

## О Т З Ы В

на выпускную квалификационную работу бакалавра IV курса  
по направлению 02.03.02 «Фундаментальная информатика и информационные технологии»  
основной образовательной программы СВ.5003  
«Программирование и информационные технологии»

**БОГАТЫРЕВОЙ Анны Денисовны,**

выполненную на тему:

**«Методы построения психологического портрета пользователя по эмоциональным маркерам в разработке компьютерных игр»**

Выпускная квалификационная работа Богатыревой А.Д. посвящена решению некоторых задач в таком актуальном и научном направлении, как разработка компьютерных игр. В частности, исследованию и реализации методов построения психологического портрета игрока, позволяющих облегчить понимание человека для более успешного взаимодействия с ним и лучшей реализацией его возможностей. Подобные решения можно использовать при подборе персонала и управлением им, либо для эффективного обучения и взаимодействия людей.

Целью выпускной квалификационной работы Богатыревой А.Д. являлась реализация решения для построения психологического портрета пользователя с использованием инструментов разработки компьютерных игр. Для достижения поставленной цели студентом был проведен обзор применения компьютерных игр в неигровых сферах, а также существующих методов построения психологического портрета с применением современных технологий с оценкой их применимости для разработки компьютерных игр с использованием отечественной и зарубежной литературы. В работе описана архитектура и реализация игрового приложения с использованием аналитической системы для определения психологического портрета игрока. Также автором проведены тестирование программного комплекса на целевой аудитории и анализ системы в сравнении с традиционными способами.

Стоит отметить, что все результаты работы получены студентом лично. Автор достаточно хорошо овладел инструментами разработки компьютерных игр.

На основании вышеизложенного считаю, что выпускная квалификационная работа Богатыревой А.Д. на тему «Методы построения психологического портрета пользователя по эмоциональным маркерам в разработке компьютерных игр» выполнена в соответствии с предъявляемыми требованиями и заслуживает оценку «отлично».

**Научный руководитель**

Заведующий Кафедрой  
технологии программирования  
доцент, к.т.н.



И.С. Блеканов

09 июня 2022 г.