

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:19:30

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffaf1a191114946441ff74c30073007eaa02158840

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Дополненная реальность и визуальные коммуникации»

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Программа «Информационные технологии в дизайне»

Уровень образования – бакалавриат

Форма обучения – очная

1. Цели и задачи дисциплины.

Познакомить студентов с концепцией дополненной реальности и ее применением в области визуальных коммуникаций. Обучить студентов проектированию и разработке интерактивных продуктов, использующих технологии дополненной реальности. Развить у студентов навыки исследования, проектирования и тестирования пользовательского интерфейса.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Входные требования к дисциплине: сформированность компетенций, определяющих понимание принципов работы современных информационных технологий и программных средств. Частично используются компетенции, полученные при изучении дисциплин – «Информатика», «Вычислительные системы и сети», «Информационные системы и технологии».

В результате изучения дисциплины студент приобретет опыт работы с программным обеспечением для создания коммуникационных решений на основе дополненной реальности. Студенты смогут разрабатывать концепции дизайна, прототипы коммуникационных решений и предложения по внедрению элементов дополненной реальности. Этот опыт позволит студенту создавать инновационные и интерактивные продукты, основанные на технологии дополненной реальности, для улучшения коммуникационных взаимодействий.

3. Краткое содержание дисциплины

Содержание курса:

1. Введение в технологии дополненной реальности (AR) и их применение в различных областях дизайна.
2. Обзор проблем, возникающих в различных областях дизайна, и рассмотрение современных исследований в области визуальных коммуникаций.
3. Теории и проблемы в области интерактивных систем и дополненных взаимодействий, а также роль визуальных коммуникаций в этой области.
4. Принципы повествовательной коммуникации с применением интерактивных мультимедийных технологий, в том числе технологий дополненной реальности.
5. Обзор технологий и областей применения технологий дополненной реальности, таких как разработка приложений, игр, тренировочных симуляторов и т.д.
6. Обзор программных средств и обеспечения в области создания дизайна дополненной реальности для повествовательной коммуникации.
7. Беспроводные сети и опосредованное взаимодействие, рассмотрение возможностей и ограничений данной технологии.
8. Эволюция социальных и физических явлений в системе взаимодействия пользователей с окружающим миром и рассмотрение текущих трендов в этой области.

Разработчик:

Доцент Института ЦД

А.Ю. Тюрина