

Министерство образования Тульской области  
Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области  
**"Тульский государственный машиностроительный колледж  
имени Никиты Демидова»"**

**Профессиональная проба  
по компетенции**

**Дополненная и виртуальная реальность(VR)**

<b>ФИО Консультанта</b>	<i>Гришин Никита Сергеевич</i> (наставник победителей презентационной компетенции Разработка виртуальной и дополненной реальности III Регионального чемпионата «Молодые профессионалы»)
<b>План мероприятия</b>	
<i>1. Введение</i>	
Экономическая ценность компетенции	Для всех высокотехнологичных отраслей экономики, связанных с развитием цифровых технологий. Развитие информационных технологий делает компетенцию более и более востребованной.
Возможности для самозанятости	Разработкой виртуальной и дополненной реальности может заниматься как индивидуальный предприниматель, так и сотрудник фирмы.
Направление развития компетенции	<p>Виртуальная и дополненная реальность - новая, динамично развивающаяся отрасль. Количество и качество продуктов, выпускающихся на платформе AR/VR, растет в геометрической прогрессии. Приложения виртуальной и дополненной реальности уже сегодня активно используются во многих областях, как удобные интерфейсы управления, симуляторы, программы для инновационной формы обучения, в развлекательной сфере, в бизнесе. В ближайшее время технологии этой сферы станут частью повседневной жизни. Популяризация AR/VR, обучение квалифицированных кадров по AR/VR должны стать одним из важнейших приоритетов в системе инновационного образования. Образовательная программа по AR/VR обширна и в основном включает в себя подготовку специалистов по следующим актуальным профессиям: программист, художник (3D), гейм-дизайнер.</p> <p>Направления развития компетенции:</p> <p>Edutainment:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Образовательные приложения;</li> <li>• Увлекательные квесты;</li> </ul>

- Обучающие игры.

#### Serious games:

- Симуляторы для обучения специалистов;
- Удаленное управление;
- Ремонтное обслуживание;
- Тестирование эргономики и др.;
- Военное дело;
- Отработка чрезвычайных ситуаций.

#### Culture:

- Оживающие картины;
- Квесты по музеям;
- Виртуальные туры.

#### Healthcare:

- Спортивные симуляторы;
- Тренажеры;
- Реабилитация;
- Медицинские приложения и др.

#### Smart city:

- Удобная навигация;
- Тематические маршруты/квесты;
- Визуализация строящихся/утраченных объектов и др.

#### Business

- Реклама;
- Демонстрация продукта/услуги клиентам;
- Инсталляции в местах продаж;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Цифровые витрины и др.</li> </ul>
<i>2. Мастер-класс (практическая часть занятия)</i>	
Разработка виртуальной реальности «О дивный новый мир»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Запуск приложений виртуальной реальности, их установка и тестирование;</li> <li>• Отработка навыка калибровки межзрачкового расстояния;</li> <li>• Сборка собственного VR устройства.</li> </ul>
<i>3. Подведение итогов занятия</i>	
Общие когнитивные способности, которые необходимы для освоения компетенции и проектирование возможной дальнейшей траектории личностного развития ребенка	Логическое мышление, внимательность, память, математические способности.
<b>Техническое оснащение</b>	
<i>Наименование</i>	<i>Количество (шт.)</i>
Камера	4
Очки смешанной реальности	2
Шлем виртуальной реальности	4
Контроллер для шлема	4
Очки дополнительной реальности	4
Шлем виртуальной реальности	4
Камера	4
Система трекинга и управления жестами	4