БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

|  |  |
| --- | --- |
| Кафедра | вычислительных методов и программирования |
|  | (наименование кафедры) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮ  Заведующий кафедрой ВМиП | |
|  |  | Д. П. Кукин |
|  | «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2025 г. | |

**ЗАДАНИЕ**

**на дипломный проект**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Обучающемуся | | | Иванову Ивану Ивановичу | | |
|  | | | (фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется)) | | |
| Курс | | 4 | | Учебная группа | 124401 |
| Специальность | | | 1-40 05 01-12 «Информационные системы и технологии | | |
| (в игровой индустрии)» | | | | |

Тема дипломного проекта

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Компьютерное игровое приложение в жанре шутер от первого лица с | | | |
| элементами хоррор | | | |
| (наименование темы) | | | |
| Утверждена приказом ректора | | 02.02.2024 | № | 123-с |

Исходные данные к дипломному проекту

|  |
| --- |
| Игровой движок: Unity. |
| Среда программирования: Visual Studio. |
| Язык программирования: C#. |
| Графический редактор: Photoshop. |
| Ключевые механики жанра шутер от первого лица: ходьба (перемещение), прыжок, прицеливание, стрельба (100 % реализация в проекте). |
| Ключевые механики жанра хоррор: преследование неубиваемым врагом, скримеры (100 % реализация в проекте). |

Перечень подлежащих разработке вопросов или краткое содержание расчётно-пояснительной записки

|  |
| --- |
| Введение. |
| 1. Обзор жанра и сравнительный анализ приложений. |
| 2. Системное проектирование. |
| 3. Функциональное проектирование. |
| 4. UI/UX приложения. |
| 5. Тестирование и анализ работы приложения. |
| 1. Экономическое обоснование эффективности разработки и реализации на рынке компьютерного игрового приложения в жанре от первого лица с элементами хоррор. |
| Заключение. |
| Приложения. |

Перечень графического материала (с точным указанием обязательных чертежей и графиков)

|  |
| --- |
| Вводный плакат (ПЛ) – плакат , 1 лист формата А1. |
| Этапы разработки (ПЛ) – плакат , 1 лист формата А1. |
| Графические ресурсы (ПЛ) – плакат , 1 листа формата А1. |
| Макеты пользовательского интерфейса (ПЛ) –плакат , 1 лист формата А1. |
| Игровой цикл (ПД) – чертёж, 1 лист формата А1. |
| Диаграмма классов(ПД) – чертёж, 1 лист формата А1 |

Консультанты по дипломному проекту (с указанием разделов, по которым они консультируют)

|  |
| --- |
| Петров П.П. – раздел 6 – «Технико-экономическое обоснование». |
| Васечкин В.В. – разделы 1, 2, 3. (тех.консультант по приказу об утверждении тем ДП) |
| Сидоров С.С. – нормоконтроль. (тех.консультант по приказу об утверждении тем ДП) |

Примерный календарный график выполнения дипломного проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование этапов дипломного проекта | Срок  выполнения | Примечание |
| 1-я опроцентовка (разделы 1, 7) | 24.03.2025 –  27.03.2025 | 40 % |
| 2-я опроцентовка (разделы 2, 3, 4, 5, 6) | 24.04.2025 –  27.04.2025 | 80 % |
| 3-я опроцентовка (разделы «Введение», «Заключение», «Список использованных источников», приложения, графический материал) | 09.05.2025 –  12.05.2025 | 95 % |
| Консультации по оформлению графического материала и пояснительной записки, нормоконтроль | с 21.03.2025 | Еженедельно согласно  графику |
| Итоговая проверка готовности дипломного проекта на заседании рабочей комиссии кафедры ВМиП и допуск к защите в ГЭК | 20.05.2025 –  02.06.2025 | 100%  Согласно  графику |
| Рецензирование дипломного проекта | 01.06.2025 –  13.06.2025 | Согласно рас­поряжению |
| Защита дипломного проекта | 15.06.2025 –  30.06.2025 | Согласно приказу |

Дата выдачи задания «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2025 г.

Срок сдачи законченного дипломного проекта « 01 »   июня  2025 г.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Руководитель дипломного |  |  |  |
| проекта |  |  | В.В. Волк |
|  | (подпись) |  | (инициалы, фамилия) |

Подпись обучающегося \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2025 г.