

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ОТЗЫВ**

руководителя на выпускную квалификационную работу

студента IV курса *Графской Анастасии Дмитриевны*

Направление 09.03.03 «Прикладная информатика»

Основная образовательная программа «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук»

Руководитель канд. физ.-мат. наук, доцент Павел Петрович Щербаков

Тема выпускной квалификационной работы **“Разработка компьютерной игры «Спастись из незапамятного леса»”**.

Содержание Данная работа посвящена созданию компьютерной игры повествовательного жанра «Спастись из незапамятного леса» на основе сюжетов славянской мифологии.

Основные этапы работы: В качестве стиля подачи материала был выбран стиль интерактивной визуальной новеллы с добавлением к основному повествованию мини игр различного жанра для раскрытия характеров основных персонажей. Для осуществления поставленных задач Анастасия Дмитриевна провела анализ существующих аналогов. Определившись с основным стилевым направлением, Анастасия отобрала персонажей славянской мифологии и сформировала основной сюжет будущей визуальной новеллы и жанры вспомогательных мини игр. В процессе анализа осуществимости и способах реализации финального приложения, были сформированы документы, необходимые для перехода к конкретной разработке проекта: аннотация, роспись сюжета, подробный литературный сценарий, технические задания художнику и 3D-моделлеру, был сформулирован исчерпывающий список эпизодов, возможных жанровых типов и необходимых для их реализации игровых механик. Исходя из этого перечня, в качестве программной среды разработки была выбрана платформа Unity3D. Опираясь на разработанные документы, студентка создала шаблоны сцен для всех эпизодов и промежуточных сцен, программные скрипты, реализующие механики для всех типов мини-игр и основного повествования.

В процессе выполнения работы студентка продемонстрировала способность самостоятельно решать сложные задачи в области разработки компьютерных игр. Приобрела опыт реализации проекта на всех этапах, начиная от поиска и анализа референсов, соответствующих заданным стилистическим решениям и кончая проработкой сценария и написанием программных скриптов, реализующих заданную функциональность приложения .

Все эти этапы разработки подробно описаны Анастасией в выпускной работе, вспомогательные документы, созданные студенткой на предварительном этапе, помещены в приложения.

Оценка: В процессе работы Графская Анастасия Дмитриевна проявила себя как сложившийся профессионал, который способен решать сложные комплексные технические и творческие задачи. Полученные знания и умения она сможет с успехом применить в различных сферах. Итоговая работа говорит о высоком профессиональном уровне и творческом потенциале Анастасии.

Считаю, что работа Графской Анастасии Дмитриевны полностью отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и заслуживает высокой оценки.

Подпись _____ (Щербаков П.П.)

“_27_” _____ мая _____ 2022 г.