

Особенности подготовки к участию
в конкурсе по направлению
«Медиакоммуникации»

Как создать мультимедийный проект?

«Высший пилотаж» 2023/2024

Суворова Софья Петровна,
К.ф.н., доцент Института медиа
Факультета креативных индустрий НИУ ВШЭ

Кто может участвовать?

Ученики **9, 10** и **11** классов. На конкурс принимаются только **индивидуальные проекты**. Один участник может представить только один проект на одну из предлагаемых тем

Что дает участие в конкурсе?

- Баллы в индивидуальные достижения:
10 баллов – победителям, **8** – призерам
 - Проект в вашем портфолио на собеседовании
 - Опыт
-



Конкурс проходит в два этапа

Отборочный (дистанционный) — создание и представление проекта на конкурс

Заключительный (очный) — защита проектов

Что мы ждем от участников?

- Умение собирать, систематизировать и анализировать информацию, способность к логическому мышлению
 - Способность к образному мышлению, творческому самовыражению
 - Уровень общекультурной подготовки
 - Навыки производства медиаконтента, устной коммуникации и самопрезентации
-

Как пройти отборочный этап?

На конкурс на отборочном этапе нужно представить мультимедийный проект на одну из предложенных тем, созданный с использованием онлайн-сервисов, находящихся в открытом доступе в сети Интернет



Как пройти отборочный этап?

