

Наименование программы	«ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ»
Форма обучения	Очная
Сроки проведения программы	по мере комплектования группы
Стоимость	15 000 рублей
Документ по завершению	Удостоверение о повышении квалификации (36 ч.)
Содержание программы	<p>1. Введение в интерактивные цифровые технологии</p> <ul style="list-style-type: none"> - История и современный этап развития виртуальной и дополненной реальности в контексте развития сферы креативных индустрий в Российской Федерации. - Принципы создания 3D-моделей, виды 3D-моделирования. - Дополненная реальность. Практическое применение. Примеры проектов дополненной реальности и принципы их создания. - Аппаратная и программная части индустрии. Техника и софт для создания интерактивных сцен в виртуальной и дополненной реальности. - Знакомство с Unity/Unreal Engine - средой для разработки и сборки приложений виртуальной реальности. <p>2. Технология дополненной реальности</p> <ul style="list-style-type: none"> - ARCore. Дополненная реальность для Android. ARKit. - Дополненная реальность для iPhone. - Практикум «Технология создания 3-D модели на базе Blender». - Оптимизация 3-D модели под WebAR. - WebAR - создание дополненной реальности без использования приложения. - Image трекинг – как оживить картинку с помощью технологии дополненной реальности. Slam – безметочная AR-технология. Сборка, тестирование и публикация Web-AR-проекта. <p>3. Технология виртуальной реальности</p> <ul style="list-style-type: none"> - Установка игрового движка. Интерфейс Unreal Engine. Создание проекта. - Установка SteamVR. Подключение очков/шлема виртуальной реальности к проекту. - Работа с библиотеками Unreal Engine. Импорт ассетов в проект. Создание сцены. - Типы VR приложений. Особенности платформ. Возможности применения VR технологии в образовании. - Взаимодействие с объектами. Grab Component - Разрушение в UnrealEngine5. - Создание игры-квеста с использованием Grab Component. - Создание игры с использованием технологии «разрушение». <p>4. Защита практической работы по созданию AR/VR- проекта</p>
Кураторы программы	<p>Ненилин С.Н., заместитель директора Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»</p> <p>Горбачева-Стрельникова М.М., специалист по ДПО, старший преподаватель кафедры продюсерства и общенациональных дисциплин филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального</p>

	искусства»
Телефоны	+7 (905) 907-49-22, +7 (903) 944-15-70 (с 9.00 до 17.00, кроме субботы и воскресенья)
E-mail	dpo@rgisi42.ru
Эксперты и преподаватели	Жилин Н.М., лауреат всероссийских конкурсов по направлению VR/AR в сфере креативных индустрий, педагог дополнительного образования студии интерактивных цифровых технологий Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства» Жилка Ю.В., участник всероссийских конкурсов по направлению VR/AR в сфере креативных индустрий, педагог дополнительного образования студии интерактивных цифровых технологий Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»
В результате прохождения курсов вы:	<ul style="list-style-type: none"> - Овладеете ключевыми приёмами создания и обработки графики для воплощения художественного замысла в области виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. - Получите базовые навыки по организации проектной деятельности с обучающимися в процессе использования AR/VR-технологий. - Узнаете о направлениях воспитания личности обучающихся с использованием технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. - Обеспечите развитие собственных профессиональных компетенций в контексте развития сферы креативных индустрий по направлению виртуальная (VR) и дополненная (AR) реальность.
Ссылка для записи на программу	https://forms.yandex.ru/u/6879e005f47e730a92ff21af
Требования к слушателям:	Программа повышения квалификации адресована педагогическим работникам образовательных организаций сферы образования и культуры, имеющим среднее профессиональное или высшее образование.