

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

Студент: Ноздрин Владислав Юрьевич 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. Общая информация о проекте:
 - Название проекта
 - Цели и задачи проекта
2. Общая характеристика деятельности организации (*заказчика проекта*)
 - Наименование заказчика
 - Организационная структура
 - Описание деятельности
3. Описание задания по проектной практике
4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Общая информация о проекте

Название проекта: «Группа проектов игровой индустрии. Проект «The North»

Цели проекта:

- Выпустить готовый продукт — 3D-RPG игру в тематике эпохи викингов — на игровые площадки
- Монетизировать игру через внутриигровые покупки и рекламу
- Разработать персонажей, завязку и основную цель игры

Задачи проекта:

- Определение жанра и создание начальной локации
- Разработка персонажей и проработка завязки сюжета
- Внедрение системы передвижения игрока
- Создание и улучшение боевой системы с учётом отзывов (повысить динамичность и качество)
- Добавление нового контента: локации, противники, предметы
- Разработка квестовой системы
- Внедрение торговой системы с NPC
- Мониторинг прогресса через таблицу Excel и диаграмму Ганта

Общая характеристика деятельности организации (*заказчика проекта*)

Наименование заказчика: Московский политех

Организационная структура: ректор - Миклушевский Владимир Владимирович

Описание деятельности: разработка инженерных и технических проектов, проведение научно-исследовательских работ, создание инновационных технологий и продуктов, участие в государственных и коммерческих программах, сотрудничество с промышленными предприятиями, реализация образовательных проектов, внедрение цифровых и автоматизированных систем, организация научных конференций и конкурсов, подготовка проектной документации и прототипов.

Описание задания по проектной деятельности

Описание задания по проектной деятельности

Проект «The North» представляет собой создание 3D-RPG игры в тематике эпохи викингов с элементами фэнтези. В рамках проектной деятельности необходимо разработать глубокую ролевую систему, продуманную боевую механику, а также квестовую и диалоговую системы, обеспечивающие увлекательный и насыщенный игровой процесс.

Основные задачи проекта на текущий этап включают:

- Определение жанра игры и создание начальной игровой локации.
- Разработку персонажей, завязки сюжета и цели игры.
- Создание системы передвижения, боевой системы, инвентаря и системы врагов.
- Разработка квестовой и диалоговой систем.

Для контроля выполнения задач используется диаграмма Ганта, позволяющая отслеживать вклад каждого участника команды и общий прогресс проекта.

Промежуточным продуктовым результатом является готовая игровая карта, базовые механики передвижения и боя, а также сюжет для первой локации.

В дальнейшем планируется:

- Доработать боевую систему, учитывая обратную связь о недостаточной динамичности.
- Расширить контент игры: добавить новые локации, противников и предметы.
- Разработать систему торговли с NPC.
- Улучшить квестовую систему.

В ходе работы над проектом команда стремится соблюдать утвержденный план, обеспечивая слаженное взаимодействие и последовательное развитие игры с целью выпуска готового продукта на игровые платформы и его успешной монетизации.

Описание достигнутых результатов по проектной деятельности

- Создана игровая карта для начальной локации, обеспечивающая основу для дальнейшего развития игрового мира.
- Реализована система передвижения персонажа, позволяющая игроку свободно перемещаться по игровой территории.
- Разработана базовая боевая система, включающая основные механики взаимодействия с врагами.
- Создан инвентарь для управления предметами и экипировкой персонажа.
- Реализована система врагов с базовым поведением, обеспечивающая вызов и динамику в боевых столкновениях.
- Разработаны квестовая и диалоговая системы, позволяющие строить сюжетные линии и взаимодействие с NPC.
- Сформирован сюжет для первой игровой локации, задающий начальные цели и мотивы игрока.

Все выполненные задачи и этапы разработки отражены и отслеживаются в диаграмме Ганта, что обеспечивает прозрачность и контроль за прогрессом каждого участника проекта и команды в целом.

Заключение

В ходе проектной практики была проделана значительная работа по разработке концепции и созданию функционального прототипа 3D-RPG игры «The North» в тематике эпохи викингов с элементами фэнтези. Проект успешно прошёл ключевые этапы: от определения жанра и создания начальной локации до разработки основных игровых систем и сюжетной завязки.

Основные достижения:

1. Подтверждена актуальность идеи. Анализ рынка показал высокий интерес аудитории к глубоким и проработанным RPG-проектам, что открывает нишу для игры с богатым содержанием и сложной механикой.

2. Создан рабочий прототип. Разработаны ключевые игровые механики: система передвижения, боевая система, инвентарь, системы врагов, а также квестовая и диалоговая системы. Для первой локации сформирован сюжет, обеспечивающий мотивацию игрока.
3. Определены направления дальнейшего развития. На основе обратной связи выявлены возможности для доработки боевой системы и расширения контента — добавления новых локаций, противников, предметов и торговли с NPC.