**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Прикладной* |
| Название проекта | Создание мультиплатформенного проекта о взаимодействии с людьми с расстройством пищевого поведения |
| Подразделение инициатор проекта | Институт медиа |
| Руководитель проекта | Латышева-Галеева Александра Николаевна, старший преподаватель |
| Заказчик проекта / востребованность проекта | ОП «Медиакоммуникации» и ОП «Журналистика».  В последние десятилетия расстройства пищевого поведения приобрели особую актуальность во всем мире, в том числе и в России. Заболевания ментального характера сложны в диагностировании и последующем лечении. В том числе большое влияние на человека с РПП оказывает бытовая коммуникация с окружающими людьми.   Есть необходимость создания единого продукта, который объединит в себе истории людей с РПП, особенности их восприятия мира и на смоделированных ситуациях даст пользователям попробовать повзаимодействовать с виртуальными моделями, дополнив это взаимодействие теоретической информацией и рекомендациями специалистов. |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | Мультиплатформенный проект о расстройстве пищевого поведения. Несколько платформ (игра, подкаст) будут единым сосредоточением материалов по теме, представленной в разнообразных форматах. Игра будет содержать смоделированные ситуации взаимодействия с людьми с РПП, дополненные рекомендациями специалистов, в то время как подкаст будет содержать рассказы героев с РПП, каждый выпуск будет посвящен одному герою и его истории в формате монолога.  За счет игры пользователи смогут лучше узнать об особенностях взаимодействия с людьми с РПП и перенести полученный опыт на реальные ситуации, в то время как подкаст за счет освещения истории болезни от первого лица поможет погрузить пользователей во внутренний мир человека с РПП. |
| Цель проекта | Создать мультиплатформенный проект про расстройство пищевого поведения. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | MVP – созданные и проработанные с точки зрения функциональности, визуальной составляющей, а также контента медиаплатформы: игра и подкаст |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах | **Дизайнер элементов интерфейса:** работа с программами для графического дизайна: Figma, Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Желателен опыт работы с элементами интерфейса, портфолио.   **Концепт-художник:** работа с программами иллюстрации, например, Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Преимуществом будет опыт разработки дизайн-концептов для персонажей, костюмов, окружения, предметов (преимущественно — для игр, комиксов).   **Иллюстратор локаций:** работа с программами иллюстрации Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Отрисовка/обработка полноценных 2D-локаций в стиле аниме/реализм (референс — визуальная новелла «‎Бесконечное лето»‎). Идеально, если есть опыт создания иллюстраций локаций в необходимой стилистике (в особенности для игр, комиксов).  **Иллюстратор несложных фонов:** работа с программами иллюстрации Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Отрисовка недетализированных 2D фонов для вставок между основными сценами в новелле.   **Иллюстратор персонажей:** работа с программами иллюстрации Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Отрисовка 2D спрайтов персонажей, вариации эмоций и костюмов в стиле аниме/реализм (референс — визуальная новелла «‎Бесконечное лето»‎). Идеально, если есть опыт создания иллюстраций персонажей в необходимой стилистике (в особенности для игр, комиксов).  **Арт-лид:** владение программами иллюстрации и дизайна, например, Figma, Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Procreate. Опыт работы в управлении командой иллюстраторов (арт-лид/арт-директор), портфолио. |
| Количество вакантных мест на проекте | 8 |
| Проектное задание | **Для дизайнера:** разработка и создание элементов интерфейса визуальной новеллы в соответствии с концепцией проекта.  **Для арт-лида:** руководство командой иллюстраторов с соблюдением концепции, обеспечение единства стиля согласно концепции, распределение задач между участниками проекта, организация эффективной работы, контроль сроков и качества. Опционально — помощь в создании 2D-арта для текущего проекта.  **Для концепт-художника:** разработка единой концепции проекта, включая локации, персонажей, костюмы, стилистику элементов интерфейса.  **Для иллюстраторов:** создание 2D-артов (локаций, персонажей или несложных фонов) согласно техническому заданию в стиле, установленном концепцией. |
