**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *исследовательский* |
| Название проекта | Механизмы формирования антикоррупционного сознания через видеоигры. |
| Подразделение инициатор проекта | Проектно-учебная лаборатория антикоррупционной политики |
| Руководитель проекта | Эксперт проектно-учебной лабораторией антикоррупционной политики ВШЭ Мельникова Анна Леонидовна |
| Заказчик проекта / востребованность проекта | Проектно-учебная лаборатория антикоррупционной политики (ПУЛАП) НИУ ВШЭ |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | Анализ образа коррупции в видеоиграх, а также возможностей более широкого использования видеоигр в антикоррупционном просвещении. |
| Цель проекта | Цель проекта: Поиск и анализ использующих коррупционные связи в сюжете игры.  Этапы реализации проекта:  1. Ознакомление студентов с основными принципами гражданского просвещения в противодействии коррупции;  2. Подборка компьютерных игр для изучения (совместно с руководителем проекта).  3. Изучение научной литературы, посвященной особенностям восприятия игроками игрового сюжета, изучение возможностей использования видеоигр в антикоррупционном просвещении.  4. Проведение исследование и написание исследовательской работы. Консультации с руководителем проекта по ходу работы.  5. Проведение презентации итогов исследования перед руководителем проекта и другими участниками.  6. Финальная доработка исследования после презентации. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | Аналитический отчет, содержащий описание расширения возможностей использования видеоигр в антикоррупционном просвещении и рекомендации разработчикам. |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах | Интерес к антикоррупционной проблематике;  Навыки поиска и анализа информации на иностранных языках, умение работать с научной литературой; интерес к изучению компьютерных игр. |
| Количество вакантных мест на проекте | 15 |
| Проектное задание | Проектное задание предполагает написание аналитического отчета, содержащего проблему отображения коррупции в видеоиграх, а также формирование рекомендаций для: 1) разработки обучающих видеоигр;  2) использования видеоигр для формирования антикоррупционного мировоззрения. |
| Критерии отбора студентов | Опыт в геймдейве или в другой сфере, связанной с изучением компьютерных игр. Знание иностранных языков помимо английского. |
| Сроки и график реализации проекта | 4 октября 2021 – 22 января 2022 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 6,5 ч |
| Количество кредитов | 4 кредита |
| Форма итогового контроля | Экзамен (выставление оценок в ведомости) |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | 1. Итоговый аналитический отчет (подготавливается индивидуально или в малых группах) в формате .docx по согласованному с руководителем плану;  2. Презентация кратких итогов проделанной работы (подготавливается индивидуально или в малых группах) в формате .pptx |
| Образовательные результаты проекта | Получение базовых знаний о коррупции и методах антикоррупционного просвещения; получение навыков поиска информации об использовании видеоигр в антикоррупционном просвещении, развитие навыков поиска публикаций по ключевым словам в электронных библиотеках, их перевод и написание аннотаций без потери качества текста; Способность устанавливать взаимосвязи на основе собранных данных, интерпретировать их и делать выводы |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров | *Орезультирующая = 0,2\*Оактивность + 0,5\*Оаналитический документ + 0,3\*Опрезентация* |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | Да |
| Рекомендуемые образовательные программы | Для любых образовательных программ |
| Территория | г. Москва, Мясницкая ул., ауд. 407 |