



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

ERASMUS+ PROGRAM, KEY TINDAKAN 2

PEMBANGUNAN KAPASITI PENGAJIAN TINGGI

Furthering International Relations Capacities and Intercultural Engagement to Nurture Campus Diversity and to Support Internationalisation at Home (FRIENDS)

Digital Storytelling

MANUAL

FRIENDS (Furthering International Relations Capacities and Intercultural Engagement to Nurture Campus Diversity and to Support Internationalisation at Home) adalah tindakan nombor dua dalam projek utama di bawah bantuanpembiayaan Erasmus+ oleh Kesatuan Eropah. Matlamat utama projek ini adalah untuk memperkuat keupayaan pengantarabangsaan dan untuk membangunkan pelajar mereka di dalam universiti di Asia untuk meningkatkan kecekapan global melalui integrasi antar budaya dalam kurikulum formal dan tidak formal universiti.

Projek ini diketuai oleh Varna University of Management, Bulgaria bersama-sama dengan empat Program Negara IPT dari Eropah (Bulgaria, Hungary, Poland, dan Turki) dan 12 Partner Negara IPT dari Asia iaitu 2 dari Bhutan, 2 dari Kemboja, 2 dari Malaysia, 3 dari Filipina dan 3 dari Thailand.



FRIENDS Pertandingan penceritaan secara Digital

Mengikuti pertandingan Bercerita Digital ialah sebahagian daripada projek FRIENDS ini untuk mengintegrasikan intercultural awareness and cultural diversity (IACD) dan program kepekaan terhadap kepelabagaan di kampus. Digital Storytelling ialah cara perkongsian cerita IACD anda secara umum melalui pelbagai multimedia dan saluran. Digital Storytelling merupakan platform yang menarik untuk menarik minat khalayak yang luas yang kreatif boleh mempamerkan campuran medium seperti audio, video, dan imej. Bercerita adalah cara yang baik untuk berhubung dengan orang. Ia adalah melalui cerita-cerita yang kita belajar untuk menghargai, mengiktiraf, dan memahami pengalaman dan peluang yang kita temui. Digital Storytelling menjadikan cerita biasa lebih kuat dengan penggunaan multimedia. Menggunakan medium popular ini boleh membantu untuk mencabar lama kepercayaan dan bagaimana individu melihat diri mereka dan dunia di sekeliling mereka.

Berkongsi cerita anda boleh meningkatkan kesedaran mengenai agenda pengantarabangsaan. cerita boleh dari yang hidup dalam pengalaman atau skrip daripada imaginasi yang berasaskan realiti. cerita ini dapat memberi hikmat dari pengalaman yang sebaliknya mungkin telah lupa atau belum terungkap. Cerita ini boleh menyedarkan penonton yang mungkin tidak pernah memberi keutamaan kepada kebimbangan IACD sama sekali. Berkongsi pengalaman antara budaya dan antarabangsa anda semasa pengajian anda boleh menjadi alat yang berkuasa untuk membantu membimbing hala tuju masa depan dan matlamat.

Menyertai pertandingan bercerita digital ini dan juga menamatkan kursus besar terbuka dalam talian (MOOC), melayakkan pemegang untuk mendapatkan Anugerah Passport Antarabangsa. The MOOC, dengan cara itu, menyediakan pengantarabangsaan dalam talian di rumah atau pengalaman mobiliti maya. Seperti yang dinyatakan, mematuhi kedua-dua keperluan (Digital Storytelling dan MOOC) akan membawa kepada perlunya Anugerah Passport Antarabangsa, yang bermaksud bahawa calon ini dijangka telah memperoleh kemahiran global yang dianggap aset bukan sahaja oleh pelajar tetapi yang lebih penting oleh pelajar bakal majikan. Mendapat Anugerah Passport Antarabangsa dianggap kemahiran global pelajar dipercayai dan dipercayai meterai kelulusan. The Intercultural Passport Anugerah kepada pelajar IPT dilihat sebagai makanan tambahan metafora kepada passport antarabangsa rasmi bahawa seseorang harus mempunyai apabila perjalanan. Menariknya, inisiatif yang sama untuk penyediaan sijil antara budaya yang ditawarkan oleh beberapa baik universiti amat penguasaan pengantarabangsaan di seluruh dunia yang bertujuan untuk membangunkan dan menilai kecekapan global pelajar.



