Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет: Факультет информационных технологий  
Кафедра «Информационная безопасность»

Направление подготовки/ специальность: 10.03.01 Информационная безопасность

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Чуфаров Сергей Борисович Группа: 241-351

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра Информационная безопасность

Отчет принят с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель практики: Кесель С. А ., к.т.н., доцент кафедры «Информационная безопасность»

Москва 2025

**Содержание**

[**Введение 3**](#_Toc198262164)

[**Общая информация о проекте 4**](#_Toc198262165)

[**Общая характеристика деятельности организации 5**](#_Toc198262166)

[**Описание задания по проектной практике 6**](#_Toc198262167)

[**Базовая часть 6**](#_Toc198262168)

[**Вариативная часть 7**](#_Toc198262169)

[**Описание достигнутых результатов по проектной практике 8**](#_Toc198262170)

[**Базовая часть 8**](#_Toc198262171)

[**Вариативная часть 10**](#_Toc198262172)

[**Заключение 12**](#_Toc198262173)

[**Список литературы: 13**](#_Toc198262174)

# **Введение**

В современном обществе наблюдается тревожная тенденция: современное поколение начинает терять интерес к истории и культуре. С обилием информации и быстрыми темпами жизни, важные культурные традиции и знания о прошлом постепенно уходят на второй план. Это особенно касается молодежи, которая зачастую не осознает значение исторического наследия и его влияние на их будущее. Важно обеспечить доступ к ресурсам, которые бы способствовали осознанию ценности культуры и истории, а также вовлекали новое поколение в образовательный процесс.

Создание культурных и образовательных проектов, таких как Интерактивный музей Московского Политеха, помогает не только сохранению исторического наследия, но и пробуждению интереса к науке и культуре среди молодежи. В этом контексте наш музей становится важным инструментом, который показывает, как наука, технологии и искусство могут сосуществовать и обогащать друг друга.

# **Общая информация о проекте**

**Интерактивный музей Московского Политеха** представляет собой уникальный образовательный опыт, который гармонично сочетает в себе элементы науки, технологий и искусства. Данный проект нацелен на то, чтобы предоставить посетителям возможность не просто увидеть, но и глубже понять увлекательный мир науки, инноваций и культурного наследия нашего университета.

Музей призван стать основой для новой образовательной модели, в рамках которой посетители смогут исследовать различные аспекты научной и технологической деятельности, продемонстрированные через интерактивные экспонаты и учебные материалы. Основная задача проекта - создать среду, где наука станет доступной и увлекательной, что поможет вернуть молодое поколение к знаниям и повысить интерес к образовательным инициативам.

# **Общая характеристика деятельности организации**

Московский Политех (допишу позже)

# **Описание задания по проектной практике**

В ходе выполнения проектной деятельности была поставлена всесторонняя задача, направленная на развитие умений использования современных средств разработки, организации управления проектами и сотрудничества с партнёрскими структурами. Эта задача разбита на основную и дополнительную части, каждая из которых включает выполнение определённых целей.

## Базовая часть

В рамках выполнения базовой части предусматривалось создание репозитория на платформе GitHub, а также освоение основных команд Git, таких как клонирование, коммит, пуш и создание веток. Регулярное фиксирование изменений с подробными сообщениями являлось обязательным условием для отслеживания прогресса и обеспечения прозрачности выполнения работы.

Также предусматривалась изучение синтаксиса Markdown и подготовка документации, включающей описание проекта и журнал прогресса. Такой подход способствовал систематизации информации и облегчал последующую работу с материалами.

Основным результатом данной части работы стало создание статического веб-сайта на базе HTML и CSS. Структура сайта должна была включать:

главную страницу с кратким описанием проекта;

раздел «О проекте»;

раздел «Участники» с информацией о личном вкладе (при необходимости);

раздел «Журнал» с минимум тремя записями о ходе выполнения работы;

раздел «Ресурсы» со ссылками на полезные материалы.

Особое внимание уделялось интеграции медиаматериалов — фотографий, схем, видео — для повышения информативности и привлекательности сайта.

