*Примечание: Итоговые работы по дисциплине загружаются в систему НИУ ВШЭ Smart LMS, доступ по ссылке* [*https://edu.hse.ru*](https://edu.hse.ru/)*.*

*Загрузку осуществляет один из членов команды проекта.*

**МЕДИАГРАМОТНОСТЬ**

**Креативный мультимедийный групповой проект на тему медиаграмотности**

**Дедлайны:** с 15 декабря (9.00) **до 23 декабря (17.00)** – загрузить ссылку на проект с описанием

**Консультация по проекту: 5 декабря в 19.30** проведет Светлана Андреевна Шомова (профессор института медиа), подключиться по ссылке: <https://us02web.zoom.us/j/85799620985?pwd=MENDZURWOWJZRHBZZzF0ZWF5bnlhQT09>

**Задача:** подготовить групповой проект и загрузить ссылку на проектную работу с сопроводительным письмом (описанием проекта) и указанием вклада каждого из участников.

**Требования к команде проекта:**

Проект может быть подготовлен командой **до 3 человек**. Индивидуальные проекты требуют отдельного согласования с преподавателем.

**Требования к загрузке проекта:**

* Ссылка на проект с описанием загружается строго в систему НИУ ВШЭ [https://edu.hse.ru](https://edu.hse.ru/) до **23 декабря (17.00).** Работа, сданная через другие каналы и/или с нарушением дедлайна, не принимается для оценивания.
* При загрузке в поле ответа внесите активную ссылку на проект с сопроводительным сообщением. Обратите внимание, что ссылка должна быть активна до 20 января 2024 г.
* Сопроводительное сообщение должно содержать следующую информацию – о причинах выбора темы и формата, а также подробное описание вклада каждого члена команды.

*Пример сопроводительного сообщения:*

*В качестве итоговой работы по дисциплине «Медиаграмотность» нами было выбрано ….*

*Название работы:…*

*Формат:….*

*Описание: дайте краткое описание документов, проекта*

*Авторы: ФИО(группа), ФИО (группа)…*

*Ссылка:…..*

**Формат проекта**

Выберите один из мультимедийных форматов:

* видео,
* анимация/motion design,
* аудиоподкаст,
* онлайн-сериал (вертикальные видео),
* игра (цифровая викторина/квиз, компьютерная игра и т.д.).

**Технические требования к форматам:**

Хронометраж аудиовизуального проекта (видео, анимация): 3-10 минут.

Хронометраж аудиопроекта (подкаст): 5-15 минут.

Минимальное количество вопросов для викторины или квиза: 20 вопросов.

Количество серий для онлайн-сериала: не менее 5 серий длительностью не менее 1 минуты каждая, размещенные на платформах YouTube, Vk, Yappy.

Компьютерная игра должна содержать легенду, демонстрацию законченного игрового действия, возможность теста или демонстрацию игры в стриме.

**Тема**

Проект должен исследовать одну из следующих тем, представляя ее творческое переосмысление в мультимедийном формате (выберите одну из тем):

1. История одного фейка: расследование подлинности фейковой новости (на выбор студентов).
2. Газетные утки и бульварные слухи: существовали ли фейки в эпоху до Интернета?
3. Гаджеты и люди: влияние медиатехнологий на взаимоотношения в семье, группе друзей, сообществе.
4. В поисках правды: как работать с источниками информации?
5. Сказки и страшилки: как медиа вводят в заблуждение и пугают людей?
6. Любовь в Интернете: как сделать виртуальные отношения безопасными?
7. “Позолоти ручку”: инфоцыганство и успешный успех.
8. Нетикет: правила и нормы поведения в цифровом пространстве.
9. Тема на выбор студента (утверждается с преподавателем на предзащите)

**Важно!**

Проект должен опираться на теоретическую базу (изученную в рамках курса и найденную студентами самостоятельно), развивая теоретические подходы в прикладной плоскости. Например, студенты изучили статью по маркерам распознавания фейка и готовят видео – обучалку по выявлению фейковой информации в мессенджере Телеграм.

К проекту должен быть приложен документ – список использованных источников (в том числе ссылки на использованный аудиовизуальный контент). Плагиат недопустим. В случае выявления плагиата работа оценивается в 0 баллов.

**Критерии оценки**

1) Информационная "плотность", насыщенность проекта

2) Образовательная ценность, полезность проекта с точки зрения информации по МИГ

3) Оригинальность замысла проекта

4) Уровень технического исполнения проекта

5) Качество и релевантность используемых источников информации, опора на теоретическую базу