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](#_Toc198503691)

[1. Общая информация о проекте 3](#_Toc198503692)

[Название проекта 3](#_Toc198503693)

[Цели и задачи проекта 3](#_Toc198503694)

[2. Общая характеристика деятельности организации (заказчика проекта) 3](#_Toc198503695)

[Наименование заказчика 3](#_Toc198503696)

[Организационная структура 4](#_Toc198503697)

[Описание деятельности 4](#_Toc198503698)

[3. Описание задания по проектной практике 4](#_Toc198503699)

[4. Описание достигнутых результатов по проектной практике 4](#_Toc198503700)

[Этапы реализации (дизайнеры) 4](#_Toc198503701)

[Этапы реализации (программисты) 4](#_Toc198503702)

[Продуктовый результат 5](#_Toc198503703)

[Заключение 6](#_Toc198503704)

[Источники 7](#_Toc198503705)

# 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, прилавок, 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/](https://gamedev.ru/%20) (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](https://dtf.ru/tag/%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%20) (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/](https://flibusta.su/book/19090-zhizn-v-mire-kompyuternyih-igr/%20) (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](https://www.codelibrary.info/books/c-sharp/unity-i-c-sharp-gejmdev-ot-idei-do-realizatsii%20) (Дата обращения: 05.05.2025).