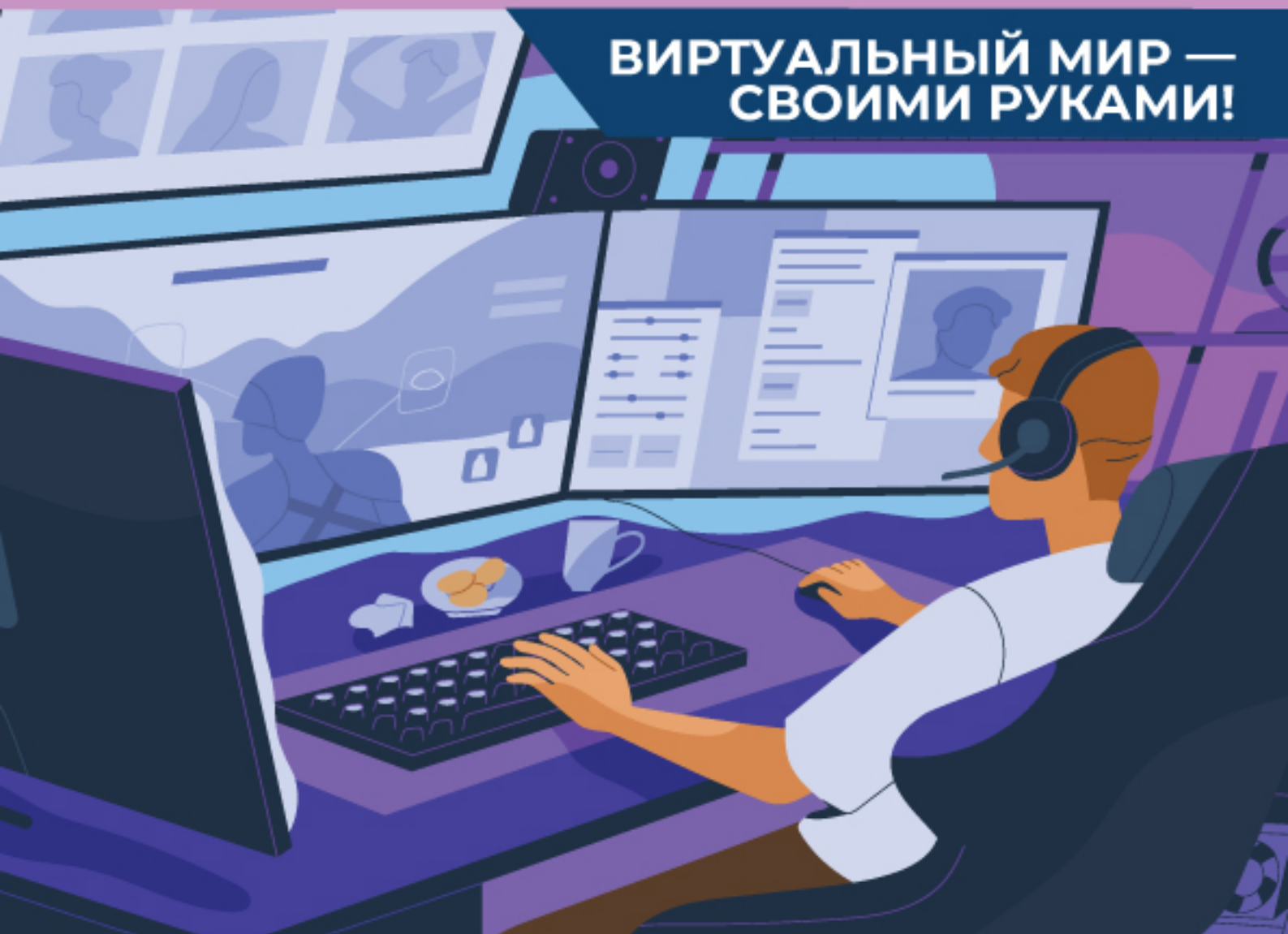


**РАЗРАБОТЧИК
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР,
ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**



**ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР —
СВОИМИ РУКАМИ!**



**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО ЗАНЯТИЯ**

Содержание

1. Тема занятия.....	2
1.1. Цель занятия	2
1.2. Задачи занятия	2
1.3. Методическое обеспечение занятия	3
2. Описание занятия	4
2.1. Интервью с преподавателем	4
2.2. Вводная часть занятия	4
3. Практическая часть занятия	5
3.1. Демонстрация профессиональных приемов	5
3.2. Обзор профессиональных образовательных организаций.....	5
3.3. Выполнение заданий.....	6
4. Вывод.....	6



1. Тема занятия

Разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

1.1. Цель занятия

Сформировать представление у обучающихся о процессе создания виртуальной реальности. Познакомить с применением виртуальных моделей в обучении.

