**АННОТАЦИЯ выпускной квалификационной работы**

**Бобровой Татьяны Евгеньевны**

**«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ АВТОРСКИЙ ПРОЕКТ**

**«КУЗНЕЦКИЙ УГОЛЬНЫЙ БАССЕЙН»**

**Н. рук. – Подшивалова Наталья Николаевна, старший преподаватель**

**Кафедра медиадизайна и информационных технологий**

**Очная форма обучения**

Данная выпускная квалификационная работа представляет собой разработку мультимедийного авторского проекта «Кузнецкий угольный бассейн», на примере которого мы попытаемся обозначить типичные элементы вёрстки мультимедийных лонгридов, а также дизайнерские решения, призванные помочь проекту выделиться в ряду ему подобных.

**Актуальность работы** обусловлена тем, что, несмотря на возросший интерес к такой подаче информации, формат остаётся мало изученным с научной точки зрения, а в русскоязычной среде нет общепринятых определений терминов. Кроме этого, на наш взгляд, лонгриды являются перспективным и удобным средством в представлении журналистского материала, что даёт дополнительное обоснование для изучения тенденций в дизайне и вёрстке подобных журналистских материалов.

**Новизна исследования:** наша работа впервые поможет обозначить сходства и различия вёрстки мультимедийных проектов в российских СМИ, а также выяснить, возможно ли в рамках шаблонов создавать самостоятельные и оригинальные, с точки зрения дизайна, произведения.

**Объект исследования** — мультимедийный проект как результат журналистского творчества в российских СМИ.

**Предмет исследования** — способы подачи материала в мультимедийных проектах (лонгридах).

**Цель работы:** показать, как в рамках шаблона решить разнообразные дизайнерские задачи.

Для достижения поставленной цели автор ставит перед собой следующие **задачи исследования:**

• Обосновать теоретическую базу исследования, сформулировать определения и термины, а также обозначить основные элементы мультимедийного проекта, особенности его вёрстки и дизайна;

• Собрать и классифицировать эмпирический материал, проанализировать мультимедийные проекты в российских СМИ;

• На основе полученных данных создать мультимедийный авторский проект «Кузнецкий угольный бассейн» и обозначить факторы, позволяющие находить оригинальные, с точки зрения дизайна, решения.

**Теоретико-методологическое обоснование работы:** мы опирались на таких исследователей мультимедиа, как М. М. Лукина, Е. А. Баранова и другие. Трудов, близких или повторяющих нашу работу в теории не обнаружено, однако полезными оказались работы А. В. Колисниченко и А. Галустяна. Базовой работой из области дизайна стала книга У. Лидвелла «Универсальные принципы дизайна», в вопросах вёрстки — работы отечественных исследователей С. И. Галкина и В. В. Волковой.

В нашей работе мы использовали следующие **методы исследования:** контент-анализ, сопоставительный анализ, структурно-функциональный анализ, метод моделирования.

**Структура работы**: титульный лист, оглавление, введение, две главы, заключение, список литературы, приложение.