Disynergy
Страница материала ↗
EXQT
Готовые ответы — на EXQT
Доступ к ответам приобретается отдельно.
Найти ответы ↗

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет Информационных технологий
(наименование факультета/ института)

Направление подготовки /специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
(наименование профиля/специализации)

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, заочная)

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
Информационных технологий
Университета «Синергия»
Захаров А.В.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВЕННУЮ ПРАКТИКУ

(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

6 семестр

обучающегося группы _____ _____.
(Шифр и № группы) (ФИО обучающегося)

Место прохождения практики:

_____
(наименование Профильной организации)

Срок прохождения практики: с «___» _____ 20__ г. по «__» _____20__ г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Содержание индивидуального задания на практику:

№ п/п	Виды работ
1.	Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов.
2.	Выполнение определенных практических кейсов-задач, необходимых для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам производственной практики (технологической (проектно-технологической) практики) (вид практики, тип практики)
	Критерии оценивания выполнения заданий по практике: каждый кейс подразумевает 5 кейс-задач, состоящих из 5-ти подзадач – каждая подзадача может быть оценена от 0 до 4 баллов (0 баллов – отсутствует ответ, 4 балла – полностью выполненное задание, 1-3 балла – в зависимости от недочетов (полноты) в ответе на подзадачу). Итого общее количество баллов, которое можно заработать за выполнение одной кейс-задачи составляет 20 баллов. Минимальное количество баллов, которое необходимо набрать для получения положительной оценки по практике составляет 50 баллов.
2.1.	**Кейс-задача № 1. Разработка компонентов геймплея для RPG-игры** ***Описание ситуации.*** Студия разработки компьютерных игр специализируется на создании RPG с видом камеры от третьего лица. В качестве базового сеттинга используются времена средневековья с добавлением элементов фэнтези. Аватар игры бывший рыцарь, лишившийся имения и путешествующий с целью заработка своими боевыми навыками. Первоначальные значения персонажа уровень жизни 100, уровень атаки 1-5 (без использования оружия), уровень защиты 1-5 (без использования щита). Уровень жизни персонажа может быть увеличен с повышением уровня (изменение уровня складывается из очков опыта – полученного от боевых столкновений и наградой за выполненные задания) или уменьшен (негативное поведение в населенных пунктах, провал задания, проигрыш в боевом столкновении). Основные механики персонажа складываются из перемещения (в том числе бега 1,3 от основной скорости перемещения и подкрадывания 0,7 от обычной скорости), атакой оружием ближнего боя, защитой с помощью щита, дальней атакой (расстояние до 10 ближних позиций), использование лечащего зелья (восстановление 10% от здоровья), зелья ускорения атаки (в 2 раза чаще нанесение урона на 30 секунд) и зелья усиления урона (шанс повышения уровня повреждений до 50 % от текущего при условии состояния здоровья не менее 80% до 1 минуты). Экипировка, зелья и главный ресурс – золото добываются с поверженных врагов, могут быть найдены в тайниках и приобретены (а также проданы) у торговцев в населенных пунктах. Там же могут быть получены и сданы за вознаграждение задания. В качестве врагов задействованы разбойники, враждебная охрана отдельных замков, дикие звери. ***Проблема.*** Первоначальная концепция не учитывает ряд ключевых особенностей жанра, не обладает механиками взаимодействия персонажей и не позволяет создать первоначальный прототип. ***Ключевое задание.*** Разработать недостающие компоненты игры (описать их в виде элементов диздока), техническое задание для художников и создать фрагменты геймплея. *Подзадача 1.* Разработке неигровых персонажей 1. Разработать для текущего набора врагов характеристики (жизнь, урон, защита, способы атаки) также провести градацию внутри типа врага (разбойник-лучник, разбойник-меченосец, и т.д.) не менее трех разновидностей. 2. Прописать размер области реакции врагов на аватара. 3. Разработать боссов для каждого из описанных врагов. *Подзадача 2.* Разработка ассетов 1. Разработать виды и особенности экипировки персонажа (не менее пяти на каждый вид) со стоимостью у торговца и объемом, занимаемым в переносном инвентаре. 2. Разработать размер инвентаря и способ взаимодействия персонажа с инвентарем (интерфейс снятия/использования элементов из инвентаря) *Подзадача 3.* Разработка игрового персонажа 1. На основании предложенного сеттинга и базового лора игры создать первоначальные задачи для персонажа (2-3 квеста от первого поселения) разработать концепцию уровня. 2. Создать схему уровня с указанием размещения врагов и лута. *Подзадача 4.* Создание технического задания для АРТ-отдела 1. На основании предыдущих подзадач разработать технические задания для художников с использованием референсов (при использовании ИИ необходимо указать платформу генерации изображения и промты для генерации). 2. ТЗ должны быть раздельными для окружения, персонажей врагов, экипировки и интерфейса

