Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Информатика и информационные технологии»

Направление подготовки/ специальность: \_Информационные системы и технологии\_\_\_\_\_\_\_

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Ахметов Арслан Рафаэлевич Муртазина Милана Рамилевна Титяев Анатолий Алексеевич Группа: 241-339

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра \_Информатики и информационных технологий \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Руководитель практики: \_ Меньшикова Наталия Павловна \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЯ *(при необходимости)*

**ВВЕДЕНИЕ**

**1.Общая информация о проекте.**

Название проекта: «Компьютерная игра для одного человека "ECOllapse"»

Цели: Создание игры в жанре “выживание” с уникальными механиками эволюции

Задачи проекта: Создание базовых игровых механик, графики, музыки и звуков, а также детальная проработка идеи проекта.

**2.общая характеристика деятельности организации**

Наименование заказчика: Проект – инициативный.

Организационная структура: Команда проектов условно разделена на “Художников” и “Кодеров”

Описание деятельности: Основные направление деятельности в проекте сейчас:

* Создание главного меню
* Разработка предметов окружения
* Создания инвенторя и HUD
* Создание Камеры и её управления
* Локализация
* карта

**3.описание задания по проектной практике**

В рамках проектной практики были выполнены задания в соответствии с установленной структурой, вкл. Базовую часть и вариативное задание.

Базовая часть:

1. Настройка Git
   * Создал групповой репозиторий.
   * Освоили базовые команды Git.
   * Регулярно фиксировали изменения коммитами.
2. Написание документов в Markdown
   * Оформили материалы проекта
   * Изучили синтаксис
3. Сделали статический сайт  
   До начала практики у нас не было опыта в разработке сайтов, с помощью интернет ресурсов <https://htmlacademy.ru/> и <https://www.w3schools.com/> видеоурокам и deepseek-у удалось этому обучиться  
   Работа велась поэтапно, в начале была создана базовая структура, потом, поверх “наращивался” контент.  
   включает в себя такие страницы:
   * Домашнюю страницу с аннотацией проекта.
   * Страницу «О проекте» с описанием проекта.
   * Страницу или раздел «Участники» с описанием личного вклада каждого участника группы в проект по «Проектной деятельности».
   * Страницу или раздел «Журнал» с минимум тремя постами (новостями, блоками) о прогрессе работы.
   * Страницу «Ресурсы» со ссылками на полезные материалы (ссылки на организацию-партнёра, сайты и статьи, позволяющие лучше понять суть проекта).
4. Взаимодействие с организацией-партнёром:
   * Мы посетили лекцию от проекта «Молодёжь Москвы» на тему «Создание технического задания на разработку Telegram-ботов».(фото и видео в приложении)

В ходе мероприятия мы:

* + узнали, как формулируются требования к IT-продуктам;
  + получили представление о логике построения ТЗ;
  + улучшили навыки командной коммуникации.

**4.Описание достигнутых результатов по проектной практике**

в ходе выполнения проектной практики, мною были получены навыки в работе с Git, файлами в формате Markdown, навыки написания сайта на языках HTML и CSS, навыки в создании игр в жанре Beat em up и технического руководства процесса его создания.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

*(В рамках проектной практики были успешно выполнены все поставленные задачи. Проделанная работа имеет значительную практическую ценность, так как она не только поспособствовала развитию проекта “* *Компьютерная игра для одного человека "ECOllapse"”, но и предоставила полезные материалы для будущих исследований и разработок в области IT-технологий.)*

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Онлайн-курс на сайте HTML Academy (https://htmlacademy.ru/)
2. Руководства и статьи на W3Schools (https://www.w3schools.com/)
3. Примеры из официальной документации MDN Web Docs (developer.mozilla.org) (https://developer.mozilla.org/)

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

[**https://github.com/dczdfc/Beat-em-up-game**](https://github.com/dczdfc/Beat-em-up-game) **- ссылка на наш гитхаб**

* Фото и виде с мероприятия

****