1.2. Задачи занятия

Образовательные:

- познакомить обучающихся с основами создания виртуальной и дополненной реальности;
- показать специфику применения виртуальной и дополненной реальности;
- познакомить с алгоритмами работы над созданием виртуальных моделей станков для VR-тренажеров.

Развивающие:

- познакомить со спецификой профессии «разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»;
- развить логическое мышление и воображение;
- сформировать навыки работы с оборудованием;
- познакомить с образовательными организациями среднего профессионального образования, где обучают данной профессии.

Воспитательные:

- формировать устойчивый интерес к профессии, умение планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;
- воспитывать эмоционально-нравственные качества, ответственное отношение к труду, положительную мотивацию к выполнению практических задач;

- способствовать развитию коммуникативных способностей, умений для эффективной работы с высокотехнологичным оборудованием;
- формировать у обучающихся сознательное отношение к профессиональному самоопределению с учетом индивидуальных склонностей и интересов, востребованности профессии.

1.3. Методическое обеспечение занятия

Форма организации деятельности на занятии:

- индивидуально-групповая.

Методы и приемы организации занятия:

- наглядный (демонстрация).

Оборудование и оснащение занятия:

- компьютер, клавиатура, мышь;



- виртуальный шлем и контроллеры.



Информация для преподавателя:

Разработка 3D-модели для виртуального тренажера происходит на базе программного обеспечения ООО «АЙТИПРО».

2. Описание занятия

2.1. Интервью с преподавателем

Ведущий разработчик VR/AR-симуляторов ООО «АЙТИПРО» Уральский Дмитрий расскажет о процессе разработки VR-тренажера по обучению работе на токарном станке.

2.2. Вводная часть занятия

Преподаватель: Приветствую вас! Сегодня хочу рассказать об интересной профессии: разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности. Вам нравятся компьютерные игры?

Студенты: Конечно нравятся.

Преподаватель: Думаю, не ошибусь, если скажу, что вас увлекает реалистичность и фантастичность игр. А знаете ли вы, что игровые модели используются не только для развлечения, но и для обучения?

Студенты: Студенты отвечают по-разному.

Преподаватель: Игровые способы обучения доказали свою эффективность, и многие производственные и образовательные организации заинтересованы в создании виртуальных тренажеров с моделями различных станков, медицинского и прочего оборудования, чтобы обучать студентов и новых работников.

Поэтому специалисты по разработке компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности так востребованы. Сейчас я расскажу об основных этапах разработки 3D-модели для виртуального тренажера по обучению работе на токарном станке.

Студенты: Очень интересно, расскажите.



3. Практическая часть занятия

3.1. Демонстрация профессиональных приемов

На мастер-классе покажем, как создавать реалистичные 3D-модели, которые являются основой VR-тренажера, и расскажем, зачем нужны виртуальные тренажеры.

В создании 3D-модели для VR-тренажера участвуют два программиста и дизайнер.

1. Первый программист отвечает за написание общего кода для виртуальной реальности.
2. Дизайнер сначала изучает реальный токарный станок, измеряет, фиксирует все мелкие детали и части механизма, а затем создает требуемую модель в графической программе в необходимых пропорциях со всеми мельчайшими деталями.
3. Второй программист пишет подкод для места, где будет расположен этот токарный станок (в данном случае это ангар).
4. Затем все элементы объединяют, тестируют, исправляют возникшие ошибки и передают заказчику.

3.2. Обзор профессиональных образовательных организаций

Получить профессию разработчика компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности можно в профильных учреждениях среднего профессионального образования.

3.3. Выполнение заданий

Чтобы закрепить знания, предлагается ответить на несколько вопросов.

- Что такое виртуальная реальность?
- Что такое дополненная реальность?
- Для чего привлекают дизайнеров при создании 3D-моделей?
- Какое оборудование используют для погружения в виртуальную реальность?



4. Вывод

Данный мастер-класс знакомит студентов с этапами создания 3D-моделей для VR-тренажера.