

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студенты: Костромина Мария Кирилловна, Васильева Алиса Денисовна

Группа: 241-335

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра ИСИТ

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: _____

Москва 2025

ВВЕДЕНИЕ

В рамках данной работы был разработан веб-сайт, содержащий описание проекта, участников, обновления и документацию. Также выполнена практическая часть задания на выбор — создание телеграм-бота для игры "Быки и коровы" с использованием библиотеки Telebot. Целью проекта является повышение информированности абитуриентов и студентов Московского политеха о возможностях и пользе нашего проекта, а также развитие навыков в области веб-разработки и написания ботов.

Раздел 1. Общая информация о проекте

Название проекта: Разработка веб-сайта по проектной деятельности «Автоматизация внутренних бизнес-процессов университета»

Цели и задачи проекта: Создать информационный веб-сайт, «визитную карточку» проекта, выполнить задание практической части (на выбор)

Раздел 2. Общая характеристика заказчика проекта

Заказчик: Московский политех

Организационная структура:

- Ответственный за проектную (учебную практику) на выпускающей кафедре;
- Куратор проекта по «Проектной деятельности»
- Студент (группа студентов), выполняющий задание

Раздел 3. Описание задания по проектной практике

В рамках практики было поставлено задание разработать веб-сайт, включающий главную страницу, разделы с описанием проекта, участниками, обновлениями и ссылками на документацию. Также необходимо было выбрать задание для практики. Нашей командой было выбрано создать телеграм-бота, реализующего игру "Быки и коровы". Реализация была совершена с помощью библиотеки Telebot.

Раздел 4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

1. Создан веб-сайт с структурированным содержанием:

- Главная страница с кратким описанием проекта, рекомендации и причины использования функций нашего проекта (сайта с легкой и доступной регистрацией на курсы дополнительного образования Московского Политеха)
- Страницы с информацией о проекте, участниках команды, последних обновлениях (журнал)
- Раздел с ссылками на документацию по проектной деятельности

2. Реализован телеграмм-бот игры "Быки и коровы":

- Изучена и использована библиотека Telebot для взаимодействия с пользователями
- Реализованы механизмы генерации чисел, обработки пользовательских ответов и подсчета быков и коров
- Протестирована и достигнута стабильная работа бота

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения практической работы были успешно созданы веб-сайт и телеграм-бот, что позволило продемонстрировать и улучшить наши навыки разработки сайтов и программирования на языке Python. Реализованный проект способствует повышению информативности о деятельности нашего направления ПД - «Автоматизация бизнес-процессов университета», а также дает возможность сыграть в "Быки и коровы". Выполненные задачи имеют ценность для заказчика, так как демонстрируют всесторонние навыки нашей группы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Документация по библиотеке Telebot:

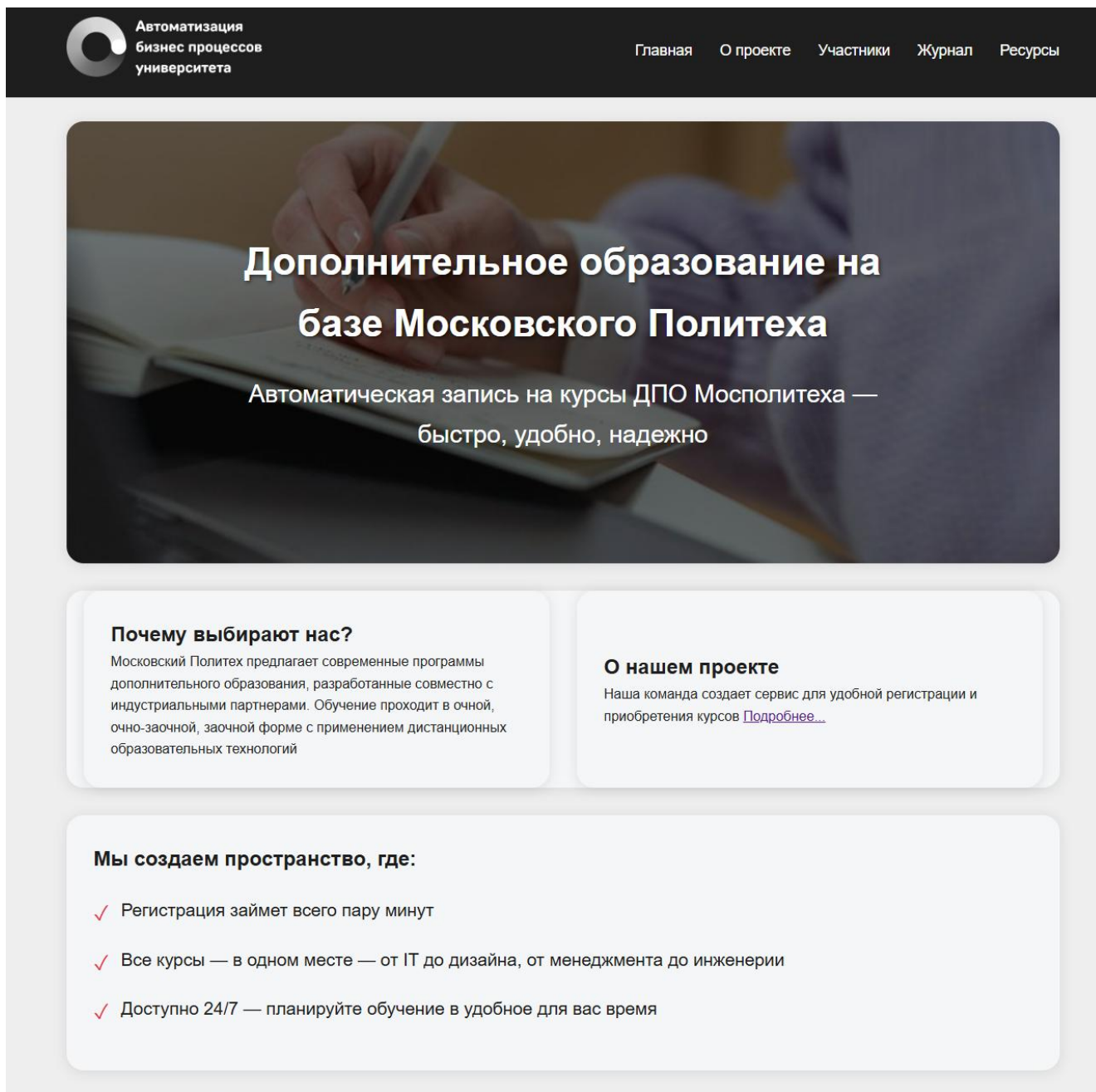
<https://github.com/eternnoir/pyTelegramBotAPI>

