

## **Разработка виртуальной и дополненной реальности**

### **1. Описание компетенции**

Виртуальная и дополненная реальность - новая, динамично развивающаяся отрасль. Количество и качество продуктов, выпускающихся на платформе AR/VR, растет в геометрической прогрессии. Приложения виртуальной и дополненной реальности уже сегодня активно используются во многих областях, как удобные интерфейсы управления, симуляторы, программы для инновационной формы обучения, в развлекательной сфере, в бизнесе. В ближайшее время технологии этой сферы станут частью повседневной жизни. Популяризация AR/VR, обучение квалифицированных кадров по AR/VR должны стать одним из важнейших приоритетов в системе инновационного образования. Образовательная программа по AR/VR обширна и в основном включает в себя подготовку специалистов по следующим актуальным профессиям: программист, художник (3D), гейм-дизайнер.

### **2. Сфера деятельности**

Информационно-коммуникационные технологии.

### **3. Перечень программ по компетенции**

1. Программа профессионального модуля для СПО «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов (с учетом компетенции Разработка виртуальной и дополненной реальности)».
2. Дополнительная общеразвивающая программа «Проектируем идеальное VR-устройство» (с учетом компетенции Ворлдскиллс «Разработка виртуальной и дополненной реальности» для обучающихся 7-11 классов, первое профессиональное образование в рамках основного общего образования.
3. Дополнительная общеразвивающая программа «Программирование VR/AR» (с учетом компетенции Ворлдскиллс «Разработка виртуальной и дополненной реальности» для обучающихся 7-11 классов, первое профессиональное образование в рамках основного общего образования
4. Дополнительная общеразвивающая программа «Технология виртуальной реальности» (с учетом компетенции Ворлдскиллс «Разработка виртуальной и дополненной реальности» для обучающихся 7-11 классов, первое профессиональное образование в рамках основного общего образования.
5. Дополнительная общеразвивающая программа «Технология виртуальной реальности» для лиц с ОВЗ (с учетом компетенции Ворлдскиллс «разработка виртуальной и дополненной реальности» для обучающихся 7-11 классов, первое профессиональное образование в рамках основного общего образования.
6. Основная программа профессионального обучения (повышения квалификации) «Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности: 3D-моделирование и программирование» (с учетом компетенции Ворлдскиллс «Разработка виртуальной и дополненной реальности»).
7. Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Основы разработки виртуальной и дополненной реальности (с учётом стандарта Ворлдскиллс по компетенции Разработка виртуальной и дополненной реальности)»