

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	Устный опрос. Продукт модуля: тур по Кванториуму
3.1.	Технология панорамной съемки. Программное обеспечение для монтажа видео 360	–	2	–	
3.2.	Проектная деятельность	–	-	4	
4.	Технология дополненной реальности	32	10	22	Устный опрос. Продукт модуля: проект по заданной тематике
4.1.	Базовые понятия технологии	–	2	-	
4.2.	Программное обеспечение Spark AR Studio.	–	2	4	
4.3.	Инструментарий дополненной реальности.	–	2	2	Устный опрос. Продукт модуля: приложение для мобильного устройства
4.4.	Язык программирования C#.	-	2	6	
4.5.	Мобильное приложение с дополненной реальностью	–	2	-	
4.6.	Проектная деятельность.		-	10	
5.	Создание AR-квеста	12	2	10	Устный опрос. Продукт модуля: квест с дополненной реальностью
5.1.	Программное обеспечение Unreal Engine.	–	2	–	
5.2.	Проектная деятельность	–	–	8	
5.3.	Итоговое занятие	-	-	2	
	ИТОГО:	72	23	49	