

## УТВЕРЖДЕНЫ

Протоколом совещания  
оргкомитета и председателей  
экспертных комиссий по  
направлениям Всероссийского  
конкурса исследовательских и  
проектных работ школьников  
«Высший пилотаж»  
№ 1 от 20.06.2024 г.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ****по написанию проектной работы**

направление конкурса: «Медиакоммуникации»

2024–2025 учебный год

Методические рекомендации предназначены для учащихся 9,10,11 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, созданный с использованием онлайн-сервисов, находящихся в открытом доступе в сети Интернет.

Мультимедийный проект, представляемый на отборочный этап, должен быть выполнен в форме *мультимедийного лонгрида*. Текст лонгрида должен быть авторским, плагиат в работах, согласно Положению, о конкурсе не допускается, в противном случае проект выбывает из конкурса.

Проект должен быть опубликован в интернете и доступен по активной ссылке (**Важно!** Ссылка должна быть активна и доступна для проверки экспертам **с момента загрузки её участником в личный кабинет и до даты проведения заключительного этапа конкурса** по направлению «Медиакоммуникации», в противном случае проект выбывает из конкурса).<sup>1</sup>

**Темы проектов:**

1. Медиафеномены XXI века
2. Создание подкаста от идеи до реализации
3. Блогер VS журналист
4. Проблемы общества глазами журналиста
5. Историческое и культурное наследие России: неочевидная история
6. Путешествие в другой город

<sup>1</sup> Кроме того, 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;

- не могут содержать информацию, оправдывающую экстремистскую деятельность или призывающую к участию в социальных сетях, деятельность которых признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации, в том числе рассматривать способы продвижения в экстремистских социальных сетях, упоминать их значки;

- не могут содержать информацию, созданную или распространяемую нежелательными организациями.

7. ИИ и безопасность в интернете

8. Современные видеоигры: герои, сюжеты, механики

### Методическая справка

**Мультимедийный 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”, 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.

В основе любого проекта должна лежать идея, которую вы сможете оформить (раскрыть) только в формате лонгрида. Например, в распорядке школьного дня нет идеи и драматургии, а вот в рассказе про особняк XVIII века есть история, герои и драматургия. 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 своём проекте контент, который был создан другими людьми, обязательно укажите ссылки на источники информации и сайтов.

**Важно!** При использовании **алгоритмов автоматической генерации контента (искусственный интеллект)** во время создания мультимедийного проекта участник обязан сопроводить свою работу специальным комментарием «Описание применения генеративной модели» с описанием целей применения, названия конкретной генеративной модели, адреса ее сайта в интернете (либо описания иного источника модели) и способа ее применения.

## 2. Критерии оценки проекта

**Отборочный (первый) этап<sup>2</sup>.** Эксперты оценивают *представленный на конкурс проект* по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов <sup>3</sup>
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	10

<sup>2</sup> Критерии оценки работ, предоставленных на Региональный конкурс (как альтернатива дистанционному треку отборочного этапа конкурса), определяются экспертными комиссиями Региональных конкурсов

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

		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.	
2.	Оригинальность, новизна идеи	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.	10
3.	Релевантность выбранных для решения задачи инструментов	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.	20
4.	Полнота/качество проработанного проекта	Сторителлинг / история / драматургия Основа вашего проекта — это авторский уникальный текст. В проекте обязательно должен быть герой, это не всегда реальный человек или одушевлённое 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.	30
5.	Практическая/ социальная значимость Проекта	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.	20
6.	Оформление Работы	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	10

		выравнивание текста, отступы, размер шрифта, цветовое решение и пр. От общего впечатления зависит, как будет воспринята пользователем сама история, рассказанная в проекте.	
		<b>Итого<sup>4</sup></b>	<b>100</b>

**Заключительный (второй) этап** проходит в форме *защиты автором проекта* перед экспертной комиссией. Доработка проекта по итогам регионального/дистанционного трека отборочного этапа разрешается с включением информации о доработках *в устное выступление*.

Для выступления НЕ нужно готовить презентацию. Автор/ы 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.

Внимательно прочитайте описание каждого из критериев оценивания выступления, на их основе вы сможете выстроить своё выступление максимально полно и корректно.

Эксперты оценивают проект *в соотношении с компетенциями автора* по следующим критериям:

№ п/п	Критерий	Описание критерия	Максимальное количество баллов <sup>5</sup>
1.	Уровень компетентности в области понимания значимости проекта: понимание места проекта в современной действительности	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 существует и чем ваш проект выгодно от них отличается?	20
2.	Уровень методической компетентности автора/ов: понимание и умение объяснить сущность применяемых инструментов, их ограничения и необходимость использования	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.	20
3.	Уровень владения презентационными	Самопрезентация	20

<sup>4</sup> Итоговый балл, полученный на отборочном этапе, не учитывается на заключительном этапе.

<sup>5</sup> Распределение баллов по каждому критерию определяется экспертами в зависимости от значимости критерия для направления Конкурса.

	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.	
4.	Уровень аналитических навыков: авторская оценка результатов и перспектив внедрения проекта (риски, потенциальные заказчики и пр.)	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?	20
5.	Логика изложения материала, соответствие темы, цели и задач, методов, результатов и выводов	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.	20
		<b>Итого<sup>6</sup></b>	<b>100</b>

### 3. Материалы для подготовки

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

#### Примеры мультимедийных проектов

#### 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>
- Дорога жизни. URL: <https://spec.tass.ru/doroga/>
- Не было в кино. URL: <https://tass.ru/spec/ne-pokazyvali-v-kino>
- Всем миром. Год спустя. URL: <http://vsemmirom.1tv.ru>
- Невольник чести. URL: <http://pushkin.tass.ru>
- фонды|. переживём. URL: <https://covid.takiedela.ru>
- 100 лет московского метро. URL: <https://metro.lenta.ru>
- Шаболовка в авангарде. URL: <https://spec.tass.ru/avangard-na-shabolovke/>

#### Список литературы и интернет-ресурсов для подготовки

1. Макки Роберт. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. Альпина нон-фикшн, 2022

<sup>6</sup> Победители/призеры определяются на заключительном этапе Конкурса без учета баллов отборочного этапа.

2. Аннет Симмонс. Сторителлинг. Как использовать силу историй. Манн, Иванов и Фербер, 2012
3. 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).
4. 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.
5. 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
6. Универсальная журналистика : учебник / под редакцией Л.П. Шестеркиной. — Москва : Аспект Пресс, 2016. — 480 с. — ISBN 978-5-7567-0841-7.
7. Силантьева О.М. 92 мультимедийных формата — Издательские решения, 2018 — 120 с.
8. Tilda Education. URL: <https://tilda.education>
9. 10 правил сторителлинга. URL: <https://special.theoryandpractice.ru/storytelling>
10. «Ководство» Артемия Лебедева. URL: <https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/>

#### **Список рекомендованных сервисов для создания проектов**

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

#### **Список рекомендованных сервисов 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.