

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Информационные технологии в креативных индустриях

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Семутина Елизавета Игоревна Группа: 241-331

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

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: _____

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	1
1.Общая информация о проекте	1
Название проекта	2
Цели и задачи проекта	3
2.Общая характеристика деятельности организации	4
Наименование заказчика	5
Организационная структура	5
Описание деятельности	5
Взаимодействие с партнёрской организацией	6
3.Описание задания по проектной практике	4
Базовая часть задания	6
Практическая реализация технологии	6
Описание достигнутых результатов по проектной деятельности	6
4.Описание достигнутых результатов по проектной практике	4
Заключение	1

Введение

Темой данного отчёта является проектная практика, проводимая в рамках учебного плана для студентов первого курса, обучающихся по направлениям, связанным с информационными технологиями и информационной безопасностью. Основной задачей практики стало применение полученных знаний в условиях, приближенных к профессиональной деятельности, через индивидуальную или групповую работу над проектом.

В ходе выполнения задания я принимала участие в реализации проекта «Цифры в тумане: Грань науки и общества». В рамках практики использовались современные инструменты и технологии: система контроля версий Git для командной работы и отслеживания изменений, язык разметки Markdown для подготовки технической документации, а также HTML и CSS для создания статического веб-сайта. Также рассматривалась возможность применения генераторов сайтов, таких как Hugo, для автоматизации разработки.

Практика позволила мне получить ценный опыт в области веб-разработки, дизайна и визуальной коммуникации, а также научиться эффективно работать в команде. Данный отчёт отражает содержание выполненных заданий, приобретённые навыки и достигнутые результаты.

Общая информация о проекте

Название проекта:

«Цифры в тумане: Грань науки и общества»

Цель проекта:

Основной целью нашего проекта «Цифры в тумане: Грань науки и общества» является всестороннее освещение изменений, происходящих в системе образования под влиянием цифровых технологий, как в настоящем, так и в перспективе. Мы стремимся не только проанализировать текущие тренды и инновации, но и продемонстрировать, как эти изменения могут быть применены наиболее полезным и эффективным способом для всех участников образовательного процесса.

Задачи проекта:

1. Создать лёгкий для восприятия обучающий контент (в форме анимационно-игрового сериала), который покажет, как использовать новые технологии эффективно и без вреда. Для этого:
 - разработать идею и синопсис сериала;
 - написать сценарий пилотной серии;
 - освоить технологию производства анимационных фильмов;
 - выпустить тизер сериала;
 - выпустить пилотную серию фильма и его продолжение.
2. Создать и постоянно вести группу проекта в Telegram, помещая туда обучающие и образовательные материалы.

Общая характеристика деятельности организации

Организации, рассматриваемые в качестве заказчика проекта, представляют собой медиакомпании с фокусом на анимационном и научно-популярном контенте. На текущем этапе официального ответа от потенциальных заказчиков не получено: отправлены письма с описанием проекта в компании Nerds.digital и Riki Group. Несмотря на это, именно эти компании интересно вовлечь в проект. Основные характеристики организаций:

- Наименование заказчика: пока не получен ответ, но отправлены письма в компании *Nerds.digital* и *Riki Group* с предложением о сотрудничестве.
- Организационная структура: это медиакомпании, ориентированные на производство мультимедийного контента. Например, Riki Group — крупный российский холдинг в сфере анимации, объединяющий продюсерский центр, анимационные студии и лицензирования (известный такими проектами, как «Смешарики» и «Фиксики»). Nerds.digital позиционирует себя как творческое объединение энтузиастов, создающих уникальные мультимедийные проекты.
- Описание деятельности: Организации занимаются созданием и продвижением анимационных роликов и сериалов, а также научно-популярных мультимедиа. Их проекты направлены на образовательное и осознанное отношение к технологиям, активное участие в цифровой культуре и распространение знаний о современных медиа.

Взаимодействие с партнёрской организацией

Взаимодействие с потенциальными партнёрами строится через официальную переписку и личные контакты. В рамках проекта студент отправил письма с описанием концепции сериала и просьбой о партнёрстве и экспертной поддержке. Планируется организовать онлайн-встречу с представителями компаний (в настоящее время ожидается ответ на запрос). Общение с партнёрами происходит при участии куратора проектной деятельности и ответственного по практике от учебной группы,

что обеспечивает формальный обмен информацией и координацию. Основные моменты взаимодействия:

- Попытки установить контакт: отправлены официальные письма с презентацией проекта «Цифры в тумане» и запросом о возможности консультационной или экспертной поддержки. Также планируется телефонное и электронное взаимодействие для уточнения деталей.
- Планируемые онлайн-встречи: планируется онлайн-встреча с представителями компаний Nerds.digital и Riki Group для обсуждения проекта. Встреча позволит получить обратную связь и уточнить интерес партнёров к сериалу.
- Взаимодействие через координаторов: Координация общения осуществляется через куратора проектной деятельности от университета и наставника по практике. Они помогают формулировать официальные запросы и обеспечивают связь между учебной группой и представителями индустрии.
- Участие в профильных мероприятиях: в рамках развития проекта предусмотрено участие команды в отраслевых событиях. Планируется посещение тематических конференций и выставок по цифровым технологиям и анимации, участие в митапах и хакатонах. Это позволит наладить дополнительные контакты, получить знания о тенденциях отрасли и представить идею сериала на профессиональной площадке.

