Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Информационные системы и технологии»

Направление подготовки/ специальность: Автоматизированные системы обработки информации и управления

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Троценко Иван Алексеевич Группа: 241-332

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информационные системы и технологии

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

Руководитель практики: Худайбердиева Гулшат

Москва 2025

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте

- Название проекта: Собственный бизнес в партнёрстве с «Texel». Аватары для метавселенных, VR и игр (I курс)

- Цели и задачи проекта: Функциональный прототип сервиса для генерации реалистичных аватаров (3D-модель, готовая к экспорту в популярные VR-платформы и игровые движки)

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

- Наименование заказчика: Texel

- Организационная структура:

- Генеральный директор

- Технический директор

- Инженерный отдел

- Разработка 3D-сканеров

- Научные исследования и тестирование

- Отдел разработки программного обеспечения

- Разработка ПО с акцентом на UX

- Интеграция ИИ и машинного обучения

- Директор по развитию бизнеса

- Стратегическое планирование

- Продажи и маркетинг

- Работа с партнёрами и клиентами

- Корпоративное управление

- Финансовая отчётность

- Внедрение методов управления

- Описание деятельности: Разработка 3D-сканеров и программного обеспечения для создания цифровых моделей человека, изучение технологии компьютерного зрения и машинного обучения.

3. Описание задания по проектной практике

Изучение работы с git: создание и настройка репозитория, основные команды (push, pull, commit, branch).

Изучение синтаксиса Markdown для написания документов.

Создание статического веб-сайта: Работа с генератором статических сайтов Hugo, создание сайта об основном проекте по дисциплине “Проектная деятельность” со всеми необходимыми страницами и их наполнением.

Создание отчета по проектной практике.

Реализация технологии на выбор, изучение работы технологии, воспроизведение практической части. Написание технического руководства по выбранной теме. Модификация проекта с ее описанием в техническом руководстве. Видео презентация выполненной работы.

Отчет с описанием хода работы проектной практики.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

Были достигнуты все цели. Изучен базовый функционал Git и Markdown, создан статический сайт при помощи генератора Hugo со всеми необходимыми страницами. Изучен базовый функционал C++ библиотеки SDL2, воспроизведена технология игры “Tetris”, в качестве модификации была обновлена устаревшая часть кода, отвечающая за обработку ввода и вывода графики на экран в игре, исправлены несколько багов. Задокументирован ход работы по проектной практике, создано детально техническое руководство с описанием работы технологии. Создан отчет по проектной практике.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Были достигнуты цели работы по “Проектной деятельности” и “Проектной практике”. Заказчик получил желаемый продукт. В ходе работы было приобретено много ценных навыков, которые не раз пригодятся в будущем.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

javilop.com : учебное руководство по разработке игры Tetris на языке C++ : [сайт]. – URL: <https://javilop.com/gamedev/tetris-tutorial-in-c-platform-independent-focused-in-game-logic-for-beginners/> (дата обращения: 18.05.2025). – Яз. англ. – Режим доступа: свободный. – Текст : электронный.

lazyfoo.net : уроки по библиотеке SDL для разработки игр на C++ : [сайт]. – URL: <https://lazyfoo.net/tutorials/SDL/> (дата обращения: 19.05.2025). – Яз. англ. – Режим доступа: свободный. – Текст : электронный.