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: заочная
(очная, очно-заочная, заочная)

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

«____» _____ 20___ г.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВЕННУЮ ПРАКТИКУ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

4 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. Выполнение кейс-задач 3,4 и 5 осуществляется по вариантам. Номер варианта выбирается в соответствии с представленным приложением 1.
2.1.	**Кейс-задача № 1.** ***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.* 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. Прописать размер области реакции врагов на аватара. Разработать боссов для каждого из описанных врагов. *Подзадача 2.* Разработать виды и особенности экипировки персонажа (не менее пяти на каждый вид) со стоимостью у торговца и объемом занимаемым в переносном инвентаре. Разработать размер инвентаря и способ взаимодействия персонажа с инвентарем (интерфейс снятия/использования элементов из инвентаря) Подзадача 3. На основании предложенного сеттинга и базового лора игры создать первоначальные задачи для персонажа (2-3 квеста от первого поселения) разработать концепцию уровня. Создать схему уровня с указанием размещения врагов и лута. Подзадача 4. На основании предыдущих подзадач разработать технические задания для

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
	художников с использованием референсов (при использовании ИИ необходимо указать платформу генерации изображения и промты для генерации). ТЗ должны быть раздельными для окружения, персонажей врагов, экипировки и интерфейса инвентаря. Подзадача 5. Используя игровой движок и стандартное представление объектов в нем (без учета графики игры, но с определением жанра). Создать и продемонстрировать работу механик ближнего и дальнего боя аватара с врагом с учетом нанесения урона и защиты. 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. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.
2.2.	**Кейс-задача № 2.** ***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.* 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. Разработать систему вознаграждения игрока. *Подзадача 2.* Используя референсы разработать систему платформ и графическое оформление игры. Возможно представление схематически с использованием обозначений и элементов мультипликации. Разработать элементы анимации персонажей. Результат представить в отчете в качестве ссылки на рабочий проект, размещенный в облачном сервисе) *Подзадача 3.* Разработать основные механики игры. Указать уникальную особенность игры (допускается комбинация деконструкций элементов известных игр). *Подзадача 4.* 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.* На основании выполненных ранее подзадач создать и оформить для презентации концепт-документ и питч-документ.
2.3.	**Кейс-задача № 3.** ***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.*** Разработать концепт-документ в соответствии с Вашим вариантом задания. Представить питч-документ для утверждения в разработку. Разработать техническое задание для художников и аниматоров с референсами. Продемонстрировать пример геймплея. *Подзадача 1.* На основании Вашего варианта задания разработать концепцию игры в выбранном Вами жанре. Определить способы подачи материала и возможность проверки полученных знаний.

