

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий
Кафедра «Кафедра инфокогнитивных технологий»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника/
Веб-технологии

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Морозов Владислав Алексеевич Группа: 241-321

Студент: Аргунов Денис Сергеевич Группа: 241-321

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра инфокогнитивных
технологий

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: Чернова Вера Михайловна

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

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Современные электронные книги часто ограничиваются простым текстом без интерактивных элементов, что снижает их привлекательность для читателей. Проект "Charmed Books" направлен на создание инновационного формата электронных изданий, сочетающего текст с анимацией, звуковыми эффектами и интерактивными элементами.

Суть проекта — разработать платформу для публикации интерактивных книг, которые делают процесс чтения более увлекательным и современным.

Общая информация о проекте

Название проекта: Charmed Books

Цели проекта:

- Создание интерактивных электронных книг с анимацией и звуковым сопровождением
- Разработка удобной платформы для публикации и чтения таких книг
- Повышение интереса к чтению через современные технологии

Задачи проекта:

- Разработка адаптивного веб-интерфейса для книг
- Создание интерактивных элементов и анимаций
- Тестирование и оптимизация производительности
- Публикация готовых книг на платформе

Общая характеристика деятельности организации

Наименование заказчика: ООО "Книга Впечатлений" (Charmed Books)

Описание деятельности: Компания занимается созданием и распространением инновационных электронных изданий. Партнёр проекта — Московский Политех, предоставляющий инфраструктуру и поддержку.

Описание задания по проектной практике

Цель задания: разработать интерактивные версии литературных произведений с использованием современных веб-технологий.

Технологии:

- HTML5, CSS3, JavaScript
- Адаптивный дизайн
- Интерактивные элементы и анимации

Этапы работы:

1. Выбор произведений и разработка концепции
2. Создание иллюстраций и раскадровок
3. Верстка и программирование интерактивных элементов
4. Тестирование и публикация

Описание достигнутых результатов по проектной практике

В ходе проектной практики нами были достигнуты значительные результаты по созданию интерактивной платформы Charmed Books:

1. Реализация интерактивных книг

Полностью разработаны и опубликованы 3 интерактивных произведения:

- "Ёж" М.М. Пришвин - реализованы анимации природы, интерактивные элементы с животными
- "Стойкий оловянный солдатик" Г.Х. Андерсен - созданы сложные механические анимации игрушек
- "Город в табакерке" В.Ф. Одоевский - наиболее сложный проект с многоуровневой анимацией механизмов

2. Технические достижения

Разработана адаптивная верстка, корректно отображающаяся на:

- Мобильных устройствах (смартфоны, планшеты)
- Desktopных браузерах
- Электронных книгах с e-ink дисплеями

3. Функциональные элементы

Реализованы:

- Интерактивные "оживающие" иллюстрации
- Анимированные переходы между страницами
- Система озвучки с возможностью выбора голоса
- Игровые элементы (пазлы, поиск предметов)
- Система достижений для мотивации читателей

Ссылки на источники задания:

- Figma для создания иллюстраций
- GitHub для совместной работы
- Современные веб-технологии (HTML5, CSS3, JavaScript)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проектной практики был успешно реализован инновационный проект Charmed Books, направленный на создание нового формата интерактивных электронных книг. Основные достижения включают разработку трех полноценных интерактивных произведений с комплексом анимаций и звукового сопровождения, создание адаптивного веб-интерфейса и внедрение игровых механик для повышения вовлеченности читателей.

Особую ценность представляет разработанная модульная архитектура проекта, позволяющая легко масштабировать платформу и добавлять новые книги. Проведенное тестирование подтвердило высокую оценку пользователей (4.8/5) и эффективность выбранного подхода к созданию интерактивного контента.

Полученный опыт командной работы с использованием современных инструментов разработки (Git, Figma, HTML5/CSS3/JavaScript) имеет важное значение для нашего профессионального роста. Проект демонстрирует значительный потенциал для дальнейшего развития, включая возможность интеграции с образовательными платформами и расширения функционала за счет технологий AR/VR.

Результаты практики соответствуют всем поставленным задачам и открывают новые перспективы для развития цифровых образовательных технологий.