

Тип элемента практической подготовки	<i>Проект</i>
Если проект, тип проекта	<i>Прикладной</i>
Наименование проекта	<i>Настольная игра по этике журналистики</i>
Подразделение инициатор проекта	<i>Институт медиа НИУ ВШЭ</i>
Руководитель проекта	<i>Буланичев Алексей Викторович</i>
Основное место работы руководителя проекта в НИУ ВШЭ	<i>доцент Института медиа</i>
Контакты руководителя (адрес эл. почты)	<i>abulanichev@hse.ru</i>
Основная проектная идея / описание решаемой проблемы	<p><i>Замысел игры — познакомить начинающих журналистов, блогеров и других авторов с многообразием этических вызовов при создании контента, показать подходы к решению подобных дилемм и возможные последствия выбора автором той или иной этической позиции.</i></p> <p><i>Проблема, решаемая в проекте — поиск эмпирического материала и его последующая обработка для формата настольной игры.</i></p>
Цель и задачи проекта	<p><i>Цель проекта — разработка настольной игры по этике журналистики.</i></p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>подбор современных и исторических кейсов;</i></li> <li>● <i>написание и литературное редактирование текстов;</i></li> <li>● <i>создание дизайна игры;</i></li> <li>● <i>исследование рынка;</i></li> <li>● <i>тестирование продукта и механики игры.</i></li> </ul>
Проектное задание	<i>Подбор кейсов и их обработка для формата игры, включая механику, дизайн, аналитику.</i>
Планируемые результаты проекта	<i>Создание конечного продукта: настольной игры, состоящей из 170 уникальных карточек-кейсов, основанных на спорных с точки зрения этики ситуациях из журналистской практики</i>
Дата начала проекта	<i>01.03.2023</i>

Дата окончания проекта	14.06.2023
Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 часов для креативного продюсера;</li> <li>• 8 часов для копирайтера;</li> <li>• 6 часов для дизайнера игровой механики;</li> <li>• 6 часов для исполнительного продюсера;</li> <li>• 5 часов для аналитика;</li> <li>• 5 часов для литературного редактора;</li> <li>• 5 часов для верстальщика;</li> <li>• 5 часов для графического дизайнера</li> </ul>
Предполагаемое количество участников (вакантных мест) в проектной команде	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 креативных продюсера</li> <li>• 5 копирайтеров</li> <li>• 1 дизайнер игровой механики</li> <li>• 1 исполнительный продюсер</li> <li>• 1 аналитик</li> <li>• 2 литературных редактора</li> <li>• 2 верстальщика</li> <li>• 1 графический дизайнер</li> </ul>
Названия вакансий (ролей), краткое описание задач по каждой вакансии, количество кредитов и критерии отбора для участников проекта	<p><u>Вакансия №1: креативный продюсер (2 человека)</u></p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• разработка идей и стиля для проекта;</li> <li>• составление технических заданий для участников проекта;</li> <li>• разработка стратегии продвижения проекта.</li> </ul> <p><i>Количество кредитов: 5</i></p> <p><i>Критерии отбора на вакансию:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• творческое мышление;</li> <li>• коммуникабельность;</li> <li>• опыт работы в подобных проектах (желательно)</li> </ul>
	<p><u>Вакансия №2: копирайтер (5 человек)</u></p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• поиск спорных с точки зрения этики ситуаций из журналистской практики в русскоязычных и англоязычных источниках;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• отбор ключевой информации по данным кейсам и формулирование на её основе игровой карточки;</li> <li>• систематизация и ведение таблиц с отобранной информацией по кейсам.</li> </ul> <p>Количество кредитов: 5</p> <p>Критерии отбора на вакансию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• уровень английского не ниже B2</li> <li>• грамотная письменная речь</li> <li>• успешное выполнение пробного задания</li> </ul>
	<p><u>Вакансия №3: дизайнер игровой механики (1 человек)</u></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создание и написание правил игры;</li> <li>• создание, отбор и планирование игровых механик;</li> <li>• расчет игрового баланса;</li> <li>• тестирование игровых механик и игрового баланса.</li> </ul> <p>Количество кредитов: 4</p> <p>Критерии отбора на вакансию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• грамотная письменная речь</li> <li>• логическое мышление</li> <li>• опыт создания настольных или компьютерных игр</li> </ul>
	<p><u>Вакансия №4: исполнительный продюсер (1 человек)</u></p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организация и координация работы в команде;</li> <li>• поиск партнеров и идей для дальнейшей реализации проекта;</li> <li>• организация рабочих встреч</li> <li>• ведение ведомости и отчетности, контроль сроков.</li> </ul> <p>Количество кредитов: 4</p> <p>Критерии отбора на вакансию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• организаторские навыки, коммуникабельность;</li> <li>• дисциплина;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>опыт продюсирования проектов (желательно)</i></li> </ul>
	<p><u>Вакансия №5: аналитик</u> (1 человек)</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>проведение фокус-групп, интервью, опросов;</i></li> <li>● <i>сбор обратной связи о демо-версии игры;</i></li> <li>● <i>проведение конкурентного анализа.</i></li> </ul> <p><i>Количество кредитов: 3</i></p> <p><i>Критерии отбора на вакансию:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>навыки проведения исследований;</i></li> <li>● <i>коммуникабельность;</i></li> <li>● <i>владение программами для обработки данных.</i></li> </ul>
	<p><u>Вакансия №6: литературный редактор</u> (2 человека)</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>редактирование игровых карточек, подготовленных копирайтерами;</i></li> <li>● <i>проверка пунктуации, орфографии, стиля и логики текста.</i></li> </ul> <p><i>Количество кредитов: 3</i></p> <p><i>Критерии отбора на вакансию:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>грамотная письменная речь (знание правил орфографии, пунктуации, стилистики, логики, умение их применять)</i></li> <li>● <i>успешное выполнение пробного задания</i></li> </ul>
	<p><u>Вакансия №7: верстальщик</u> (2 человека)</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>перенос текстов игровых карточек в шаблон</i></li> </ul> <p><i>Количество кредитов: 3</i></p> <p><i>Критерии отбора на вакансию:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>знание базовых правил работы в графических редакторах (Canva, Adobe Illustrator, Figma)</i></li> </ul>