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>
<u>Подзадача 2.</u> 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).
<u>Подзадача 3.</u> Разработать ключевые механики, используемые в игровом процессе, в том числе возможность проверить знания игроков по определенной дисциплине. Разработать интерфейс взаимодействия игрока с игрой, сохранения достижений и возможность разделения материала на темы, разделы и т.п.
<u>Подзадача 4.</u> 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.
<u>Подзадача 5.</u> 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. Подготовить к защите питч-документ иллюстрирующий основные идеи для реализации проекта и видео геймплея.
Приложение 1 к кейс-заданию.
Используйте уточнения к заданию в соответствии с таблицей.
<table>
<tr><td>Номер варианта</td><td>Дисциплина</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Алгебра 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Геометрия 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Информатика (программное обеспечение)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>География (физическая география мира)</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Биология 5 класс (общие понятия)</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Физика (механика)</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Химия 8 класс</td></tr>
<tr><td>8</td><td>Основы безопасности жизнедеятельности</td></tr>
<tr><td>9</td><td>История древнего мира</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Литература (родная литература)</td></tr>
<tr><td>11</td><td>История средних веков</td></tr>
<tr><td>12</td><td>История 17 век</td></tr>
<tr><td>13</td><td>История 18 век</td></tr>
<tr><td>14</td><td>Биология 6 класс (ботаника)</td></tr>
<tr><td>15</td><td>Биология 7 класс (зоология)</td></tr>
<tr><td>16</td><td>Биология 8 класс (анатомия)</td></tr>
<tr><td>17</td><td>География (география России)</td></tr>
<tr><td>18</td><td>Физика (термодинамика)</td></tr>
<tr><td>19</td><td>Физика (электричество)</td></tr>
<tr><td>20</td><td>Физика (оптика)</td></tr>
<tr><td>21</td><td>Информатика (алгоритмизация и языки программирования)</td></tr>
<tr><td>22</td><td>Литература (зарубежная литература)</td></tr>
<tr><td>23</td><td>Алгебра 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Геометрия 7-8 класс</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Информатика (программное обеспечение)</td></tr>
<tr><td>26</td><td>География (физическая география мира)</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Биология 5 класс (общие понятия)</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Физика (механика)</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Химия 8 класс</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Основы безопасности жизнедеятельности</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.4.</td><td>Кейс-задача № 4.
Описание ситуации</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
	Инди команда занимается разработкой многопользовательской браузерной онлайн игры в жанре стратегии и градостроительства. Основная цель игры состоит в постройке, улучшении и развитии города. Все ресурсы добываются игроком с построенных зданий. Для постройки зданий имеется территория, поделенная на тайлы, размер каждого строения указывается количестве тайлов по горизонтали и вертикали. Для постройки зданий (за исключением первого центрального здания) необходимо потратить определенное количество ресурсов. Жители могут быть задействованы для работы в определенных строениях. Жители должны потреблять ресурс – еда, расход 1 еда в минуту на жителя. На первоначальном этапе доступны: центральное здание (дающие ресурс – монеты, первоначально 1 монета в минуту + по 1 монете в минуту за каждого жителя), жилые постройки (дающие ресурс – 10 жителей, стоимость 10 монет), лесопилка (дающее ресурс – 1 дерево в минуту, стоимость 20 монет и зарезервированный 1 житель), добыча камня (дающее ресурс – 1 камень в минуту, стоимость 20 монет, 10 дерево и 1 зарезервированный житель), добыча руды (дающее ресурс – 1 руда в минуту, стоимость 20 монет, 10 дерево и 1 зарезервированный житель), плавильня (дающая ресурс – 1 железо в минуту, стоимость 20 монет, 1 дерево в минуту, 3 руды в минуту и 2 зарезервированных жителя), ферма (дающая ресурс – 10 еда в минуту, стоимость 10 монет, 10 дерево и 2 зарезервированных жителя), склад (предназначено для хранения определенного вида ресурса, объем 100 единиц ресурса, расход 20 монет, 10 дерево, 10 камень, 10 железо и 1 зарезервированный житель, который занимается переносом ресурса 1 единиц в минуту). В каждом строении может храниться не более 10 единиц ресурса (за исключением центрального здания и складов), при накоплении большего числа производство ресурса прекращается. На первоначальном уровне все строения занимают площадь размером 2 на 2 тайла. В случае отсутствия достаточного количества еды для жителей запускается механика голода – каждые 5 минут умирает один из жителей (начиная с незадействованных в строениях, далее по степени важности носильщик, сталевар, шахтер, каменотес, лесоруб, фермер). ***Проблема.*** Отсутствуют технологии развития города, способы повышения уровня зданий и производительность строений. Нет описания развития технологий и принципа перехода на новый уровень. Нет технологий взаимодействия с другими игроками, в том числе в военной сфере. Не осуществлен баланс между ресурсами, свободными и занятыми жителями. ***Ключевое задание.*** В соответствии с приложением к кейс-заданию в индивидуальном порядке разработать порядок повышения уровня здания, его производительность, рост технологии. Разработать способ получения и развития военной сферы. *Подзадача 1.* Исходя из варианта задания разработать улучшения ресурсного строения как на протяжении текущей эпохи (2 улучшения по производительности, темпу производства или объемам на усмотрение разработчика), так и на ближайшие 2 эпохи (изменение качества ресурса, его вида, количества задействованных жителей, требований к улучшению и т.п.). *Подзадача 2.* В соответствии с вариантом задания разработать требования к получению военного строения и военного юнита, его военные характеристики, взаимодействия с другими военными юнитами (баланс военных юнитов). Описать способ осуществления военных столкновений (пошаговые сражения на отдельных полях-локациях или сражения в реальном времени на территориях города и прилегающих локациях). Рассмотреть требования к технологии изменения характеристик выбранных военных юнитов с переходом на новый уровень (эпоху) *Подзадача 3.* Составить техническое задание для художников по внешнему виду строений, ресурсов, задействованных жителей (по профессии), военных строений и военных юнитов с описанием изменений в зависимости от эпохи и приведением референсов (в случае использования генерации изображений-референсов указывать источник и описание промта). *Подзадача 4.* Разработать дерево изменений технологических навыков, связанных с производственной постройкой в соответствии с Вашим вариантом. Для изменения каждого навыка необходимо указать стоимость улучшения в ресурсах и по времени.