Описание задания по проектной практике

Базовая часть задания

Цель: создание статического сайта на HTML и CSS, посвящённого проектной деятельности команды, с разделами: главная страница, информация о проекте, команда участников, журнал событий и страница ресурсов.

Этапы выполнения:

1. Планирование структуры сайта

- Определено, что сайт будет включать 5 основных страниц: index.html, about.html, team.html, journal.html, resources.html.
- Принята общая визуальная концепция: светлый текст на тёмном полупрозрачном фоне, использование единого фона для всех страниц, акцент на удобочитаемость.

2. Верстка и оформление

- Создан базовый шаблон на HTML5.
- Оформлен header с навигацией по сайту.
- Использован CSS для стилизации: фоновое изображение, оформление кнопок, блоков, списков и изображений.

3. Реализация страницы ресурсов (resources.html)

- Добавлены ссылки на полезные статьи и материалы.
- Вставлены изображения диаграммы Ганта и дорожной карты проекта.
- Оформлены подписи и стилизованные блоки с фоном и радиусами границ.

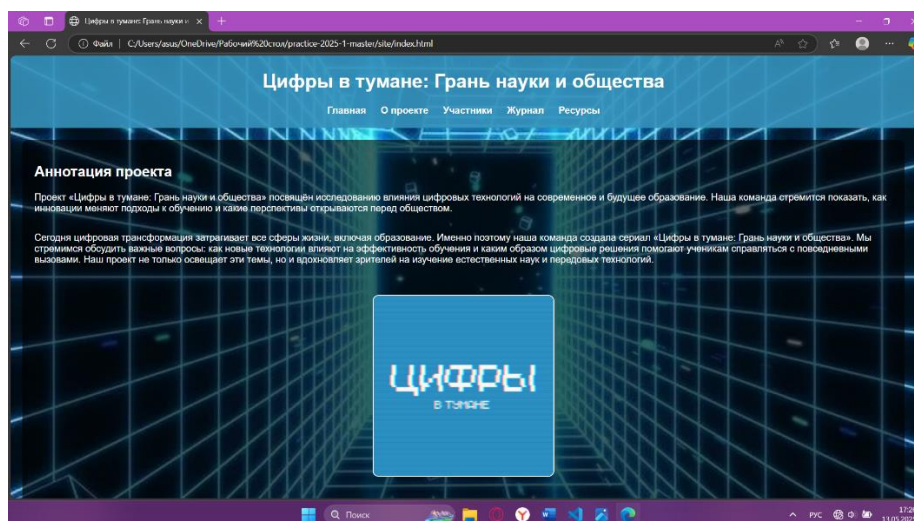
4. Адаптация под разные экраны

- Использовано max-width для изображений и текстовых блоков.
- Весь сайт корректно отображается на различных устройствах (ПК, планшет, мобильный).

