Департамент образования и науки города Москвы

ГАПОУ Колледж предпринимательства №11

Центр информационно-коммуникационных технологий

**Аналитический отчёт**

по дисциплине: “Исследовательская и проектная деятельность”

на тему: «Создание компьютерной игры “Описание специальностей ГАПОУ КП11 Центр ИКТ”»

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнили:  студенты группы ИСиП-15  Поливанов Евгений – менеджер  Кунгурцев Виталий – зам. менеджера  Шипилов Владислав  Сыромятников Дмитрий | Проверил:  Преподаватель  Е.Ю. Ильина |

Москва, 2021 г.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc82418741)

[Глава 1. Натуральное описание 7](#_Toc82418742)

[21.01.2021 – 28.01.2021 7](#_Toc82418743)

[Глава 2. Сбор и анализ информации 8](#_Toc82418744)

[Скриншоты 8](#_Toc82418745)

[Программное обеспечение 8](#_Toc82418746)

[Выводы 9](#_Toc82418747)

[Рекомендации 10](#_Toc82418748)

[Заключение 11](#_Toc82418749)

Введение

По окончанию общего образования, выпускники, решившие продолжить обучение в колледже или университете должны избрать учреждение, где они проведут несколько лет, посвящая свою энергию и время для освоения дисциплин по выбранной специальности. Часто, из-за широкого спектра колледжей и вузов, будущие студенты тщательно сравнивают их условия и особенности, чтобы сделать наилучший выбор. Но такие люди часто не знают, чего хотят. Все колледжи и вузы стремятся завлечь как можно больше людей, и для этого они прибегают к различному ряду методов, например, предоставляя отзывы своих выпускников или увлекательное описание специальностей, чтобы заинтересовать абитуриента. В выборе играет несколько ключевых факторов, например, местоположение учреждения, направление специальностей, отзывы выпускников, внешний вид, учебный персонал, цена образования, условия приёма.

Первостепенная задачи открытых дверей – заинтересовать и рассказать абитуриентам о возможностях и преимуществах обучения в колледже или университете. Со второй справляются все, ведь для её осуществления достаточно зачитать описание специальностей и дополнительных кружках с веб-сайта. Однако ситуаций, когда колледж заинтересовал поступающих чем-либо, помимо описания мало. Наилучшей демонстрацией специальностей ГАПОУ КП11 ЦИКТ является конечный продукт, на создание которого необходимо владение навыками по дисциплинам центра. Но просмотр бизнес-решения или компьютерной сети вряд ли вызовет экзальтацию у молодого человека. Но проверенный и гарантированный метод – это преподнести материал в виде игры. Также для этой проектной команды создание модели компьютерного приложения является зачётным проектом по предмету «Исследовательская и проектная деятельность».

Цель проекта – разработать игру, с помощью которой абитуриенты колледжа смогут узнать, если не знают, и усвоить главную информацию о специальностях и студенческой жизни в Колледже предпринимательства №11 Центр ИКТ, переместившись в виртуальный мир, в который будет перенесён макет ЦИКТ и процесс обучения на занятии. Метод погружения человека в игру поможет запомнить нужную информацию, такую как нужные документы для поступления, что он выучит и не выучит за время обучения по каждой специальности, географию здания колледжа.

**Задачи:**

1. Выбрать тему проекта;
2. Собрать команду, заинтересованную в теме проекта;
3. Распределение обязанностей между членами команды;
4. Выявить самые главные темы для абитуриентов ГАПОУ КП11 ЦИКТ;
5. Выбрать источники информации;
6. Сбор первичной информации;

* Какой игровой движок лучше всего для этого проекта;
* В какой программе моделирования работать;
* Как работает выбранный движок;
* Технические параметры компьютеров колледжа;
* Какое звуковое сопровождение лучше для такого типа игры;
* Как структурировано здание ГАПОУ КП11 ЦИКТ;

1. Анализ первичной информации;
   * На основе полученной информации составить план разработки игры;
   * Выбрать стратегию работы всей команды над проектом;
2. Полностью описать игру до начала работы;

* Ландшафт виртуального мира;
* Дизайн интерьера ЦИКТ;
* Сколько и какие комнаты будут открыты;
* Задачи (цели) для прохождения игры;
* Особенности игрового процесса (как игрок может взаимодействовать с миром)
* Как специальности будут описаны;
* Когда игра начинается, когда заканчивается;
* Какая графика будет использоваться (например, большая детализация, низкое качество текстур);
* Какие элементы интерфейса необходимы для игры;

1. Создать ландшафт игрового мира;
   * Определяем цветовую палитру элементов (здание колледжа, небо, растительности, земля, дорога);
   * Создаем модели растительности;
   * Создать модель колледжа;
   * Создать границы игрового пространства;
   * Распределить элементы по ландшафту;
2. Разработка модели колледжа;

* Сделать стены интерьера (основа);
* Сделать окна в стенах;
* Сделать двери в стенах;
* Сделать лестницы между этажами;
* Добавить освещение в коридорах;
* Текстурирование дверей, стен, пола и потолка;
* Создание фурнитуры в коридорах ЦИКТ;
* Создание окон в кабинетах;
* Создание фурнитуры в кабинетах;
* Создание освещения в кабинетах;
* Текстурирование объектов в кабинетах;

1. Загрузка модели колледжа в программу для разработки функций игры и тестирование;
2. Оценка модели колледжа;
3. Добавление интерактивных персонажей;

* Моделирование тела;
* Создание анимации;

1. Создание интерактивных функций

* Открытие дверей;
* Поднятие предметов;
* Взаимодействие с персонажами;
* Получение объяснения курса (например, мини-игра)

1. Создание мини-игр, через которые абитуриенты ГАПОУ КП11 ЦИКТ будут узнавать о специальностях;
2. Тестирование функций игры;

* Проверка всех функций;
* Исправление проблем;

1. Получение отзывов от третьих лиц;
2. Защита аналитического отчёта.

**Объект исследования:** направления подготовки ГАПОУ КП11 ЦИКТ.

**Предмет исследования:** понятность и увлечённость описания направлений подготовки ГАПОУ КП11 ЦИКТ.

**Субъект исследования:** проектная команда.

**Методы исследования:**

Глава 1. Натуральное описание

21.01.2021 – 28.01.2021

В первую неделю создания проекта нужно было каждому студенту в группе ИСиП-15 выбрать тему для защиты на следующем занятии “Исследовательская и проектная деятельность”.

**Кунгурцев Виталий:**

**Сыромятников Дмитрий:**

**Поливанов Евгений:**

**Шипилов Владислав:**

Глава 2. Сбор и анализ информации

Скриншоты

Программное обеспечение

Программное обеспечение, используемое при:

Выводы

Рекомендации

Заключение