аргументов, а не руководствуйтесь эмоциями. Можно ли проект развивать дальше и как?



Логика изложения материала, соответствие темы, цели и задач, методов, результатов и выводов (до 15 баллов)

Расскажите про структуру проекта, обратите внимание на особо значимые части и элементы. Ваше выступление должно быть структурировано и логически выстроено. Не стоит пересказывать или читать ваш проект. Этим критерием проверяется общее впечатление от вашего выступления.



**Максимум — 100 баллов.**



Что самое **важное** в проекте?



# Герой и его история



Нет героя — нет проекта

Нет истории — нет проекта



# Где делать проект?

- <http://medium.com/>
- <http://readymag.com/>
- <http://tilda.cc/>
- <http://wordpress.org/>
- <http://wix.com/>



# Интерактивные элементы



# Интерактивная карта



# Интерактивная карта

рассказывает историю про  
перемещение в пространстве.



# Примеры интерактивных карт

- [Карты Яндекс](#)
- [Карты Google](#)
- [Карта метро Москвы](#)
- [Олимпийский огонь \(Сочи-2014\)](#)
- [Карта олимпийского Сочи](#)
- [Воздушный трафик](#)
- [Безопасность маршрутов в городе Мельбурн](#)
- [The food capitals of Instagram](#)
- [Путешествие Арии из Игры престолов](#)



# Как сделать?

- Линейные интерактивные карты
  - [Storymap](#) (видеоурок)
  - [Mapbox](#) (видеоурок)
- Нелинейные интерактивные карты
  - Карты [Google](#)
  - Карты [Яндекс](#)



# Таймлайн



# Таймлайн

рассказывает историю  
про **перемещение во времени.**



# Примеры таймлайнов

- [Развитие Айфонов](#)
- [Болиды Формулы 1](#)
- [Машины Бонда](#)
- [История Анны Франк](#)
- [История Лондонского Тауэра](#)
- [Выборы республиканцев в 2012](#)



# Как сделать?

- [Timeline JS \(видеоурок\)](#)



# Интерактивные изображения



# Интерактивное изображение

позволяет рассказать историю  
при помощи меток на изображении.



# Важно помнить

Метки должны быть расположены  
**ЛОГИЧНО И НА СВОЕМ МЕСТЕ.**



# Примеры интерактивных изображений

- [Протесты против «Платона»](#)
- [Рекламные материал про наушники](#)
- [Great Jazz Musicians Linked to YouTube Videos of Their Music](#)
- [An Instagram Map of Moscow's Metro System](#)
- [100 Push-ups With Video](#)
- [The Most Famous Selfie in The World](#)
- [The Happiest Photo of Usain Bolt](#)



# Как сделать?

[Genial.ly](https://genial.ly) ([видеоурок](#))



Самая распространенная ошибка при создании интерактивных изображений — метки расставлены **хаотично и нелогично**. Важно помнить, что метка может находиться только в том месте, про которое она рассказывает.



# Инфографика



# Инфографика

это **визуализация** информации.

**Любой** информации.



# Виды инфографики

- Статичная инфографика
- Видео-инфографика
- Интерактивная инфографика



# Примеры статичной инфографики

- [Главная елка страны](#)
- [Хирургические клиники Москвы](#)
- [Инфографика о благодарности](#)



# Примеры видео-инфографики

- \$5
- Популярные мессенджеры



# Примеры интерактивной инфографики

- [Выборы в США](#)
- [Шерлок](#)
- [Мировой экспорт](#)



# Почитать про инфографику

- Джин Желязны [«Говорим на языке диаграмм»](#)
- Эдвард Тафти [«Представление информации»](#)
- Дэвид Маккендлесс [«Инфографика»](#)
- Журнал [«Инфографика»](#)
- [Видеолекции информационного дизайнера,](#)  
преподавателя факультета коммуникаций, медиа и  
дизайна Алексея Новичкова
- [История инфографики](#)



# Посмотреть инфографику

- [Инфографика РИА](#)
- [Журнал «Инфографика»](#)
- [Инфографика ТАСС](#)



# Как сделать?

- [Infogr.am](http://Infogr.am) (видеоурок)
- [Genial.ly](http://Genial.ly)



# Тесты и опросы



# Тесты и квизы

позволяют **вовлечь** читателя в историю,  
**проверить** его знания или просто **развлечь**.



# Виды

- Тесты
- Опросы
- Игры
- Голосования



# Примеры

- Мультфильмы 2000-х
- Русский язык от «гой еси» до «лол кек»
- Что такое блокчейн
- Europe: Countries



# Как сделать?

- [PlayBuzz](#) ([подробная справка](#))
- [Genial.ly](#)



360°



# Фото 360°

позволяет **перенести** пользователя  
в пространство.



# Примеры фото 360

- [Gold Coast, Australia](#)
- [Times Square, NYC](#)
- [Coliseum, Rome](#)
- [МедиаДвор, Москва](#)



# Как сделать?

— Смартфон + Google Street view ([iOS](#), [Android](#))



# Оформление проекта



**В конце заголовка точка  
не ставится.**



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 —
- Используем [типограф](#)
- Правильно оформляем ссылки



# Правильно оформляем ссылки

- Больше фотографий [в нашем материале](#)
- [https://www.google.ru/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&es\\_t h=1&ie=UTF-8#newwindow=1&q=%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%B0+%D0%BD%D0%B0+%D0%B7%D0%B2%D1%82%D1%80%D0%B0](https://www.google.ru/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&es_t h=1&ie=UTF-8#newwindow=1&q=%D0%BF%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%B0+%D0%BD%D0%B0+%D0%B7%D0%B2%D1%82%D1%80%D0%B0)



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



# Используем **только один** способ выделения текста

- Полужирный
- *Курсив*
- Подчеркнутый
- Цвет



*Не используем курсив для  
оформления основного текста проекта.*

*Не делаем основной текст по центру.*



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



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

