

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук
Департамент программной инженерии

Отзыв руководителя на курсовой проект

Студента 184 группы образовательной программы «Программная инженерия»

Байдарова Егора Германовича

на тему: «Unity-плагин для прототипирования жестовых клавиатур в XR».

№ п/п	Критерии оценки	Оценка научного руководителя (по 10-балльной шкале)
1.	Четкость и корректность формулировки целей и задач работы / Достижение намеченной цели и поставленных задач работы	10
2.	Полнота использования источников информации (книги, статьи, электронная библиотека НИУ ВШЭ, интернет-ресурсы и пр.)	9
3.	Сложность и/или объемность проведенного исследования / теоретической составляющей работы	7
4.	Сложность и/или объемность программной реализации / предложенных технологических решений	10
5.	Оформление технической документации по ЕСПД	6
	5.1 Техническое задание (ГОСТ 19.201-7)	6
	5.2 Пояснительная записка (полнота описания используемых математических методов, моделей, алгоритмов) (ГОСТ 19.404-79)	6
	5.3 Руководство оператора (ГОСТ 19.505-79)	6
	5.4 Программа и методика испытаний (ГОСТ 19.301-79)	6
	5.5 Оформление списка использованных источников / Наличие ссылок на источники в текстах	6
ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ		8


Процент плагиата из системы Антиплагиат (не может превышать 40 % с учетом оформления по ГОСТ), допуск к защите КР 32% (допущен)

Комментарии к оценкам (обязательно для заполнения научным руководителем):

Работа Егора является частью большого исследовательского проекта, который направлен на изучение взаимодействия пользователей AR/VR-очков с системами ввода текста. Цель курсового проекта – создание библиотеки в виде Unity-плагина, которая позволила бы другим исследователям с легкостью создавать прототипы систем ввода текста, использующих в своей основе жестовый ввод.

Данная курсовая является продолжением проекта, начатого Егором в рамках проекта рабочей группы «Пространственные интерфейсы». Ранее в прототипе, созданном Егором, использовалась виртуальная клавиатура GBoard и эмулятор Android. При создании библиотеки для других исследователей мы ставили своей целью упрощение разворачивания рабочей среды и поэтому остановились на использовании виртуальной клавиатура Windows. В работе над проектом Егор Байдаров проявил себя как инициативный и самостоятельный программист, способный успешно справляться со сложными техническими задачами. Все требования реализованы им в полном объеме.

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА РУКОВОДИТЕЛЯ 8 баллов

Руководитель 

Манахов Павел Алексеевич, к.т.н.,

доцент департамента программной инженерии, ФКН НИУ ВШЭ

Дата 20.09.2021 /подпись/

(Ф.И.О., ученая степень, звание, департамент / место работы)