

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационные системы и технологии

Кафедра «Информационных технологий»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.02/бакалавриат

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Наурзова Альвина Максutowна

Студент:: Цыганок Евгения Ивановна

Группа:241-334

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информационных технологий

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: _____

Москва 2025

Оглавление

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ.....	3
2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ	3
3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ.....	4
4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ	4
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	5
5.САЙТ	5
6.ТЕЛЕГРАММ БОТ.....	8
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	10
ПРИЛОЖЕНИЯ	10

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ

1.1. Название проекта

«Басманные хроники. Путешествие через вселенные»

1.2. Цели и задачи проекта

- **Цель:** Создание уникальной игры, объединяющей интерактивный сюжет с альтернативными историческими вселенными, образовательный контент о Москве начала XX века и визуализацию нереализованных архитектурных проектов, чтобы предложить игрокам увлекательный опыт, сочетающий познание истории с головоломками, квестами и решениями, влияющими на игровой мир.
- **Задачи:**
 - Разработать увлекательный и интерактивный сюжет с элементами времени и альтернативных вселенных.
 - Установить связи между историческими событиями и игровым процессом.
 - Обеспечить игрокам доступ к информации о значимых исторических объектах, их происхождении и значении, а также о культурном контексте, в котором они были построены.
 - Разработать графические элементы, которые показывали бы, как могли бы выглядеть известные достопримечательности, если бы реализовались проекты начала XX века.
 - Создать интерактивные локации, позволяющие игрокам не только исследовать, но и взаимодействовать с достопримечательностями, например, выполнять квесты, находить предметы и вводить интересные факты.
 - Разработать сценарий и персонажей, которые отражали бы дух времени, позволяя игрокам узнать о социальных, политических и культурных аспектах Москвы начала XX века через взаимодействие с историческими личностями и событиями.
 - Обеспечить игрокам интересный и захватывающий опыт, балансируя между образовательным контентом и развлекательными элементами, такими как квесты, головоломки и возможности для принятия решений, влияющих на ход игры.

2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ

2.1. Наименование заказчика

РОО "ЭКО "СЛОБОДА" бренд Музей «Басманного района/Басмания»

2.2. Организационная структура

РОО "ЭКО "СЛОБОДА" осуществляет:

- Проекты
- Выставки
- Прогулки
- Аудиогиды

2.3. Взаимодействие с партнёром

- Цель сотрудничества - Создание уникальной игры, объединяющей интерактивный сюжет с альтернативными историческими вселенными, образовательный контент о Москве начала XX века и визуализацию нереализованных архитектурных проектов, чтобы предложить игрокам увлекательный опыт, сочетающий познание истории с головоломками, квестами и решениями, влияющими на игровой мир.
- Роль партнера:
 - Предоставление ресурсов для реализации амбициозных идей (финансирование, техническая экспертиза, доступ к технологиям).
 - Помощь в продвижении игры через маркетинговые каналы и доступ к целевой аудитории.
 - Участие в тестировании и доработке игры для обеспечения высокого качества продукта.

3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ

Цель – разработать проект, демонстрирующий уникальный игровой опыт.

Задачи:

- Создать полноценный концепт
- Разработать визуальный стиль проекта
- Разработать рабочий прототип проекта
- Разработать и выпустить игру

4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

1. Аналитический этап:

- Разработка необходимой документации

2. Проектирование:

- Разработка меню игры
- Разработка основных игровых механик
- Отрисовка главного героя и фонов

3. MVP:

- Разработка основных игровых механик
- Возможность легко и быстро изменять все части игры

Итог: Подтверждена возможность совмещения игрового процесса с историческим просвещением через интерактивные механики и альтернативные сценарии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проектная практика позволила:

- Углубиться в создание прототипов в figma
- Получить опыт в разработке сюжета
- Ознакомиться с богатой историей Басманного района
- Получить опыт в командной разработке игрового продукта.

Перспективы:

- Участие в тестировании и доработке игры для обеспечения высокого качества продукта.
- Разработка полной версии игры

5.САЙТ

Архитектурные принципы реализации

Проект разработан с использованием современных веб-технологий, обеспечивающих высокую производительность и удобство поддержки. В основе архитектуры лежит компонентно-ориентированный подход, который позволяет легко масштабировать проект и повторно использовать код.

