**Для практической подготовки в форме проекта (инициатор – работник НИУ ВШЭ[[1]](#footnote-0))**

| Тип элемента практической подготовки | Проект |
| --- | --- |
| Если проект, тип проекта | Прикладной |
| Наименование проекта | **Разработка визуальной новеллы в жанре детектив** |
| 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 |
| Соруководители проекта от НИУ ВШЭ (если имеются) |  |
| Контакты соруководителей от НИУ ВШЭ (адрес эл. почты) |  |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | Производство и продвижение визуальной новеллы в жанре детектив, а также медиарасширений к ней |
| Цель и задачи проекта | **Цель проекта**  Производство визуальной новеллы с интерактивными элементами  **Задачи проекта:**   * Создание и публикация визуальной новеллы * Производство медиарасширений проекта * Продвижение проекта |
| Проектное задание | Создание визуальной новеллы: написать сценарий, разработать визуальное и звуковое оформление, реализовать игру технически на выбранном движке, продумать и реализовать стратегию продвижения, проконтролировать рабочий процесс. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | Результаты минимальные:   * Создание MVP-версии визуальной новеллы   Результаты дополнительные:   * Публикация визуальной новеллы в магазине приложений или игр * Создание дополнительных медиарасширений * Реализация маркетинговой кампании |
| Дата начала проекта | 15.11.2022 |
| Дата окончания проекта | 03.04.2023 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | **5 часов в неделю** |
| Предполагаемое количество участников (вакантных мест) в проектной команде | **6-7** |
| Названия вакансий (ролей), краткое описание задач по каждой вакансии, количество кредитов и критерии отбора для участников проекта | **Вакансия №1: Иллюстратор (2 вакансии)**  Задачи:   * разработка и отрисовка дизайна персонажей * отрисовка фонов, предметов   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: релевантный опыт (портфолио) |
| **Вакансия №2: Нарративный дизайнер (1 вакансия)**  Задачи:   * разработка сториборда и общей концепции игры * написание сценария и сценарных рутов * продумывание различных механик внутри игры   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: опыт написания сценариев, портфолио |
| **Вакансия №3: Продюсер (1 вакансия)**  Задачи:   * организация рабочего процесса * составление производственного календаря * флоу-менеджмент и контроль дедлайнов * финальный контроль дизайн-документов   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: опыт продюсирования проектов |
| **Вакансия №4: Разработчик (1 вакансия)**  Задачи:   * написать компьютерный код игры по инструкциям нарративного дизайнера   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: опыт работы с движками Ren’Py / Unity (VNcreator или другие пакеты), релевантный опыт (портфолио) |
| **Вакансия №5: Саунд-дизайнер (1 вакансия)**  Задачи:   * оформление звукового пространства игры * создание фоновой музыки и звуков переходов * работа с фонограммами   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: опыт написания композиций для игр, портфолио |
| **Вакансия №6: PR-менеджер/Маркетолог (1 вакансия)**  Задачи:   * предложение эффективных маркетинговых инструментов * настройка и тестирование маркетинговых кампаний * подготовка материалов о проекте * коммуникация с профильными медиа для размещения публикаций   **Количество кредитов: 4**  Критерии отбора на вакансию: опыт работы с некоммерческими проектами |
| Общее количество кредитов | **24-28 кредитов** |
| Форма итогового контроля | Устный экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | Для всех — отчёт  Для продюсера — производственный календарь, таск-трекер с задачами  Для иллюстраторов, саунд-дизайнера, нарративного дизайнера — папка с подготовленными материалами  Для разработчика — файл с кодом игры (и сопутствующие файлы) |
| Формула оценки результатов, возможные критерии оценивания результатов с указанием всех требований и параметров | **0,35** (регулярность выполнения задач) **+ 0,35** (вовлеченность в производственный процесс) **+ 0,3** (достижение KPI) **= 1** |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | **Нет** |
| Ожидаемые образовательные результаты проекта | Командная работа, развитие творческого мышления, приобретение опыта реализации продукта, улучшение индивидуальных компетенций |
| Особенности реализации проекта: территория, время, информационные ресурсы и т.п. | * Удалённая работа * Чат в Telegram для связи с командой * Фиксация прогресса и планирование задач на еженедельных собраниях (конф-коллы) |
| Рекомендуемые образовательные программы | **Бакалавриат:**   * Дизайн * Журналистика * Медиакоммуникации * Реклама и связи с общественностью * Стратегия и продюсирование в коммуникациях * Управление в креативных индустриях * Маркетинг и рыночная аналитика * Компьютерные науки и анализ данных * Прикладная математика и информатика * Программная инженерия   **Магистратура:**   * Дизайн * Журналистика данных * Интегрированные коммуникации * Коммуникации, основанные на данных * Коммуникационный и цифровой дизайн * Маркетинг-менеджмент * Маркетинг: цифровые технологии и маркетинговые коммуникации * Медиаменеджмент * Менеджмент в СМИ * Трансмедийное производство в цифровых индустриях * Управление стратегическими коммуникациями |
| Требуется резюме студента | **Да** |
| Требуется мотивированное письмо студента | **Да** |

1. Не исключается реализация проектов, инициированных работником НИУ ВШЭ с привлечением организаций-партнеров. [↑](#footnote-ref-0)