Garis Panduan Bercerita Digital

Anda boleh merancang, mengatur dan membuat cerita digital anda sendiri pada IACD dan atau pengalaman antarabangsa dengan menggunakan cara-panduan ini dibina untuk masa lama dan peserta newbie sama.

1. Peraturan Kemasukan

kelayakan. Semua pelajar mendaftar dalam kedua-dua ijazah atau graduan peringkat layak untuk menyertai peraduan ini. Untuk setiap panggilan menarik untuk menyertai peraduan ini, ketiga-tiga pemenang akan diumumkan.

Bilangan permohonan. Hanya satu (1) penyerahan bagi setiap pelajar adalah dibenarkan. Tiada entri dari sepasang atau kumpulan / pasukan tidak akan dilayan.

Di mana untuk klik. Penyertaan boleh dikemukakan secara peribadi melalui pemacu kilat di Student Services (SS) atau International Relations Office (IRO) Universiti atau boleh dihantar melalui email kepada pejabat yang sama. A surat pelepasan di mana template yang boleh didapati di SS/IRO yang mesti diisi apabila mengemukakan penyertaan. Ini surat pelepasan memberi kebenaran untuk Universiti, penjagaan SS/IRO untuk penggunaan / menyebarkan video kepada khalayak yang lebih luas untuk eksploitasi objektif pengantarabangsaan sejajar dengan mandat projek Erasmus+ FRIENDS ini.

2. Peraduan Timeline

Buka panggilan untuk peraduan penceritaan digital	Setiap bulan pertama semester tetap
Perundingan & Pengeluaran DigitalKonsultasi & pengeluaran digital	2 hingga 3 bulan untuk SEM tetap
Tarikh akhir penyertaan	Bulan ke-4 SEM tetap
Penilaian digital penceritaan dan penilaian	Bulan ke-4 SEM tetap
Keputusan Peraduan digital penceritaan	Bulan ke-4 SEM tetap

3. Mekanik Mewujudkan Penceritaan Digital

Kandungan dan Tempoh. Panjang pengeluaran perlu dua hingga tiga (2-3) minit. Kandungan topik Bercerita digital boleh tetapi tidak terhad kepada pengalaman antara budaya, pengalaman global, pengalaman silang budaya; perjalanan antara budaya; kepentingan pengalaman silang budaya; komunikasi silang budaya; kepelbagaian budaya.

Semua penyertaan mestilah karya asli oleh pelajar yang layak dan mempunyai hak cipta penuh kepada bahan yang dikemukakan, termasuk kesan bunyi dan muzik jika digunakan. Ini bermakna bahawa semua permohonan tidak boleh menggunakan hak cipta bahan tanpa kebenaran daripada mana-mana sumber. Juga, semua permohonan tidak boleh menyertakan sebarang saranan produk atau perkhidmatan. Di samping itu, semua permohonan mestilah sesuai untuk

Projek ini telah dibiayai dengan sokongan daripada Suruhanjaya Eropah. Penerbitan ini hanya mencerminkan pandangan penulis, dan Suruhanjaya tidak bertanggung jawab untuk sebarang penggunaan yang boleh dibuat oleh maklumat yang terkandung di dalamnya.



dilihat oleh orang ramai dan oleh masyarakat antarabangsa yang pelbagai budaya dengan sekatan kandungan seperti di bawah:

- Bogel, kata-kata kotor atau kelakuan kesat
- Menggalakkan kelakuan yang haram
- Sokongan kaum, agama, seksual atau lain-lain menjejaskan yg menyakitkan
- Menyokong eksploitasi seks atau ganas
- Keganasan grafik atau bahan-bahan yang tidak sesuai tempat kejadian / s mengikut budi bicara mereka, aksi berbahaya, senjata sebenar dalam apa jua bentuk, penggunaan dadah, kandungan bahawa penggunaan kebencian, pengeksekusian atau fitnah
- Bahan yang menggalakkan prejudis, kebencian atau kecederaan terhadap mana-mana kumpulan atau individu atau menggalakkan diskriminasi atau eksploitasi berdasarkan bangsa, jantina, agama, kecacatan, umur atau sebarang asas lain yang dilindungi oleh undang-undang
- Bahan-bahan yang mungkin menyebabkan kesalahan kepada mana-mana orang atau untuk mencederakan nama, reputasi atau berdiri mana-mana orang apa-apa cara langsung atau tidak langsung
- Melanggar hak yang dibentuk oleh undang-undang atau perjanjian
- Menyerang privasi mana-mana orang