Дополнительно предусматривалось взаимодействие с организацией-партнёром посредством организации визита, онлайн-встречи или стажировки, а также участие в профильных мероприятиях. Описание опыта и полученных знаний оформлялось в виде отчёта в формате Markdown, который затем добавлялся в репозиторий и публиковался на сайте.

## Вариативная часть

Вариативная часть предусматривала выбор темы или технологии из предложенного перечня или по согласованию. Основной задачей было проведение исследования выбранной области: изучение последовательности создания технологии с нуля и воспроизведение практической реализации.

На основе исследования создавалась подробная документация в формате Markdown, включающая описание последовательных шагов по освоению предметной области, а также техническое руководство по созданию соответствующей технологии. Руководство должно было содержать пошаговые инструкции, примеры кода и иллюстрации для облегчения понимания начинающим разработчикам.

На основании полученных знаний осуществлялась модификация проекта: добавление новых функций, улучшение существующих компонентов или внедрение новых решений. Итогом работы становилась видеопрезентация, в которой освещались цели проекта, поставленные задачи, применяемые методы и демонстрация работоспособного результата. Весь материал оформлялся в репозитории в формате Markdown и публиковался на сайте как полноценная разработка.

# **Описание достигнутых результатов по проектной практике**

В ходе проектной практики была выполнена работа над двумя основными частями задания: базовой и вариативной. Каждая из частей включала в себя последовательное изучение, разработку и реализацию специфических задач, направленных на приобретение практических навыков работы с современными инструментами и технологиями. Описание достигнутых результатов ниже отражает основные этапы выполнения задания, а также освоенные технологии и методы, что позволило сбалансировано подойти к реализации проекта.

## Базовая часть

**Изучение основной информации по Git (приблизительно 4 часа):** Были изучены базовые концепции Git, такие как репозитории, коммиты, ветки и слияние. Просмотр обучающих видео и чтение статей о системах контроля версий позволили понять преимущества использования Git в управлении проектами.

**Создание и настройка Git-репозитория (приблизительно 3 часа):** Произведена установка Git на рабочем устройстве и создание нового репозитория. В ходе работы был инициализирован локальный репозиторий, настроен удаленный репозиторий на GitHub, а также загружены первоначальные файлы и создан первый коммит.

**Изучение Markdown (приблизительно 2 часа):** Ознакомление с основами разметки Markdown включало изучение заголовков, списков, ссылок и изображений. Практика с помощью онлайн-редакторов способствовала закреплению теоретических знаний.

**Оформление и описание всего имеющегося текста репозитория в стиле Markdown (приблизительно 3 часа):** Применение знаний для оформления текстовых документов по проекту позволило создать четкую и понятную структуру отчета, что улучшило читаемость представленных материалов.

**Посещение мероприятия от партнера: экскурсия от ООО "Штанцформы.РФ" (приблизительно 4 часа):** Участие в экскурсии обеспечило получение информации о процессе производства и организации работы компании. Собеседование с экспертами дало возможность получить дополнительную информацию и ценный опыт.

**Конспектирование и создание отчета по мероприятию (приблизительно 3 часа):** Запись ключевых моментов экскурсии, включая новшества и интересные факты, была систематизирована и оформлена в отчет, который стал частью общего проекта.

**Дополнительное изучение HTML и CSS (приблизительно 5 часов):** Углубленное изучение основ HTML и CSS сосредоточилось на семантике HTML и стилизации с использованием CSS. Практическое применение полученных знаний позволило разработать и оформить отдельные элементы веб-страницы.

**Создание базового каркаса сайта и добавление в него информации (приблизительно 6 часов):** Проектирование структуры веб-сайта включало выбор элементов интерфейса и реализацию дизайна с использованием HTML и CSS. Были добавлены разделы с информацией о проекте и экскурсиях.

**Добавление информации о посещении мероприятия на сайт (приблизительно 2 часа):** Оформление отдельного раздела с отчетом о проведенной экскурсии включало конспект и фотоматериалы, сделанные во время мероприятия, что повысило наглядность контента.