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
	Подзадача 5. Учитывая многопользовательский онлайн режим игры предложите способы получения прибыли (донат) на основе производственных и военных строений Вашего варианта. Приложение к кейс-заданию. Используйте уточнения к заданиям в соответствии с таблицей.

Номер варианта	Название строения/получаемого ресурса	Название военного строения/получаемого юнита
1	Жилые постройки/житель	Казарма/воин ближнего боя
2	Лесопилка/лесоруб	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
3	Добыча камня/каменотес	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
4	Добыча руды/шахтер	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
5	Плавильня/сталевар	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
6	Ферма/фермер	Казарма/воин ближнего боя
7	Склад/ носильщик	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
8	Жилые постройки/житель	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
9	Лесопилка/лесоруб	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
10	Добыча камня/каменотес	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
11	Добыча руды/шахтер	Казарма/воин ближнего боя
12	Плавильня/сталевар	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
13	Ферма/фермер	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
14	Склад/ носильщик	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
15	Жилые постройки/житель	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
16	Лесопилка/лесоруб	Казарма/воин ближнего боя
17	Добыча камня/каменотес	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
18	Добыча руды/шахтер	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
19	Плавильня/сталевар	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
20	Ферма/фермер	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
21	Склад/ носильщик	Казарма/воин ближнего боя
22	Жилые постройки/житель	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
23	Лесопилка/лесоруб	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
24	Добыча камня/каменотес	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
25	Добыча руды/шахтер	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
26	Плавильня/сталевар	Казарма/воин ближнего боя

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>27</td><td>Ферма/фермер</td><td>Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Склад/ носильщик</td><td>Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Жилые постройки/житель</td><td>Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Лесопилка/лесоруб</td><td>Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Добыча камня/каменотес</td><td>Казарма/воин ближнего боя</td></tr>
<tr><td>32</td><td>Добыча руды/шахтер</td><td>Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)</td></tr>
<tr><td>33</td><td>Плавильня/сталевар</td><td>Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)</td></tr>
<tr><td>34</td><td>Ферма/фермер</td><td>Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)</td></tr>
<tr><td>35</td><td>Склад/ носильщик</td><td>Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.5.</td><td>
Кейс-задача № 5.
Описание ситуации.
Студия разработки игр специализируется на казуальных играх в жанрах три в ряд и поиск предметов. Основные правила игр на первоначальных этапах являются классическими для жанра. Для отличительных особенностей игр разработчики используют графическое оформление и сеттинг. Для удержания игроков периодически выходит обновление, содержащее новые локации и небольшие изменения в геймплее. В качестве основного сюжета используется новелла с прямолинейным сценарием, для изучения которой необходимо проходить уровни казуальных игр (в основном чередуются жанры три в ряд и поиск предметов).
Проблема.
Нет разветвления сценария новеллы. Однообразные локации.
Ключевое задание.
К очередному обновлению игры необходимо разработать изменения в соответствии поставленными задачами и основным описанием игры.
Подзадача 1.
На основании входных данных разработать сеттинг в соответствии с направлением компании.
Подзадача 2.
Разработать квестовое событие с учетом особенностей сеттинга в соответствии с заданием.
Подзадача 3.
Разработать разветвленный сценарий локации с учетом текущего сеттинга и квестового события. Иметь минимум 5 ветвей в сценарии.
Подзадача 4.
Разработать для квестового события возможные награды за прогресс в игре и участие в событии.
Подзадача 5.
Рассмотреть способ доната в игре на основании разработанного события.
Приложение к кейс-заданию.
Используйте уточнения к заданию в соответствии с таблицей.
<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Входные данные для сюжета и сеттинга</th><th>Событие</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Искатель приключений на острове 20-е годы 20 века</td><td>Новый год</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Наследник европейского замка в средние века</td><td>Праздник влюбленных</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Космический путешественник в недалеком будущем</td><td>Религиозный праздник (на выбор учащегося)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Доставщик посылок в небольшой австралийской деревне</td><td>Годовщина создания игры</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