Hak cipta. Jika anda menggunakan orang lain yang imej, muzik, video, penyelidikan serta idea-idea, kebenaran perlu diperolehi daripada pengarang / pemilik untuk menggunakan karya mereka. Dalam erti kata lain, apa-apa bahan yang bukan kerja asal yang pencerita digital ini perlu mempunyai rujukan / petikan atau kebenaran terlebih dahulu untuk kegunaan kerja. Sebuah cerita digital yang mengandungi satu lagi kerja tanpa rujukan dan persetujuan akan dibatalkan.

Untuk maklumat lanjut mengenai bagaimana untuk mendapatkan undang-undang kebenaran dan hak cipta yang berkaitan di Eropah, sila periksa di sini:

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU\(2018\)625126_en.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_en.pdf)

Untuk maklumat lanjut mengenai cara mendapatkan kelulusan untuk semakan hak cipta di sini:

<https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>

Mewujudkan Story Digital. Untuk membuat cerita digital menawan, anda akan berminat dengan apa yang anda mahu untuk memberitahu. Ia adalah lebih mudah untuk bekerja pada projek yang mempunyai makna kepadamu dari pada kepada kepentingan pura-pura dalam sesuatu yang anda fikir akan menarik perhatian orang lain. Untuk panduan tentang bagaimana untuk, anda boleh merujuk kepada link yang dicipta oleh projek Erasmus+ lain tentang cara untuk membangunkan cerita digital

<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>

Projek ini telah dibiayai dengan sokongan daripada Suruhanjaya Eropah. Penerbitan ini hanya mencerminkan pandangan penulis, dan Suruhanjaya tidak bertanggung jawab untuk sebarang penggunaan yang boleh dibuat oleh maklumat yang terkandung di dalamnya.



Bahasa Story. Penyerahan Bercerita digital boleh menjadi dalam bahasa Inggeris atau bahasa-bahasa tempatan dengan sari kata bahasa Inggeris. sari kata Bahasa Inggeris digalakkan walaupun medium video itu adalah dalam bahasa Inggeris.

Digital Storytelling Format. Format bercerita digital boleh dalam bentuk:

cerita mendatar; video pendek dan menegak; video gerakan penuh dengan bunyi; dan atau animasi atau imej pegun. Walaupun khususnya bagi format video, ia mestilah dalam bentuk: video visual; cerita dengan slaid swipeable; cerita AMP; listicles; dan atau realiti maya. keperluan resolusi video untuk menjadi resolusi HDTV, 1080p (1920x1080 pixels, 16: 9 nisbah aspek). video mesti berada dalam salah satu format berikut AVI, WMB, MOV, atau format MP4 (MP4 dan format MOV pilihan).



Proses Penghakiman dan Kriteria

1. Proses Penghakiman.

Semua penyertaan yang layak akan tertakluk kepada kriteria penilaian yang membawa kepada pengumuman tiga (3) pemenang teratas.

2. Hakim.

Empat pakar dalam bidang pembikinan filem dan atau Bercerita digital itu hendaklah bertugas sebagai ahli-ahli juri untuk pertandingan ini.

3. Kriteria Penghakiman

Kreativiti dan keaslian reka bentuk (30%). Kreativiti adalah asal, segar, dan ungkapan luar imaginasi pembuat dengan menggunakan medium untuk menyampaikan idea, mesej, atau pemikiran. esei menarik membangkitkan ketawa, kesedihan, kemarahan, kesombongan, tertanya-tanya, atau yang lain emosi sengit. Penggunaan dan kawalan cahaya untuk mewujudkan dimensi, bentuk, dan bulat dalam imej atau cara pencipta menggunakan perkataan untuk menyatakan fikiran dan perasaan boleh dipertimbangkan.

Kesan dan kandungan daripada Bercerita (30%). The Bercerita merujuk kepada keupayaan esei untuk imaginasi Evoke, mewujudkan perasaan, bercerita, atau cacat menggambarkan idea. kejelasan mesej yang kuat dan dapat memberi motivasi serta memberi inspirasi kepada penonton.

