Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационные системы и технологии  
Кафедра «Информационных технологий»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.02/бакалаывриат

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Орлов Павел Дмитриевич

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****

Stalopxasine/Editor

#### ****1.2. Цели и задачи проекта****

* **Цель**: разработать проект с внедренным процедурным редактированием текстов и эмуляцией компьютерного рабочего пространства.
* **Задачи**:
* Разработка концепции игры.
* Тестирование и доработка.
* Разработать полноценный концепт-документ.
* Создать набор уникальных геймплей-механик.
* Разработать визуальный стиль проекта.
* Создать макет UI-элементов дисплея.
* Протестировать игру и получить обратную связь от игроков.

### ****2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ****

#### ****2.1. Наименование заказчика****

ФГБОУ ВО «Московский Политехнический Университет».

#### ****2.2. Организационная структура****

Университет включает:

* Административный блок (ректорат, учебный отдел).
* Факультеты и институты.
* Центр дополнительного образования.

#### ****2.3.**** Взаимодействие с партнёром

* Цель сотрудничества - Создание уникального сюжетного симулятора, который сочетает в себе глубокий нарратив, моральный выбор и атмосферу социалистического реализма с элементами дизель-панка.
* 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-документ

### Разработать уникальную механику обработки текста

### Разработать визуальный стиль проекта

### Разработать рабочий прототип проекта

### Найти инвестора

### Разработать и выпустить игру

### ****4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ****

1. **Аналитический этап**:

* Разработка дизайн-документа

1. **Проектирование**:
   * Прототип GUI-интерфейса рабочего стола.
   * Движок процедурного редактирования текстов
2. **MVP**:
   * Работают основные игровые механики
   * Визуальная составляющая отображает виденье проекта
   * Игру можно запускать
   * Возможность легко и быстро изменять все части игры

**Итог**: Подтверждена возможность автоматизации процессов ДПО через маркетплейс.

### ****ЗАКЛЮЧЕНИЕ****

Проектная практика позволила:

* Познакомится с игровым движком Godot.
* Познакомится со скриптовым языком программирования.
* Получить опыт в командной разработке игрового продукта.

**Перспективы**:

* Помощь в продвижении игры через маркетинговые каналы и доступ к целевой аудитории.
* Участие в тестировании и доработке игры для обеспечения высокого качества продукта.