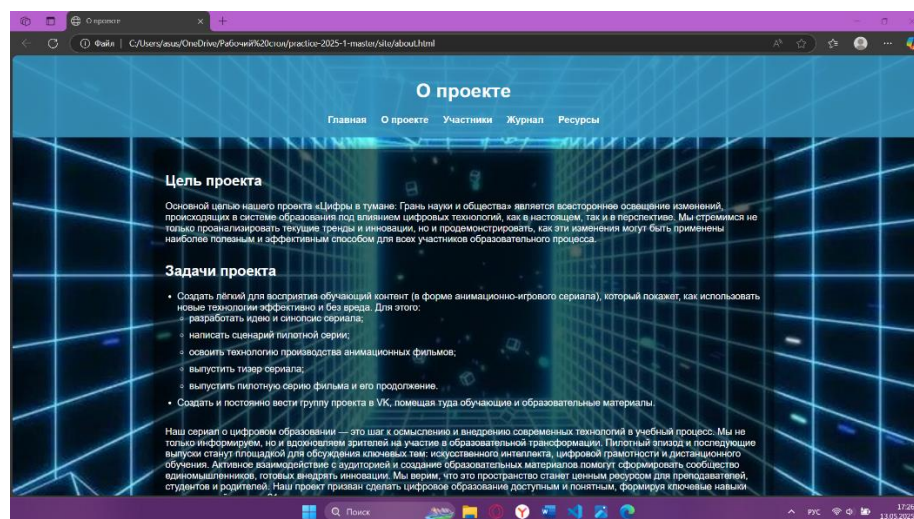
5. Завершение и тестирование

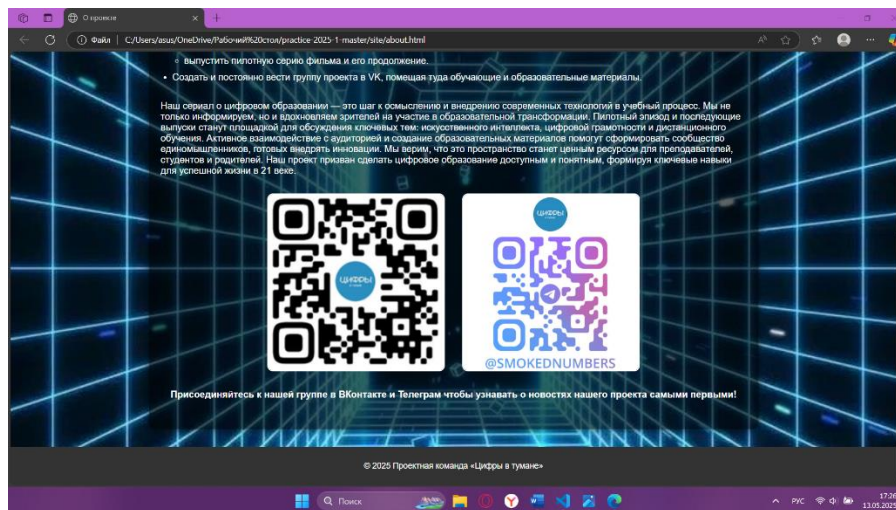
- Проверена работоспособность навигации между страницами.
- Убедились, что все ссылки и изображения загружаются корректно.
- Проведён финальный визуальный осмотр и правка недочётов.

Главная страница:

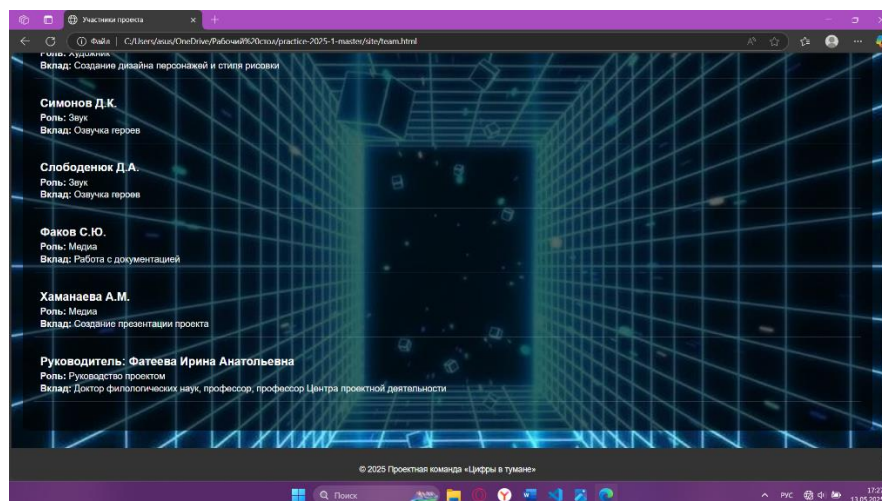
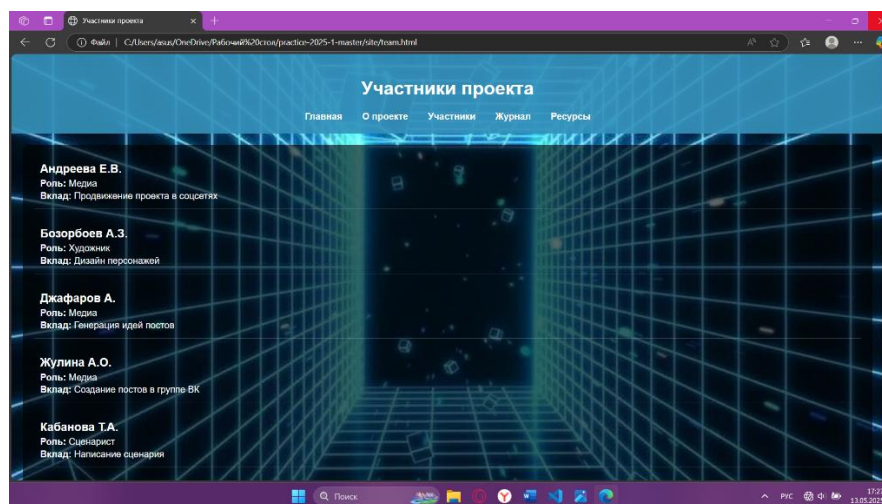


О проекте:

