

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

Студенты:

Неткачев Даниил Евгеньевич,

Лендер Марк Сергеевич,

Еннер Илья Романович

Группа: 241-3211

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра

Инфокогнитивные технологии

Отчет принят с оценкой _____

Дата _____

Руководитель практики: Чернова Вера Михайловна

Москва 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Общая информация о проекте	3
2 Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)	3
3 Описание задания по проектной практике	3
4 Описание достигнутых результатов по проектной практике	4
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	5
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	6

ВВЕДЕНИЕ

1 Общая информация о проекте

Название проекта: Охрана труда на предприятии.

Цель проекта: Привлечение внимания к вопросам охраны труда, распространение лучших практик обеспечения безопасных условий труда, профилактика профессиональных заболеваний и травматизма.

Задачи проекта:

1. Создание компьютерной игры «Safety Madness».
2. Разработка настольной игры «Выход есть!».
3. Разработка наглядных и обучающих материалов по охране труда для школ, вузов и предприятий.

2 Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)

Наименование заказчика: Московский Политех, кафедра Инфокогнитивные технологии.

Организационная структура: проектная команда из студентов направления Системная и программная инженерия.

Описание деятельности: Разработка цифровых и физических обучающих решений, направленных на популяризацию правил охраны труда в учебных и производственных учреждениях.

3 Описание задания по проектной практике

В рамках проектной практики студентами была разработана информационно-образовательная система, включающая сайт и Telegram-бот, способствующие обучению правилам охраны труда. Сайт содержит материалы для образовательных учреждений и предприятий. Компьютерная игра «Safety Madness» превращает процесс изучения правил в интерактивное приключение. Telegram-бот содержит справочную информацию по технике безопасности, СИЗ и первой помощи.

4 Описание достигнутых результатов по проектной практике

Были достигнуты следующий результаты:

- разработан и опубликован сайт с материалами по охране труда;
- разработан прототип компьютерной игры «Safety Madness» с базовой логикой и механиками;
- реализован Telegram-бот @SafetyTheBestBot с обучающим функционалом;
- проведены презентации и занятия с учащимися, собрана обратная связь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате прохождения практики был реализован масштабный проект по созданию интерактивных обучающих материалов по охране труда. Работа в команде позволила развить навыки управления проектом, дизайна, программирования, тестирования и презентации результатов. Проект может быть масштабирован и применен в образовательной и производственной среде.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. "Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 07.04.2025) – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_34683/ (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный
2. ГОСТ 12.0.004-2015 «ССБТ. Организация обучения безопасности труда» – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_205144/ (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный
3. Документация API Телеграма: – URL: <https://core.telegram.org/bots/api> (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный.
4. Документация движка Godot Engine: – URL: <https://docs.godotengine.org/> (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный.
5. Библиотека для веб- и собственных пользовательских интерфейсов – URL: <https://react.dev/> (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный
6. Основы CSS – URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/CSS> (дата обращения: 17.05.2025). – Текст: электронный