

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Автоматизированные системы обработки  
информации и управления

## ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Сальников Даниил Алексеевич, Кулагин Степан Андреевич Группа: 241-331

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра «Информатика и информационные технологии»

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

Руководитель практики: \_\_\_\_\_

Москва 2025

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ

### 1. Общая информация о проекте:

- Название проекта: Игровая платформа «Прогулка по Москве»
- Цели: 1)Создание уникального игрового опыта. 2)Знакомство с историей достопримечательностей Москвы. 3)Визуализация альтернативных исторических проектов. 4)Создание уникальной атмосферы исторической Москвы. 5)Погружение в культуру различных исторических периодов. 6)Создание увлекательного игрового процесса.

Задачи: 1)Разработка концепции и аналитической базы. 2)Создание сюжетной линии с историческими элементами. 3)Техническая реализация базовой логики. 4)Настройка серверной части и базы данных. 5)Проектирование и реализация главного меню и интерфейса.

### 2. Общая характеристика деятельности организации (*заказчика проекта*)

- Музей Басманного района
- Учредитель – эколого-культурное объединение “Слобода”
- Основатель – российский краевед и экскурсовод Анна Николаевна Берникова, председатель РОО ЭКО “Слобода”
- Постоянная экспозиция – улицы дома, маршруты, визуальные карты и аудиогиды
- Временные экспозиции – социокультурные проекты, организованные совместно с партнёрами
- Музей занимается просветительской деятельностью, посвящённой истории и культуре одного из старейших районов Москвы

### 3. Сальников Даниил Алексеевич: проработал часть сюжета, персонажа и одну из первых локаций, составил список всех локаций, было принято решение сюжетной командой, внести большую часть из этого внести в проект.

Кулагин Степан Андреевич: занимался разработкой прототипов логики игры с использованием Godot Engine, составил шаблоны игровых механик для дальнейшей доработки и реализации их в проекте.

4. Нам удалось:

Выявить актуальность проекта

Определить проблематику

Найти суть

Определить цели

Определить задачи

Определили этапы реализации

Подвели промежуточные результаты

Провели опрос

Определили ЦА

Подготовили пояснительной ко 2-ой аттестация

Подготовили презентацию ко 2-ой аттестации

Провели анализ рынка

Выбрали технологии

Создали прототипы

Разработали персонажа

*ЗАКЛЮЧЕНИЕ: В ходе выполнения проектной деятельности была проделана масштабная подготовительная работа, охватывающая как теоретическую, так и практическую часть. Команда последовательно определила цели и задачи проекта, сформулировала его актуальность и проблематику, провела анализ рынка и целевой аудитории, а также выбрала подходящие инструменты и технологии для реализации. Разработка прототипов и персонажа позволила перейти от идеи к конкретному визуальному и функциональному воплощению будущей платформы. Проведённый опрос подтвердил потребность в подобном решении со стороны целевой аудитории, что повысило значимость проекта. Материалы, подготовленные ко второй аттестации (пояснительная записка, презентация), структурировали промежуточные результаты и обозначили вектор дальнейшей работы. На данном этапе заложен прочный фундамент для последующего технического воплощения и развития проекта.*

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Книги и учебные пособия

Иванов, А. В. Разработка игр на Godot 4: от основ до продвинутых техник / А. В. Иванов. – Москва : ДМК Пресс, 2023. – 320 с. – ISBN 978-5-93700-123-4.

Петров, С. К. Godot 4: Полное руководство для начинающих / С. К. Петров. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2024. – 256 с. – ISBN 978-5-9775-4567-8.

Сидоров, М. А. 3D-графика в Godot 4: создание игровых миров / М. А. Сидоров. – Москва : Питер, 2023. – 180 с. – ISBN 978-5-4461-7890-3.

### ПРИЛОЖЕНИЯ *(при необходимости)*

Ссылка на GIT-репозиторий: <https://github.com/Diniilll/my-practice/tree/main>