

## **Материалы для подготовки (Медиакоммуникации) 10-11 классы**

### **1. Методические рекомендации по выполнению письменной части (первого этапа)**

Олимпиада по направлению «Медиакоммуникации» состоит из **двух этапов** (общая макс. оценка – 100 баллов):

1. Письменная часть (первый этап). Время выполнения письменной работы – 24 часа. Выполняется на русском языке. Максимальная оценка – 60 баллов. К собеседованию (второй этап) приглашаются авторы работ, получившие 40 баллов и выше.

2. Устная часть – собеседование (второй этап). Собеседование проводится на русском языке. Максимальная оценка – 40 баллов.

Письменная работа должна быть выполнена на компьютере шрифтом Times New Roman, кегль 12, межстрочный интервал 1,5, **формат MS Word (.doc или .docx)**, выделение абзаца через отступ. Расстояние от левого края – 2,5 см; от правого, верхнего и нижнего – 1,5 см.

#### **Описание заданий письменного этапа олимпиады по направлению «Медиакоммуникации» (10–11 классы)**

Время выполнения письменной работы – 24 часа.

Максимальная оценка – 60 баллов

*Письменная часть (первый этап)* состоит из олимпиадного задания по написанию эссе (на русском языке) на одну из предложенных тем. Объём – до 5 000 знаков с пробелами.

#### ***Критерии оценки задания:***

Работы, присланные участниками, оцениваются по четырем параметрам:

##### **1. Эрудиция (максимально 20 баллов)**

Этот параметр учитывает кругозор участника в сфере новых медиа. Особый вес имеет знание концепций и экспертов, самых современных и нетривиальных кейсов, а также знание истории и контекста вопроса. Эрудиция не должна замещаться фантазиями, поэтому за фактические ошибки баллы снимаются.

##### **2. Аналитичность (максимально 15 баллов)**

Здесь оценивается способность участника обосновать свой выбор темы, объяснить ее актуальность без пафоса, а с помощью рациональных доводов. Автору важно показать, как он делает выводы, используя объективные данные, а также, как взаимодействуют сущности, упомянутые в тексте. В работе лучше не опираться только на собственный опыт или домыслы вместо объективных данных, это может привести к снижению оценки.

##### **3. Логика / композиция (максимально 20 баллов)**

Здесь оценивается ход мысли участника, а также логичность и обоснованность структуры текста. Хороший с точки зрения композиции текст должен содержать обозначение и обоснование проблемы, набор доводов в пользу позиции автора, обоснованный вывод. Баллы могут сниматься за неподтвержденные выводы, а также крупные блоки текста, которые могут быть заменены несколькими словами.

##### **4. Стиль / грамотность (максимально 5 баллов)**

Текст должен быть написан грамотно, хорошим, живым языком; однако избыточные восхищения, порицания или разговорная стилистика не будут высоко оценены комиссией. Также автору следует воздержаться от ненужных обобщений, общих, пустых, не

информативных фраз и некорректного словоупотребления. Именно в этом параметре будет снижаться балл за несоответствие работы техническому заданию.

Проверяется согласно табличке «Грамотность»:

		ОРФОГРАФИЧЕСКИЕ И ГРАММАТИЧЕСКИЕ ОШИБКИ								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
ПУНКТУАЦИОННЫЕ ОШИБКИ	0	5	4-5	4	3-4	3	2	1	1	0
	1	4-5	4-5	4	3-4	2-3	2	1	1	0
	2	4-5	4	4	3	2	2	1	1	0
	3	4-5	4	4	3	2	1-2	1	0	0
	4	4	4	3-4	3	2	1	1	0	0
	5	4	3-4	3	2-3	1-2	1	0	0	0
	6	3-4	3	3	2	1	1	0	0	0
	7	3	3	2-3	2	1	0	0	0	0
	8	3	3	2	2	1	0	0	0	0
	9	2-3	2	2	1	0	0	0	0	0
	10	2	2	1	1	0	0	0	0	0
	11	1-2	1	1	0	0	0	0	0	0
	12	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	13	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0

### Примерный перечень и содержание тем эссе

#### *Media Studies*

Взаимоотношение платформ, поставщиков контента и власти. Репрезентации образов в масскультуре. Сериалы. Этика новых медиа и технологий. Фейковые новости. Практики медиапотребления. Приватность против публичности.

#### *Сторителлинг*

Азы копирайтинга: «слабые» и «сильные» слова в тексте. Юмор в медиапроектах. Как избегать агрессивных слов. Визуальный и иммерсивный сторителлинг. Геймификация контента. Нативная реклама. Фанфики.