Система построена на трех основных слоях:

1. **Структурный слой (HTML)** - обеспечивает семантическую разметку
2. **Стилевой слой (CSS)** - отвечает за визуальное представление
3. **Логический слой (JavaScript)** - реализует интерактивные функции

Для обеспечения согласованности дизайна разработана комплексная дизайн-система, включающая:

- Цветовую палитру с основными и акцентными цветами
- Типографическую шкалу с гармоничными размерами шрифтов
- Систему отступов и выравнивания
- Библиотеку UI-компонентов

2. Детализация функциональных возможностей

2.1 Система навигации

Навигационная система проекта реализована с учетом современных UX-трендов. Основное меню использует фиксированное позиционирование для постоянной доступности. Для плавности взаимодействия реализованы:

- Анимация перехода между разделами
- Визуальное выделение активного пункта
- Поддержка клавиатурной навигации
- Адаптивное поведение для мобильных устройств

Техническая реализация включает обработку событий прокрутки страницы и динамическое обновление состояния меню.

2.2 Интерактивные элементы

Все интерактивные элементы спроектированы с учетом принципов доступности и обратной связи. Кнопки, карточки и другие кликабельные элементы имеют:

- Визуальные состояния (normal, hover, active, focus)
- Плавные переходы между состояниями
- Достаточную область касания на мобильных устройствах
- Семантическую разметку для скринридеров

Особое внимание уделено времени отклика - анимации оптимизированы для плавного воспроизведения даже на слабых устройствах.

3. Глубокий анализ дизайн-решений

3.1 Визуальная иерархия

Дизайн построен на четком визуальном ранжировании элементов:

1. Заголовки (h1-h6) с постепенным уменьшением размера
2. Контрастные акцентные элементы
3. Сбалансированное сочетание текста и изображений
4. Продуманные отступы и воздух между блоками

3.2 Типографика

Типографическая система включает:

- Основной шрифт для текста (Open Sans)
- Акцентный шрифт для заголовков (Cormorant Garamond)
- Гармоничную шкалу размеров
- Оптимальную высоту строки и межбуквенные расстояния
- Набор predetermined текстовых стилей

3.3 Цветовая схема

Палитра проекта тщательно подобрана для:

- Достаточного цветового контраста (соответствие WCAG)
- Эмоционального воздействия
- Поддержки фирменного стиля
- Гибкого использования в различных компонентах

4. Технические аспекты реализации

4.1 Оптимизация производительности

Для обеспечения быстрой загрузки реализованы:

- Ленивая загрузка изображений
- Критический CSS для первого экрана
- Оптимизация графических ресурсов
- Эффективное кэширование статических файлов

4.2 Кросс-браузерная совместимость

Проект тестировался на современных версиях:

- Chrome, Firefox, Safari, Edge
- Мобильных браузеров (iOS, Android)
- С учетом различных разрешений экрана

4.3 Система сборки

Для production-сборки используется:

- Минификация HTML, CSS и JavaScript
- Конкатенация ресурсов
- Генерация префиксов для CSS
- Создание source maps для отладки

5. Особенности адаптивной верстки

Адаптивная реализация включает несколько ключевых аспектов:

5.1 Гибкие макеты

- Процентные ширины
- CSS Grid и Flexbox
- Медиа-запросы для контрольных точек

5.2 Адаптивная графика

- Элементы picture и srcset
- Оптимизированные форматы (WebP)
- Респонсивные изображения

5.3 Адаптивная типографика

- Относительные единицы (rem, em)
- Плавное изменение размеров
- Оптимальные переносы текста

6. Система контроля качества

Для обеспечения стабильности проекта реализованы:

- Валидация HTML и CSS
- Линтинг JavaScript
- Тестирование на различных устройствах
- Проверка доступности
- Анализ производительности

Заключение

Реализация проекта "Басманные хроники" демонстрирует профессиональный подход к веб-разработке, сочетающий современные технологии с вниманием к деталям. Гибкая архитектура, продуманный дизайн и оптимизированный код создают прочную основу для дальнейшего развития проекта.

6.ТЕЛЕГРАММ БОТ

Функционал

- Поиск рецептов по ингредиентам
- Поиск рецептов по времени приготовления
- Комбинированный поиск (ингредиент + время)

- Возможность просмотра альтернативных рецептов

Формат данных

Рецепты хранятся в JSON-формате:

- name - название (строка)
- time - время приготовления (строка)
- ingredients - ингредиенты (строка)
- instructions - инструкция (строка)

Технологии

- Python 3
- Библиотека python-telegram-bot
- Хранение данных в JSON

Как использовать

1. Запустите бота командой /start
2. Напишите ингредиент для поиска (например, "куриное филе")
3. Напишите время приготовления (например, "30 минут")
4. Или комбинируйте (например, "куриное филе 30 минут")
5. Нажимайте кнопку "Еще" для просмотра других рецептов

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кириллов, В. В. Архитектура Москвы начала XX века: утраченные и нереализованные проекты. - М.: Изд-во «Искусство», 2015.
2. Официальный сайт Музея «Басмания»: <https://basmania.ru>
3. Godot Engine Documentation - [Официальная документация](#)

ПРИЛОЖЕНИЯ

<https://github.com/Alvisha07/Proectnaya-practica.git>