2. Руководство по созданию веб-сайтов на HTML/CSS

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/CSS_basics

3. Документация на GitHub, выданная преподавателем

<https://github.com/mospol/practice-2025-1/tree/master>



Сайт 1 - главная страница сайта



О проекте

Цифровая платформа для удобной регистрации на курсы ДПО Московского Политеха

Что мы делаем

Мы разрабатываем инновационную платформу для автоматизации процесса регистрации и приобретения курсов дополнительного профессионального образования на базе Московского Политеха. Наш проект объединяет современные технологии с потребностями студентов и специалистов, стремящихся к непрерывному обучению.



Цель проекта

Упростить доступ к качественному дополнительному образованию, сделав процесс регистрации на курсы максимально удобным и быстрым



Техническое решение

Разработка веб-платформы с интуитивным интерфейсом, системой автоматической регистрации и интегрированными платежными решениями



Продвижение проекта

Создание Telegram-канала для информирования о новых курсах, разработка ознакомительных материалов и видеоконтента для привлечения аудитории

Как это работает

1

2

3

4



Журнал проекта

Отчеты о ходе разработки, достижениях и планах развития платформы

2 марта 2025

Важно

Запуск Telegram-канала проекта

Команда PR завершила работу над созданием информационного Telegram-канала для проекта. Канал станет основным источником новостей о доступных курсах ДПО, обновлениях платформы и важных объявлениях.

В рамках запуска канала была разработана контент-стратегия, включающая регулярные посты о новых курсах, интервью с преподавателями, истории успеха студентов и технические обновления платформы.

[Читать далее](#)

Последние обновления

22 мая

Идет работа над исправлением ошибок презентационного видео

21 мая

Прошло обсуждение вопросов по проекту, выданы новые задания

14 мая

Материалы собраны и переданы тимлидам

30 апреля

Прошла съемка презентационного видео

14 мая 2025

PR & Маркетинг

Презентационное видео проекта готово

Завершена работа над ознакомительным видеороликом, демонстрирующим бета-версию платформы.

В создании видео приняли участие представители всех команд проекта: разработчики продемонстрировали интерфейс платформы, дизайнеры создали визуал, а PR-команда подготовила сценарий и озвучку. Видео будет использоваться для презентации проекта администрации вуза и потенциальным партнерам.

[Читать далее](#)