№ п/п	Виды работ		
	5	Пилот международных пассажирских авиалиний	Первый день весны
	6	Вождь современного островного племени	Начало летнего отдыха
	7	Смотритель исторического музея	Зимние каникулы
	8	Художник комиксов во Франции конец прошлого века	Религиозный праздник (на выбор учащегося)
	9	Эстрадный певец с дальнего востока	Праздник сбора урожая
	10	Сотрудник магазина строительных материалов	Годовщина исторического события (на выбор учащегося)
	11	Изобретатель начала прошлого века в Англии	Детский праздник
	12	Турист на побережье океана	Международный женский день
	13	Частный сыщик конца 19 века в Америке	Праздник шуток и юмора
	14	Сотрудник заповедника в Африке	Годовщина исторического события (на выбор учащегося)
	15	Искатель приключений на острове 20-е годы 20 века	Начало летнего отдыха
	16	Наследник европейского замка в средние века	Зимние каникулы
	17	Космический путешественник в недалеком будущем	Религиозный праздник (на выбор учащегося)
	18	Доставщик посылок в небольшой австралийской деревне	Праздник сбора урожая
	19	Пилот международных пассажирских авиалиний	Годовщина исторического события (на выбор учащегося)
	20	Вождь современного островного племени	Новый год
	21	Смотритель исторического музея	Праздник влюбленных
	22	Художник комиксов во Франции конец прошлого века	Религиозный праздник (на выбор учащегося)
	23	Эстрадный певец с дальнего востока	Годовщина создания игры
	24	Сотрудник магазина строительных материалов	Первый день весны
	25	Турист на побережье океана	Новый год
	26	Частный сыщик конца 19 века в Америке	Международный женский день
	27	Сотрудник заповедника в Африке	Детский праздник
	28	Частный сыщик конца 19 века в Америке	Международный женский день
	29	Искатель приключений на острове 20-е годы 20 века	Праздник шуток и юмора
	30	Космический путешественник в недалеком будущем	Годовщина исторического события (на выбор учащегося)
3.	Систематизация собранного нормативного и фактического материала.		
4.	Оформление отчета о прохождении практики.		
5.	Защита отчета по практике.		

Обучающийся индивидуальное задание получил

_____ _____

(ФИО) (Подпись)

«___»_____ 20__г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Выбор варианта задания для выполнения кейс-задач 3, 4 и 5

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

Методика выбора варианта: номер зачетной книжки состоит из основных 7 цифр, считываете 6 и 7 цифру в зачетной книжке - этот номер ищете в первой колонке (A, "номер в зачетке"), затем в остальных колонках находите варианты для кейсов 3,4,5 (колонки B,C,D соответственно)

Таблица 1

Распределение вариантов в соответствии с указанной методикой

A	B	C	D
номер в зачетке	**номер варианта для кейс-задачи № 3**	**номер варианта для кейс-задачи № 4**	**номер варианта для кейс-задачи № 5**
01	1	1	1
02	2	2	2
03	3	3	3
04	4	4	4
05	5	5	5
06	6	6	6
07	7	7	7
08	8	8	8
09	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	1	31	1
32	2	32	2
33	3	33	3
34	4	34	4
35	5	35	5
36	6	1	6
37	7	2	7
38	8	3	8
39	9	4	9
40	10	5	10
41	11	6	11
42	12	7	12
43	13	8	13
44	14	9	14
45	15	10	15
46	16	11	16
47	17	12	17
48	18	13	18
49	19	14	19

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

50	20	15	20
51	21	16	21
52	22	17	22
53	23	18	23
54	24	19	24
55	25	20	25
56	26	21	26
57	27	22	27
58	28	23	28
59	29	24	29
60	30	25	30
61	1	26	1
62	2	27	2
63	3	28	3
64	4	29	4
65	5	30	5
66	6	31	6
67	7	32	7
68	8	33	8
69	9	34	9
70	10	35	10
71	11	1	11
72	12	2	12
73	13	3	13
74	14	4	14
75	15	5	15
76	16	6	16
77	17	7	17
78	18	8	18
79	19	9	19
80	20	10	20
81	21	11	21
82	22	12	22
83	23	13	23
84	24	14	24
85	25	15	25
86	26	16	26
87	27	17	27
88	28	18	28
89	29	19	29
90	30	20	30
91	1	21	1
92	2	22	2
93	3	23	3
94	4	24	4
95	5	25	5
96	6	26	6
97	7	27	7
98	8	28	8
99	9	29	9
00	10	30	10

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: заочная
(очная, очно-заочная, заочная)

ОТЧЕТ

ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

4 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 _____2_____ курса _____заочной_____ 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