**Проектное предложение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип проекта** | *Прикладной* |
| **Название проекта** | *Иллюстрирование настольной части игры с элементами AR* |
| **Подразделение инициатор проекта** | *Факультет коммуникаций, медиа и дизайна* |
| **Руководитель проекта** | *Тимофеева Оксана Александровна* |
| **Описание содержания проектной работы** | 1. *Иллюстрирование игрового поля: создание общего визуального наполнения; создание визуального наполнения для отдельных локаций/уровней в соответствии с ТЗ.*
2. *Создание образов отдельных персонажей составляющих основу игры в соответствии с ТЗ.*
 |
| **Цель и задачи проекта** | *Цель: создание визуальной концепции игрового проекта с настольной частью и элементами AR.**Задачи:*1. *Обсудить с инициаторами проекта поле для работы.*
2. *Проработать техническое задание.*
3. *Проработать дизайн отдельных локаций/уровней.*
4. *Помочь в составлении психологического портрета персонажей игры.*
5. *Предложить 2-3 варианта визуализации персонажей.*
 |
| **Виды деятельности, выполняемые студентом в проекте/отрабатываемые навыки** | *Работа в команде.**Составление и проработка технического задания.**Иллюстрирование в графических редакторах.* |
| **Сроки реализации проекта** | *10.10.2018 г. – 10.03.2019 г.*  |
| **Количество кредитов** | *4* |
| **Тип занятости студента** | *Частичная занятость по гибкому графику* |
| **Интенсивность (часы в неделю)** | *4 астр.ч./6 акад.ч.* |
| **Вид проектной деятельности** | *Иллюстрирование настольной части игры с элементами AR.* |
| **Требования к студентам, участникам проекта** | * *Коммуникабельность;*
* *Умение работать в команде;*
* *Инициативность и умение аргументировать свою позицию;*
* *Навыки работы с графическими редакторами;*
* *Московский кампус НИУ ВШЭ.*
 |
| **Планируемые результаты проекта** | *Согласно поставленной цели и задач проекта: готовый продукт – прототип настольной части игры с элементами AR.* |
| **Формат представления результатов, который подлежит оцениванию (отчет студента по проекту)** | *Концепт-дизайн отдельных локаций/уровней. 2-3 варианта визуализации персонажей.* |
| **Критерии оценивания результатов проекта** | *Реализация обязанностей по проекту на высоком уровне.* |
| **Количество вакантных мест на проекте** | *1* |
| **Критерии отбора студентов в проект (применяются в случае большого количества заявок на проект)** | *Опыт работы с графическими редакторами.**Понимание специфики рынка видео- и настольных игр.**Наличие портфолио.**Стрессоустойчивость и умение работать в команде.* |
| **Образовательные программы** | *Медиакоммуникации* |
| **Территория** | *Москва, Хитровский переулок, 2/8, к.5* |