

VR / AR - квантум (вводный модуль)

Учебный план (УП).

№ п/п	Название модуля, кейса	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводный раздел	6	3	3	Устный опрос. Продукт модуля: шлем виртуальной реальности
1.1.	Ключевые характеристики существующих VR-устройств. Значимые факторы для погружения в виртуальную реальность.	—	2	—	
1.2.	Понятие «проект».	—	1	1	
1.3.	Проектная деятельность	—	—	2	
2.	Знакомство с 3D сканированием, моделированием и печатью	16	6	10	Устный опрос. Продукт модуля: шлем виртуальной реальности на основе 3D сканирования и печати
2.1.	Программное обеспечение Blender 3D.	—	4	6	
2.2.	Программное обеспечение 3DsMax.	—	2	4	
3.	Панорамная съемка – видео 360	6	2	4	
3.1.	Технология панорамной съемки. Программное обеспечение для монтажа видео 360	—	2	—	Устный опрос. Продукт модуля: тур по Квантариуму
3.2.	Проектная деятельность	—	—	4	
4.	Технология дополненной реальности	32	10	22	
4.1.	Базовые понятия технологии	—	2	—	Устный опрос. Продукт модуля: проект по заданной тематике
4.2.	Программное обеспечение Spark AR Studio.	—	2	4	
4.3.	Инструментарий дополненной реальности.	—	2	2	
4.4.	Язык программирования C#.	—	2	6	
4.5.	Мобильное приложение с дополненной реальностью	—	2	—	Устный опрос. Продукт модуля: приложение для мобильного устройства
4.6.	Проектная деятельность.	—	—	10	
5.	Создание AR-квеста	12	2	10	
5.1.	Программное обеспечение Unreal Engine.	—	2	—	Устный опрос. Продукт модуля: квест с дополненной реальностью
5.2.	Проектная деятельность	—	—	8	
5.3.	Итоговое занятие	—	—	2	
ИТОГО:		72	23	49	