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	инвентаря. *Подзадача 5.* Прототипирование игровых механик 1. Используя игровой движок и стандартное представление объектов в нем (без учета графики игры, но с определением жанра). 2. Создать и продемонстрировать работу механик ближнего и дальнего боя аватара с врагом с учетом нанесения урона и защиты. 3. В качестве результата использовать видеозапись с рабочего экрана в игровом движке (разместить на облачном сервисе с предоставлением ссылки в отчете), а также скриншот системы нодов для механики или программного кода. 4. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.
2.2.	**Кейс-задача № 2. Презентация прототипа игры** ***Описание ситуации.*** В джем конкурсе на создание прототипа игры – платформера для консолей существуют ограничения-требования. Целевой аудиторией игры являются дети в возрасте от 5 до 9 лет. Сеттинг и лор игры должен основываться на известном мультипликационном фильме или сериале. Должна быть возможность участия двух игроков на одном экране (компаньоны или соперники на усмотрение разработчиков). ***Проблема.*** Необходимо разработать концепцию игры и представить ее для отборочной комиссии. ***Ключевое задание.*** Разработать концепт-документов для игры, питч-документ для презентации с демонстрацией элементов геймплея. *Подзадача 1.* Разработка концепции игры 1. Выбрать основу для будущей игры. Основываясь на сюжете фильма или сериала разработать сюжет игры (задачи игроков, миссии, возможности, противники и т.д.). учитывая целевую аудиторию составить диалоговую систему обучения игрока, объяснения целей миссии и элементам управления. 2. Разработать систему вознаграждения игрока. *Подзадача 2.* Описание графических элементов 1. Используя референсы разработать систему платформ и графическое оформление игры. Возможно представление схематически с использованием обозначений и элементов мультипликации. 2. Разработать элементы анимации персонажей. 3. Результат представить в отчете в качестве ссылки на рабочий проект, размещенный в облачном сервисе) *Подзадача 3.* Разработка механик игры 1. Разработать основные механики игры. Указать уникальную особенность игры (допускается комбинация деконструкций элементов известных игр). *Подзадача 4.* Прототипирование механик 1. Разработать демонстрацию в игровом движке элементов геймплея (допускается без использования конечной графики). Результат представить в виде ссылки на видеофайл, размещенный на облачном сервисе. *Подзадача 5.* Создание концепт-документа и питч-документа 1. На основании выполненных ранее подзадач создать и оформить для презентации концепт-документ и питч-документ.
2.3.	**Кейс-задача № 3. Создание мультимедийных учебных материалов** ***Описание ситуации.*** Команда разработчиков участвует в тендере на создание компьютерной игры для школьников на закрепление полученных знаний по определенной дисциплине. Предлагаемые жанры: симуляция, графическо-текстовая новелла, приключения. Для прототипа можно выбрать определенную тематику из курса дисциплины. Экономическая составляющая отсутствует (заложен тендер на разработку, необходимо указать стоимость на разработку прототипа). Регион распространения – Российская Федерация. Целевая аудитория в соответствии с приложением к кейс-заданию. ***Проблема.*** Нет определения платформы игры, жанра, описания механик. Технологии поощрения игрока, процедур проигрыша и выигрыша в игре. Нет выбранного графического оформления игры. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать концепт-документ и питч-документ. Представить питч-документ для утверждения в разработку. Разработать техническое задание для художников и аниматоров с референсами. Продемонстрировать пример геймплея. *Подзадача 1.* Определение механики симулятора