Лонгрид

Лонгрид

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

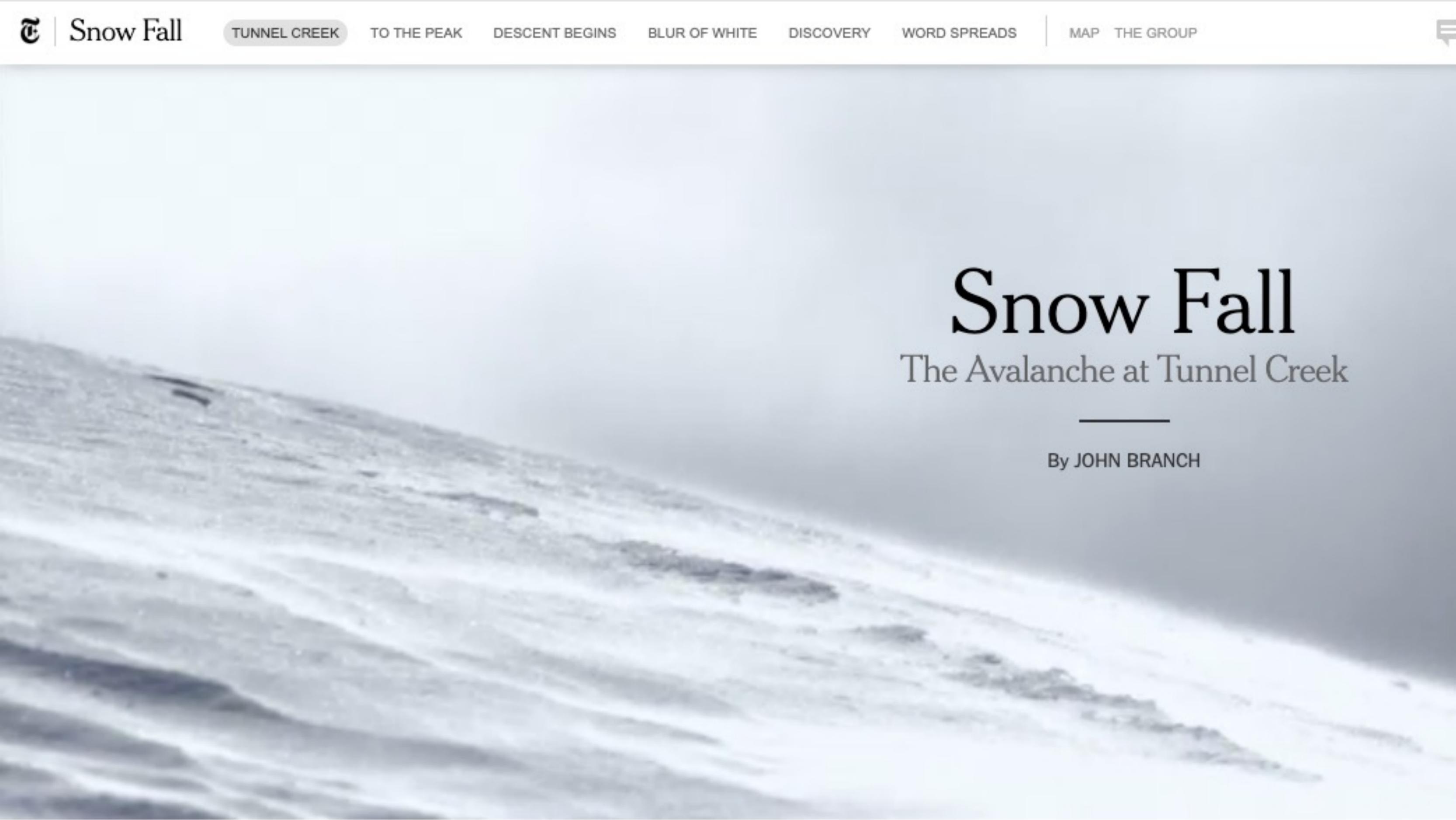


Лонгрид

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

Примеры мультимедийных лонгридов

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



Snow Fall

The Avalanche at Tunnel Creek

By JOHN BRANCH



U | EN



ЗЕМЛЯ ОТЧУЖДЕНИЯ

ЧЕРНОБЫЛЬ И ЕГО ОКРЕСТНОСТИ ПОСЛЕ АВАРИИ

Невольник чести

Последняя дуэль
Александра Пушкина



Останкинская башня: полвека величия



Приразломная жизнь

Как работает единственная нефтяная платформа на российском арктическом шельфе — в совместном проекте «Ъ» и «Газпром нефти»



ВСЕМ МИРОМ

ГОД СПУСТЯ

Хроника самого масштабного наводнения
Истории спасения людей, которые потеряли все



10 правил сторителлинга

Создатель платформы Tilda Publishing — о новом способе рассказывать истории в интернете.

Редактор: **Инна Герман** Фото: **Саша Карелина**

Важно!

Текст лонгрида должен быть авторским, процент заимствования в тексте **не должен быть выше 30**, в противном случае проект выбывает из конкурса

Важно!

Работы, представляемые для участия в конкурсе не могут содержать:

- Информацию, запрещённую для детей (часть 2 статьи 5 Федерального закона от 29.12.2010 № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию"), в том числе информационные материалы иноагентов
- Информацию, оправдывающую экстремистскую деятельность или призывающую к участию в социальных сетях, деятельность которых признана экстремистской и запрещена на территории РФ
- Информацию, созданную или распространяемую нежелательными организациями

Загрузка проекта

Проект должен быть опубликован в интернете и доступен по **активной ссылке** до подведения итогов конкурса

Указываем ссылку на сайт своего проекта, файлы не загружаем!

Темы проектов

1. Новые профессии в медиасфере
2. Герой медиапроекта: что интересно аудитории
3. Моя малая Родина. История моего города
4. Мой лучший друг
5. Быть учёным. Как делают научные открытия
6. Как нейросети (ИИ) меняют повседневную жизнь
7. Создание популярной видеоигры: секрет успеха
8. Цифровой след и безопасность персональных данных

Architectural blueprints are shown on the left side of the image, partially unrolled. The drawings include various geometric shapes, lines, and numerical dimensions such as 2380, 3510, 2650, 2180, 810, 740, 970, 1385, 990, 830, 40, 1030, 1480, 890, 150, 1780, 880, 380, 155, 270, 425, 1125, 250, 1185, 2500, 3175, 3100, 1010, 5, 6, 3, and 39. The blueprints are set against a white background with a subtle blue gradient.

