

Для практической подготовки в форме проекта (инициатор – работник НИУ ВШЭ<sup>1</sup>)

Тип элемента практической подготовки	Проект
Если проект, тип проекта	Прикладной
Наименование проекта	<b>Производство видеоигры-платформера Balloon Castle (Часть 2)</b>
Подразделение инициатор проекта	Институт медиа
Руководитель проекта	Ширгородская 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	Финализация разработки видеоигры, репрезентирующей восприятие ребёнком развода родителей
Цель и задачи проекта	<b>Цель проекта</b> Разработка MVP-версии видеоигры в жанре платформер <b>Задачи проекта:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Создание игры, которая поможет взрослым лучше понять психику ребёнка в процессе развода</li> <li>● Формирование и профессиональное развитие команды, работающей над игрой</li> </ul>
Проектное задание	Участники проекта будут принимать участие в финализации разработки видеоигры-платформера на движке Unreal Engine
Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату	MVP-версия игры, содержащая 20-30 минут геймплея и 3 уровня
Дата начала проекта	<b>14.02.2023</b>
Дата окончания проекта	<b>24.04.2023</b>
Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника	10
Предполагаемое количество участников (вакантных мест) в проектной команде	5
Названия вакансий (ролей), краткое описание задач по каждой вакансии, количество кредитов и критерии отбора для участников проекта	<b>Вакансия 1: Разработчик</b> Задачи: собрать три уровня игры на игровом движке Unreal Engine по инструкциям гейм-дизайнера <b>Количество кредитов: 4</b>

<sup>1</sup> Не исключается реализация проектов, инициированных работником НИУ ВШЭ с привлечением организаций-партнеров.

<p>Кредиты на 1 участника рассчитываются по формуле:          продолжительность в неделях *          трудоемкость проекта в часах / 25</p> <p><b>10 недель * 10 часов / 25 = 4 кредита</b></p>	<p>Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт</p>
	<p><b>Вакансия 2: Продюсер</b>          Задачи: организация рабочего процесса, составление производственного календаря, флоу-менеджмент и контроль дедлайнов, финальный контроль дизайн-документов  <b>Количество кредитов: 4</b>          Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт</p>
	<p><b>Вакансия 3: Саунд-дизайнер</b>          Задачи: оформление звукового пространства игры, создание фоновой музыки и звуков анимаций  <b>Количество кредитов: 4</b>          Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт</p>
	<p><b>Вакансия 4: Гейм-дизайнер</b>          Задачи: проработка механик игры, выстраивание игрового баланса, философии баланса  <b>Количество кредитов: 4</b>          Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт</p>
	<p><b>Вакансия 5: Иллюстратор</b>          Задачи: создание визуального наполнения игры: спрайты, фоны  <b>Количество кредитов: 4</b>          Критерии отбора на вакансию: портфолио, релевантный опыт</p>
Общее количество кредитов	<b>20 кредитов</b>
Форма итогового контроля	Устный экзамен
Формат представления результатов, который подлежит оцениванию	Для продюсера — производственный календарь, таск-трекер с задачами Для саунд-дизайнера, гейм-дизайнера, иллюстратора — папки 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	<b>0,35 (регулярность работы)          + 0,35 (вовлеченность в работу)          + 0,3 (достижение KPI)          = 1</b>
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	<b>Бакалавриат:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Дизайн</li> <li>● Журналистика</li> <li>● Медиакоммуникации</li> <li>● Компьютерные науки и анализ данных</li> <li>● Прикладная математика и информатика</li> <li>● Программная инженерия</li> </ul> <b>Магистратура:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Дизайн</li> <li>● Коммуникационный и цифровой дизайн</li> </ul>
Требуется резюме студента	Да
Требуется мотивированное письмо студента	Да