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ

1. Определить способы подачи материала и возможность проверки полученных знаний.

Подзадача 2. Концепция мультимедийного приложения

1. Выбрать концепцию графического оформления игры, его составных элементов и разработать базовое техническое задание для художников и аниматоров с использованием референсов (в случае использования сгенерированных изображений указать платформу и подробное описание промта).

Подзадача 3. Прототипирование мультимедийного продукта

1. Разработать ключевые механики, используемые в игровом процессе, в том числе возможность проверить знания игроков по определенной дисциплине.
2. Разработать интерфейс взаимодействия игрока с игрой, сохранения достижений и возможность разделения материала на темы, разделы и т.п.

Подзадача 4. Мультимедийное представление продукта

1. Подготовить видеозапись прототипа игры, используя игровые движки (возможно отсутствие предполагаемой графики или использование свободно распространяемых ассетов). В видеозаписи должны демонстрироваться механики геймплея и инструменты проверки знаний игроков. В отчете необходимо прикрепить ссылку на видеозапись, размещенную на облачном сервисе.

Подзадача 5. Подготовка к презентации продукта

1. По результатам выполненных задач составить концепт-документ с описанием содержательной части игры, игровых механик, референсами к техническому заданию для художников, аргументацией выбора тематики и художественного оформления для прототипа.
2. Подготовить к защите питч-документ иллюстрирующий основные идеи для реализации проекта и видео геймплея.

Приложение к кейс-заданию:

Варианты для разработки симулятора

Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Дисциплина
1	Алгебра 7-8 класс
2	Геометрия 7-8 класс
3	Информатика (программное обеспечение)
4	География (физическая география мира)
5	Биология 5 класс (общие понятия)
6	Физика (механика)
7	Химия 8 класс
8	Основы безопасности жизнедеятельности
9	История древнего мира
10	Литература (родная литература)
11	История средних веков
12	История 17 век
13	История 18 век
14	Биология 6 класс (ботаника)
15	Биология 7 класс (зоология)
16	Биология 8 класс (анатомия)
17	География (география России)
18	Физика (термодинамика)
19	Физика (электричество)
20	Физика (оптика)
21	Информатика (алгоритмизация и языки программирования)
22	Литература (зарубежная литература)
23	Алгебра 7-8 класс
24	Геометрия 7-8 класс
25	Информатика (программное обеспечение)
26	География (физическая география мира)
27	Биология 5 класс (общие понятия)
28	Физика (механика)
29	Химия 8 класс
30	Основы безопасности жизнедеятельности
31	Иностранный язык