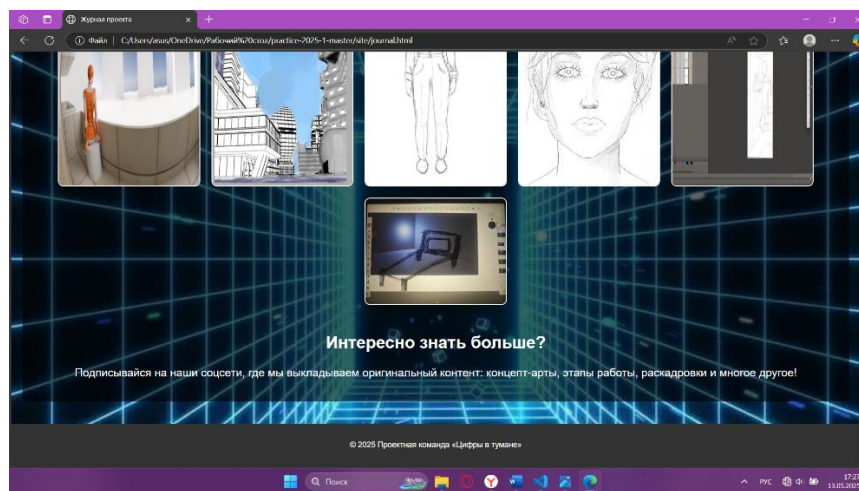
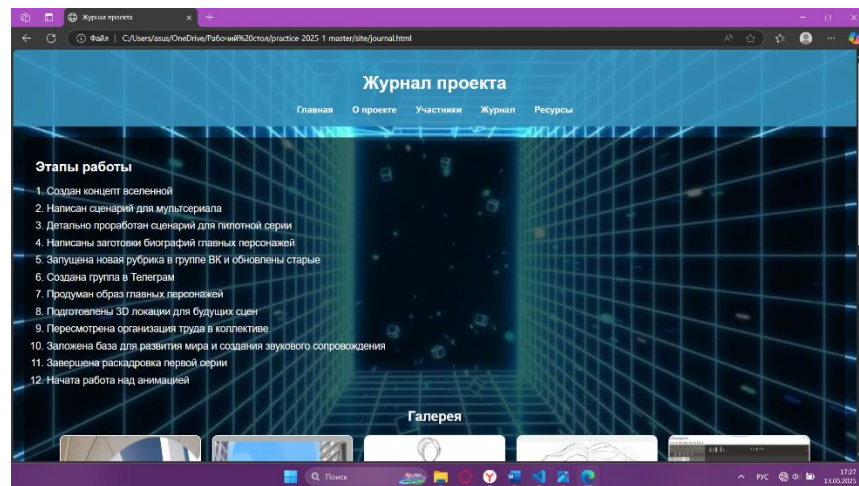




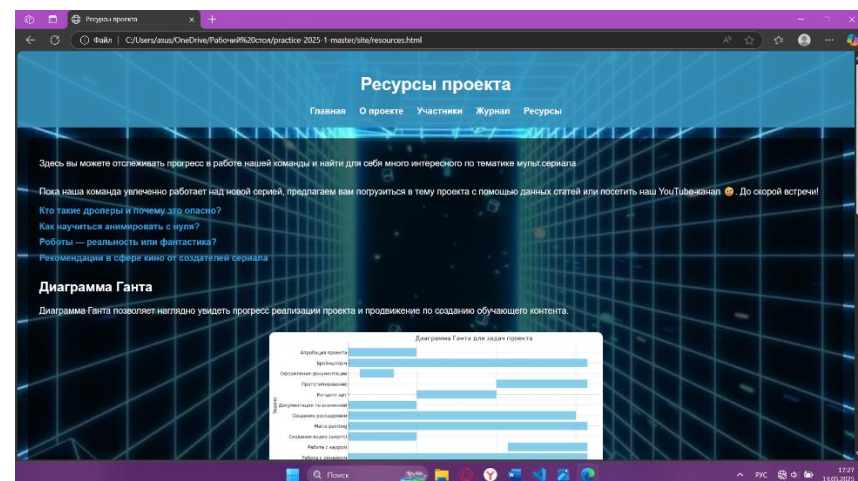
Участники:

