Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Инфокогнитивные технологии»

Направление подготовки/ специальность: Веб-технологии (09.03.01)

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Иванилов Алексей Тимофеевич Группа: 241-321

Студент: Маринина Анастасия Павловна Группа: 241-321

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра «Инфокогнитивные технологии»

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

Руководитель практики: Баринова Наталья Владимировна

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

Настоящий отчет составлен по результатам проектной практики, проходившей с 03.02.2025 по 24.05.2025. Цель практики — закрепление знаний, полученных в университете в области программирования и дизайна, а также развитие навыков работы в команде и делегирования задач.

Проект получил название «Maps of the World». Основной результат — разработка веб-сайта gm-helper.ru, представляющего собой онлайн-редактор карт для настольных ролевых игр (НРИ).

Цель проекта: создание современного веб-сайта для онлайн-редактора карт, применяемого в НРИ.

Задачи:

* Разработка понятного, красивого и адаптивного многостраничного сайта;
* Написание проектной документации;
* Освоение новых технологий веб-разработки;
* Взаимодействие с организациями-партнёрами.

2. Общая характеристика деятольности организации (заказчика проекта)

Наименование заказчика: Московский Политех, кафедра инфокогнитивные технологии.

Организационная структура: Кафедра является образовательным подразделением, осуществляющим подготовку специалистов в сфере информационных технологий.

Описание деятельности: Кафедра реализует как образовательные программы, так и проектную деятельность, связанную с веб-разработкой, дизайном интерфейсов, программной инженерией и взаимодействием с индустриальными партнёрами.

3. Описание задания по проектной практике

В рамках практики необходимо было:

* Разработать многостраничный сайт, связанный с проектом Maps of the World;
* Реализовать страницы, включающие: главную, информацию об участниках, цели проекта, список ресурсов и журнал событий;
* Обеспечить адаптивность сайта и визуальную привлекательность;
* Подготовить проектную документацию, используя язык Markdown;
* Организовать встречи с партнёрскими организациями;
* Составить итоговый отчёт.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

В результате работы:

* Создан 5-страничный сайт с адаптивным дизайном;
* Реализована навигация, структура страниц и стилизация;
* Контент сайта включает сведения о проекте, участниках, используемых ресурсах и хронологии событий;
* Разработка велась с применением системы контроля версий Git и платформы GitHub;
* Подготовлена документация проекта в формате Markdown;
* Организованы встречи с клубом настольных игр «Полигранник» и компанией 2ГИС;
* На встрече с «Полигранником» студенты получили обратную связь и полезные идеи по развитию функционала сайта;
* Проведён мастер-класс от 2ГИС по карьерному развитию в ИТ-сфере.

Проект был завершён в срок и соответствует заявленным целям. Практика стала важным опытом профессионального роста, развития soft- и hard-навыков, а также тренировки устойчивости к стрессу.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Практика позволила успешно реализовать поставленные задачи и создать полезный веб-ресурс для сообщества игроков в настольные ролевые игры. Работа над проектом «Maps of the World» способствовала углублению знаний в области веб-разработки, дизайна, проектной документации и командной работы.

Взаимодействие с реальными партнёрами и получение обратной связи усилило практическую ценность проекта. Студенты получили представление о современных требованиях ИТ-индустрии и расширили собственный профессиональный кругозор.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

MDN Web Docs. HTML Elements. — https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/HTML/Element

MDN Web Docs. CSS Layout Introduction. — https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/CSS/CSS\_layout

Doka.guide — Справочник по современным веб-технологиям. — https://doka.guide/

Хабр. DevTools для начинающих. — https://habr.com/ru/articles/548898/

Чакон С., Штрауб Б. Pro Git. — https://git-scm.com/book/ru/v2

Hexlet. Введение в Git. — https://ru.hexlet.io/courses/intro\_to\_git

Skillbox. HTML для начинающих. — https://skillbox.ru/media/code/verstka\_dlya\_novichkov/

CSS Tricks. Flexbox Guide. — https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/

«Как вести себя за столом» — Пособие для НРИ-игроков. — https://nastolki.club/rpg-etiquette