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2.4.</td><td>
Кейс-задача № 4. Трехмерное моделирование игровых объектов
Описание ситуации.
Для трехмерной компьютерной игры в жанре RPG, создается серия новых локаций, имеющая отдельный сеттинг, отличительный от оригинального сюжета игры. Для наполнения локации требуются дополнительные объекты, которые ранее не использовались в игровом процессе.
Проблема.
Требуется разработать элементы окружения, используемые на новой локации в игре, в соответствии с их назначением и предполагаемым сеттингом.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, создать трехмерную модель игрового объекта для компьютерной игры, который будет использоваться в игровом процессе. Для формирования внешнего вида объекта необходимо использовать указания по сеттингу в Вашем варианте задания.
Подзадача 1. Исследование и концепция:
1. Проведите исследование по сеттингу локации, где может применяться данный объект. Определите стилевое направление (реализм, стилизация, фэнтези и т.д.).
2. Создайте концепт-арт для объекта в соответствии с Вашим вариантом задания. Это может быть простая эскизная работа, которая иллюстрирует форму, цвет и детали.
Подзадача 2. Создание модели:
1. Используйте программное обеспечение для 3D-моделирования (например, Blender, Maya, 3ds Max) для создания модели.
2. Обратите внимание на полигональную сетку: оптимизируйте количество полигонов, чтобы модель была эффективной для использования в игре.
3. Создайте высокополигональную версию модели.
Подзадача 3. Текстурирование:
1. Создайте текстуры для модели, используя такие программы, как Substance Painter или Photoshop.
2. Обратите внимание на UV-развёртку: правильно разложите UV-координаты, чтобы текстуры легли на модель без искажений.
Подзадача 4. Импорт в игровой движок:
1. Подготовьте модель для экспорта в игровой движок (Unity, Unreal Engine и др.).
2. Проверьте, как ваша модель выглядит в игровом движке, и внесите необходимые коррективы.
Подзадача 5. Презентация работы:
1. Создайте презентацию с помощью Microsoft PowerPoint, Google презентаций, Prezi или другого сервиса или программного обеспечения, в которой опишите процесс работы над моделью, используемые инструменты и технологии. В содержательной части презентации отразите этапы работы, в соответствии с подзадачами данного кейса, их краткое описание и результат.
2. Включите скриншоты модели на разных этапах.
3. Сохраните презентацию в формате pptx или pdf, и прикрепите в качестве отчета по кейс-заданию.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для создания трехмерного объекта
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.
<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Наименование ассета</th><th>Номер варианта</th><th>Наименование ассета</th></tr>
<tr><td>1.</td><td>Меч двуручный
(сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td><td>17.</td><td>Кирка
(сеттинг - Мир подводных цивилизаций)</td></tr>
<tr><td>2.</td><td>Лук и стрелы
(сеттинг - Темное фэнтези)</td><td>18.</td><td>Лопата (сеттинг - Заброшенный космический корабль)</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>Деревянный щит
(сеттинг - Постапокалиптический мир)</td><td>19.</td><td>Книга раскрытая (сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Хижина
(сеттинг - Мир подводных цивилизаций)</td><td>20.</td><td>Кубок для напитков (сеттинг - Город, затерянный во времени)</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Мост через реку
(сеттинг - Мир, где искусственный интеллект правит)</td><td>21.</td><td>Зонтик в раскрытом виде (сеттинг - Постапокалиптический мир)</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>6.</td><td>Цветок
(сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td><td>22.</td><td>Шкаф с открывающимися дверцами и полками (сеттинг - Темное фэнтези)</td></tr>
<tr><td>7.</td><td>Сундук
(сеттинг - Темное фэнтези)</td><td>23.</td><td>Кресло-качалка (сеттинг - Постапокалиптический мир)</td></tr>
<tr><td>8.</td><td>Фонарь на столбе
(сеттинг - Город, затерянный во времени)</td><td>24.</td><td>Факел (сеттинг - Город, затерянный во времени)</td></tr>
<tr><td>9.</td><td>Коробка с инструментами – простая форма с несколькими деталями
(сеттинг - Киберпанковый мегаполис)</td><td>25.</td><td>Ножницы (сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td></tr>
<tr><td>10.</td><td>Печка или камин – простая форма для создания элементов интерьера
(сеттинг - Мир сказок и легенд)</td><td>26.</td><td>Секира с гравировкой на лезвие
(сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td></tr>
<tr><td>11.</td><td>Бочка
(сеттинг - Фэнтезийное королевство)</td><td>27.</td><td>Маяк (сеттинг - Острова в облаках)</td></tr>
<tr><td>12.</td><td>Лавка деревянная
(сеттинг - Темное фэнтези)</td><td>28.</td><td>Церковь (сеттинг - Колония на другой планете)</td></tr>
<tr><td>13.</td><td>Качели на детской площадке
(сеттинг - Постапокалиптический мир)</td><td>29.</td><td>Аптечка – простая форма ящика с текстурами (сеттинг - Постапокалиптический мир)</td></tr>
