**Для практической подготовки в форме проекта (инициатор – работник НИУ ВШЭ[[1]](#footnote-1))**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип элемента практической подготовки | *Проект* |
| Если проект, тип проекта | *Исследовательский* |
| Наименование проекта | Разработка виртуальной среды в неевклидовой геометрии |
| Подразделение инициатор проекта | *Международная лаборатория социальной нейробиологии* |
| Руководитель проекта | *Косоногов Владимир Владимирович* |
| Основное место работы руководителя проекта в НИУ ВШЭ | *Международная лаборатория социальной нейробиологии* |
| Контакты руководителя (адрес эл. почты) | *vkosonogov@hse.ru* |
| Соруководители проекта от НИУ ВШЭ *(если имеются)* |  |
| Контакты соруководителей от НИУ ВШЭ (адрес эл. почты) |  |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | *Психофизиологический эксперимент на предмет особенностей восприятия неевклидовой среды* |
| Цель и задачи проекта | *Разработать виртуальную среду в неевклидовой геометрии* |
| Проектное задание | *Мы готовимся провести психофизиологический эксперимент на предмет особенностей восприятия неевклоидовой среды. Требуется разработать виртуальную среду по готовому дизайну в неевклидовой геометрии на движке Unity для шлема Oculus Quest 2, оттестировать её работу. Референсы реализации подобной среды доступны в открытом доступе (игра "Сurved space"). Есть возможность провести консультацию с экспертами по неевклидовой геометрии для уточнения деталей. В результате проекта планируется совместная публикация в высокоуровневом научном журнале.* |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | *Виртуальная среда по готовому дизайну в неевклидовой геометрии на движке Unity для шлема Oculus Quest 2* |
| Дата начала проекта | *01.03.2023* |
| Дата окончания проекта | *18.07.2023* |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | *5* |
| Предполагаемое количество участников (вакантных мест) в проектной команде | *1* |
| Названия вакансий (ролей), краткое описание задач по каждой вакансии, количество кредитов и критерии отбора для участников проекта *(если характер работ для всех участников совпадает, описывается одна вакансия)*  *Кредиты на 1 участника рассчитываются по формуле: продолжительность в неделях \* трудоемкость проекта в часах / 25* | *Вакансия №1:*  *Задачи: разработать виртуальную среду*  *Количество кредитов: 4*  *Критерии отбора на вакансию: навыки Юнити* |
|  |
|  |
| Общее количество кредитов | *4* |
| Форма итогового контроля | *Испытание работы виртуальной среды* |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | *Виртуальная среда* |
| Формула оценки результатов, возможные критерии оценивания результатов с указанием всех требований и параметров | Среда должна запускаться в *шлеме Oculus Quest 2* |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | *Да* |
| Ожидаемые образовательные результаты проекта | *Навыки и компетенции, приобретаемые или развиваемые в проекте* |
| Особенности реализации проекта: территория, время, информационные ресурсы и т.п. | *Адрес, график, ресурсы* |
| Рекомендуемые образовательные программы |  |
| Требуется резюме студента | *Да* |
| Требуется мотивированное письмо студента | *нет* |

1. Не исключается реализация проектов, инициированных работником НИУ ВШЭ с привлечением организаций-партнеров. [↑](#footnote-ref-1)