Отборочный этап

Критерии
оценивания
проекта

Актуальность проекта (до 10 баллов)

Актуальность

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 проявляется в содержании проекта, а не в его заголовке и формате. Это, в том числе, и про связь с реальностью: проект должен быть интересным здесь и сейчас

Оригинальность, новизна идеи (до 10 баллов)

Оригинальность

Скорее всего по выбранной теме уже есть проекты, и ваш проект должен отличаться от уже существующих.

Отличия могут быть в форме, подаче материала, использованных элементах, оформлении проекта, сторителлинге и др.

Релевантность выбранных для
решения задачи инструментов (до 20
баллов)

Типы контента / выбранные форматы

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 30 баллов)

Сторителлинг / история / драматургия

Основа вашего проекта — это авторский уникальный текст. В проекте обязательно должен быть герой, это не всегда реальный человек или одушевленное существо. Это может быть город, здание, регион, вымышленный персонаж и пр. Герой развивается в соответствии с законами драматургии — трехчастной структуры (введение, развитие событий и заключение). Помните, что важно раскрыть тему, а не просто формально вписаться в структуру драматургии. Уделите особое внимание логике повествования

Практическая/социальная значимость проекта/технологии (до 20 баллов)

Аудитория проекта

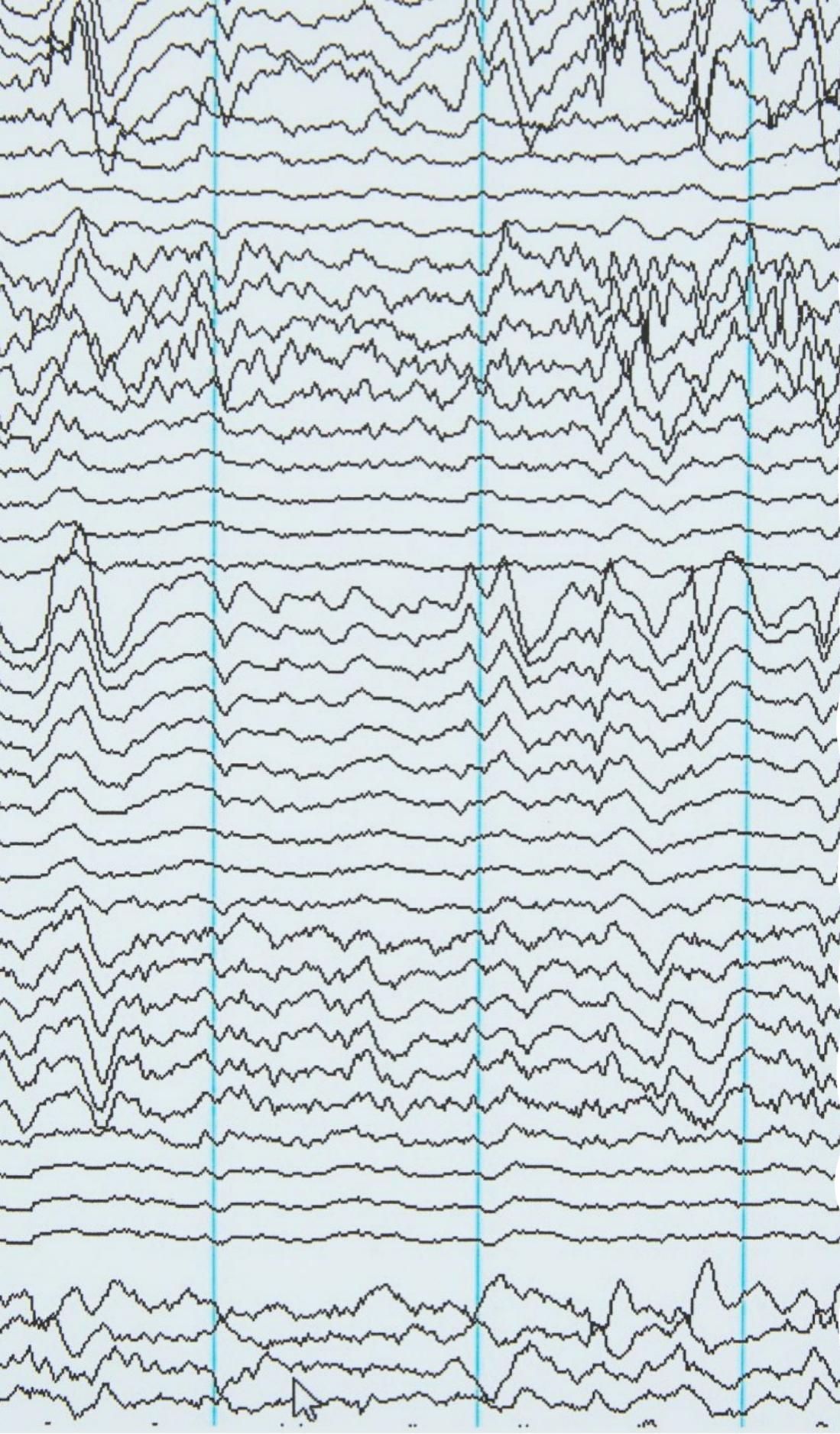
Любая история рассказывается для какой-то аудитории. Важно, чтобы автор заранее определил, на какую целевую аудиторию будет рассчитан его проект. В лонгриде должны быть раскрыты те аспекты, которые помогли бы другим людям решить свои проблемы, либо повторить путь автора

