**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | Прикладной |
| Название проекта | Дизайн графического онлайн-спектакля 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 | Осенью 2021 года Российский молодежный театр (РАМТ) отмечает свой вековой юбилей. В череде премьер и праздничных мероприятий запланирована презентация графического онлайн-спектакля, который готовят студенты НИУ ВШЭ.  Проект знакомит зрителей с историей театра (в основе сюжета – биография основательницы театра Натальи Сац) и представляет собой своего рода путешествие по волнам истории и памяти, основанное на компьютерной графике и многочисленных интерактивных элементах. |
| Цели проекта | * Рассказать о театре в интерактивном формате, рассчитанном, прежде всего, на юного зрителя. * Расширить аудиторию театра посредством медиапроекта. * Освоить новый для театрального мира формат графического онлайн-спектакля (нет прототипов, разрабатывается студентами ВШЭ). |
| 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 |
| Количество вакантных мест на проекте | 3 |
| Проектное задание | **Художники:** создание рисунков, которые составят основу всего графического спектакля.  **Аниматоры:** анимирование этих рисунков и создание переходов/спецэффектов. |
| 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 | 27 августа 2021 г. — 29 октября 2021 г. (9 недель) |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 10 часов в неделю |
| Количество кредитов | 3 кредита |
| Форма итогового контроля | Экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | **Художники:** итоговые диджитал-рисунки  **Аниматоры:** анимированный спектакль |
| Образовательные результаты проекта | Опыт работы над масштабным творческим проектом для одного из ведущих российских театров; 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, Медиакоммуникации. |
| Территория | Онлайн |