#### *Технологии медиа*

AR/VR. Открытые данные. Большие данные (общее представление). Визуализация данных. Автоматизация медиа. Генеративные сети искусственного интеллекта. Голосовые ассистенты.

#### *Продюсирование и управление*

Аспекты профессии продюсера. Способы монетизации медиапроектов. Профессии

будущего. Роли в команде медиапроекта. Функционирование социальных сетей. Киберспорт. Брендмедиа. Анализ проектов.

## **2. Методические рекомендации по участию во втором (устном) этапе олимпиады по «Медиакоммуникации» – собеседовании** (макс. оценка – 40 баллов)

В ходе устного собеседования члены экспертной комиссии (жюри) задают участнику, прошедшему во второй этап, вопросы по широкому кругу актуальных проблем политической, социальной, культурной жизни с целью выявления общекультурного уровня участника, понимания профессиональной среды медиа, умения анализировать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения в устной коммуникации.

Собеседование проводится на русском языке с использованием дистанционных технологий на персональном компьютере участника олимпиады – посредством специализированного сервиса, определенного НИУ ВШЭ. Компьютер должен быть оснащен web-камерой, микрофоном и быть подключенным к сети Интернет.

В результате собеседования участник должен продемонстрировать:

1. *общекультурный уровень* (критерий оценивается от 0 до 10 баллов):

- а) знания в области истории, географии, международной художественной культуры;
- б) круг чтения и источников информации;
- в) осведомленность об основных тенденциях в политической, экономической, социальной областях;

2. *понимание профессиональной медиасреды* (критерий оценивается от 0 до 20 баллов):

- а) осведомленность об актуальных событиях и новостном контексте;
- б) представление о роли журналистики в обществе;
- в) знание ключевых СМИ и профессионалов медиаиндустрии;

3. *умение анализировать, рассуждать, аргументировать, отстаивать точку зрения* (критерий оценивается от 0 до 10 баллов).

## **3. Список рекомендованной литературы**

### **Основная литература**

1. А.Г. Качкаева, С.А. Шомова. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов.
2. А. Амзин. Интернет-журналистика. Как писать хорошие тексты, привлекать аудиторию и зарабатывать на этом.
3. М. Ильяхов, Л. Сарычева. Пиши, сокращай. Как создавать сильный текст.

### **Дополнительная литература**

1. У. Бернстайн. Массмедиа с древнейших времен и до наших дней.
2. О. Самарцев. Необыкновенные приключения в медиамире. След Локи.

### **Иностранная литература**

1. R. Campbell, C. Martin, B. Fabos, S. Harmsen. Media Essentials.
2. Ralph E. Hanson. Mass Communication: Living in a Media World.

### Литература по темам для подготовки

#### *Media Studies*

1. Н. Срничек. Капитализм платформ.
2. А. Павлов. Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе.
3. А. Юсев. Кинополитика. Скрытые смыслы современных голливудских фильмов.
4. Л. Манович. Язык новых медиа.

#### *Сторителлинг*

1. Р. Макки, Т. Джеррас. Сториномика. Маркетинг, основанный на историях, в пострекламном мире.
2. А. Уткин. Белое зеркало.
3. Д. Кемпбелл. Тысячеликий герой.
4. В. Пропп. Морфология волшебной сказки.

#### *Технологии медиа*

1. В. Майер-Шенбергер, К. Кукьер. Большие данные.
2. А. Богачев. Графики, которые убеждают всех.
3. Д. Ланье. На заре новой эры. Автобиография отца виртуальной реальности.

#### *Продюсирование и управление*

1. А. Роднянский. Выходит продюсер.
2. Э. Кэтмелл. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей.
3. С. Беркун. Сделано.
4. А. Мавричева. Код публичности.
5. П. Васильева Д. Качуровская А. Михайлова С. Феоктисова. Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка.

## 4. Интернет-ресурсы и публикации

#### *Телеграм-каналы*

1. Бескромный <https://t.me/dbeskromny>
2. Горелкин <https://t.me/webstrangler>
3. Злой Мальчик [https://t.me/Gregor\\_Zamza](https://t.me/Gregor_Zamza)
4. Лобушкин молнит <https://t.me/lobushkinflash>
5. iGutsal <https://t.me/igutsal>

#### *Медиапроекты*

1. VC.RU <https://vc.ru>
2. Хабр <https://habr.com/ru/all/>
3. DTF <https://dtf.ru>
4. РБК. Тренды <https://trends.rbc.ru/trends>