Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «»

Направление подготовки/ специальность: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Банников Глеб Константинович Группа: 241-322

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

Руководитель практики: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

1. Общая информация о проекте:

* Synthadry
* Цели и задачи проекта:

- В течение весеннего семестра 2025 выполнить «vertical slice» игры: реализовать все планируемые игровые механики в пределах одного демо-уровня, наполнить его контентом на уровне финального продукта, сформировать в нем игровой опыт, который послужит сокращенным примером финального продукта

- В дальнейшем и до окончания проекта доработать проект до полноценной игры, готовой к выпуску на таких платформах, как Steam, itch.io, VK Play

1. Общая характеристика деятельности организации *(заказчика проекта):*

Данный проект является инициативным.

1. Описание задания по проектной практике

В течение семестра были выполнены задачи в составе команды:

- Новое направление и арт-стиль проекта, подкрепленный концепт-артом

- Ясный, сфокусированный дизайн с чёткими рамками во избежание «раздувания» проекта вследствие бесцельного добавления новых, слабо обоснованных идей, а также объемных сторонних модулей и несвязных между собой стилистически ассетов для их поддержания

- План разработки (дорожная карта) с расчетом на готовность финального продукта в срок двух семестров (весна и осень 2025)

Задачи, реализованные индивидуально:

- Реализация части ассетов, таких как модели оружия, главного персонажа и одного из трех запланированных как часть промежуточного продуктового результата монстров, а также модели окружения

- Описание действующих лиц и локаций и сценарий сюжета игры, проработка начальная мотивация игрока в рамках первого демо-уровня

- Реализация программно базовых элементов игровых механик: контроллер движения и стрельбы игрока, ИИ монстров (на основе state machine и navmesh), подсистемы интерфейса (главное меню и менеджер сцен)

- 80% визуальных ассетов (модели, текстуры, анимации), составляющих промежуточный продуктовый результат

- Рабочий прототип (грейбокс) демо-уровня в соответствии с планом

- Имплементация всех игровых механик в соответствии с планом

- Ассеты ППР

- Интеграция ассетов и финализация демо-уровня

- Графические эффекты

Распределение ролей происходило с учетом личных качеств, умений и пожеланий каждого участника. Взаимодействие между участниками происходило за счёт встреч на занятиях по проектной деятельности, а также с помощью интернета в приложениях VK, Telegram и Discord.

Я распределил время для выполнение своей задачи с учётом командных сроков посредством договорённости. Для управления временем и координации использовалось приложение Google Calendar. Возникали сложности с изучением функционала Unity и Git, я преодолел их более углубленным изучением данных систем.

Участие в коллективной работе улучшило профессиональные и коммуникативные компетенции: я получил опыт работы в команде и распределения задач.

В ходе выполнения задания были освоены навыки эффективной коммуникации, а также тайм-менеджмента и фокусировке на конкретной задаче.

1. Описание достигнутых результатов по проектной практике

В результате работы в первой половине весеннего семестра 2025 получены:

* Новое направление и арт-стиль проекта, подкрепленный концепт-артом (см. приложение)
* Ясный, сфокусированный дизайн с чёткими рамками во избежание «раздувания» проекта вследствие бесцельного добавления новых, слабо обоснованных идей, а также объемных сторонних модулей и несвязных между собой стилистически ассетов для их поддержания
* Составлен план разработки (дорожная карта) с расчетом на готовность финального продукта в срок двух семестров (весна и осень 2025)
* Частично реализована часть ассетов, таких как модели оружия, главного персонажа и одного из трех запланированных как часть промежуточного продуктового результата монстров, а также модели окружения (см. приложение)
* Реализованы программно базовые элементы игровых механик: контроллер движения и стрельбы игрока, ИИ монстров (на основе state machine и navmesh), подсистемы интерфейса (главное меню и менеджер сцен)
* Составлены в общих чертах описания действующих лиц и локаций и сценарий сюжета игры, проработана начальная мотивация игрока в рамках первого демо-уровня

В течение второй половины семестра выполнены:

* 80% визуальных ассетов (модели, текстуры, анимации), составляющих промежуточный продуктовый результат
* Рабочий прототип (грейбокс) демо-уровня в соответствии с планом
* Имплементация всех игровых механик в соответствии с планом
* Графические эффекты

Не выполнены в срок в связи с непредвиденными обстоятельствами:

* 20% ассетов ППР (был переоценен темп работы исполнителей)
* Интеграция ассетов и финализация демо-уровня (пропуск расчетных сроков выполнения задач по имплементации; непредвиденные затраты времени, связанные с новыми требованиями по партнерству проекта)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

За период 2 семестра была переосмыслена концепция игры, был сформирован стойкий дизайн-стиль, программно реализованы базовые элементы игровых механик, эффекты и ИИ мобов и рабочий прототип демо-уровня, частично реализованы визуальные ассеты. Каждый участник внёс свой вклад в развитие проекта.