Оформление работы (до 10 баллов)

Техническое решение / оформление проекта

Техническая сторона вашего проекта — один из 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.

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.



Максимальный результат –
100 баллов

Но! Итоговый балл,
полученный на дистанционном
этапе, не учитывается на
заключительном этапе



Очный этап

Критерии
оценивания
защиты проекта

Как пройти очный этап?

- Второй (очный) этап проходит в форме защиты автором проекта перед экспертной комиссией
 - Для выступления НЕ нужно готовить презентацию. Автор должен продемонстрировать свой проект экспертам и рассказать о проделанной работе и о чем проект. Пересказывать содержание проекта не нужно. На выступление отводится 10 минут. На ответы на вопросы также отводится до 10 минут
-

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

Питчинг проекта

Расскажите для кого и почему вы сделали этот проект, на какую аудиторию 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?

Уровень методической компетентности автора: понимание и умение объяснить сущность применяемых инструментов, их ограничения и необходимость использования (до 20 баллов)

Работа над проектом

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 20 баллов)

Самопрезентация

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)

Авторская оценка результатов

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 20 баллов)

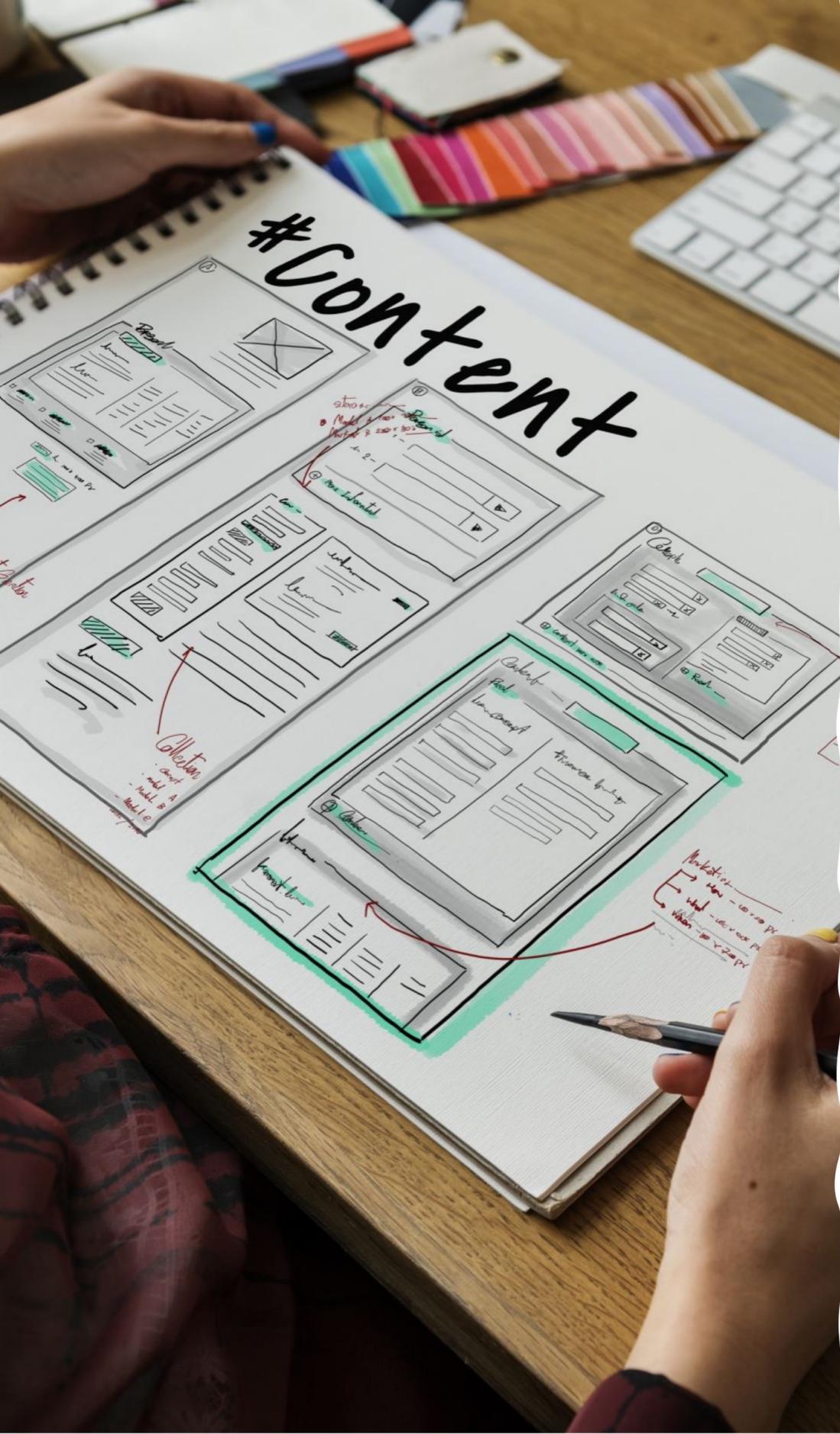
Экспертная оценка результатов работы

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



Максимальный
результат – **100 баллов**

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



Создание проекта

Этапы создания лонгрида

1. Подготовка. Pre-production

- Выбор темы и ее предварительное исследование
- Разработка идеи, концепции подачи материала, предварительное определение жанровых характеристик и формата лонгрида
- Выбор команды, оценка слабых и сильных сторон участников проекта (индивидуальный проект)
- Написание синопсиса лонгрида
- Создание сценария работы над материалом (не всегда совпадает со сценарием произведения)

Этапы создания лонгрида

2. Создание. Production

- Разработка *story board* – «раскадровки» лонгрида» (графическая модель лонгрида, где изображены структура, части лонгрида, их визуальное выполнение и содержательное наполнение)
- Формирование блока технических заданий
- Полевая работа и продюсирование
- Корректировка концепции лонгрида и его «раскадровки», создание обновлённой *story board*
- Формирование второго блока технических заданий
- Работа с собранным материалом (редактура, формирование аудиовизуальных блоков)
- Сбор лонгрида из отдельных частей согласно «раскадровке»

Этапы создания лонгрида

3. Публикация. Post-Production

- Тестирование лонгрида на различных устройствах и в различных браузерах
- Анонсирование материала и его продвижение



Правила Лонгрида

1. Наличие в истории:
 - **событийного сюжета**
 - **проблемы**
 - **героя**(идеально сочетание всех трех составляющих)



