**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *прикладной* |
| Название проекта | *Интерактивный квест « Покоряя пространства»»* |
| Подразделение инициатор проекта | Центр лидерства и волонтерства НИУ ВШЭ |
| Руководитель проекта | *Захарова Татьяна Юрьевна* |
| **Описание содержания проектной работы** | *Краткое описание: Интерактивный квест с элементами ролевой игры, включающий в себя как дистанционные задания, так и реальные квесты, направленные на знакомство студентов с ценностями Университета, вовлечение их в активную студенческую жизнь. Мир, в котором происходит действие, - недалекое будущее, в котором люди вошли в контакт с обитателями других планет и активно осваивают космос. Игрокам предстоит выступить в роли членов экипажей космических кораблей и столкнуться с различными неординарными ситуациями, требующими слаженной работы и поиска компромиссов. Часть игры будет проходить в виде онлайн-заданий, часть – в корпусах НИУ ВШЭ.* |
| **Цель и задачи проекта** | Цель: Обеспечить усвоение первокурсниками основных ценностей НИУ ВШЭ, способствовать социализации студентов, развить творческие способности, коммуникативные навыки студентов и умение быстро принимать решения в нестандартных ситуациях.  Задачи: 1. Создать модель квеста, включающего в себя проработанный с технической и социальной точки зрения мир, стабильные игровые механики. 2. Разработать платформу для реализации данного квеста.  3. Сформировать по заранее определенному алгоритму группы для участия в квесте.  4. Обеспечить информационную и техническую поддержку игрокам на весь период прохождения квеста, проводить регулярные оффлайн-события для игроков. |
| **Виды деятельности, выполняемые студентом в проекте/отрабатываемые навыки** | Для реализации проекта необходимы:  2 frontend –разработчика, 2backend- разработчика, 1 WEB-дизайнер, 1- графический дизайнер |
| Сроки реализации проекта | *Октябрь- декабрь* |
| Количество кредитов | *Разработчики- 4 кредита, дизайнеры- 3 кредита* |
| Тип занятости студента | *Удаленная работа* |
| Интенсивность (часы в неделю) | 2 frontend –разработчика по 6 часов в неделю в течение 3 месяцев  2backend- разработчика по 6 часов в неделю в течение 3 месяцев ,  1 WEB-дизайнер и 1- графический дизайнер по 8 часов в неделю в течение 2 месяцев |
| Вид проектной деятельности | *Информационно-игровой* |
| Требования к студентам, участникам проекта | 2 frontend –разработчика знания html/css/js(jquery)  2backend- разработчика знания PHP, можно рассмотреть django и ASP  1 WEB-дизайнер- либо Photoshop , либо Illustrator или аналогичные программы  1- графический дизайнер- Illustrator или аналогичные программы |
| **Планируемые результаты проекта** | *Создание интерактивной игры для студентов* |
| **Формат представления результатов, который подлежит оцениванию (отчет студента по проекту)** | 2 frontend разработчика- работающий шаблон по макетам дизайнера ,  2backend разработчика- работающая админка и подключение backendк макету сайта,  1 WEB-дизайнер- дизайн – макет сайта,  1 графический дизайнер – дизайн элементов для продукта |
| **Критерии оценивания результатов проекта** | *Работающий сайт* |
| Количество вакантных мест на проекте | *6* |
| Критерии отбора студентов в проект (применяются в случае большого количества заявок на проект) | *Собеседование*  *Прежде всего, важна мотивация и начальные профессиональные навыки, остальному научим.*  *Работы будут выполняться под руководством опытного наставника* |
| Образовательные программы | *Студенты Департаментов компьютерной инженерии и программной инженерии, а так же Школы дизайна и, прежде всего, обучающиеся на программах « Дизайн и программирование», «Гейм- дизайн и виртуальная реальность»* |
| Территория | *Удаленная работа* |