

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных Технологий

Кафедра «Информатика и вычислительная техника»

Направление подготовки: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Специальность: Системная и программная инженерия

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Кадетов Григорий Евгеньевич

Группа: 241 -326

Место прохождения практики: Московский Политех,
кафедра СМАРТ-технологии

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: Чернова Вера Михайловна

Москва 2025

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте:

Проект называется **INVADE** — это 3D-игра в жанре метроидвания с элементами стелс-хоррора и RPG. Основной упор сделан на атмосферу, нарратив и развитие персонажа через органические способности. Главный герой — существо по имени Экси, сбежавшее из лаборатории, наполненной мутантами и технологическими угрозами.

Цель — создание полноценной сюжетной демо-версии игры с визуальной частью, основными механиками и первым уровнем.

Задачи:

- Разработка игрового прототипа;
- Написание сценария и оформление диалогов;
- Создание 3D-моделей и анимаций;
- Реализация взаимодействий в Unity;
- Создание сайта проекта.

2. Общая характеристика деятельности организации

а. Наименование заказчика

ФГАОУ ВО Московский Политехнический Университет

б. Организационная структуры

Проект реализуется под кураторством Центра проектной деятельности МПУ.

с. Описание деятельности

Московский Политех активно развивает проектное обучение. Студенты проходят практику, реализуя реальные или учебные проекты, включая разработку ПО, сайтов, игр, мобильных приложений.

3. Описание задания по проектной практике

Проектная практика включала в себя:

- Освоение Git и ведение репозитория;
- Оформление всей документации в Markdown;
- Создание сайта на HTML/CSS, оформление контента;
- Подготовка текстов: «О проекте», «Журнал», «Ресурсы», «Команда»;
- Участие в карьерном марафоне и подготовка отчёта о взаимодействии с партнёрами;
- Практическая реализация технологии на выбор;
- Составление итогового отчёта и его публикация.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

- Настроен и оформлен репозиторий на GitHub с осмысленными коммитами.
- Вся документация оформлена в формате Markdown.
- Реализован сайт с навигацией и медиа-контентом.
- Разработаны ключевые документы.
- Участие в карьерном марафоне: получены консультации по Unity и геймификации в компаниях, поданы заявки на стажировки.
- Реализация технологии рендеринга 3Д объекта на экран с возможностью его вращать.

Подробнее с результатами работы можно ознакомиться на [GitHub](#)



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проект INVADe позволил применить сразу несколько компетенций: программирование, 3D-моделирование, командная работа, создание сайта и документации. Работа велась в соответствии с ТЗ, все цели выполнены.

Полученные навыки в области Git, Markdown, Unity и взаимодействия с индустрией пригодятся как для дальнейшей работы над проектом, так и при трудоустройстве.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- Документация Unity (<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>) 21.05.2025
- Гайд по Markdown (<https://gist.github.com/Jekins/2bf2d0638163f1294637>) 21.05.2025
- Гайд на создание рендер движка (<http://blog.rogach.org/2015/08/how-to-create-your-own-simple-3d-render.html>) 21.05.2025
- Сайт для изучения языков программирования Metanit.com (<https://metanit.com/>) 21.05.2025

ПРИЛОЖЕНИЯ

GitHub с результатом работы: (<https://github.com/Grisha1Kadetov/practice-2025-1/tree/master>) 21.05.2025

