

Наименование программы	«ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ»
Форма обучения	Очная, очно-заочная форма обучения
Сроки проведения программы	с 27.10.2025 – 01.11.2025 г. с 12.01.2026 – 17.01.2026 г. с 23.03.2026 – 28.03.2025 г.
Стоимость	15 000
Документ по завершению	Удостоверение о повышении квалификации (36 ч.)
Содержание программы	1. Введение в интерактивные цифровые технологии - 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. 2. Технология дополненной реальности - AR Core. Дополненная реальность для Android. AR Kit. - Дополненная реальность для iPhone. - Практикум «Технология создания 3-D модели на базе Blender». - Оптимизация 3-D модели под Web-AR. - Web AR - 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. 3. Технология виртуальной реальности - Установка игрового движка. Интерфейс Unreal Engine. Создание проекта. - Установка Steam VR. 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 Unreal Engine 5. - Создание игры-квеста с использованием Grab Component. - Создание игры с использованием технологии «разрушение». 4. Защита практической работы по созданию AR/VR-проекта - Подготовка презентации итогового AR/VR проекта. - Итоговая аттестация. Защита AR/VR проекта. Рефлексия.

Куратор программы	Шаров А. А., педагог дополнительного образования студии интерактивных цифровых технологий Школы креативных индустрий филиала РГИСИ в г. Кемерово
Телефон	+7 (913) 325-24-88
Электронная почта	sci.kem@rgisi.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 РГИСИ в г. Кемерово • Шаров А. А., лауреат всероссийских конкурсов по направлению VR/AR в сфере креативных индустрий, педагог дополнительного образования студии интерактивных цифровых технологий Школы креативных индустрий филиала РГИСИ в г. Кемерово.
В результате прохождения курсов вы:	- 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 средне профессиональное или высшее образование.