<tr><td>14.</td><td>Деревянный забор с опорами
(сеттинг - Древний Египет с магией)</td><td>30.</td><td>Зелье – простая форма полупрозрачной емкости с цветной жидкостью внутри (сеттинг - Древний Египет с магией)</td></tr>
<tr><td>15.</td><td>Топор металлический с деревянным топорищем
(сеттинг - Постапокалиптический мир)</td><td>31.</td><td>Офисный стул – простая форма с текстурами (сеттинг - Постапокалиптический мир)</td></tr>
<tr><td>16.</td><td>Молот
(сеттинг - Темное фэнтези)</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.5.</td><td>
Кейс-задача № 5. Генерация изображения персонажа для игры с помощью нейросетей
Описание ситуации
Создайте уникальный персонаж для видеоигры, используя нейросети для генерации изображений. Персонаж должен быть хорошо проработан и соответствовать тематике игры, чтобы привлечь игроков и улучшить игровой опыт. Вам необходимо создать описание персонажа, которое поможет художнику или генератору изображений создать визуализацию.
Проблема.
В соответствии с общим представлением о персонаже, представленным в Вашем варианте задания, следует более подробно разработать концепцию и описание персонажа и получить сгенерированные искусственным интеллектом изображения для использования в качестве референсов в техническом задании для арт-отдела.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, определить основные характеристики персонажа. Создать детальное описание внешности, одежды и аксессуаров. Разработать предысторию и мотивацию персонажа. Оценить взаимодействие персонажа с игровым миром и другими персонажами. Подготовить данные для нейросети, включая текстовые описания и референсы.
Подзадача 1.
1. Исследование: Изучите существующие персонажи в играх схожей тематики и определите, что делает их уникальными.
2. Концепция: Определите характеристики персонажа (раса, класс, возраст, пол, роль в игре и т.д.).
3. Детализация: Опишите внешность, одежду, аксессуары и особенности персонажа.
Подзадача 2.
1. Предыстория: Напишите краткую биографию и мотивацию персонажа, чтобы понять его поведение и цели.
2. Взаимодействие: Опишите, как персонаж будет взаимодействовать с игровым миром и другими персонажами.
Подзадача 3.
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	1. Подготовка данных: Создайте текстовые описания и соберите визуальные референсы для обучения нейросети. <u>Подзадача 4.</u> 1. Генерация изображения: Используйте нейросеть для создания визуализации персонажа на основе подготовленных данных. <u>Подзадача 5.</u> 1. Презентация: Подготовьте текстовое описание и визуальные результаты процесса генерации изображения с последующими изменениями и дополнениями в запросе для нейросетей в соответствии с примером, представленном ниже. **Пример описания персонажа для генерации изображения** **1. Концепция персонажа** • **Имя**: Элиан • **Раса**: Полуэльф • **Класс**: Маг-стихийник • **Возраст**: 120 лет (выглядит на 25) • **Пол**: Женский **2. Внешность** • **Рост**: 170 см • **Телосложение**: Стройное, но мускулистое • **Цвет волос**: Длинные, волнистые волосы цвета заката (оранжево-красные) • **Цвет глаз**: Ярко-зеленые с золотыми вкраплениями • **Кожа**: Светлая с легким сиянием **3. Одежда и аксессуары** • **Одежда**: Легкое платье из ткани, переливающейся, как вода, с элементами, напоминающими листья и цветы. • **Аксессуары**: На шее у нее кулон в форме капли воды, на запястье — браслет из природных материалов. • **Обувь**: Легкие сандалии из кожи. **4. Предыстория** Элиан родилась в лесу, где природа и магия переплетаются. С молодых лет она обучалась искусству магии стихий, чтобы защитить свой дом от темных сил. Её главная цель — восстановить баланс в мире, который был нарушен. **5. Взаимодействие** Элиан взаимодействует с природой, вызывая дождь или создавая защитные барьеры из растений. Она может общаться с духами леса и находить общий язык с другими персонажами, используя свои магические способности. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для генерации изображения персонажа с помощью нейросети** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Базовое описание персонажей для генерации	Номер варианта	Базовое описание персонажей для генерации
1.	**Воин-эльф**: Высокий, с длинными белыми волосами, носит легкие доспехи и использует лук. У него острые уши и зеленые глаза, полные мудрости.	17.	**Космический пилот**: Человек в скафандре с шлемом, готовый к полету. У него смелый взгляд и уверенность.
2.	**Темный маг**: Мужчина средних лет с черной мантией и капюшоном, скрывающим его лицо. В руках он держит посох с красным кристаллом.	18.	**Футуристический ниндзя**: Персонаж в черной одежде с технологическими аксессуарами. У него скрытный стиль и ловкость.
3.	**Киборг-охотник**: Полуживое существо с металлическими конечностями и встроенным оборудованием. У него короткие волосы и защитные очки.	19.	**Сирена**: Женщина с хвостом рыбы, с длинными волосами и загадочным взглядом. У нее голос, который завораживает.
4.	**Дворф-кузнец**: Невысокий и	20.	**Стражник**: Мужчина в доспехах с

