

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Применение VR/AR технологий в образовании, науке и киберспорте»

Общая характеристика программы

Цель программы – формирование и совершенствование у слушателей навыков и компетенций, необходимых для разработки, внедрения и эффективного использования VR/AR технологий с целью повышении качества образовательного процесса, решения научных задач, а также улучшения тренировочного процесса и результатов в киберспорте.

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в процессе обучения:

- способность формировать современную образовательную виртуальную среду для развития профессиональных навыков и личностного роста обучающихся;
- знание особенностей философских и психологических основ трансформации сознания обучающихся, их поведения под воздействием VR технологий;
- знание особенностей организации образовательного процесса, киберспорта, социально-культурных мероприятий в VR пространстве;
- владение компетенциями и навыками для самостоятельной организации учебного процесса, кибер-тренировок в VR, социально-культурных мероприятий в виртуальном пространстве;
- владение практическими знаниями в области использования современных виртуальных цифровых технологий.

Планируемые результаты обучения по программе

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать: современные цифровые технологии реальности, виртуальной методы инструменты их применения и использования обучающих программах в смешанном формате.

Уметь: использовать методику и технологии виртуального обучения и применять образовательном процессе.

Владеть: методами и приемами создания и интеграции виртуальной среды в традиционный образовательный процесс, реализуемыми в ходе обучения и (или) проведения научно-исследовательской работы студентов.