Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет \_\_\_\_\_Факультет Информационных Технологий\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Кафедра «\_\_\_Информатика и информационные технологии\_\_\_\_»

Направление подготовки/ специальность: \_\_\_\_Информационные системы и технологии\_\_\_

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Кондриков Павел Сергеевич\_\_\_\_\_\_\_\_ Группа: 241-334

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра «Информатика и информационные технологии»

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

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

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**

**Название проекта:**

Shiver

**Цели и задачи проекта:**

Проект *Shiver* представляет собой разработку, направленную на создание видеоигры, раскрывающей важные социальные и эмоциональные темы — одиночество, утрату человечности и психологическое состояние человека. Главной целью проекта является реализация и публикация игры на открытой игровой платформе, где она будет доступна для широкой аудитории.

**Задачи проекта включают в себя:**

* концептуальную проработку сюжета, атмосферы и ключевых механик игры;
* проектирование и реализацию пользовательского интерфейса и визуального оформления;
* программную разработку основных игровых компонентов;
* тестирование функциональности и устранение багов;
* размещение ранней версии игры на игровой платформе для сбора пользовательской обратной связи и анализа востребованности;
* документирование проекта и подготовка итогового отчета.

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

**Наименование заказчика**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский Политехнический Университет».

**Организационная структура**  
Организационная структура университета включает в себя несколько ключевых компонентов:

* административное управление (ректорат, отделы по учебной и научной деятельности);
* структурные подразделения — факультеты и институты, формирующие образовательный и исследовательский контент;
* Центр дополнительного профессионального образования, обеспечивающий реализацию программ вне рамок основной учебной нагрузки.

**Описание деятельности**  
Московский Политех осуществляет образовательную деятельность в рамках программ бакалавриата, магистратуры и дополнительного профессионального образования. Университет предлагает широкий спектр учебных направлений — от технических и инженерных до гуманитарных и цифровых, а также развивает курсы переподготовки и повышения квалификации. Одной из задач, стоящих перед университетом, является необходимость создания более эффективной, централизованной системы администрирования программ дополнительного образования, что открывает перспективы для цифровизации и автоматизации учебных процессов.

1. **Описание задания по проектной практике**

В рамках проектной практики 2025 года нам была поставлена задача выполнить работу по созданию веб-продукта, соответствующего по тематике проекту исполняемому на “Проектной Деятельности”. Практика предусматривала выполнение как базовой, так и вариативной части, включающих как техническую реализацию, так и оформление сопроводительной документации.

Проект выполнялся в составе команды из трёх человек: Абсалямова Зарина Газинуровна, Василенко Наталия и Кондриков Павел Сергеевич. Каждому участнику был назначен определённый набор задач, согласно его компетенциям и уровню подготовки. Работа велась в репозитории на GitHub ([zaringa/saitpolitecmay](https://github.com/zaringa/saitpolitecmay)), что обеспечивало прозрачность, отслеживание версий и совместное редактирование.

Базовая часть задания включала:

* настройку и ведение репозитория проекта;
* создание веб-страниц с применением HTML и CSS;
* оформление проектной документации;
* участие в командной работе;
* подведение итогов в виде отчета.

Вариативная часть включала разработку простого текстового редактора на языке Python с графическим интерфейсом, демонстрирующего базовые принципы построения GUI-приложений.

Моя роль в команде заключалась в:

* создании страницы *journal.html* (журнал проекта), представляющей собой центральную точку отображения ключевых этапов разработки проекта «Shiver»;
* разработке новостных страниц *news1.html*, *news2.html*, *news3.html*, содержащих описания изменений и визуальные элементы;
* стилизации интерфейса своих страниц с использованием CSS в своем блоке под комментарием style.css;
* создании видео-презентации, демонстрирующей работу веб-приложения и его основные функции;
* интеграции текстового редактора, разработанного в рамках проекта в страницу *journal.html*;

1. **Описание достигнутых результатов по проектной практике**

**Разработка и стилизация страниц:**

* Создана страница *journal.html* — цифровой журнал проекта, отображающий основные этапы разработки;
* Разработаны новостные страницы *news1.html*, *news2.html*, *news3.html*, каждая из которых включает текстовый и визуальный контент, связанный с ходом выполнения проекта;
* Внесены правки в CSS-файл проекта. Добавлены уникальные стили, сопровожденные комментарием с моим псевдонимом для отслеживания авторства изменений.

**Видео-презентация:**

* Подготовлена видео-презентация, в котором представлены ключевые функции текстового редактора;
* Видео размещено в репозитории проекта.

**Интеграция:**

* Выполнена адаптация и внедрение текстового редактора, в структуру страницы *journal.html*;
* Убедился в корректной работе редактора в html файле, устранил выявленные ошибки отображения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*(выводы о проделанной работе и оценка ценности выполненных задач для заказчика)*

Работа в рамках проектной практики позволила мне расширить практические навыки в области веб-разработки. В первую очередь, я укрепил навыки веб-разработки с использованием HTML и CSS. Разработка страницы *journal.html*, а также трёх информационных страниц (*news1.html*, *news2.html*, *news3.html*) потребовала не только владения синтаксисом, но и понимания структуры документа, иерархии элементов, семантики тегов, а также методов адаптивной вёрстки.

Работая с CSS, я не только применил базовые техники стилизации, но и научился продумывать структуру стилей так, чтобы код был масштабируемым и удобным для командной работы. Результаты моей работы повысили интерактивность и визуальную привлекательность журнала проекта.

Дополнительно, я освоил работу с Git и GitHub: научился создавать ветки, коммитить и документировать изменения, следить за структурой проекта, а также взаимодействовать с другими участниками через pull-запросы и систему контроля версий. Это дало практическое представление о жизненном цикле проекта в командной разработке.

Полученный опыт будет полезен как при разработке полноценных пользовательских интерфейсов, так и при командной работе над крупными проектами.