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: Смирнов Константин Андреевич Группа: 241-332

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

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

* Наименование заказчика
* Организационная структура
* Описание деятельности

1. Описание задания по проектной практике
2. Описание достигнутых результатов по проектной практике

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЯ

# Введение

## Общая информация о проекте

Название проекта: «Editor»

Цель проекта: Разработать проект с внедренным процедурным редактированием текстов и эмуляцией компьютерного рабочего пространства. Задачи проекта:

1. Проработка общей идеи и презентации (арт-стиля) проекта, выделяющихся на фоне существующих на рынке игр в жанре
2. Прототипирование игровых механик с целью выработки увлекательного игрового процесса (геймплея)
3. Проработка сеттинга и сюжета, структурирование сюжетной кампании по уровням
4. Реализация наполнения игры (двухмерные фоны, спрайты интерактивных предметов, звуки и т.п.)
5. Реализация игрового процесса (программирование игровых механик, тестирование и коррекция баланса и т.п.)

## Общая характеристика деятельности организации

Московский политехнический университет активно развивает практико-ориентированное обучение, предоставляя студентам возможность реализовывать собственные проекты в рамках учебного процесса. В университете особое внимание уделяется развитию проектной деятельности, направленной на формирование у студентов навыков командной работы, проектирования и практической реализации идей. В качестве заказчика проекта выступает сам Московский политех, который сравнительно недавно начал активно поддерживать студенческие инициативы через специализированные структуры, координирующие и сопровождающие выполнение учебных и исследовательских проектов.

## Описание задания по проектной практике

### 1. Базовая часть задания:

* **Настроить Git и репозиторий** (на GitHub или GitVerse)
* **Оформить проектную документацию в формате Markdown**
* **Создать статический сайт проекта**, используя HTML/CSS или генератор Hugo, включив в него:
  + домашнюю страницу с аннотацией проекта;
  + страницу «О проекте»;
  + информацию об участниках;
  + журнал прогресса (не менее трёх постов);
  + страницу с полезными ресурсами и ссылками;
  + медиа-контент: изображения, схемы и т.д.
* **Организовать взаимодействие с партнёрской организацией** (стажировка, мероприятие, онлайн-встреча), составить отчёт об этом опыте.

### 2. Вариативная часть задания:

В рамках вариативной части я работал в инди игровой студии Gore Games на позиции Технический Художник (Middle) Unreal Engine 5 и выполнял задачи по создании Материалов и оптимизации проекта. Начиная с января 2025 года я реализовал 11 материалов для разных аспектов игры, из которых 6 попали в финальный продукт. На данный момент игра находится в стадии активной разработки, и я не имею права показывать состояние проекта, однако трейлер игры (билд которой датируется февралём этого года) показывает часть тех материалов, которые я к тому моменту успел сделать. Подробнее о выполненных работах можно узнать в журнале практики.

# Заключение

В ходе выполнения практики были получены знания по работе с самыми разными технологиями. Были изучены такие технологии как HUGO для генерации статических сайтов и html – для расширения используемой темы. В ходе профессиональной работы в инди студии были изучены различные аспекты работы в команде, коммуникации и конечно же игровой разработки в условиях бизнеса.

## Список литературы

1. Unreal Engine Documentation : сайт —URL: [https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/unreal-engine-5-5-documentation](https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/unreal-engine-5-5-documentation%20) (дата обращения: 20.05.2025). — Режим доступа: через интернет. — Текст : электронный.
2. **Васильев А. Н.** Программирование на C++ в примерах и задачах. — М.: Эксмо, 2016. — 368 с