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: Василенко Наталия\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 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:

* структурировании и организации файловой структуры репозитория;
* создании HTML-страниц проекта, в том числе main.html (главная страница) и about.html (страница "О проекте");
* написании текстового редактора на языке Python с использованием библиотеки tkinter по мотивам открытого гайда c репозитория указанного в вариативной части задания [Create a Simple Python Text Editor];
* внедрении дополнительного функционала в редактор;
* оформлении итогового отчета, описывающего как техническую, так и организационную сторону выполненной работы каждого участника.

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

**Организация репозитория**:

* Написанан ключевой README.md файл в корневой папке репозитория
* Создана структура директорий на основе шаблона

**Разработка HTML-страниц**:

* Реализованы ключевые веб-страницы проекта:
  + main.html – главная страница, содержащая общее описание проекта, его цель и визуальное оформление.
  + about.html – дополнительная информационная страница, где размещена информация о проекте.
* Были использованы базовые средства HTML и CSS, что позволило добиться визуальной презентабельности.

**Итоговый отчет**:

* Мной был подготовлен полный текст отчета по практике, включающий описание задания, этапов работы, распределения задач и полученных результатов всех участников.
* Отчет оформлен в соответствии с методическими рекомендациями и включен в репозиторий проекта в разделе reports/.

**Разработка текстового редактора**:

* Был реализован простой текстовый редактор на Python с графическим интерфейсом tkinter, включающий базовый функционал:
  + открытие, редактирование и сохранение текстовых файлов;
  + выбор шрифтов;
* Дополнительно были внедрены улучшения, расширяющие стандартные возможности:
  + Смена темы;
  + Горячие клавишы;
  + Поиск по тексту;

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

В ходе проектной практики я приняла активное участие в разработке цифрового продукта, предназначенного для решения задачи по проектной практике. Моя работа была сосредоточена на создании и оформлении веб-страниц на HTML и CSS, а также на реализации функционального текстового редактора с графическим интерфейсом, написанного на Python. Помимо этого, я занималась организацией репозитория проекта на GitHub и подготовкой документации, а именно итоговый отчёт каждого участника.

Благодаря этой практике я получила ценный опыт в разработке веб-приложений, что позволило мне лучше понять процессы реальной командной работы над программными продуктами. Для университета, выступавшего в роли заказчика, данный проект имеет значение не только как демонстрация навыков студентов, но и как готовое решение, которое может быть использовано в образовательных целях или в качестве примера для будущих проектных работ.

В целом, практика дала мне возможность применить теоретические знания на практик и глубже разобраться в принципах разработки программного обеспечения. Полученный опыт будет полезен в моей дальнейшей учебной и профессиональной деятельности.