

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное автономное
Образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет
«Московский институт электронной техники»

Семестровый отчёт по дисциплине

Дизайн цифрового контента

Направление подготовки

09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль

Информационные технологии в дизайне

МИЭТ, 2025



Выполнили
Студенты группы ИТД-32
Чистов А.М, Касачев Г.А

Руководитель
Старший преподаватель
Института ЦД
Морозова Ю.А

Цель проекта

Проект направлен на создание интерактивного обучающего инструмента, помогающего пользователям осваивать навыки использования пленочного фотоаппарата и последующей обработки пленки.

Задачи проекта

- Исследование работы фотоаппарата и методов обработки фотопленки
- Разработка сценария и геймплея.
- Проектирование интерфейса управления камерой.
- Моделирование этапов проявки снимков.
- Реализация игровых механик через визуальные эффекты и анимацию.
- Внедрение обучающих элементов, объясняющих каждый этап процесса.

Новизна

Игра объединяет творчество и точный технический процесс. Пользователь не только развлекается, но и познаёт основы аналоговой съёмки.

Практическая значимость

«Мастер Проявки» может использоваться:

- в обучающих целях на курсах по фотографии,
- как дополнительный контент в школьных или вузовских дисциплинах,
- для популяризации аналоговой фотокультуры среди молодёжи.

Целевая Аудитория

Подростки и молодёжь 14–25 лет, интересующиеся визуальным искусством, аналоговой культурой и интерактивными симуляторами.



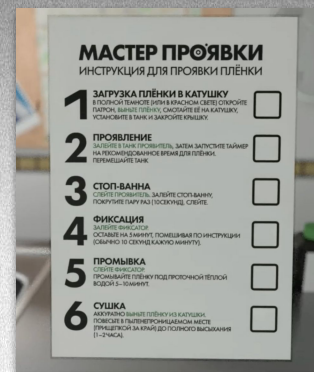
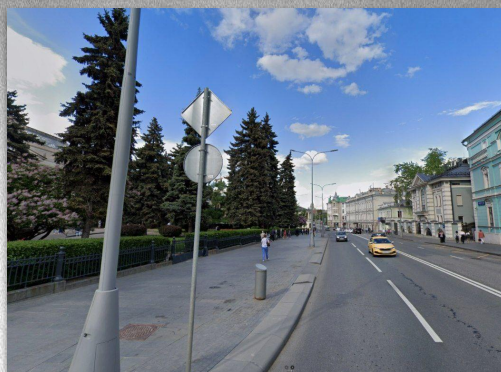
Сюжет

Игрок начинает как начинающий фотограф. Его путь проходит через выбор локаций, съёмку достопримечательностей, ручную проявку плёнки в тёмной комнате.

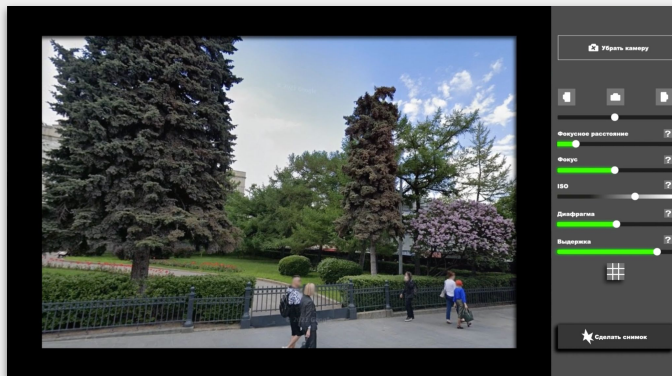
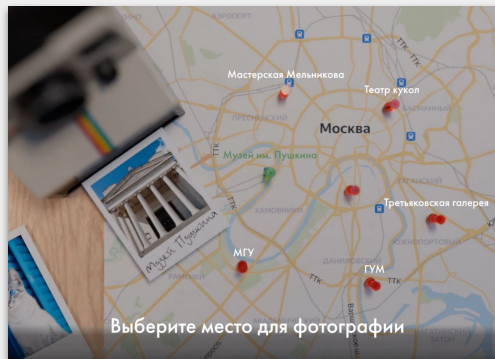
В процессе он знакомится с достопримечательностями Москвы, понимает как работает фотоаппарат и о методах проявки пленки, доступных каждому.

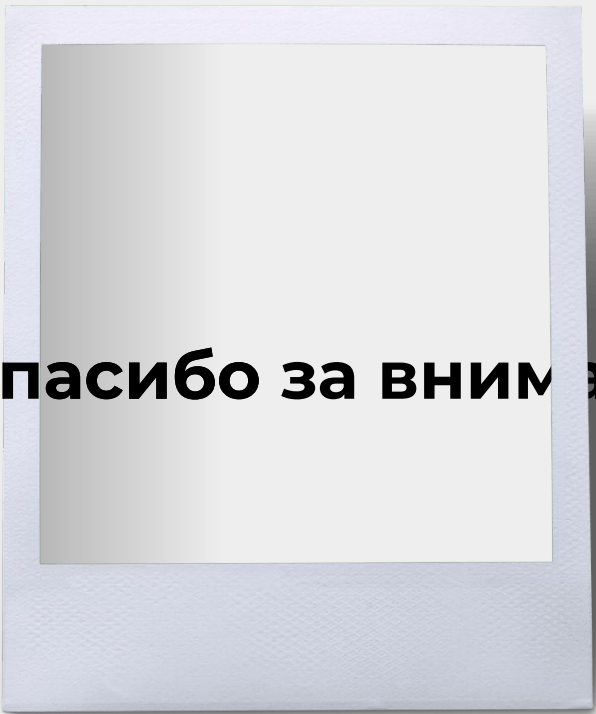


Элементы локации



Элементы интерфейса





Спасибо за внимание!