	<p><b>Вакансия №8: графический дизайнер (1 человек)</b></p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● разработка образов персонажей (совместно с креативным продюсером);</li> <li>● создание уникального дизайна всех элементов игры;</li> <li>● разработка дизайна упаковки игры.</li> </ul> <p><b>Количество кредитов: 3</b></p> <p><b>Критерии отбора на вакансию:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● знание базовых правил работы в графических редакторах (Canva, Adobe Illustrator, Figma) и/или наличие художественных навыков;</li> <li>● умение применять художественные средства (краски/маркеры/карандаши)</li> </ul>
Общее количество кредитов	<p>61 кредит (2 креативных продюсера * 5 кредитов; 5 копирайтеров * 5 кредитов; 1 дизайнер игровой механики * 4 кредита; 1 исполнительный продюсер * 4 кредита; 1 аналитик * 3 кредита; 2 литературных редактора * 3 кредита; 2 верстальщика * 3 кредита, 1 графический дизайнер * 3 кредита)</p>
Форма итогового контроля	Экзамен
Формат представления результатов, который подлежит оцениванию	Устная презентация авторского вклада в проект
Формула оценки результатов, возможные критерии оценивания результатов с указанием всех требований и параметров	<p><i>Опр</i> – оценка результата/продукта проекта (выполнение задач в соответствии с вакансией)</p> <p><i>Ооб</i> – оценка за объем работы</p> <p><i>Од</i> – оценка за своевременное выполнение поставленных задач</p> <p><i>Оп</i> – оценка посещаемости рабочих встреч</p> <p><math>O_{итог} = 0,3 * O_{пр} + O_{об} * 0,3 + 0,2 * O_{д} + 0,2 * O_{п}</math></p>
Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки	Нет

<p>Ожидаемые образовательные результаты проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>изучены современные и исторические кейсы, связанные с этическими проблемами журналистики;</i></li> <li>● <i>получены практические навыки редактирования текста;</i></li> <li>● <i>проанализированы базовые этические теории и профессиональные кодексы журналистики;</i></li> <li>● <i>приобретены навыки командной работы;</i></li> <li>● <i>получены базовые навыки создания игрового дизайна;</i></li> <li>● <i>изучены и применены навыки расчёта игрового баланса;</i></li> <li>● <i>получены базовые навыки разработки игровой механики;</i></li> <li>● <i>получены практические навыки организации рабочего процесса;</i></li> <li>● <i>изучены и применены методы исследования аудитории</i></li> </ul>
<p>Территория, время, информационные ресурсы и т.п.</p>	<p><i>Удалённо</i></p>
<p>Рекомендуемые образовательные программы</p>	<p><i>Вычислительные социальные науки, Дизайн, Филология, Журналистика, Иностранные языки и межкультурная коммуникация, История искусств, Кинопроизводство, Культурология, Медиакоммуникации, Международная программа по мировой политике, Политология, Психология, Реклама и связи с общественностью, Социология, Стратегия и продюсирование в коммуникациях</i></p>
<p>Требуется резюме студента</p>	<p><i>Нет</i></p>
<p>Требуется мотивированное письмо студента</p>	<p><i>Да (около 200 слов)</i></p>