

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет «Факультет информационных технологий»

Кафедра «Информатика и вычислительная техника»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.02 «Информационные системы и
технологии»

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Патаруева Анастасия Группа: 241-336

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информатики и
информационных технологий

Отчет принят с оценкой _____ Дата _____

Руководитель практики: _____

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
1. Общая информация о проекте	3
Название проекта	3
Цели и задачи проекта	3
2. Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)	3
Наименование заказчика	3
Организационная структура.....	4
Описание деятельности	4
3. Описание задания по проектной практике	4
4. Описание достигнутых результатов по проектной практике	4
Этапы реализации (дизайнеры)	4
Этапы реализации (программисты)	4
Продуктовый результат	5
Заключение.....	6
Источники	7

Введение

1. Общая информация о проекте

Название проекта

«Группа проектов игровой индустрии»

«Семилучье»

Цели и задачи проекта

Цель проекта: выпуск в релиз первого уровня игры, демонстрация возможностей команды.

Задачи:

- разработка концепции игры (определить жанр, целевую аудиторию и основные механики игры);
- планирование (составить план проекта с указанием сроков, этапов);
- гейм-дизайн (создание игрового мира и персонажей);
- левел-дизайн (карты уровней, последовательность, препятствия, мини-игры и квесты, сложность);
- разработка и интеграция графики (выбрать игровой движок, реализовать основные механики игры (движение, взаимодействие, физика), интегрировать спрайты и анимации в игру);
- UI/UX-дизайн (пользовательский интерфейс);
- написание сценария и диалогов;
- тестирование и оптимизация.

2. Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта)

Наименование заказчика

Московский Политех (Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Московский Политехнический Университет»)

Организационная структура

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Московский Политехнический Университет» (Московский Политех)

Описание деятельности

Заказчиком проекта выступает образовательное учреждение, в рамках которого реализуется проектная практика. Основной вид деятельности — образовательная, с акцентом на развитие прикладных компетенций студентов в рамках проектной работы.

3. Описание задания по проектной практике

Мы создаем компьютерную игру для определенной аудитории с особенной атмосферой, уникальным дизайном, интересным сюжетом и приятным геймплеем и саундтреком.

4. Описание достигнутых результатов по проектной практике

Этапы реализации (дизайнеры)

Этапы работы дизайнеров (демонстрация дизайна персонажей и мини-игр):

- Главная героиня (в домашней и уличной одежде);
- Второстепенные персонажи (бабушка, гопники);
- Готовые локации: дом, улица, автобусная остановка и автобус, рынок, прилавки, подворотня, мини-игры, главное меню;
- Готовый саундтрек и диалоги.

Этапы реализации (программисты)

Этапы работы программистов (демонстрация работы игры):

- Главное меню с возможностью создать новое сохранение, продолжить старое, выбрать главу, настроить разрешение и управление, выйти из игры;

- Главная героиня собирает нужные предметы и переодевается в уличную одежду, выходит на улицу;
- ГГ выходит на улицу, доходит до остановки, подъезжает пустой автобус, на который ГГ не садится, диалог с бабушкой и 1 мини-игра – собирание пазла (порванный список покупок);
- 2 мини-игра – перейди дорогу;
- 3 мини-игра – мемори (запоминание карт, открытие парных карточек, найденные пары уходят в сторону);
- 4 мини-игра - ГГ приходит на рынок, находит странную лавку и освобождает ворону из клетки;
- 5 мини-игра – подтягивания;
- 6 мини-игра – флейта (ритм игра, цель – вовремя нажимать на нужные клавиши).

Продуктовый результат

5 готовых мини-игр, готовый каркас 6 мини-игры, готовые фоны для локаций и мини-игр, механика диалогов, дизайн и анимация всех персонажей, готовый сценарий, звуковое сопровождение.

К датам второй аттестации мы сделали 75% от желаемого продуктового результата в виде первого уровня игры.

Заключение

В ходе работы над игровым проектом «Семилучье» мы проделали большую работу: придумали концепцию, создали персонажей и локации, написали сценарий, разработали мини-игры. Благодаря совместным усилиям команды нам удалось выполнить большинство поставленных на данный момент задач и подготовить каркас для будущего первого уровня игры.

Источники

Разработка игр: [Электронный ресурс]. URL: <https://gamedev.ru/> (Дата обращения: 05.05.2025).

DTF.Дизайн: [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/tag/%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD> (Дата обращения: 05.05.2025).

Сид Мейр Жизнь в мире компьютерных игр: [Электронный ресурс]. URL: <https://flibusta.su/book/19090-zhizn-v-mire-kompyuternyih-igr/> (Дата обращения: 05.05.2025).

Гибсон Бонд Джереми Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации[Электронный ресурс]. URL: <https://www.codelibrary.info/books/c-sharp/unity-i-c-sharp-gejmdev-ot-idei-do-realizatsii> (Дата обращения: 05.05.2025).