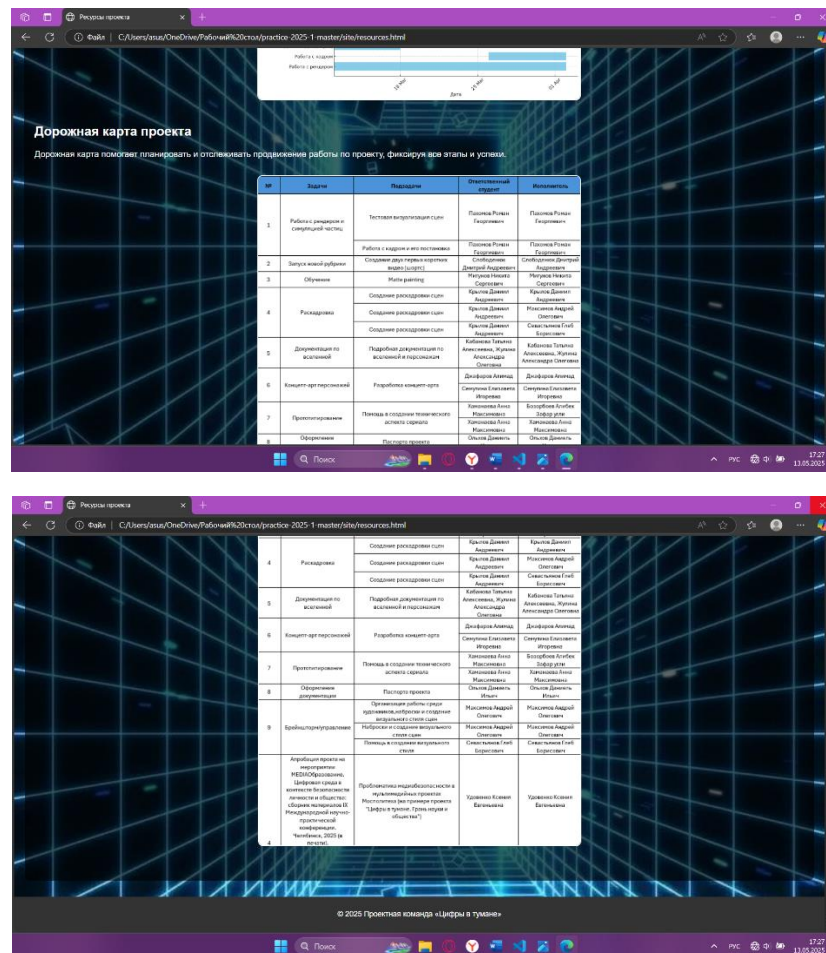


Журнал проекта:



Ресурсы проекта:





Итог: создан завершённый, многостраничный статический сайт, который отражает суть и прогресс проектной деятельности команды. Он включает информативные разделы, визуальные элементы и активные ссылки.

Практическая реализация технологии

Тема: Создание простого текстового редактора на Python с использованием библиотеки Tkinter.

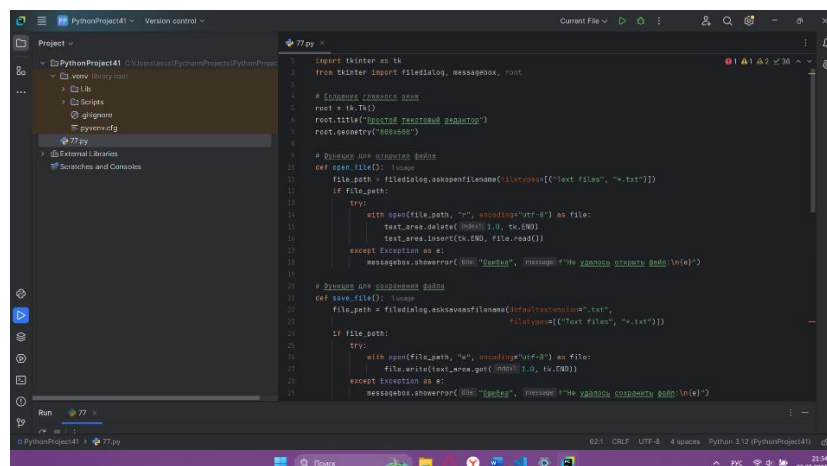
Цель проекта:

Разработка графического текстового редактора, позволяющего пользователю создавать, редактировать, сохранять и открывать текстовые файлы, а также изменять шрифт текста.

Проделанные этапы:

1. Изучение библиотеки Tkinter
 - Ознакомление с документацией и видеоуроками.
 - Изучены элементы управления: Tk, Text, Button, Menubutton, Menu.
2. Создание главного окна
 - Использован класс Tk() для запуска приложения.
 - Добавлен заголовок окна.
3. Текстовое поле
 - Виджет Text реализует многострочный ввод.
4. Реализация функций открытия и сохранения
 - Сохранение файла через asksaveasfilename().
 - Открытие существующего файла через askopenfilename().
5. Добавление кнопок
 - Созданы кнопки "Сохранить" и "Открыть".
 - Привязаны соответствующие функции.
6. Выбор шрифта
 - Использован Menubutton с опциями Courier и Helvetica.
 - Реализовано изменение шрифта для всего текста в поле.
7. Финальное тестирование
 - Проверена работа всех функций.
 - Исправлены ошибки и добавлены диалоговые окна.