Editing & Sinematografi (20%). Videography / Audio termasuk kecemerlangan teknikal, komposisi, pencahayaan, gaya, warna, bunyi, muzik, mengedit, dan Bercerita. Imej-imej, bunyi, dan kandungan perlu menyediakan pelbagai, sudut menarik, imaginasi, dan betul menyampaikan cerita diberitahu yang meningkatkan cerita.

Struktur dan Navigation (20%). Struktur dan Navigasi termasuk organisasi menyeluruh kandungan, teknik yang betul dan mekanik, keutamaan maklumat dan cara di mana pengguna menavigasi melalui cerita. Cerita ini perlu membangkitkan emosi dan tertanya-tanya penonton, dan membiarkan mereka mahu lebih banyak dengan masa yang mereka mencapai akhir. Pada kamera, mata pelajaran ini dibentangkan dalam cara yang konsisten dan menyokong cerita.

4. Berdasarkan Rubrik



Kriteria	Luar biasa 1	Terpuji 2	Diterima 3	Cuba 4	Kata
Kreativiti & Keaslian (30%)	kandungan mempunyai Kandungan telah membangunkan cara asal untuk menyampaikan mesej, menyediakan pendekatan yang unik dan menarik kepada subjek (s), dan dapat mengekalkan penglibatan khalayak malar.	Sesetengah aspek unik ditambah kepada cerita dan penglibatan khalayak untuk majoriti masa	Kandungan tidak mempunyai kreativiti dan khalayak hilang atau terganggu	Sedikit bukti elemen yang luar biasa atau menarik yang menyambung kepada cerita. Penonton tidak berminat, dan kandungan membosankan.	
Kesan & Kandungan (30%)	Kandungan amat mampu untuk membangkitkan daya imaginasi, mampu memotivasikan serta memberi inspirasi kepada penonton	Kandungan boleh menyampaikan mesej, memberitahu cerita, mencipta perasaan atau visual menggambarkan idea	Kandungan boleh memberitahu cerita dengan kurang terperinci untuk menyampaikan mesej kepada khalayak	Kandungan tidak dapat menggambarkan idea dan menyampaikan mesej kepada khalayak	
Penyuntingan & sinematografi (20%)	Semua elemen (lampu, sudut, komposisi, tanaman, Bunyi, tajuk, dan peralihan) menyokong dan meningkatkan. Audio adalah jelas dan mudah untuk mendengar dan menggabungkan elemen bunyi latar belakang.	Elemen video secara umumnya bersih dan menyokong cerita. Audio adalah jelas dan mudah didengar	Isu dengan elemen video mengganggu atau tidak menyokong sepenuhnya atau meningkatkan cerita. Bunyi tidak mudah difahami dalam bahagian.	Isu teknikal dengan mengurangkan pengeluaran video/bunyi dari cerita. Audio adalah mengganggu dan tidak dapat didengar.	



Struktur & Navigasi (20%)	Kandungan adalah organisasi yang sangat komprehensif daripada kandungan, teknik yang betul dan mekanik, keutamaan maklumat dan cara di mana pengguna menavigasi melalui cerita. Membangkitkan emosi dan keajaiban penonton, meninggalkan mereka untuk mahukan lebih banyak masa mereka sampai ke hujung.	Kandungan adalah komprehensif dengan teknik yang betul, mekanik dan keutamaan maklumat	Kandungan kekurangan maklumat keutamaan dan tidak menyokong kisah yang koheran dan menarik	Kandungan tidak secara logik dikumpulkan	
--------------------------------------	--	--	--	--	--



Keputusan dan Anugerah

Selain daripada Intercultural Passport Award, tiga pemenang akan menerima FRIENDS swags giveaways. Hadiah khas juga akan diberikan kepada cerita digital yang boleh memberikan bukti bahawa ia telah disebarikan secara meluas kepada khalayak yang luas melalui akaun media sosial seperti YouTube, Facebook, dan atau Instagram. Walau bagaimanapun, ini tidak menjamin atau memberi kelonggaran untuk memenangi peraduan ini.

Bahan bacaan yang disyorkan

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU\(2018\)625126_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)

<https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>

<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>

http://projects.kydataseam.com/photojournalism/Journey_files/videoessayrubric.pdf

<https://phist.phukethotelsassociation.com/wp-content/uploads/2019/08/submission-form.pdf>