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>мускулистый, с бородой и шлемом. Носит кожаный фартук и всегда держит молот в руках.</td><td></td><td>мечом и щитом, охраняющий крепость. У него серьезное выражение лица.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Принцесса: Молодая женщина с длинными золотыми волосами, в роскошном платье и короне. У нее добрый взгляд и нежная улыбка.</td><td>21.</td><td>Целитель: Женщина в белом одеянии, с травами и бальзамами. У нее добрый взгляд и спокойный характер.</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>Морской разбойник: Мужчина с татуировками, в кожаной куртке и треуголке. У него грубый вид и меч на поясе.</td><td>22.</td><td>Психопаты: Человек с неадекватным поведением, в рваной одежде и с безумным взглядом. У него странные аксессуары.</td></tr>
<tr><td>7.</td><td>Скелет-воин: Персонаж без плоти, в доспехах, с мечом в руках. У него пустые глазницы, из которых исходит свет.</td><td>23.</td><td>Техномаг: Персонаж с магическими и технологическими способностями, в одежде с элементами киберпанка. У него загадочный взгляд.</td></tr>
<tr><td>8.</td><td>Зомби: Человек с разорванной одеждой и бледной кожей. У него выпадающие зубы и неестественная походка.</td><td>24.</td><td>Робот-солдат: Военный робот с мощным вооружением и защитной броней. У него металлический корпус и красные глаза.</td></tr>
<tr><td>9.</td><td>Монах: Человек в простом одеянии, с длинными волосами и бородой. У него спокойный взгляд и мудрость в глазах.</td><td>25.</td><td>Путешественник во времени: Персонаж с элементами разных эпох, носит часы и имеет множество аксессуаров. У него любопытный взгляд.</td></tr>
<tr><td>10.</td><td>Охотник на вампиров: Женщина с длинным плащом, в руках у нее крест и кол. У нее решительный взгляд и боевой дух.</td><td>26.</td><td>Ловкий вор: Мужчина в темной одежде, с легкими движениями и ловкостью. У него хитрый взгляд и готовность к действию.</td></tr>
<tr><td>11.</td><td>Демон: Существо с рогами и крыльями, с красной кожей и огненными глазами. Носит доспехи и имеет устрашающий вид.</td><td>27.</td><td>Герой-исследователь: Человек с рюкзаком и картой, готовый к приключениям. У него оптимистичный взгляд и дружелюбие.</td></tr>
<tr><td>12.</td><td>Рыцарь: Мужчина в блестящих доспехах, с гербом на щите. У него благородное выражение лица и уверенная поза.</td><td>28.</td><td>Кибернетический воин: Человек с механическими частями тела и высокими технологиями. У него агрессивный вид и боевой настрой.</td></tr>
<tr><td>13.</td><td>Пиратка: Женщина с повязкой на глазу, в кожаной куртке и штанах. У нее меч и карта с сокровищами.</td><td>29.</td><td>Суперзлодей: Персонаж в темном костюме с устрашающими аксессуарами. У него зловещая улыбка и план по захвату мира.</td></tr>
<tr><td>14.</td><td>Шпион: Мужчина в классическом черном костюме, с солнцезащитными очками. У него скрытный характер и ловкость.</td><td>30.</td><td>Маг-целитель: Женщина с магическими способностями, в длинном платье и с волшебной палочкой. У нее добрый и заботливый взгляд.</td></tr>
<tr><td>15.</td><td>Ученый: Женщина с лабораторным халатом, очками и научными приборами. У нее любознательный взгляд и аккуратная прическа.</td><td>31.</td><td>Оборотень: Человек с животными чертами, с острыми зубами и когтями. У него дикий и агрессивный вид.</td></tr>
<tr><td>16.</td><td>Гном: Невысокий, с бородой и шляпой, носит тяжелые доспехи и всегда с молотом в руках.</td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>3.</td><td>Систематизация собранного нормативного и фактического материала.</td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Оформление отчета о прохождении практики.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Защита отчета по практике.</td></tr>
</table>