| Критерии отбора студентов | Отбор **по портфолио**. Важно включить в него следующие вещи:  - представить себя: написать свои ФИ, ОП, опыт творческой работы (в том числе хобби и учебные проекты – коротко о том, что делали, что любите делать);  - вкратце написать мотивацию подачи заявки (напр. – вы художник, и хотите создать свою короткую историю; если уже есть идеи – здорово, опишите их);  **- для дизайнера:** описать свой опыт, **обязательно** приложить ссылку на портфолио, или приложить несколько своих работ прямо в документ.  **- для арт-лида:** описать свой опыт, **обязательно** приложить ссылку на портфолио, или приложить несколько своих работ прямо в документ. описать релевантный опыт руководства командой иллюстраторов, если он имеется.  **- для концепт-художника:** описать свой опыт, **обязательно** приложить ссылку на портфолио, или приложить несколько своих работ прямо в документ. преимуществом будет предложение видения элементов проекта/примерные референсы/мудборд.  **- для иллюстратора:** описать свой опыт, **обязательно** приложить ссылку на портфолио, или приложить несколько своих работ прямо в документ.  *Ваши портфолио – гарант того, что вы понимаете, как работать с визуальной и/или смысловой наполняющей медиапродукта. Не бойтесь такого отбора, будьте уверены в своих силах!* |
| Сроки и график реализации проекта | 13.02.2021 – 16.05.2022 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | Для арт-лида – 6;  Для концепт-художника – 6;  Для иллюстратора – 6;  Для дизайнера – 6. |
| Количество кредитов | Для арт-лида – 3;  Для концепт-художника – 3;  Для иллюстратора – 3;  Для дизайнера – 3. |
| Форма итогового контроля | Для дизайнера – экзамен;  Для иллюстратора – экзамен;  Для арт-лида – экзамен;  Для концепт-художника – экзамен;  Для дизайнера – экзамен. |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | **Этапы результатов проекта для дизайнера:**   * создание графических изображений для интерфейса игры; * финальный вариант дизайна.   **Этапы результатов проекта для иллюстратора:**   * проработка идей и тем согласно концепции; * разработка иллюстраций; * черновой вариант материала; * созданные иллюстрации.   **Этапы результатов проекта для арт-лида:**   * утверждение концепта с концепт-художником; * распределение задач, постановка сроков; * руководство работой команды; * контроль за соблюдением сроков; * контроль соблюдения концепции, контроль качества иллюстраций; * созданные иллюстрации.   **Этапы результатов проекта для концепт-художника:**   * разработка мудборда и концепции проекта; * разработка черновых вариантов персонажей, локаций и несложных фонов; * модерирование работы иллюстраторов; * созданные иллюстрации. |
| Образовательные результаты проекта | **Для дизайнера:** отработка навыков создания дизайна для игр. Улучшение навыков работы в творческой команде.  **Для иллюстратора:** отработка навыков создания иллюстраций, а также участие в процессе производства контента в творческом медиапроекте. Улучшение навыков работы в творческой команде.  **Для концепт-художника:** отработка навыков разработки концепций для визуальных новелл, участие в процессе производства контента в творческом медиапроекте. Улучшение навыков работы в творческой команде.  **Для арт-лида:** отработка навыков организации работы команды, контроль сроков и качества, распределение задач, контроль за соблюдением единой концепции в согласовании с концепт-художником, а также участие в процессе производства контента в творческом медиапроекте. Улучшение навыков работы в творческой команде. |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров | **Для арт-лида:**  0,3\*организпция работы команды + 0,2\*соблюдение дедлайнов + 0,2\*соблюдение концепции + 0,1 утверждение и контроль правок + 0,2\*финальная работа;  **Для концепт-художника:**  0,1\*идея/драфт + 0,3\*финальный вариант концепции + 0,3\*редактирование работ иллюстраторов + 0,3\*финальная работа;    **Для иллюстратора:**  0,2\*драфт отведенных иллюстраций в соответствии с концепцией + 0,3\*воплощение идеи при помощи визуальных инструментов и адаптация + 0,1\*редактирование материалов + 0,1\* реализация цветового решения + 0,3\*финальная работа  **Для дизайнера:**  0,2\*драфт элементов интерфейса + 0,4\*воплощение идеи при помощи визуальных инструментов и адаптация + 0,1\*обработка правок + 0,3\*финальная работа  *Максимум, который могут получить участники проекта:*  *- арт-лид – 3 кредита;*  *- концепт-художник – 3 кредита;*  *- иллюстратор – 4 кредита;*  *- дизайнер – 4 кредита.*  **Оценка производится по следующим критериям:**  - выполнение в срок;  - соответствие представляемого продукта поставленным задачам;  - учет рекомендаций руководителя;  - контроль качества (тщательность работы, продуманность материалов, внимание к деталям). |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | Нет |
| Рекомендуемые образовательные программы | **Бакалавриат:**  Медиакоммуникации  Журналистика  Дизайн  Современное искусство  Реклама и связи с общественностью  Филология  История  Социология  **Магистратура:**  Дизайн  Коммуникационный и цифровой дизайн  Практики современного искусства  Трансмедийное производство в цифровых индустриях  Кинопроизводство в мультиплатформенной среде  Журналистика данных  Менеджмент в СМИ |
| Территория | Все кампусы |