**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Прикладной* |
| Название проекта | *Виртуальная экскурсия по творческой мастерской китайского кинорежиссера Чжан Имоу* |
| 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 | *На виртуальной съемочной площадке одного из известных китайских режиссеров Чжан Имоу, автора «Красный гаолян», «Зажги красный фонарь», «Дом летающих кинжалов» и т.д., идет работа: артисты, оператор, звукорежиссер, костюмеры, гримеры заняты в создании очередного эпизода фильма. Мы попадаем в уникальное виртуальное творческое пространство, путешествие по которому позволит узнать не только творческую биографию художника, но и особенности развития китайского кинематографа, особенности социокультурного и эстетического контекста становления китайского кино. В тестовом режиме мы можем проверить свои знания о китайской культуре и китайском кино.*  *Участникам проекта предлагается разработка концепции и создание демонстрационного фрагмента* *мультимедийной обучающей игры (мультимедийного учебного пособия для востоковедов, регионоведов, культурологов) по тематическому направлению «Современная культура Китая (кинематограф)».* |
| Цель проекта | *На основе изучения творчества* *Чжан Имоу ставится цель - разработать концепцию мультимедийной обучающей игры, позволяющей включить знания о деятельности кинорежиссера (о его работах, творческом методе) в широкий контекст творчества представителей пятого поколения китайского кинематографа, изучить процессы возрождения и развития этого вида искусства в Китае, а также историко-культурные факторы его становления, актуализировав, тем самым, междисциплинарные связи в рамках образовательной программы «Востоковедение» и других образовательных программ историко-культурологического профиля (в аспекте «Современное искусство»).* |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | *1. Концепция мультимедийной обучающей игры «Виртуальная экскурсия по творческой мастерской китайского кинорежиссера Чжан Имоу» - обоснование содержательной структуры, подбор визуального, аудиального и текстового контента (база данных); создание глоссария по современному китайскому киноискусству; 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*  *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)*  *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 о творчестве Чжан Имоу*  *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 (на примере развития кинематографа);*  *применение лингвистических, лингвокультурологических, исторических знаний о Китае на практике;*  *способность выявлять и анализировать взаимосвязи между искусством кино и социокультурными процессами;*  *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* |