Код:



```
import tkinter as tk
from tkinter import filedialog, messagebox, font

# Создаем основное окно
root = tk.Tk()
root.title("Универсальный редактор")
root.geometry("800x600")

# Функция для открытия файла
def open_file():
    file_path = filedialog.askopenfilename(filetypes=[("Text files", "*.txt")])
    if file_path:
        try:
            with open(file_path, "r", encoding="utf-8") as file:
                text_area.delete(1.0, tk.END)
                text_area.insert(tk.END, file.read())
        except Exception as e:
            messagebox.showerror("Ошибка", f"Не удалось открыть файл: {e}")

# Функция для сохранения файла
def save_file():
    file_path = filedialog.asksaveasfilename(defaultextension=".txt",
                                             filetypes=[("Text files", "*.txt")])
    if file_path:
        try:
            with open(file_path, "a", encoding="utf-8") as file:
                file.write(text_area.get(1.0, tk.END))
        except Exception as e:
            messagebox.showerror("Ошибка", f"Не удалось сохранить файл: {e}")

# Создаем текстовое поле
text_area = tk.Text(root)
text_area.pack(fill=tk.BOTH, expand=True)

# Создаем кнопки
open_button = tk.Button(root, text="Открыть", command=open_file)
open_button.pack(side=tk.LEFT, padx=5)

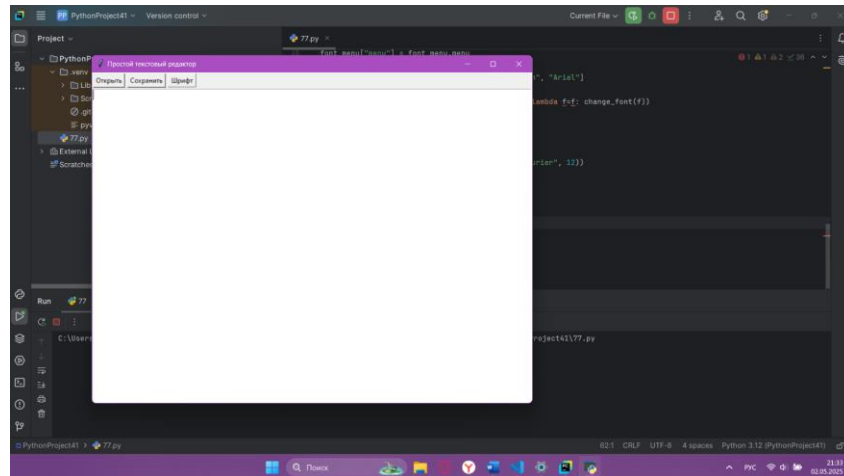
save_button = tk.Button(root, text="Сохранить", command=save_file)
save_button.pack(side=tk.LEFT, padx=5)

# Создаем меню для шрифта
font_menu = tk.Menubutton(root, text="Шрифт", command=lambda: None)
font_menu.pack(side=tk.LEFT, padx=5)

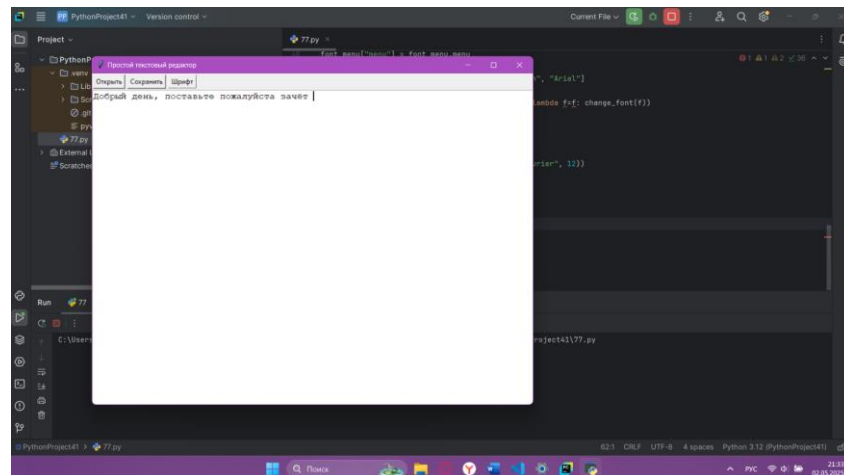
# Настройка шрифта
font_menu.config(menu=tk.Menu(font_menu, tearoff=0))
font_menu.menu.add_command(label="Courier", command=lambda: text_area.config(font=font.Font(family="Courier")))
font_menu.menu.add_command(label="Helvetica", command=lambda: text_area.config(font=font.Font(family="Helvetica")))

# Запуск приложения
root.mainloop()
```

