


Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Технологии дополненной реальности

по направлению/специальности 11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины: формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для реализации информационно-аналитической и научно-исследовательской деятельности.

Задачи освоения дисциплины: приобретение в рамках освоения предусмотренного курсом занятий следующих знаний, умений и навыков, характеризующих определённый уровень сформированности целевых компетенций (см. подробнее п.3):

1) знать:


- основные понятия в области виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности; тенденции развития и использования современных технологий AR и VR в различных направлениях и областях деятельности;
- основные инструменты для создания мобильных и игровых приложений, в том числе AR и VR;
- технологию публикации проектов на различные платформы; принципы работы и устройства аппаратных платформ компьютерной графики, виртуальной и дополненной реальности;
- устройство и принципы функционирования информационных систем; стандарты информационного взаимодействия систем;
- программные и аппаратные средства и платформы инфраструктуры информационных технологий;

2) уметь:

- приводить зарубежные комплексы обработки информации в соответствие с национальными стандартами, интегрировать с отраслевыми информационными системами;
- разрабатывать и создавать собственные игровые, обучающие, промышленные приложения, в том числе с использованием технологий AR/VR;
- работать с инструментами и средами разработки;

3) владеть:

- навыками конфигурации и настройки аппаратных устройств и средств виртуальной и дополненной реальности, в том числе носимых;
- методами работы с инструментами проектирования информационных систем;
- навыками управления разработкой программных продуктов;
- навыками управления проектными рисками в IT-проекте;
- навыками работы в распределенных командах.

Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

2. Место дисциплины в структуре ООП, ОПОП

Дисциплина «Технологии дополненной реальности» относится к числу дисциплин блока Б1.В.1.07, предназначенного для студентов, обучающихся по направлению: 09.03.02 Информационные системы и технологии.

Для успешного изучения дисциплины необходимы знания и умения, приобретённые в результате освоения курсов «Базы данных», «Информатика и программирование» и полностью или частично сформированные компетенции ПК-10.


Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении таких дисциплин как: «Преддипломная практика».

3. Перечень планируемых результатов освоения дисциплины

Перечень компетенций:

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК-6 Способность оценки параметров безопасности и защиты программного обеспечения и сетевых устройств администрируемой сети с помощью специальных средств управления безопасностью	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные понятия в области виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности; тенденции развития и использования современных технологий AR и VR в различных направлениях и областях деятельности; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать и создавать собственные игровые, обучающие, промышленные приложения, в том числе с использованием технологий AR/VR; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками конфигурации и настройки аппаратных устройств и средств виртуальной и дополненной реальности, в том числе носимых;
ПК-14 Готовность к подготовке коммерческих предложений, документации, поиску потенциальных клиентов для продажи инфокоммуникационных систем и/или их составляющих, в том числе для торгов, проводящихся по различной форме, запросов предложений от клиентов	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные инструменты для создания мобильных и игровых приложений, в том числе AR и VR; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – работать с инструментами и средами разработки; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками управления разработкой программных продуктов;

4. Общая трудоёмкость дисциплины

Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 часа).

5. Образовательные технологии

При реализации учебного процесса по курсу «Технологии дополненной реальности» применяются классические и современные образовательные технологии: лекции для изложения теоретического материала и практические лабораторные занятия для изучения методов разработки, тестирования и оценивания программного обеспечения.

Самостоятельная работа студентов осуществляется в виде изучения теоретического материала, основной и дополнительной литературы, рекомендованной по дисциплине, выполнения лабораторных работ по практической части дисциплины.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: лабораторные работы, домашние задания, задания в группах.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.