

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: Смирнова Ксения Анатольевна 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: Shiver.

Цели проекта: создать игру и выложить на игровую платформу (Steam, VK Play).

Задачи проекта:

- Разработка полной концепции игры;
- Создание MVP проекта;
- Разработка персонажей и level-дизайн комнат;
- Написание музыки и запись всех необходимых звуков;
- Тестирование игры на наличие багов и ошибок и защита проекта.

## **Общая характеристика деятельности организации (*заказчика проекта*)**

Наименование заказчика: ООО «Ратибор».

Организационная структура: Генеральный директор – Князев Игорь Николаевич.

Описание деятельности: Ратибор — это команда профессионалов, посвятивших себя искусству пиротехники и организации масштабных фестивалей фейерверков.

Компания занимается разработкой и постановкой пиротехнических шоу, объединяя креативный подход с инженерной точностью.

## Описание задания по проектной деятельности

В рамках практики ставилась задача разработать интерактивную 2D-игру в стилистике киберпанка под названием *Shiver*. Проект должен быть выполнен с нуля: от исследования эстетики и формулирования сценария до технической реализации и публикации. Основные требования включали:

- Создание уникального художественного стиля;
- Придумывание и реализация персонажей, уровней и интерактивных элементов;
- Разработка механик и пользовательского интерфейса;
- Запись звуков и создание оригинального музыкального сопровождения;
- Проведение тестирования и итеративной доработки по результатам фидбэка.

Особое внимание уделялось тому, чтобы проект затрагивал важные социальные темы, такие как одиночество, социальное неравенство, эмоциональная связь и сохранение человечности в технологичном мире.

## Описание достигнутых результатов по проектной деятельности

В ходе реализации проекта нам удалось достичь следующих ключевых результатов:

- Сюжет первого акта — разработан и оформлен сценарий, который включает в себя ключевые события и взаимодействия персонажей.
- Левел-дизайн — создан макет локаций первого акта с основными элементами окружения и механиками взаимодействия, прорисована первая локация.
- Дизайн персонажей — разработаны концепт-арты для основных персонажей, включая их внешний вид и уникальные черты, проделана работа над анимацией главного персонажа.
- Механики игры — реализованы базовые механики движения (ходьба, бег) и взаимодействия (диалоги, сбор предметов).
- Дизайн локаций — полностью разработана и прорисована локация первой комнаты, в том числе добавлены мелкие детали.
- Диалоги — создана и протестирована система диалогов, прописаны диалоги первого акта.
- Музыкальное сопровождение — записаны звуки для локаций первого акта.

## **Заключение**

Проект Shiver стал результатом творческой и исследовательской работы в рамках учебной практики, объединившей художественный замысел и техническую реализацию. Работа над игрой позволила участникам практики не только применить знания в области программирования, дизайна и сценаристики, но и глубже понять процесс разработки цифрового продукта от идеи до готового прототипа.

Shiver — это больше, чем просто игра. Это история о сохранении тепла и доброты в холодном, механизированном мире. Главная цель проекта заключалась в том, чтобы через визуальные и звуковые образы, сюжет и геймплей донести до игроков важные эмоциональные и философские идеи.

Благодаря сотрудничеству с ООО «Ратибор» и полученной поддержке, команда смогла реализовать полноценную демоверсию игры, которая уже сейчас готова к первому пользовательскому тестированию. В ближайших планах — дальнейшая доработка, продвижение и публикация проекта на цифровых платформах.

Итоги работы показали высокую вовлечённость участников, эффективное распределение обязанностей и способность решать как технические, так и творческие задачи. Успешная реализация Shiver открывает новые перспективы в профессиональной сфере и может стать основой для последующих проектов в индустрии игровых и интерактивных медиа.