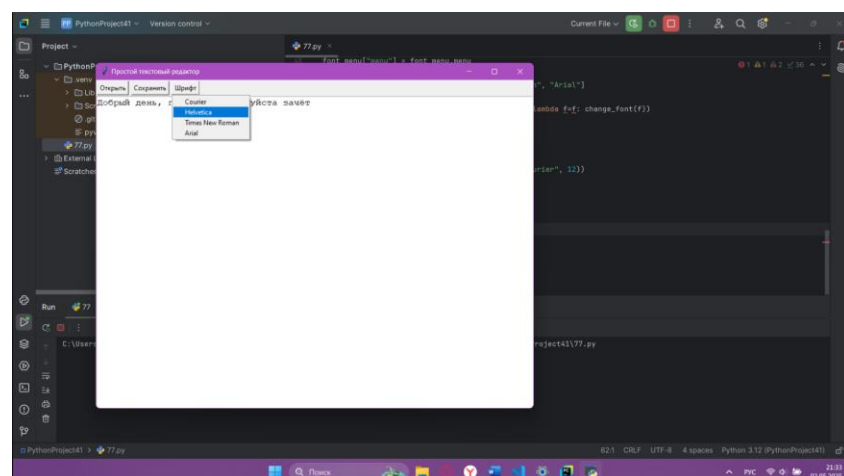
Окно текстового редактора:



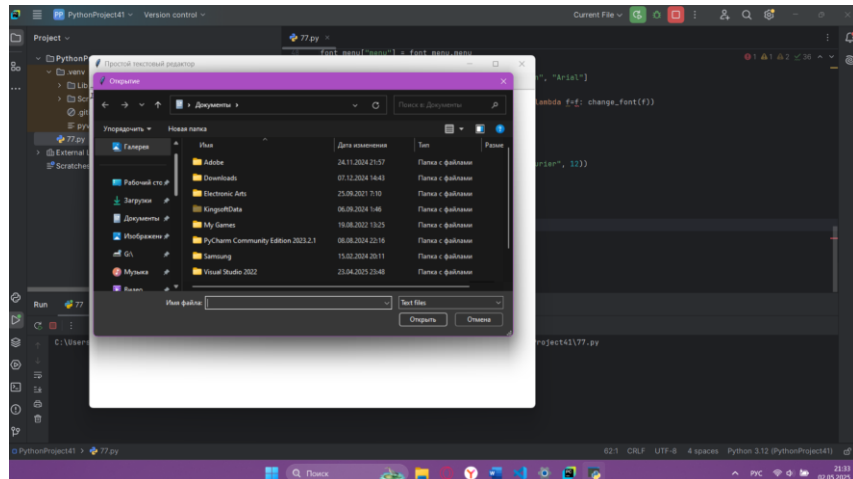
Окно текстового редактора с введённым текстом:



Выбор шрифта:



Открыть файл:



Ссылка на видео

презентацию: <https://rutube.ru/video/private/aa66d061a74499f547ee6ff8709b42ae/?p=PNsDEZBxFSL8fxOKuBmolQ>

Вывод: был успешно разработан минималистичный текстовый редактор с основными функциями. Проект стал хорошей практикой по созданию GUI-приложений и работе с модулями в Python.

Описание достигнутых результатов по проектной деятельности

Проект «Цифры в тумане: Грань науки и общества» представляет собой образовательный анимационный сериал, посвящённый влиянию цифровых технологий на общество и систему образования. Работа над проектом велась комплексно, с распределением задач между несколькими специализированными отделами:

1. Отдел анимации и дизайна

Команда разработала визуальную концепцию сериала, определила стиль персонажей и окружения, создала раскадровки и анимированные сцены для тизера и пилотной серии. Были освоены инструменты 2D-анимации и графического дизайна, что позволило создать выразительные и доступные визуальные образы.

2. Отдел документации и отчётов

В этом отделе велась работа по систематизации хода проекта: составлены аналитические и проектные документы, отчёты о прогрессе, планы работ, а также заявки на возможное партнёрство. Подготовлена презентационная документация для потенциальных заказчиков и партнёров.

3. Отдел сценария и режиссуры

Командой разработана основная идея, синопсис сериала и сценарий пилотной серии. Особое внимание уделено построению драматургии, развитию персонажей и включению в сюжет образовательных элементов. Также проработаны режиссёрские решения для сцен и монтажной логики эпизодов.

4. Отдел продвижения и постов

Создана и ведётся официальная группа проекта в социальной сети «ВКонтакте», где регулярно публикуются обучающие и познавательные материалы, новости разработки и визуальный контент. Подготовлены тексты постов, оформлены публикации и проведена первичная работа по привлечению аудитории.

5. Отдел озвучки и звука

Проведён кастинг голосов и записана озвучка для тизера и отдельных сцен. Созданы звуковые эффекты и подобрано музыкальное сопровождение, соответствующее атмосфере сериала. Работа велась с использованием аудиоредакторов и микрофонного оборудования.

