**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | Прикладной |
| Название проекта | Графический онлайн-спектакль к столетию РАМТа |
| Подразделение инициатора проекта | Факультет коммуникации, медиа и дизайна / Департамент медиа |
| Руководитель проекта | Борзенко Виктор Витальевич  |
| Заказчик проекта / востребованность проекта | РАМТ, столетие театра. |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | В сентябре 2021 года Российский молодежный театр (РАМТ) будет отмечать свой вековой юбилей премьерами и серией праздничных мероприятий.В настоящее время в театре активно ведется архивная работа – собирается и систематизируется материал, способный отразить творческий путь коллектива. Однако в интервью с директором РАМТа Софьей Апфельбаум выяснилось, что все творческие силы театра направлены на реализацию основных юбилейных мероприятий и потому в столь плотном графике событий не осталось времени для реализации ещё одного – мультимедийного – проекта, который был бы адресован широкому кругу лиц и популяризировал бы наиболее интересные страницы из жизни театра-юбиляра.Идея нашего проекта заключается в создании графического онлайн-спектакля об истории театра с интерактивными элементами, где разные временные эпохи сливаются воедино, а зритель путешествует по ним вместе с его создательницей — Натальей Сац.  |
| Цели проекта  | * Рассказать о театре в интерактивном и интересном формате, который подойдет для представителей разных возрастных категорий (так как РАМТ — семейный театр).
* Просветить целевую аудиторию об истории и творческом наследии РАМТа.
* Расширить аудиторию театра через медиа-проект.
 |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | Итоговый продукт — интерактивный графический онлайн-спектакль, созданный в обговоренные сроки и одобренный заказчиком.  |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах | **Художники:*** умение работать в акварельно-эскизном стиле
* навыки работы в диджитал формате
* наличие творческого портфолио

**Аниматоры:*** умение делать простые зацикленные анимации из рисунков (близкие к формату gif, для референса — “живые” фотографии из “Гарри Поттера”)
* навыки работы с более сложно-составной 2D-анимацией

**Программисты:*** навык написания объемного сайта с нуля для онлайн-спектакля с большим количеством медиа контента, интерактивных элементов и анимации.
 |
| Количество вакантных мест на проекте | 9 |
| Проектное задание  | **Художники:** создание рисунков, которые войдут в основу всего графического спектакля.**Аниматоры:** анимирование этих рисунков и создание переходов/спецэффектов**Программисты:** написание кода для сайта и вставка всех готовых составляющих; добавление интерактивных элементов и функций — кнопок, ссылок, всплывающих окон.  |
| Критерии отбора студентов  | При отборе будет учитываться выполнение тестового задания, которое будет высылаться каждому кандидату лично после просмотра их заявки (и портфолио). |
| Сроки и график реализации проекта  | 17 марта 2021 г. — 8 сентября 2021 г. (25 недель) |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 5 часов в неделю  |
| Количество кредитов | 5 кредитов |
| Форма итогового контроля | Экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | **Художники:** итоговые диджитал рисунки**Аниматоры:** анимированный спектакль**Программисты:** созданный сайт и размещенный на нём спектакль, исправная работа интерактивных элементов  |
| Образовательные результаты проекта  | Опыт работы над крупным проектом для профессионального театра, в большой команде; развитие soft skills.  |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров  | *формула результирующей оценки*  |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | Нет |
| Рекомендуемые образовательные программы | Дизайн, Современное искусство, История искусств, Информатика и вычислительная техника, Прикладная математика и информатика, Программная инженерия, Медиакоммуникации. |
| Территория | Онлайн  |