

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
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 (*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 направления 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. Прделанная 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> - ссылка на наш гитхаб

- Фото и виде с мероприятия



IMG_2685.MOV