

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

Кафедра «Инфокогнитивные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Веб-технологии (09.03.01)

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Часовских Мария Олеговна Группа: 241-3210

Студент: Ассауп Самир Кайратович Группа: 241-3210

Студент: Карлин Пётр Группа: 241-3210

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра Инфокогнитивных
технологий

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: _____

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. Общая информация о проекте:	3
2. Общая характеристика деятельности организации (<i>заказчика проекта</i>)	3
3. Описание задания по проектной практике	4
4. Описание достигнутых результатов по проектной практике	4
ЗАКЛЮЧЕНИЕ (<i>выводы о проделанной работе и оценка ценности выполненных задач для заказчика</i>)	5
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	5

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте:

Отчет отражает результаты проектной практики, проходившей с 3 февраля по 24 мая 2025 года. Практика была направлена на применение теоретических знаний по веб-разработке и развитие навыков командной работы и управления IT-проектами.

Наш проект – «ГрафКомикс». «ГрафКомикс» представляет собой сообщество, объединяющее как создателей комиксов, так и их читателей, а также тех, кто стремится реализовать себя в данной сфере. Основной целью сообщества является исследование комикса как формы художественного выражения и самостоятельного жанра, обладающего потенциалом для передачи оригинальных авторских историй в уникальной визуально-нарративной форме.

Цель: Создание информационного веб-ресурса для публикации читателями веб-комиксов, их просмотра в свободном доступе, комментирования и распространения.

Задачи:

- монетизация (подписка);
- выход демоверсии;
- активное развитие медийности проекта;
- поддержание работоспособности проекта;
- сотрудничество с художниками, издательствами.

2. Общая характеристика деятельности организации (*заказчика проекта*)

Наименование заказчика: Московский Политех, Кафедра

Организационная структура: Учебное подразделение, реализующее подготовку специалистов в сфере ИТ, веб-технологий и цифровых решений.

Описание деятельности:

Кафедра осуществляет образовательную и проектную деятельность в области информационных технологий, включая веб-разработку, UX/UI-дизайн, программирование и взаимодействие с промышленными партнёрами.

3. Описание задания по проектной практике

Задание подразделяется на две части: базовую и вариативную.

В рамках базовой части было необходимо:

- настроить git и групповой репозиторий на основе шаблона;
- изучить синтаксис языка разметки Markdown;
- создание статического сайта, включающего: главную страницу, страницу «О проекте», страницу участников, журнал и ресурсы;
- посетить мероприятия партнёров;
- подготовить документацию и отчёты, включая итоговый отчёт.

В вариативной части мы выбрали задачу практической реализации технологии. В рамках данной части было необходимо:

- выбрать любую технологию из предоставленного списка;
- согласовать внутри команды выбранную тему, определиться со стеком технологий;
- провести исследование о данной технологии;
- создать подробное описание в формате Markdown;
- создать техническое руководство по реализации технологии;
- сделать модификацию проекта в соответствии с полученными знаниями за год;
- сделать видео-презентацию о выполненной работе;
- задокументировать проект;
- подготовить финальный отчёт.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

В базовой части были достигнуты следующие результаты:

- был изучен язык разметки Markdown;
- более детально были изучены методы командной работы с git;
- были подобраны цветовые решения и стилистика основного сайта;
- был разработан дизайн всех страниц сайта в Figma;

- был разработан основной сайт с необходимыми разделами и достаточной информацией с помощью HTML и CSS;

- участники посетили мероприятия партнёра (мастер-класс от 2ГИС, Карьерный марафон), отчёт о которых есть в репозитории проекта в формате Markdown и на сайте;

- были написаны все необходимые отчёты и документации.

Для вариативной части была выбрана задача, в которой необходимо разработать игру Flappy Bird. Были достигнуты следующие результаты:

- был проведён детальный анализ механик оригинальной игры;

- определены технологии для разработки (HTML5 Canvas, Чистый JavaScript, ООП подход);

- были разработаны прототипы;

- было разработано техническое руководство;

- был разработан алгоритм программы;

- были проведены модификации игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ *(выводы о проделанной работе и оценка ценности выполненных задач для заказчика)*

В ходе проектной практики были успешно достигнуты поставленные цели и реализованы все предусмотренные задачи как базовой, так и вариативной части. Разработка проекта «ГрафКомикс» позволила участникам применить на практике полученные теоретические знания в области веб-разработки, проектного управления и командной работы. Созданный веб-ресурс стал функциональной платформой для публикации, просмотра и обсуждения веб-комиксов, что подтвердило актуальность и прикладную значимость проекта.

В процессе работы команда освоила современные инструменты командной разработки, такие как git и Markdown, разработала дизайн интерфейсов в Figma, а также реализовала сайт с использованием HTML и CSS. Отдельное внимание было уделено взаимодействию с партнерами и участию в внешних мероприятиях, что способствовало расширению профессионального кругозора.

Реализация вариативной задачи — разработка игры Flappy Bird — позволила углубить технические знания в области программирования, а также продемонстрировать умение применять объектно-ориентированный подход и технологии HTML5 Canvas и JavaScript в практическом проекте.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Создание игры Flappy Bird с использованием HTML, CSS и JavaScript.
<https://code-it-school.ru/blog/flappy-bird-na-html-css-i-javascript/>.
2. Flappy Bird Game in JavaScript. <https://www.geeksforgeeks.org/flappy-bird-game-in-javascript/>.
3. Tutorial: Make web games with Phaser 3.
<https://www.lessmilk.com/phaser-game-tutorial/>.
4. MDN Web Docs. Основы HTML: создание первого сайта [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn_web_development/Getting_started/Your_first_website/Creating_the_content, свободный.
5. MDN Web Docs. Основы CSS [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/CSS>, свободный.
6. Doka.guide — справочник по современным веб-технологиям [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://doka.guide/>, свободный.
7. Чакон С., Штрауб Б. Pro Git: профессиональное руководство по Git. — URL: <https://git-scm.com/book/ru/v2>, свободный.
8. Что такое Git: объяснение на схемах [Электронный ресурс] // Skillbox. — Режим доступа: https://skillbox.ru/media/code/что_такое_git_объясняем_na_skhemakh/, свободный.
9. Hexlet. Введение в Git: бесплатный курс [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://ru.hexlet.io/courses/intro_to_git, свободный.

10.Hexlet. Уроки по Markdown-разметке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.hexlet.io/lesson_filters/markdown, свободный.