Правила лонгрида

- 2. Потенциал визуализации и возможность визуализации** (есть ли доступ объектам и людям, которые должны быть задействованы в лонгриде)
- 3. Эксклюзивность и оригинальность контента** (нужно стараться собирать и обрабатывать информацию своими силами, а не обращаться ко вторичным источникам)

Правила Лонгрида

- Событие (сюжет) развивается во времени
- Событие включает эпизоды, к которым применим эпитет «самый»
- В сюжете есть детали, которые проще изобразить графически, чем описывать словами внешней вид и цвет
- Много фактуры для видео
- Много бэкграундовой и справочной информации

Сторителлинг

Структура сильной истории

Завязка

- **Экспозиция:** даем вводную о герое, месте и времени действия, важных предпосылках истории
- **Побуждающее происшествие:** описываем ситуацию, которая подтолкнула героя к изменениям
- **Кульминация первого акта:** герой принимает решение и вступает в борьбу. После этого начинается основная часть истории

Структура сильной истории

Кульминация/Борьба

- **Американские горки:** герой преодолевает препятствия, однако каждый раз появляется новое
- **Кульминация:** апогей борьбы, финальное, самое ответственное сражение

Структура сильной истории

Развязка – после череды сложных испытаний герой побеждает:

- **Триумф**: рассказываем о победе героя и его награде
- **Вывод**: даем выводы, которые будут значимы для аудитории

Формула убедительного героя

- Читатель должен ассоциировать себя с героем
- У героя должна быть мотивация
- Герой должен быть привлекательным
- Герой должен развиваться на протяжении истории
- Герой должен быть активным
- У героя должна быть слабость
- Герой должен принести жертву
- У героя должна быть угроза смерти (символической)
- Герой должен быть многомерным
- Героя усиливает внутренний конфликт

