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 Максутовна

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

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте:

* Название проекта
* Цели и задачи проекта

1. Общая характеристика деятельности организации *(заказчика проекта)*

* Наименование заказчика
* Организационная структура
* Описание деятельности

1. Описание задания по проектной практике
2. Описание достигнутых результатов по проектной практике

ЗАКЛЮЧЕНИЕ *(выводы о проделанной работе и оценка ценности выполненных задач для заказчика)*

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЯ *(при необходимости)*

### **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 начало 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 начало 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

1. **Проектирование**:
   * Разработка меню игры
   * Разработка основных игровых механик
   * Отрисовка главного героя и фонов
2. **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

### **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](https://docs.godotengine.org/)

### **ПРИЛОЖЕНИЯ**

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