**ДАТА УТВЕРЖДЕНИЯ**

# I ПАСПОРТ ПРОЕКТА

| Наименование проекта | *Создание рекламного ролика цифровой кафедры МАИ с помощью генеративных моделей* |
| --- | --- |
| Шифр проекта (команды) | *Галера* |
| Заказчик проекта | *Кафедра 806 МАИ* |
| Руководитель темы от МАИ | *Булакина Мария Борисовна* |
| Целевая аудитория результата проекта (кто потребитель результата проекта) | *Абитуриенты МАИ* |
| Длительность проекта (даты начала и окончания) | *16.10.2024 - 30.05.2025* |
| РОЛИ В ПРОЕКТЕ: | ФИО |
| Сценарист | *Григорьев Тимофей Андреевич* |
| Художник по раскадровке | *Татаркин Иван Владимирович* |
| Дизайнер Отчетов | *Лернер Феликс Леонидович* |
| Исмаилова Камила | *Художник по трехмерному окружению и оператор* |
| Монтажер и звукорежиссер | *Пинчук Михаил Сергеевич* |
| Техлид | *Попов Александр Дмитриевич* |
| Техлид | *Книга Тимофей Сергеевич* |
| Prompt-инженер | *Ефимов Сергей Юрьевич* |
| Prompt-инженер | *Радион Никита Алексеевич* |
| Prompt-инженер | *Влазнев Игорь Сергеевич* |
| Тимлид | *Кулешов Дмитрий Андреевич* |
| Дата создания первой версии паспорта проекта | *01.12.2024* |

Ссылки на ресурсы проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Ссылка на GitHub | https://github.com/dmitriikuleshov/MAI-Advertisement-Video |

# II ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

|  |  |
| --- | --- |
| Образ результата | *IT-продукт* |
| Цель проекта | *Создать рекламный ролик для ЦК МАИ с использованием генеративных моделей.* |
| Задачи проекта |  |
| 1 | *Анализ и выбор целевой аудитории* |
|  | *Разработка сценария рекламного ролика и выбор стиля* |
| 2 | *Создание раскадровки и концепт-артов к сценарию* |
| 3 | *Выбор технологии и генеративных моделей* |
| 4 | *Тестирование технологий* |
| 5 | *Использование весов для переноса стилизации* |
| 6 | *Генерация character-sheets* |
| 7 | *Персонализация и дообучение моделей* |
| 8 | *Разработка image-to-video workflow* |
| 9 | *Разработка video-to-video workflow* |
| 10 | *Генерация кадров для роликов в соответствии с разработанными workflows* |
| 11 | *Постобработка и звукорежиссура* |
| 12 | *Документация проекта* |
| Результат проекта (конкретный итоговый результат проекта) | *Готовый рекламный ролик для ЦК МАИ, привлекающий абитуриентов и демонстрирующий возможности генеративных моделей.* |
| Ограничения и допущения, которые имеют или могут оказать существенное влияние на результат проекта | *Ограничение по времени выполнения проекта.* |
| Необходимые ресурсы для выполнения проекта (компетенции исполнителей, материальные ресурсы и др.) | *Доступ к ресурсам для генерации необходимого количества кадров, реквизит для съемок референсных изображений* |
| Риски проекта | *Задержки в разработке из-за технических проблем.*  *Возможные изменения в требованиях заказчика.* |