Конфликт

Конфликт – это столкновение противоположных взглядов

Конфликт удерживает внимание аудитории и **двигает историю вперед**

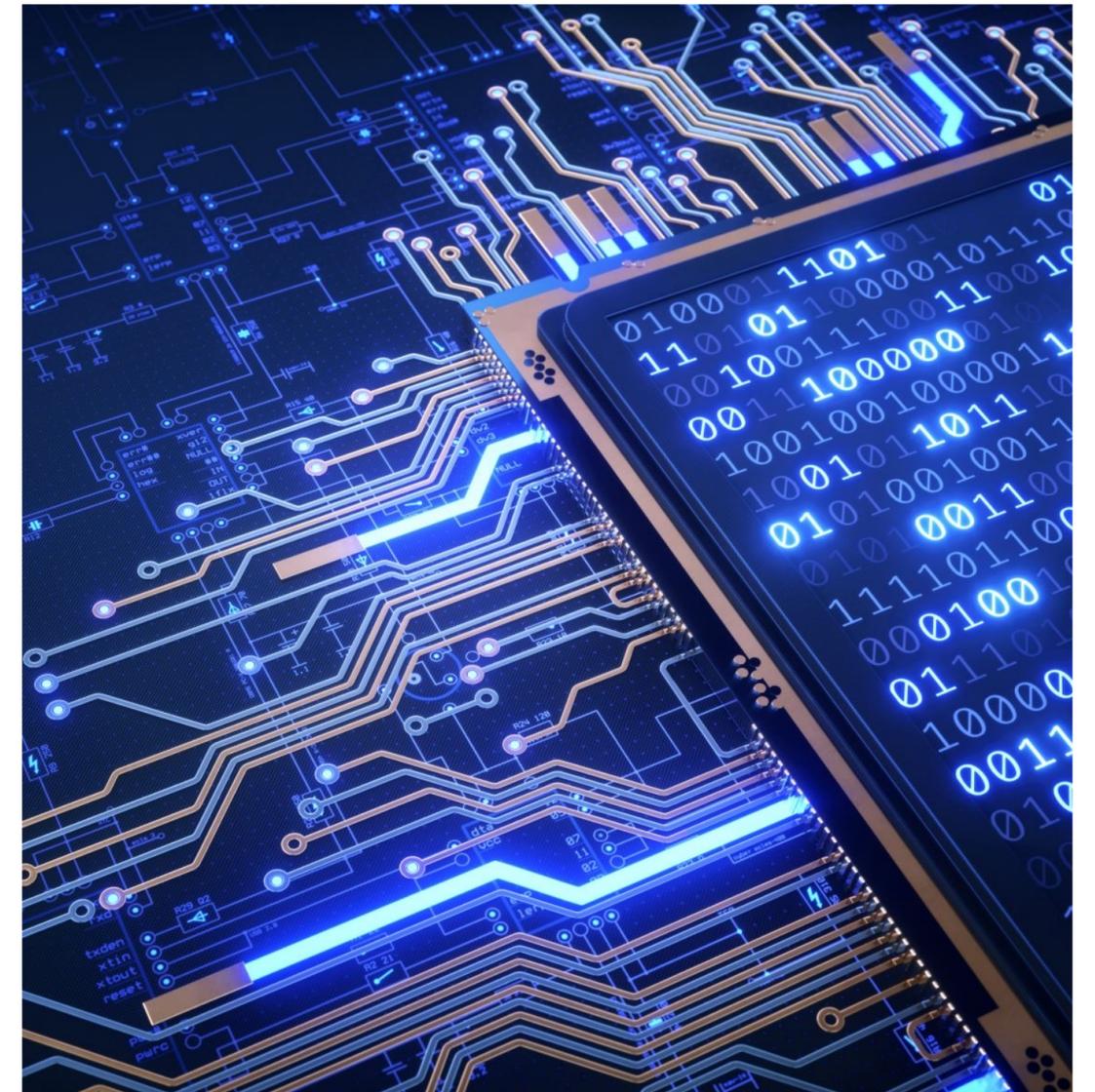
• **Борьба героя:**

- Герой против антагониста
- Герой против обстоятельств
- Герой против самого себя
- Герой против стереотипов, правил и др.



Композиция лонгрида

- Лонгрид – это конструктор
- Изложение и комбинация выразительных средств (мультимедийных элементов) подчиняются авторской логике
- Композиционный прием «зигзаг» – примеры чередуются с обобщениями



Синоopsis проекта

- Формат проекта
- Название проекта
- Четко сформулированная тема (о чем я буду рассказывать?)
- Выбранная платформа

Синопсис проекта

- Подробно расписанная идея (какую мысль я хочу передать аудитории? И как я буду это делать?)
- Актуальность проекта (почему эту историю стоит рассказывать именно сейчас?)
- Уникальность проекта (что вы можете рассказать, что уже не было сказано до вас?)
- План действий по реализации (что и когда вы планируете делать?)

Сценарий работы над материалом

Подробно опишите планируемых героев и сюжетные линии проекта. Это должны быть уже не собирательные образы, а конкретные герои (люди, бренды, креативные команды, теоретические концепции и т.д.), с которыми вы (условно) завтра уже готовы связаться или информацию о которых готовы начать собирать из открытых источников и т.д.

Опишите виды контента, которые вы планируете использовать. Какие части истории вы будете рассказывать через те или иные элементы? Что будет раскрыто в тексте, а что в видеоинтервью, что в интерактивной карте, а что в аудиозаписи? Какие типы контента и в какой композиционной последовательности будете использовать и сочетать?

На какой платформе делать проект?

- Readymag — <https://readymag.com>
- Tilda — <https://tilda.cc/ru/>
- Wordpress — <https://wordpress.com/ru/>
- WIX — <https://www.wix.com>



Сервисы для создания интерактивных элементов

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

Оформление текста

- Указываем авторов проекта и источники информации, которые использовались при создании проекта
- Правильно оформляем ссылки (через гиперссылку)
- Соблюдаем принцип единообразия в тексте
- Очищаем форматирование текста
- Отбиваем абзацы
- Не используем красную строку



Вопросы?
