

УТВЕРЖДЕНО

протоколом заседания оргкомитета
и сопредседателей экспертной комиссии
конкурса «Высший пилотаж»
№ 1 от « 5 » июня 2020 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ по написанию проектной работы

направление конкурса: «Медиакоммуникации»
2020-2021 учебный год

Методические рекомендации предназначены для учащихся 10, 11 классов. На конкурс принимаются индивидуальные проекты. Один участник представляет только один проект.

1. Требования к проекту

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

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* в сопроводительных документах.

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.
- 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.

Методическая справка

Мультимедийная проект 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 различных интерактивных элементов. Термин пришёл из американской журналистики. В 2012 году лонгридом с приставкой «мультимедийный» впервые назвали конкретный визуальный формат. У формата отличная от основного сайта вёрстка и особая структура построения истории. В этом формате впервые фото и видео — не иллюстрации, а самостоятельные элементы материала, рассказывающие определенную часть «истории».

Первым мультимедийным лонгридом стал проект “Snow Fall” (Снежная лавина в парке Tunnel Creek в Австралии), который опубликовал The New York Times. Сегодня

определение «лонгрид» и форма подачи информации, которая сочетает в себе самые разные платформы (видео, текст, фото, аудио, интерактивные элементы) активно используется в современной журналистике.

Темы для проектов сформулированы широко. Не нужно стремиться создать сайт города или поминутно описать школьный день от начала до конца. Попробуйте выбрать один, главный, элемент, что-то очень важное и рассказать вашу историю именно об этом. Поразмышляйте над углом подачи, возможно, вы построите рассказ об одном дне, опираясь, к примеру, на меню школьной столовой. Старайтесь выбрать тему и историю, которые вам близки и которые вы хорошо знаете и можете рассказать так, чтобы заинтересовать других.

Содержание вашей истории определяет выбор мультимедийных и интерактивных инструментов. Так, историю семьи можно рассказать при помощи лонгрида, в котором будет использованы инфографика, таймлайн или интерактивная карта.

Помните об авторских правах. Если вы используете в своем проекте контент, который был создан другими людьми обязательно укажите ссылки на источники информации и сайтов.

2. Критерии оценки проекта

Первый (дистанционный) этап. Эксперты оценивают *представленный на конкурс проект* по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов ¹
1.	Актуальность проекта	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.	20
2.	Оригинальность, новизна идеи	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.	10
3.	Релевантность выбранных для решения задачи инструментов	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.	30
4.	Полнота/качество проработанного проекта/	Техническая сторона вашего проекта один самых сложных моментов работы. У вас может быть прекрасная история,	10

¹ Распределение баллов по каждому критерию определяется экспертами в зависимости от значимости критерия для направления Конкурса.

	технологического решения	но если анимация работает некорректно, интерактивные элементы не работают или работают неправильно, то эмоции от взаимодействия с проектом будут отрицательными.	
5.	Практическая/ социальная значимость проекта/ технологии	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?	10
6.	Оформление работы	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.	20
Итого²			100

Второй (очный) этап проходит в форме *защиты автором проекта перед экспертной комиссией*. Эксперты оценивают проект в соотношении с компетенциями автора по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов ³
1.	Уровень компетентности в области понимания значимости проекта: понимание места проекта в современной действительности	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 существуют и чем ваш проект выгодно от них отличается?	20
2.	Уровень методической компетентности автора: понимание и умение	Расскажите где и как вы собирали информацию для проекта, как ее обрабатывали и структурировали.	25

² Итоговый балл, полученный на дистанционном этапе, не учитывается на очном этапе.

³ Распределение баллов по каждому критерию определяется экспертами в зависимости от значимости критерия для направления Конкурса.

	объяснить сущность применяемых инструментов, их ограничения и необходимость использования	Как принимали решения о том в каком формате и виде будете рассказывать отдельные части истории? Какие инструменты выбрали и почему.	
3.	Уровень владения презентационными навыками: аргументация при ответах на вопросы, творческий подход	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.	15
4.	Уровень аналитических навыков: авторская оценка результатов и перспектив внедрения проекта (риски, потенциальные заказчики и пр.)	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?	20
5.	Логика изложения материала, соответствие темы, цели и задач, методов, результатов и выводов	Комиссия оценит насколько глубоко вы раскрыли выбранную тему, как выстроен проект и повествование, соответствует ли оформление проекта современным трендам и помогает ли оно лучше рассказать историю.	20
		Итого⁴	100

3. Материалы для подготовки

- 1) [Правила загрузки работы](#)
- 2) [Правила участия в очном этапе](#)
- 3) Список дополнительной литературы/источников для подготовки

Примеры мультимедийных проектов

- Snow Fall. URL: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/>
- 10 правил сторителлинга. URL: <http://special.theoryandpractice.ru/storytelling>
- Как работает единственная нефтяная платформа на российском арктическом шельфе. URL: <http://kommersant.ru/projects/arctic>
- Земля отчуждения: Чернобыль и его окрестности после аварии URL: <http://kommersant.ru/projects/chernobyl>
- Коса и камень. URL: <https://takiedela.ru/kamchatka/>
- Всем миром. Год спустя. URL: <http://vsemmirom.ltv.ru>
- Невольник чести. URL: <http://pushkin.tass.ru>

⁴ Победители/призеры определяются на заключительном (очном) этапе Конкурса без учета баллов первого этапа.

- Останкинская башня: полвека величия: <http://ostankino50.tass.ru>
- The Russia Left Behind. URL: <http://www.nytimes.com/newsgraphics/2013/10/13/russia/index.html>
- Glitter in the Dark. URL: <http://pitchfork.com/features/cover-story/reader/bat-for-lashes/>

Список литературы и интернет-ресурсов для подготовки

1. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов / под общ. ред. А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. — (Учебники Высшей школы экономики). — 413 с. — ISBN 978-5-7598-1189-3 (в пер.). — ISBN 978-5-7598-1663-8 (e-book).
2. Кульчицкая, Д.Ю. Лонгриды в онлайн-СМИ: особенности и технология создания : учебное пособие / Д.Ю. Кульчицкая, А.А. Галустьян. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 80 с. — ISBN 978-5-7567-0845-5.
3. Ванютин А. Р. Современные мультимедийные информационные технологии: Учебное пособие / Алексеев А.П., Ванютин А.Р., Королькова И.А. — М.:СОЛОН-Пр., 2017. — 108 с.: ISBN 978-5-91359-219-4
4. Универсальная журналистика : учебник / под редакцией Л.П. Шестеркиной. — Москва : Аспект Пресс, 2016. — 480 с. — ISBN 978-5-7567-0841-7.
5. Как новые медиа изменили журналистику 2012–2016. URL: <http://newmedia2016.digital-books.ru/>
6. Блог Tilda Publishing. URL: <http://blog.tilda.cc/>
7. 10 правил сторителлинга. URL: <http://special.theoryandpractice.ru/storytelling>
8. «Ководство» Артемия Лебедева. URL: <https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/>

Список рекомендованных сервисов для создания проектов

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

Список рекомендованных сервисов для создания интерактивных элементов

- <http://genial.ly/> — сервис в котором можно создавать различные интерактивные элементы от интерактивных изображений до инфографики.
- <http://timeline.knightlab.com/> — интерактивные таймлайны.
- <https://storymap.knightlab.com/> — интерактивные карты.
- <https://infogr.am/> — интерактивная инфографика.
- <http://www.playbuzz.com/> — тесты, опросы, квизы.