Команды проекта

Back-end

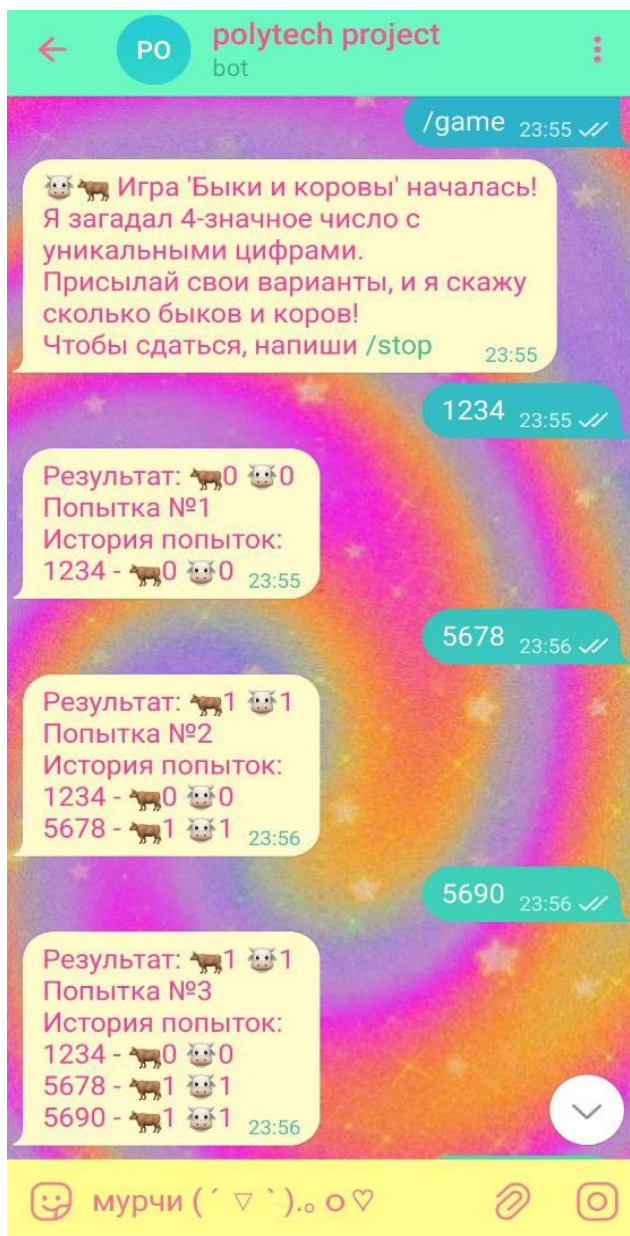
6 специалистов

Front-end

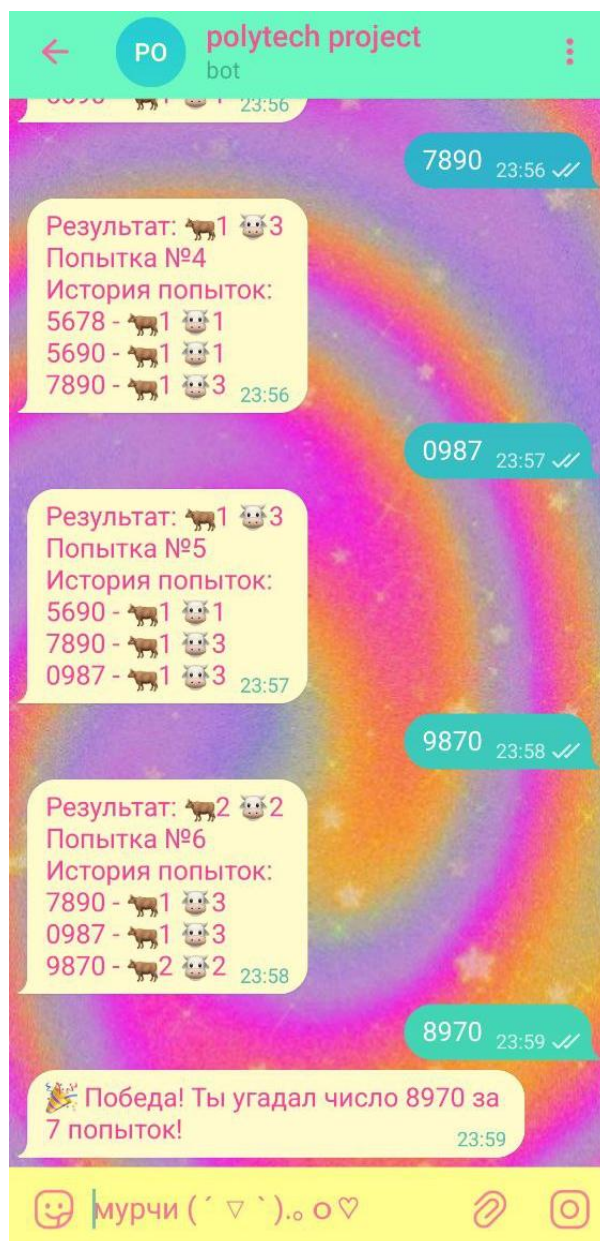
7 специалистов

PR

6 специалистов



Скриншот 1 - начало игры «Быки и коровы»



Скриншот 2 - продолжение игры

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	2
Раздел 1. Общая информация о проекте	2
Раздел 2. Общая характеристика заказчика проекта	2
Раздел 3. Описание задания по проектной практике	3
Раздел 4. Описание достигнутых результатов по проектной практике	3
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	4
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	4
ПРИЛОЖЕНИЯ	5
Оглавление	9