**Добавление графических материалов и медиаинформации (приблизительно 4 часа):** Поиск и интеграция изображений и видео, связанных с проектом, способствовали визуализации информации на сайте. Оформление мультимедийных элементов с использованием HTML и CSS улучшило восприятие представленного контента.

**Добавление информации к итоговому отчету о выполнении базовой части (приблизительно 2 часа):** Систематизация всех выполненных задач позволила создать обобщающий отчет о базовой части проекта.

## Вариативная часть

**Исследование предметной области и постановка задачи (приблизительно 4 часа):** Анализ существующих технологий привел к выбору реализации технологии Telegram-бота и интеграции его в интерактивный музей. Анализ методов интерактивных музейных бот-проектов способствовал определению целей и задач, которые должен выполнять Telegram-бот, таких как предоставление информации о экспонатах и интерактивные элементы.

**Исследование технологий (приблизительно 3 часа):** Ознакомление с библиотеками и инструментами для разработки ботов на Python, такими как telebot и python-telegram-bot, способствовало сравнению возможностей различных подходов и выбору наиболее подходящей технологии.

**Изучение информации и выбор направления (приблизительно 3 часа):** Анализ предложенных вариантов привел к выбору наиболее интересного решения для создания Telegram-бота для интерактивного музея на языке Python, а также выявлению плюсов и минусов предложенных направлений.

**Изучение источника написания Telegram-бота на языке Python (приблизительно 4 часа):** Ознакомление с документацией Telegram API и библиотеками, такими как pyTelegramBotAPI, дало возможность разобрать примеры кода и понять структуру и логику работы бота.

**Настройка окружения разработки (приблизительно 3 часа):** Установка необходимых инструментов, создание виртуального окружения и настройка проекта с файлами конфигурации обеспечили правильную работу среды разработки.

**Создание подробного описания по созданию Telegram-бота на языке Python (приблизительно 5 часов):** Написание пошагового руководства по созданию бота позволило включить инструкции по установке библиотек и настройке окружения, а также по добавлению функциональности, такой как обработка команд.

**Создание технического руководства по созданию проекта (приблизительно 4 часа):** Формирование документации, описывающей архитектуру и структуру проекта, обеспечило четкое представление о реализованном функционале бота.

**Модификация Telegram-бота для работы с сайтом и расширение функционала (приблизительно 6 часов):** Добавление новых функций позволило подключить бота к сайту и отображать графические материалы, что повысило его интерактивность.

**Создание и загрузка видеопрезентации по проекту "Telegram-бот на языке Python" (приблизительно 2 часа):** Запись видео с демонстрацией работы бота, включая ключевые функции, обеспечила наглядное представление о выполненной работе.

**Добавление новой информации к общему отчету по практике (приблизительно 2 часа):** Обновление отчетной документации новым контентом о выполненных задачах в вариативной части проекта завершило процесс составления итогового отчета.

# **Заключение**

В ходе работы над проектной практикой были получены важные навыки в области использования систем контроля версий, таких как Git, а также в написании и оформлении документации в формате Markdown.

Выполненные задания способствовали углубленному пониманию основ веб-разработки с использованием HTML и CSS, а также разработке функциональности Telegram-бота на языке Python.

Работа над проектом позволила не только применить теоретические знания, но и развить навыки самостоятельного поиска информации и решения возникающих задач. Итоговые результаты, оформленные в виде отчетов и технической документации, подтвердили успешное выполнение поставленных целей и задач

.

# **Список литературы:**

1. Pro Git. Scott Chacon, Ben Straub. Apress

URL: https://git-scm.com/book/en/v2 (Дата обращения: 23.03.2025)

1. Markdown Guide. Chris Coyier.

URL: https://www.markdownguide.org/ (Дата обращения: 29.03.2025)

1. Python Telegram Bot Documentation

URL: https://python-telegram-bot.readthedocs.io/en/stable/ (Дата обращения: 08.05.2025)

1. Изучение Python на русском.

URL: http://pythonworld.ru/ (Дата обращения: 27.04.2025)

1. Изучение CSS и HTML на русском.

URL: https://dlacademy.ru/blog/html-i-css-chto-eto/ (Дата обращения: 18.04.2025)