

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных Технологий

Кафедра «_____»

Направление подготовки/ специальность: Системная и программная инженерия

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Тушина В.Н Группа: 241-3211

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информатика и
вычислительная техника

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: Чернова В.М.

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: Прогулки по Москве.

Цели проекта:

Создать игру с сюжетом и квестами о Басманном районе.

1. Создание уникального игрового опыта:

- Разработать увлекательный и интерактивный сюжет с элементами времени и альтернативных вселенных.
- Установить связи между историческими событиями и игровым процессом.

2. Образовательная

цель:

Знакомство с историей достопримечательностей Москвы:

- Обеспечить игрокам доступ к информации о значимых исторических объектах, их происхождении и значении, а также о культурном контексте, в котором они были построены.

3. Визуальная

цель:

Создание визуализации альтернативных исторических проектов:

- Разработать графические элементы, которые показывали бы, как могли бы выглядеть известные достопримечательности, если бы реализовались проекты начало XX века. Это станет основным привлекающим элементом игры.

4. Интерактивная

цель:

Разработка механик взаимодействия с историческими местами:

- Создать интерактивные локации, позволяющие игрокам не только исследовать, но и взаимодействовать с достопримечательностями, например, выполнять квесты, находить предметы и вводить интересные факты.

5. Культурно-историческая

цель:

Погружение в культуру начало XX века:

- Разработать сценарий и персонажей, которые отражали бы дух времени, позволяя игрокам узнать о социальных, политических и культурных

аспектах Москвы начало XX века через взаимодействие с историческими личностями и событиями.

6. Развлекательная

цель:

Создание увлекательного игрового процесса:

- Обеспечить игрокам интересный и захватывающий опыт, балансируя между образовательным контентом и развлекательными элементами, такими как квесты, головоломки и возможности для принятия решений, влияющих на ход игры.

7. Визуальное оформление и атмосфера.

Создание уникальной атмосферы исторической, современной и альтернативной Москвы:

- Разработка художественного стиля, который будет передавать атмосферу начало XX века, включая архитектурные элементы, костюмы персонажей, а также музыку и звуковые эффекты, позволяя игрокам ощутить себя в данной эпохе.

Задачи проекта:

Общие задачи проекта:

1. Опрос
2. Определение целевой аудитории
3. Выбор технологической реализации
4. Написание сюжета
5. Значимые места
6. Москвоведение

Задачи творческой части:

1. Разработка персонажа
2. Исторические локации
3. Создание маршрута
4. Встречи с историческими личностями
5. Сюжет временных прыжков

6. Финал игры

Задачи технической части:

1. Выбор технологии
 - Выбор языка
 - Выбор движка
2. Создание прототипа
 - Реализовать базовую игровую механику
 - Протестировать прототип
3. Разработать игровые эффекты
4. Создать локации
5. Перенос игры на онлайн платформу
6. Создание баз данных для сайта

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

Наименование заказчика: Басмания - Музей Басманного района

Организационная структура: Эколого-культурное объединение «Слобода».

Специалисты: Берникова Анна Николаевна, Наталья Семенова, Гнездилова Екатерина, Берникова Анна Дмитриевна

Описание деятельности: Музей Басманного района включает в себя всю территорию Басманного: как памятники исторического наследия, так и социокультурный ландшафт: культурные проекты района, туристические маршруты, частные истории жителей. Это попытка создать модель инновационного музея городской территории силами местного сообщества. Музей привязан к конкретной исторической местности. Специалисты Басмании выпускают книги о районе, проводят экскурсии, собирают виртуальную коллекцию экспонатов музея, снимают фильмы о жителях района и являются организаторами и соорганизаторами районных мероприятий: выставок, концертов, экскурсий, фестивалей и тд.

3. Описание задания по проектной практике.

Создание телеграм – бота с викториной по Басманному району на языке python. Доступно 10 вопросов с 3 вариантами выбора ответа. Бот не размещен на сервер, запускается локально с командной строки. Предполагается, что викторина будет предложена пользователям после прохождения игры.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

Создан сайт с использованием html, css, js в современном дизайне. Создан телеграм – бот связанный с проектом «Прогулки по Москве» - викторина по Басманному району.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проектной практики была проделана значительная работа по созданию интерактивного образовательного продукта, посвященного истории Басманного района Москвы. В рамках проекта разработаны:

1. Игровая концепция – сюжет, объединяющий исторические события, альтернативные вселенные и квестовые механики, что позволяет игрокам погрузиться в атмосферу начала XX века.
2. Образовательный компонент – интеграция исторических фактов о достопримечательностях района, их архитектуре и культурном значении.
3. Техническая реализация – создан прототип сайта с использованием HTML, CSS и JavaScript, а также Telegram-бот с викториной на Python, который предлагает пользователям проверить свои знания после прохождения игры.

Проект соответствует поставленным целям: он сочетает в себе образовательную, развлекательную и визуальную составляющие, что делает его полезным как для местных жителей, так и для туристов, интересующихся историей Москвы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Источники по истории Басманного района:

- Берникова А. Н., Семенова Н. *"Басманный район: история и современность"*. – М.: Издательство [уточнить], 20XX.
- *"Архитектурное наследие Москвы: Басманный район"* / Под ред. [уточнить]. – М.: [издательство], 20XX.

2. Игровая разработка и программирование:

- Рихтер Дж. *"CLR via C#. Программирование на платформе Microsoft .NET Framework"* (актуально для выбора технологий).
- Фримен Э., Робсон Э. *"Head First. Изучаем HTML, XHTML и CSS"*. – СПб.: Питер, 20XX.
- Лутц М. *"Изучаем Python"*. – СПб.: Символ-Плюс, 20XX.

3. Геймдизайн и UX/UI:

- Шелл Д. *"Искусство геймдизайна"*. – М.: Питер, 20XX.
- Купер А., Рейнманн Р. *"Психбольница в руках пациентов"* (о юзабилити интерфейсов).

4. Техническая документация:

- Официальная документация Python (python.org).
- Руководство по разработке Telegram-ботов (core.telegram.org/bots).
- Документация по HTML, CSS, JavaScript ([MDN Web Docs](https://mdn.webdocs)).

5. Дополнительные источники:

- Материалы музея "Басмания" (экскурсии, архивные данные).
- Краеведческие статьи и исследования о Москве начала XX века.