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: Айдарбекова Зария Робертовна Группа: 241-331

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

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

Руководитель практики: Василенко Елена Николаевна, Привалов Вячеслав Анатольевич

Москва 2025

Отчет по проектной деятельности

# ВВЕДЕНИЕ

1. **Общая информация о проекте**

**Название проекта**: Группа проектов «Робостанции». Robotcraft.

**Цели и задачи проекта**:

**Цель**: создать познавательную игру, обучающую навыкам 3D-печати и моделированию 3D-объектов, для развития творческого потенциала детей дошкольного возраста.

**Задачи**:

* + - 1. Разработать конструкцию робота, поддерживающую кастомизацию и модификацию.
      2. Создать игровое поле, которое можно изменять в соответствии с режимом игры.
      3. Разработать правила игры, позволяющие легко освоить основы, но требующие времени для достижения мастерства.

1. **Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)**
   * **Наименование заказчика**: ООО "Роботы в России"
   * **Организационная структура**: Роботостанция.
   * **Описание деятельности**: Разработка инновационных образовательных продуктов в сфере робототехники и 3D-моделирования для детей.
2. **Описание задания по проектной практике**
   * Разработка способа внедрения обучающего материала по 3D-моделированию в игру «Robotcraft».
   * Создание методических материалов, включая пошаговые уроки (например, моделирование куба, домика, шкатулки, пропеллера).
   * Адаптация сложных концепций 3D-моделирования для детей возраста от 6 лет.
3. **Описание достигнутых результатов по проектной практике**
   * Разработаны 6 обучающих уроков по 3D-моделированию в программе КОМПАС-3D, охватывающих базовые и продвинутые техники.
   * Создана серия пошаговых уроков (от простых фигур до сложных конструкций).
   * Разработаны наглядные инструкции с адаптированными для детей объяснениями.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проектная практика позволила успешно интегрировать обучающий материал по 3D-моделированию в игру «Robotcraft», сделав процесс обучения детей увлекательным и эффективным. Были достигнуты следующие результаты:

* Дети получили доступ к пошаговым урокам, адаптированным для их возраста.
* Проект имеет высокую ценность для заказчика, так как сочетает образование и развлечение, расширяя аудиторию и повышая вовлечённость.

**Рекомендации**:

* Дальнейшая разработка дополнительных уроков для расширения функционала игры.
* Проведение тестирования с детьми для оценки удобства и эффективности методики.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Официальная документация КОМПАС-3D.
2. Методические материалы по детской педагогике и обучению.