

Информационная карта программы

Основы проектной деятельности в ландшафтном дизайне	Разработка виртуальной и дополненной реальности VR/AR
Проект ЦОПП: (Раздел)	Дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы
Компетенция:	-
Вид программы:	<i>Общеобразовательная</i>
Короткое описание курса (Анонс): (200 символов без учета пробелов)	Слушатель, успешно завершивший обучение по программе, приобретёт компетенции, формирующие навыки разработки интерактивных VR/3D-приложений
Результаты курса (Подробнее):	<p>В результате обучения слушатель будет знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – устройство современного VR-оборудования, тенденции развития VR-технологий, общие принципы разработки и функционирования VR-приложений; – роль VR-технологий в современном мире; – что такое XRMS-системы; – возможности XRMS Varwin Education для создания VR-проектов; – правовые аспекты использования VR-приложений и объектов; – необходимость анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса); – математические объекты информатики (в том числе логические формулы); – сущность алгоритма и его свойства, необходимость формального описания алгоритмов; – основные конструкции программирования (в контексте среды визуального программирования Blockly); – сферы профессиональной деятельности, связанные с информатикой, программированием и разработкой VR-приложений; – требования техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации <p>В результате обучения слушатель будет уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать и использовать VR-объекты / модели; – выполнять VR-моделирование реальных процессов, дифференцировать и алгоритмизировать реальные процессы; – строить математические объекты информатики (в том числе логические формулы); – применять константы и переменные, реализовывать несложные алгоритмы обработки числовых данных с использованием циклов и ветвлений; – анализировать предложенный алгоритм, определять возможные результаты при заданном множестве исходных значений; – использовать основные управляющие конструкции среды визуального программирования Blockly; – понимать программы, написанные в среде визуального программирования Blockly, анализировать алгоритмы; – разрабатывать VR-проекты / приложения, включая тестирование и отладку; – формализовывать прикладную задачу, планировать деятельность

	и документировать проект
Содержание курса:	Раздел 1. Знакомство с Varwin Education Раздел 2 Панорама Varwin Раздел 3. Переменные и условные операторы Раздел 4. Примитивы в Varwin Раздел 5. Цепочки в Varwin Итоговый проект
Ресурсы ЦОПП: (При наличии)	ФГБОУ ВО «Ставропольский государственный аграрный университет»
Преподаватели: (Полные ФИО и фотографии)	Бердин Роман Романович
Адресность:	обучающиеся 6-х – 11-х классов общеобразовательных организаций
персонал	Оффлайн
Срок реализации: (Длительность)	Продолжительность: Трудоемкость всего – 30 академических часа Количество дней недель обучения – 5 дней/ 1неделя
Стоимость: (Бесплатно Платно - цена)	8 000
Центр обучения: (Полное наименование образовательной организации Партнера)	ФГБОУ ВО «Ставропольский государственный аграрный университет»
Получаемый документ:	Сертификат о прохождении обучения
Место нахождения центра обучения: (Адрес нахождения ОО Партнера)	г. Ставрополь, пер. Зоотехнический 12.
Доступность для лиц с ОВЗ:	Да
Уровень сложности:	Стартовый
Ответственный менеджер:	Манохина Татьяна Валерьевна
Ссылка на форму регистрации: (Подкрепляет ответственный за сайт)	