# 

# 

# III КОМАНДА ПРОЕКТА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ФИО** | **Роль** | **Компетенция** | **Задача проекта** |
| *Григорьев Тимофей Андреевич* | Сценарист | 1. Разработка сюжетных концепций 2. Написание сценариев 3. Знание принципов маркетинга и рекламы | 1. Анализ целевой аудитории 2. Создание сценария рекламного ролика 3. Выбор стилизации ролика |
| *Татаркин Иван Владимирович* | Художник по раскадровке | 1. LTX-studio 2. Опыт создания раскадровок и визуального нарратива | 1. Разработка раскадровок на основе сценария 2. Создание концепт-артов для проекта |
| *Лернер Феликс Леонидович* | Дизайнер Отчетов | 1. Дизайн и визуализация презентационных материалов 2. Знание и опыт работы по ГОСТ | 1. Создание отчетов и презентаций 2. Оформление документации |
| Исмаилова Камила | *Художник по трехмерному окружению и оператор* | 1. Навыки работы с Blender 2. Навыки работы с Cascadeur | 1. Создание трехмерного окружения  2. Анимация референсных изображений |
| *Пинчук Михаил Сергеевич* | Монтажер и звукорежиссер | 1. Навыки работы в видеоредакторах Premiere Pro, After Effects 2. Навыки работы в FL Studio | 1. Звукорежиссура и создание звуковых эффектов. 2. Компоновка ролика и его постобработка |
| *Попов Александр Дмитриевич* | Техлид | 1. Поиск информации и работа с генеративными моделями 2. Интеграция инструментов, контроль качества технических решений | 1. Выбор технологий и генеративных моделей 2. Создание workflows |
| *Книга Тимофей Сергеевич* | Техлид | 1. Поиск информации и работа с генеративными моделями 2. Интеграция инструментов, контроль качества технических решений | 1. Выбор технологий и генеративных моделей 2. Тестирование технологий, управление техническими задачами |
| *Ефимов Сергей Юрьевич* | Prompt-инженер | 1. Работа с генеративными моделями | 1. Генерация кадров и видео в соответствии с разработанными workflows |
| *Радион Никита Алексеевич* | Prompt-инженер | 1. Работа с генеративными моделями | 1. Генерация кадров и видео в соответствии с разработанными workflows |
| *Влазнев Игорь Сергеевич* | Prompt-инженер | 1. Работа с генеративными моделями | 1. Генерация кадров и видео в соответствии с разработанными workflows |
| *Кулешов Дмитрий Андреевич* | Тимлид | 1. Координация команды 2. Контроль сроков выполнения задач 3. Контроль документации | 1. Разработка планов проекта 2. Контроль выполнения задач 3. Организация рабочих процессов |

# IV ЗАДАЧИ ПРОЕКТА (ОЦЕНКА ПО ВРЕМЕНИ)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название задачи** | **Подзадачи** | **Время**  **(в часах)** |
| 1 | *Анализ и выбор целевой аудитории* | 1. Определение ключевых требований к содержанию ролика 2. Изучение успешных кейсов рекламы образовательных программ 3. *Выбор идей и методов удержания аудитории* | 7 |
| 2 | Разработка сценария рекламного ролика, выбор стиля | 1. Разработка нарративной структуры 2. Разделение ролика на сцены и ключевые элементы 3. Разработка визуального стиля 4. Подготовка текста сценария | 20 |
| 3 | Создание раскадровки и концепт-артов к сценарию | 1. Создание первичных эскизов. 2. Разработка детализированных раскадровок для ключевых сцен 3. Утверждение концепт-артов с командой и заказчиком | 20 |
| 4 | Выбор технологий и генеративных моделей | 1. Исследование доступных генеративных моделей 2. Утверждение технологий и инструментов | 40 |
| 5 | Тестирование технологий | 1. Проведение тестовых прогонов моделей 2. Оценка результатов генерации 3. Внесение корректировок в настройки моделей | 70 |
| 6 | Использование весов для переноса стилизации | 1. Сбор референсных изображений в нужном стиле. 2. Тестирование качества переноса стилей на тестовых данных. | 40 |
| 7 | Генерация character-sheets | 1. Разработка дизайна персонажей 2. Подготовка модели для генерации вариаций, настройка параметров генерации 3. Генерация набора character-sheets для каждого персонажа | 20 |
| 8 | Персонализация и дообучение моделей | 1. Подготовка данных для дообучения 2. Настройка модели для персонализации 3. Проведение процесса дообучения. | 40 |
| 9 | Разработка image-to-video workflow | 1. Построение пайплайна: интеграция моделей для генерации кадров из изображений. 2. Настройка последовательности обработки: выбор алгоритма анимации между кадрами. | 40 |
| 10 | Разработка video-to-video workflow | 1. Построение пайплайна: интеграция моделей для генерации. 2. Настройка последовательности обработки: интегрирование моделей для обработки входного видео | 40 |
| 11 | Генерация кадров для ролика в соответствии с разработанными workflows | 1. Использование выбранных text-to-video моделей 2. Использование image-to-video workflow 3. Использование video-to-video workflow 4. Генерация всех кадров и сохранение в формате, удобном для постобработки | 80 |
| 12 | Постобработка и звукорежиссура | 1. Редактирование и монтаж 2. Сборка кадров в финальный видеоролик 3. Добавление переходов и эффектов 4. Запись и наложение голосового сопровождения 5. Добавление фоновой музыки и звуковых эффектов 6. Финальная проверка и рендеринг | 10 |
| 13 | Документация проекта | 1. Подготовка технической документации 2. Описание рабочих процессов и настроек моделей 3. Составление отчетов по всем этапам 4. Анализ результатов выполнения задач 5. Оформление итоговой презентации | 10 |
| **ИТОГО ПЛАНИРУЕМОЕ ВРЕМЯ НА ПРОЕКТ:** | | | **448** |