Обучающийся индивидуальное задание получил

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

_____ _____

(ФИО) (Подпись)

«___»_____ 20__г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет Информационных технологий
(наименование факультета/ института)

Направление подготовки /специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
(наименование профиля/специализации)

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, заочная)

ОТЧЕТ

ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

6 семестр

Обучающийся _____ (ФИО) _____ (подпись)

Ответственное лицо
от Профильной организации _____ (ФИО) _____ (подпись)
М.П. (при наличии)

Москва 20__г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

Практические кейсы-задачи, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам практики

№ п/п	Подробные ответы обучающегося на практические кейсы-задачи
Кейс-задача № 1	
Кейс-задача № 2	
Кейс-задача № 3	
Кейс-задача № 4	
Кейс-задача № 5	

Дата: _____ _____ _____

(подпись) (ФИО обучающегося)

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

Декану факультета
Университета «Синергия»

от _____
(Ф.И.О. ответственного лица от Профильной организации)

СПРАВКА[1]

Дана _____ в том, что
(Ф.И.О. обучающегося полностью)
он(а) действительно проходил(а) _производственную практику (технологическую (проектно-технологическую) практику_____
(наименование вида и типа практики)
(_6_ недель) в
(количество недель)
_____
(наименование Профильной организации)

с «__» _____ 20__ г. по «__» _____ 20__ г.

Обучающийся(аяся) _____ успешно прошел(а)
(фамилия, инициалы обучающегося)
инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов, после чего был(а) допущен(а) к выполнению определенных индивидуальным заданием видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

К должностным обязанностям и поставленным задачам в соответствии с индивидуальным заданием практикант относился добросовестно, проявляя интерес к работе. Порученные задания выполнил в полном объеме в установленные программой практики сроки.

Ответственное лицо от Профильной организации
М.П. (при наличии) _____ *(Ф.И.О.)* _____ *(подпись)*

«___» _____ 20__ г.

