**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Прикладной* |
| Название проекта | *Виртуальное путешествие по свитку «Вдоль реки в праздник Цинмин» (концепция интерактивной обучающей игры)* |
| Подразделение инициатор проекта | *Департамент зарубежного регионоведения факультета мировой экономики и мировой политики НИУ ВШЭ* |
| Руководитель проекта | *Нестерова Ольга Александровна* |
| Заказчик проекта / востребованность проекта | *Школа востоковедения факультета мировой экономики и мировой политики НИУ ВШЭ* |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | *Знаменитый древний свиток «Праздник Цинмин на реке Бяньхэ» (清明上河)Чжан Цзэ-дуаня, художника эпохи Северная Сун, - разворачивается на глазах у пользователя, который продвигается по нему (в тестовом или обучающем режиме) от одной визуальной опорной точки до другой, получая сведения о художественной, материальной, духовно-религиозной, социальной культуре воплощенного на свитке исторического времени; знакомится с различными живописными вариантами этого шедевра, с многообразными способами его современной интерпретации; раскрывает для себя тайны китайской культуры. Данный свиток – своего рода энциклопедия традиционной китайской культуры, и путешествие пользователя по свитку позволяет ему получить знания по мифологии, культуре быта, архитектуре, экономике, философии, социальному устройству и т.п.*  *Данная проектная идея решается в рамках разработки концепции и создания демонстрационного фрагмента* *компьютерной обучающей игры (мультимедийного учебного пособия для востоковедов, регионоведов, культурологов).*  *Конечный продукт в рамках данного проекта – небольшая демонстрационная версия.* |
| Цель проекта | *На основе изучения свитка «Праздник Цинмин на реке Бяньхэ» (清明上河)Чжан Цзэ-дуаня, художника эпохи Северная Сун, а также версий данного свитка, относящихся к эпохам Мин и Цин, ставится цель: разработать концепцию мультимедийной обучающей игры, позволяющей включить знания основ китайской традиционной живописи в широкий контекст знаний о историко-культурном развитии Китая, актуализировав тем самым междисциплинарные связи в рамках образовательной программы «Востоковедение», а также других образовательных программ историко-культурологического профиля.* |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | *1. Концепция мультимедийной обучающей игры «Виртуальное путешествие по свитку “Вдоль реки в праздник Цинмин”» - обоснование содержательной структуры, подбор визуального и текстового контента; создание глоссария; тестов; практических задач и игровых ситуационных заданий – защита курсовой работы (группового проекта) студентов-востоковедов*  *2. Дизайн-проект мультимедийной обучающей игры*  *3. Демонстрационный ролик* |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах | Ко всем участникам:  Интерес к изучению китайской культуры (не только живописи, но и социальной культуры, религиозно-духовной культуры, литературы, мифологии, ритуально-обрядовой деятельности, архитектуры, градостроительства и т.п.).  Креативность мышления  Желание работать в команде  К востоковедам:  навыки работы с визуальными и текстовыми источниками;  умение обосновать систему логических взаимосвязей между отдельными частями содержания проекта;  навыки работы с интернет-ресурсами на китайском языке  К дизайнерам:  навыки использования в практической деятельности дизайн-программ; оригинальность в выборе способов визуализации (и стилизации), поскольку речь идет о современном видении классических произведений искусства и о включении их в современную коммуникативно-познавательную деятельность  К программистам:  наличие опыта разработки аналогичных проектов; навыки frontend- и backend-разработки;  опыт работы с HTML, CSS, JavaScript и т.д. |
| Количество вакантных мест на проекте | 20 |
| Проектное задание | *1. Сбор текстовой, визуальной и аудиальной информации*  *2. Отбор и обработка (аналитическая и техническая) текстовой, визуальной и аудиальной информации*  *3. Формирование базы данных для мультимедийной игры*  *4. Создание системы тестов по тематике проекта*  *5. Создание информационно-справочного и библиографического ресурса по тематике проекта*  *6. Дизайн-проект игры*  *7. Создание демонстрационной интерактивной версии проекта* |
| Критерии отбора студентов | *Интерес к культуре Китая*  *Креативность мышления*  *Для программистов: опыт в создании аналогичных проектов* |
| Сроки и график реализации проекта | *23.11.2020 – 21.03.2021* |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | *6* |
| Количество кредитов | *4* |
| Форма итогового контроля | *Экзамен* |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | *Участие в еженедельных конференциях проектной группы в онлайн-режиме (MS-Teams)*  *Своевременное размещение в разделе «Материалы» результатов решения конкретных, заранее обозначенных задач по созданию или своей части базы данных, или своей части глоссария, или тестов, или индивидуального (или группового) дизайн-проекта, или демонстрационной версии проекта* |
| Образовательные результаты проекта | Навыки и компетенции, приобретаемые или развиваемые студентами в данном проекте:  *новые знания о социокультурном и художественном развитии Китая (особенно в эпохи Сун, Мин, Цин);*  *расширение представлений о теории и практике традиционной китайской живописи;*  *применение лингвистических, лингвокультурологических, исторических и теоретических знаний о Китае на практике;*  *способность выявлять и анализировать взаимосвязи между визуальной культурой и различными феноменами материальной, социальной, духовной культуры Китая;*  *умение создать продукт, востребованный в системе современного высшего образования (в том числе и онлайн-обучения)* |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров | формула результирующей оценки:  *Орез = (Оэ + Осам.раб):2*  *Оэ – оценка за экзамен (публичная защита своей части задания по проекту)*  *Осам.раб – оценка за самостоятельную работу (оценивается активность, количество и качество предложений и разработок, реализованных в конечном продукте, эффективность взаимодействия в группе)* |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | *нет* |
| Рекомендуемые образовательные программы | *Востоковедение*  *Дизайн*  *Информатика и вычислительная техника*  *Программная инженерия* |
| Территория | *Департамент зарубежного регионоведения, онлайн, MS-Teams* |