

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности»**

Дисциплина «Технологии виртуальной и дополненной реальности» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика», и входит в вариативную часть обязательных дисциплин блока Б1.В «Вариативная часть. Дисциплины по выбору» учебного плана.

Трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов) и самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре. Форма контроля по дисциплине – зачет.

### **Цель:**

Освоение методов и технологий использования современных графических библиотек при разработке приложений VR/AR для реализации прорывных инноваций посредством технологического предпринимательства

### **Задачи:**

- систематизация сведений по использованию современных графических библиотек в разработке приложений VR/AR;
- освоение навыков выбора оптимальной графической библиотеки для создания приложений VR/AR.

Для успешного изучения дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» у обучающихся должны быть сформированы предварительные компетенции:

- способность творчески адаптировать достижения зарубежной науки, техники и образования к практике, высокая степень профессиональной мобильности;
- умение быстро осваивать новые предметные области, выявлять противоречия, проблемы и выработать альтернативные варианты их решения.

Планируемые результаты обучения по данной дисциплине (знания, умения, владения), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют этапы формирования следующих компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<b>(ПК-2)</b> Способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	знает	основы разработки и использования приложений VR/AR с применением современных графических библиотек для анализа результатов проектной деятельности и научного эксперимента.
	умеет	выполнить анализ результатов проектной деятельности по разработке приложений VR/AR с использованием современных графических библиотек на базе соответствующих методов и инструментов обработки.
	владеет	способностью выполнить анализ результатов проектной деятельности по разработке приложений VR/AR с использованием современных графических библиотек на базе соответствующих методов и инструментов обработки.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» применяются следующие методы активного обучения: ТРИЗ-работа, реализация инновационного проекта виртуальной реальности, экспертная сессия.