В рамках работы над проектом «Цифры в тумане: Грань науки и общества» я принимала активное участие в деятельности отдела дизайна и анимации. Одной из ключевых задач стала доработка визуальных концептов персонажей: я детально проработала их образы, силуэты и характерные особенности, чтобы они были

выразительными, запоминающимися и анимируемыми в дальнейшем производстве. (рис.1- рис.3)

Кроме того, я занималась подготовкой презентационных материалов (рис.4), оформила визуальную часть проекта для его дальнейшей защиты и представления потенциальным партнёрам. Особое внимание уделялось стилистическому единству и логике визуального повествования.

Дополнительно я принимала участие в работе с Telegram-каналом проекта — занималась редактированием и оформлением постов (рис.5), следя за качеством публикуемого контента и соответствием стилистике проекта. Такой опыт позволил мне не только развить навыки визуальной коммуникации, но и почувствовать себя частью единой творческой команды.



рис.1



Рис.2

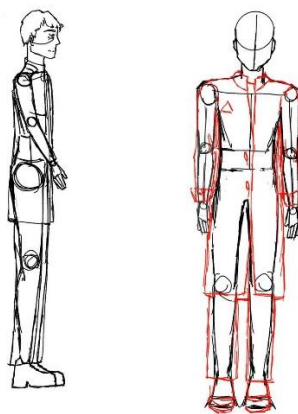


Рис.3

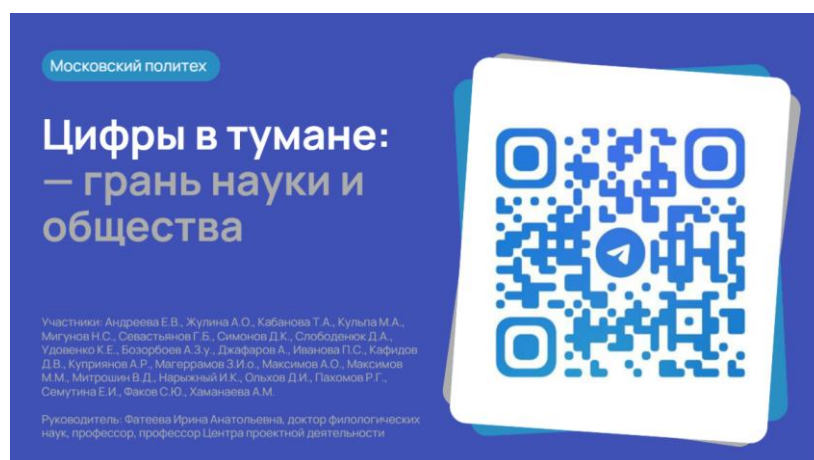


Рис.4

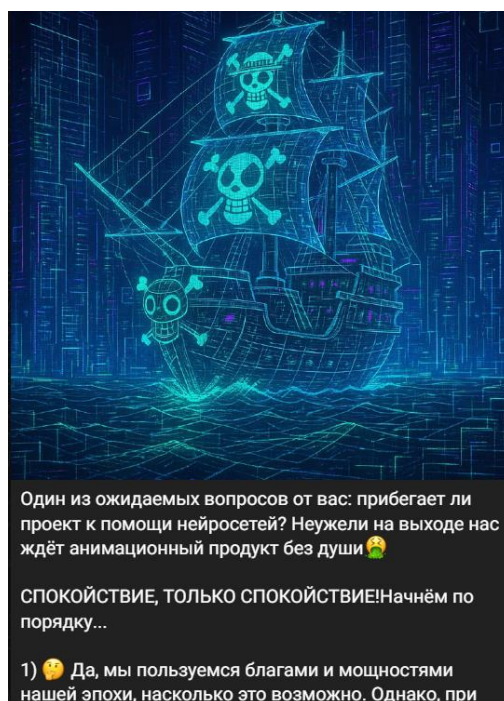


Рис.5

Заключение

В процессе работы я получила ценный практический опыт в области анимационного дизайна, визуальной коммуникации и веб-разработки.

Работая в отделе дизайна и анимации, я доработала визуальные концепты персонажей, обеспечив их выразительность и стилистическое единство. Участвуя в создании презентационных материалов и поддержании Telegram-канала проекта, я развила навыки визуального сторителлинга и командной работы.

Помимо творческой части, я выполнила технические задания: разработала информационный сайт на HTML и CSS, а также создала минималистичный текстовый редактор с использованием Python и библиотеки Tkinter. Эти проекты продемонстрировали мою способность применять программные и дизайнерские навыки на практике, решать прикладные задачи и работать с разными типами цифровых инструментов.

В результате практики я научилась планировать, структурировать и доводить проект до завершения, взаимодействовать с командой и грамотно оформлять результаты своей работы. Полученные знания и опыт стали прочной основой для моего дальнейшего профессионального роста в сфере информационных технологий в креативных индустриях.