**Для практической подготовки в форме проекта (инициатор – работник НИУ ВШЭ[[1]](#footnote-1))**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип элемента практической подготовки | Проект |
| Если проект, тип проекта | Прикладной  |
| Наименование проекта | **Производство видеоигры-платформера Balloon Castle** |
| Подразделение инициатор проекта | Институт медиа |
| Руководитель проекта | Широгородская Полина Станиславовна |
| Основное место работы руководителя проекта в НИУ ВШЭ | Институт образования |
| Контакты руководителя (адрес эл. почты) | pshirogorodskaya@hse.ru |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | Создание видеоигры, репрезентирующей восприятие ребёнком развода родителей |
| Цель и задачи проекта  | **Цель проекта**Разработка MVP-версии видеоигры в жанре платформер**Задачи проекта:*** Создание игры, которая поможет взрослым лучше понять психику ребёнка в процессе развода;
* Формирование и профессиональное развитие команды, работающей над игрой.
 |
| Проектное задание  | Участники проекта будут принимать участие в продюсировании и разработке игры на движке Unity/Unreal Engine, создании иллюстраций и анимаций, оформлении звукового пространства. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | MVP-версия игры, содержащая 20-30 минут геймплея и 3 уровня. |
| Дата начала проекта | 03.10.2022 |
| Дата окончания проекта | 28.12.2022 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 10 |
| Предполагаемое количество участников (вакантных мест) в проектной команде | 4 |
| Названия вакансий (ролей), краткое описание задач по каждой вакансии, количество кредитов и критерии отбора для участников проектаКредиты на 1 участника рассчитываются по формуле: продолжительность в неделях \* трудоемкость проекта в часах / 25 | **Продюсер**Задачи: организация рабочего процесса, составление производственного календаря, флоу-менеджмент и контроль дедлайнов, финальный контроль дизайн-документов**Количество кредитов: 5**Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт |
| **Саунд-дизайнер**Задачи: оформление звукового пространства игры, создание фоновой музыки и звуков анимаций**Количество кредитов: 5**Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт |
| **Гейм-дизайнер**Задачи: проработка механик игры, выстраивание игрового баланса, философии баланса**Количество кредитов: 5**Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт |
| **Иллюстратор:**Задачи: создание визуального наполнения игры: спрайты, фоны**Количество кредитов: 5**Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт |
| Общее количество кредитов | **20 кредитов** |
| Форма итогового контроля | Устный экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | Для продюсера — производственный календарь, таск-трекер с задачамиДля саунд-дизайнера — папка с подготовленными материаламиДля гейм-дизайнера — папка с подготовленными материаламиДля иллюстратора — папка с подготовленными материалами |
| Формула оценки результатов, возможные критерии оценивания результатов с указанием всех требований и параметров | 0,35 (регулярность работы) + 0,35 (вовлеченность в работу) + 0,3 (достижение KPI) = 1 |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | нет |
| Ожидаемые образовательные результаты проекта  | Участники научатся эффективнее организовывать процессы в команде, улучшат свои навыки в иллюстрации, саунд-дизайне, разработке игр. |
| Особенности реализации проекта: территория, время, информационные ресурсы и т.п.  | Удалённо, рабочее пространство в notion и telegram |
| Рекомендуемые образовательные программы | Дизайн, Журналистика, Медиакоммуникации, Дизайн (Магистратура), Компьютерные науки и анализ данных, Прикладная математика и информатика, Программная инженерия |
| Требуется резюме студента | Да |
| Требуется мотивированное письмо студента | Да |

1. Не исключается реализация проектов, инициированных работником НИУ ВШЭ с привлечением организаций-партнеров. [↑](#footnote-ref-1)