

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

Студенты: Гайнутдинов Рамат Азатович, Супаев Илиязбек

Группа: 241-331

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

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

Руководитель практики: \_\_\_\_\_

Москва 2025

## **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.

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

## **2. Общая характеристика деятельности организации “Музей Басманного района”.**

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

### **3. Деятельность студентов:**

Гайнутдинов Рамат Азатович: Создание диалогов между героями и неигровыми персонажами, проработка и создание локаций, продумывание базовой логики игры и реализация ее с помощью Godot Engine.

Супаев Илиязбек: Создание персонажа, его анимации и скриптов.

Разработка игровых и звуковых эффектов.

- 4. За время проекта нам удалось:** Выявить актуальность проекта; определить проблематику, задачи и цели; выбрать технологии и создать прототип; определить целевую аудиторию и провести опрос; подготовить пояснительную записку и презентацию ко второй аттестации; разработали персонажа и локацию.

### **5. Заключение:**

В процессе работы над проектом команда провела анализ рынка и аудитории, поставила цели, выбрала инструменты и создала прототипы. Опрос подтвердил востребованность идеи. Подготовленные документы (записка, презентация) систематизировали результаты и наметили дальнейшие шаги. Сейчас проект готов к технической реализации.

### **6. Список литературы:**

Петров, С. К. Godot 4: Полное руководство для начинающих / С. К. Петров. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2024. – 256 с.  
Godot Engine 4.4 documentation

Ссылка на гитхаб:

<https://github.com/Ilyazbek/project-practice>