[1] Справка оформляется на фирменном бланке Профильной организации

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

Аттестационный лист

_____,
(Ф.И.О. обучающегося)

обучающий(ая)ся _____3_____ курса _____очной_____ формы обучения
(указать курс) *(очной, очно-заочной, заочной)*

группы _____ по направлению подготовки/ специальности_09.03.02 Информационные__
(шифр группы) *(код,*

системы и технологии_____,
наименование направления подготовки/ специальности)

профиль/ специализация _Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности_,
(наименование профиля/ специализации)

успешно прошел(ла) производственную практику / Технологическую (проектно-технологическую) практику
(наименование вида и типа практики)

с «____» _____ 20_ года по «____» _____ 20_ года

I. Заключение-анализ результатов освоения программы практики:

Индивидуальное задание обучающимся (нужное отметить √):

- ☐ выполнено;
- ☐ выполнено не в полном объеме;
- ☐ не выполнено;

Владение материалом (нужное отметить √):
Обучающийся:

- ☐ умело анализирует полученный во время практики материал;
- ☐ анализирует полученный во время практики материал;
- ☐ недостаточно четко и правильно анализирует полученный во время практики материал;
- ☐ неправильно анализирует полученный во время практики материал;

Задачи, поставленные на период прохождения практики, обучающимся (нужное отметить √):

- ☐ решены в полном объеме;
- ☐ решены в полном объеме, но не полностью раскрыты;
- ☐ решены частично, нет четкого обоснования и детализации;
- ☐ не решены;

Спектр выполняемых обучающимся функций в период прохождения практики профилю соответствующей образовательной программы (нужное отметить √):

- ☐ соответствует;
- ☐ в основном соответствует;
- ☐ частично соответствует;
- ☐ не соответствует;

Ответы на практические кейсы-задачи, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, обучающийся (нужное отметить √):

- ☐ дает аргументированные ответы на вопросы;
- ☐ дает ответы на вопросы по существу;
- ☐ дает ответы на вопросы не по существу;

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

□ не может ответить на вопросы;

Оформление обучающимся отчета по практике (нужное отметить √):

□ отчет о прохождении практики оформлен правильно;
□ отчет о прохождении практики оформлен с незначительными недостатками;
□ отчет о прохождении практики оформлен с недостатками;
□ отчет о прохождении практики оформлен неверно;

Аттестуемый продемонстрировал владение следующими универсальными и профессиональными компетенциями:

Код	Содержание компетенции	Уровень освоения обучающимся (нужное отметить √)*
Универсальные компетенции		
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	□ высокий □ средний □ низкий
УК-10	Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	□ высокий □ средний □ низкий
Профессиональные компетенции		
ПК-1	Способен проводить анализ и формализацию требований к разрабатываемым информационным ресурсам организации	□ высокий □ средний □ низкий
ПК-2	Способен к разработке технических спецификаций на информационные ресурсы	□ высокий □ средний □ низкий

Примечание:

□ Высокий уровень – обучающийся уверенно демонстрирует готовность и способность к самостоятельной профессиональной деятельности не только в стандартных, но и во внештатных ситуациях.

□ Средний уровень – обучающийся выполняет все виды профессиональной деятельности в стандартных ситуациях уверенно, добросовестно, эффективно.

□ Низкий уровень – при выполнении профессиональной деятельности обучающийся нуждается во внешнем сопровождении и контроле.

II. Показатели и критерии оценивания результатов практики

Оценочный критерий	Максимальное количество баллов	Оценка качества выполнения каждого вида работ (в баллах)
Выполнение индивидуального задания в соответствии с программой практики	30	
Оценка степени самостоятельности проведенного решения практических кейсов-задач, необходимых для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам практики	30	
Оценка качества проведенного анализа собранных материалов, данных для решения практических кейсов-задач, необходимых для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности по	40	

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

итогам практики		
Итоговая оценка:	100	

Замечания руководителя практики от Университета:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____.

Руководитель практики от Университета _____ _____
(подпись) (ФИО)

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru