

Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных технологий  
Кафедра «Инфокогнитивные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Информатика и вычислительная  
техника/ Системная и программная инженерия

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Марущак Анастасия Группа: 241-326

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра  
Инфокогнитивные технологии

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

Руководитель практики: \_\_\_\_\_

Москва 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ .....	3
1.1 Общая информация о проекте .....	3
1.2 Общая характеристика деятельности организации .....	5
1.3 Описание задания по проектной практике .....	6
1.4 Описание достигнутых результатов по проектной практике .....	9
2 ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	11
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	13
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	14

# **1 ВВЕДЕНИЕ**

## **1.1 Общая информация о проекте:**

Название проекта: «Басманные хроники. Путешествие через вселенные»

Цели проекта:

### **1. Создание уникального игрового опыта:**

- Разработать увлекательный и интерактивный сюжет с элементами времени и альтернативных вселенных.

- Установить связи между историческими событиями и игровым процессом.

### **2. Образовательная цель**

Знакомство с историей достопримечательностей Москвы:

- Обеспечить игрокам доступ к информации о значимых исторических объектах, их происхождении и значении, а также о культурном контексте, в котором они были построены.

### **3. Визуальная цель**

Создание визуализации альтернативных исторических проектов:

- Разработать графические элементы, которые показывали бы, как могли бы выглядеть известные достопримечательности, если бы реализовались проекты 18 века. Это станет основным привлекающим элементом игры.

### **4. Интерактивная цель**

Разработка механик взаимодействия с историческими местами:

- Создать интерактивные локации, позволяющие игрокам не только исследовать, но и взаимодействовать с достопримечательностями, например, выполнять квесты, находить предметы и вводить интересные факты.

### **5. Культурно-историческая цель**

Погружение в культуру 18 века:

- Разработать сценарий и персонажей, которые отражали бы дух времени, позволяя игрокам узнать о социальных, политических и

культурных аспектах Москвы 18 века через взаимодействие с историческими личностями и событиями.

6. Развлекательная цель

Создание увлекательного игрового процесса:

- 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.

7. Визуальное оформление и атмосфера

Создание уникальной атмосферы исторического московского города:

- Разработка художественного стиля, который будет передавать атмосферу 18 века, включая архитектурные элементы, костюмы персонажей, а также музыку и звуковые эффекты, позволяя игрокам ощутить себя в данной эпохе.

Задачи:

Общие задачи проекта:

1. Опрос.
2. Определение целевой аудитории.
3. Выбор технологической реализации.
4. Написание сюжета.
5. Значимые места.
6. Москвоведение.

Задачи творческой части:

1. Разработка персонажа.
2. Исторические локации.
3. Создание маршрута.
4. Встречи с историческими личностями.
5. Сюжет временных прыжков.
6. Финал игры.

Задачи технической части:

1. Выбор технологии:
  - Выбор языка;
  - Выбор движка.
2. Создание прототипа:
  - Реализовать базовую игровую механику
  - Протестировать прототип
3. Разработать игровые эффекты.
4. Создать локации.
5. Перенос игры на онлайн платформу.
6. Создание баз данных для сайта.

## **1.2 Общая характеристика деятельности организации**

Наименование заказчика: «Басмания - Музей Басманного района»

Организационная структура:

Музей Басманного района является культурным учреждением, подчиняющимся Департаменту культуры города Москвы. В центре внимания проекта: памятники исторического наследия, культурные проекты, туристические маршруты, частные истории жителей.

Описание деятельности:

Музей Басманного района осуществляет свою деятельность в области сохранения и популяризации культурного наследия района. Основные направления работы музея включают:

- Экспозиционная деятельность: создание и обновление выставок, посвященных истории и культуре Басманного района, а также значимым событиям и личностям, связанным с этим местом.

- Образовательные программы: проведение лекций, мастер-классов и экскурсий для различных возрастных групп, направленных на углубление знаний о культурном и историческом наследии района.
- Культурные мероприятия: организация выставок, концертов, семинаров и других мероприятий, способствующих вовлечению местного сообщества и популяризации музея.
- Исследовательская работа: сбор, хранение и изучение архивных материалов, документов и предметов, связанных с историей Басманного района, что способствует дальнейшему изучению и сохранению его культурного наследия.

Музей Басманного района активно взаимодействует с образовательными учреждениями, культурными организациями и местным сообществом, что позволяет ему выполнять свою миссию по сохранению и популяризации истории и культуры района.

### **1.3 Описание задания по проектной практике**

В рамках проектной практики предусмотрены следующие основные задачи:

1. Настройка Git и репозитория:
  - Создание личного или группового репозитория на платформе GitHub или GitVerse, используя предоставленный шаблон.
  - Освоение базовых команд Git, включая клонирование репозитория, выполнение коммитов, пушей и создание веток.
  - Регулярная фиксация изменений с использованием осмысленных сообщений к коммитам.

## 2. Написание документов в формате Markdown:

- Все материалы проекта, включая описание, журнал прогресса и другие документы, должны быть оформлены в формате Markdown.
- Изучение синтаксиса Markdown и подготовка необходимых документов.

## 3. Создание статического веб-сайта:

- Для создания сайта допускается использование только HTML и CSS, что делает задание доступным для студентов с базовыми навыками. Рекомендуется использовать генераторы статических сайтов, такие как Hugo, для упрощения процесса и получения дополнительных навыков. В случае выбора Hugo можно воспользоваться инструкциями из Hugo Quick Start Guide.
- Создание нового сайта, посвященного основному проекту по дисциплине «Проектная деятельность», с выбором темы и добавлением уникального контента (не менее 50% отличий от работ других студентов).
  - Сайт должен включать:
    - Домашнюю страницу с аннотацией проекта.
    - Страницу «О проекте» с описанием проекта.
    - Страницу или раздел «Участники» с описанием вклада каждого члена группы в проект.
    - Страницу или раздел «Журнал» с минимум тремя постами о прогрессе работы.
    - Страницу «Ресурсы» со ссылками на полезные материалы, включая ссылки на организацию-партнёра и статьи, способствующие лучшему пониманию проекта.
- Оформление страниц сайта графическими материалами (фотографиями, схемами, диаграммами, иллюстрациями) и другой медиа информацией (видео).

#### 4. Взаимодействие с организацией-партнёром:

- Организация взаимодействия с партнёрской организацией (визит, онлайн-встреча или стажировка).
- Участие в профильных мероприятиях, связанных с тематикой проекта и профилем организации-партнёра (конференции, выставки, митапы, семинары, хакатоны и др.).
- Взаимодействие осуществляется через куратора проекта по проектной деятельности и ответственного за проектную практику.
- Написание отчёта в формате Markdown с описанием полученного опыта, знаний и связи с проектом. Отчёт должен быть добавлен в репозиторий и на сайт.

#### 5. Отчёт по практике:

- Составление отчёта по проектной (учебной) практике на основании шаблона, размещённого в папке reports.
- Размещение отчёта в репозитории в папке reports с именем «Отчёт.docx» или «report.docx».
- Формирование PDF-версии отчёта и размещение её в папке reports в репозитории.
- Загрузка обоих файлов отчёта (DOCX и PDF) в систему дистанционного обучения (LMS) в курсе, указанном ответственным за проектную практику.



## 1.4 Описание достигнутых результатов по проектной практике

В ходе проектной практики были выполнены следующие ключевые задачи:

### 1. Организация рабочего процесса

- Настроен Git-репозиторий на GitHub, освоены основные команды (клонирование, создание веток, коммиты, пушинг).
- Регулярно фиксировались изменения с осмысленными комментариями, что обеспечило прозрачность и контроль версий.
- Вся документация проекта (описание, отчёты, журнал прогресса) оформлена в Markdown для удобства редактирования и читаемости.

### 2. Разработка статического веб-сайта

- Создан веб-сайт проекта «Басманные хроники. Путешествие через вселенные» с несколькими разделами:
  - Главная страница с аннотацией проекта;
  - Информационные блоки («О проекте», «Участники», «Новости», «Полезные материалы»).
- Дизайн страниц дополнен графическими элементами для улучшения визуального восприятия.

### 3. Сотрудничество с партнёрами

В рамках проектной деятельности была организована встреча с историком— Фёдором Дядичевым. Его консультация помогла нам лучше понять историю Басманного района, ген плана Москвы и получить полезные идеи для игры.

Ключевые результаты взаимодействия:

- Экспертный анализ генплана Москвы:

Фёдор Дядичев подробно рассказал о ключевых этапах развития Басманного района, включая:

- Реализованные проекты перестройки (например, реконструкция улиц, изменение инфраструктуры);
- Нереализованные планы (заброшенные или отменённые архитектурные проекты);
- Исторические события, повлиявшие на формирование района.
- Рекомендации по сюжету и геймплею:

На основе архивных данных и личных исследований эксперт предложил несколько концепций, которые могут быть интегрированы в игру.

- Дополнительные ресурсы:

Фёдор поделился редкими материалами:

- Архивные фотографии и схемы;
- Ссылки на специализированную литературу.

#### 4. Оформление отчётности

- Подготовлен отчёт по практике в соответствии с шаблоном.
- Материалы размещены в репозитории, а также экспортированы в PDF для загрузки в СДО.

## 2 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проектной практики были успешно выполнены все поставленные задачи, что позволило достичь значительных результатов в разработке проекта «Басманные хроники. Путешествие через вселенные».

Основные достижения:

1. Организован эффективный рабочий процесс с использованием Git, что обеспечило прозрачность разработки и контроль версий.
2. Создан информативный статический веб-сайт проекта, который служит важным инструментом презентации и коммуникации.
3. Установлено ценное сотрудничество с экспертом в области истории и градостроительства, что значительно обогатило историческую основу проекта.
4. Полученные архивные материалы и профессиональные рекомендации позволят создать более достоверный и увлекательный игровой продукт.

Практическая ценность для заказчика:

Выполненная работа представляет значительный интерес для Музея Басманного района, так как:

- способствует популяризации исторического наследия района;
- предоставляет новые форматы взаимодействия с аудиторией;
- создает современный цифровой продукт, сочетающий образовательную и развлекательную функции.

### Перспективы развития:

Полученные результаты создают прочную основу для дальнейшей реализации проекта. В перспективе планируется:

1. Детальная проработка игровых механик на основе полученных исторических данных.
2. Расширение функциональности веб-сайта.
3. Дальнейшее сотрудничество с экспертами для углубления исторической достоверности.

Практика позволила не только приобрести ценные профессиональные навыки, но и внести существенный вклад в разработку значимого культурно-образовательного проекта.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Музей Басманного района: <https://basmania.ru/>
2. Музей истории Москвы: <https://mosmuseum.ru/>
3. Сайт Узнай Москву: <https://um.mos.ru/>
4. Энциклопедия московских улиц Горбачевич, К. С. . — М.: АСТ-Пресс, 2017.
5. Москва XVIII века: повседневная жизнь города Леонтьева, Л. В. . — М.: Индрик, 2019.