**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 задачамиДля иллюстраторов, саунд-дизайнера, нарративного дизайнера — папка с подготовленными материаламиДля 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)