

## Мастер-классы по использованию конструктора проектов дополненной реальности EV Toolbox

### 1. Пакет «ВВЕДЕНИЕ»:

- получение общих сведений о дополненной реальности: история, принципы работы, применение в различных сферах, актуальность и перспективы;
- рассмотрение конкретных примеров использования технологии в конкретной отрасли (обговаривается предварительно);
- овладение базовыми навыками работы в конструкторе проектов дополненной реальности EV Toolbox.

### 2. Пакет «СТАНДАРТ»:

- получение общих сведений о дополненной реальности: история, принципы работы, применение в различных сферах, актуальность и перспективы;
- рассмотрение конкретных примеров использования технологии в конкретной отрасли (обговаривается предварительно);
- анализ существующих проектов с дополненной реальностью, определение векторов развития технологии в выбранной сфере;
- овладение навыками работы в конструкторе проектов дополненной реальности EV Toolbox;
- выработка навыков применения конструктора дополненной реальности EV Toolbox при выполнении индивидуальных проектов.

### 3. Пакет «ПРОФЕССИОНАЛ»:

- получение общих сведений о дополненной реальности: история, принципы работы, применение в различных сферах, актуальность и перспективы;
- рассмотрение конкретных примеров использования технологии в конкретной отрасли (обговаривается предварительно);
- анализ существующих проектов с дополненной реальностью, определение векторов развития технологии в выбранной сфере;
- овладение навыками работы в конструкторе проектов дополненной реальности EV Toolbox;
- выработка навыков применения конструктора дополненной реальности EV Toolbox при выполнении индивидуальных и командных проектов, решение специализированных кейсов;
- анализ готовых проектов;
- составление рекомендаций для использования проектов на практике.

### ОБОРУДОВАНИЕ:

1. Наличие проекционного экрана/дисплея в аудитории
2. Наличие ПК (ноутбуков) для участников пакетов «СТАНДАРТ» и «ПРОФЕССИОНАЛ»:
  - операционная система: Vista/7/8/10;
  - процессор: Intel Core 2 Duo и выше;
  - оперативная память: 512 Mb и больше;
  - видео карта: с поддержкой OpenGL не ниже 2.1;
  - камера: встроенная в ноутбук или внешняя USB-камера (не менее 30 fps).
3. Подключение к сети Интернет.

**ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ, КОТОРЫМИ БУДУТ ОБЛАДАТЬ УЧАСТНИКИ  
ПО ИТОГАМ ПРОХОЖДЕНИЯ МАСТЕР-КЛАССА:**

|  | <b>ВВЕДЕНИЕ</b> | <b>СТАНДАРТ</b> | <b>ПРОФЕССИОНАЛ</b> |
|--|-----------------|-----------------|---------------------|
| Знание и понимание основных понятий: дополненная реальность, виды трекинга, маркерная и безмаркерная технологии и пр.  | +               | +               | +                   |
| Знание пользовательского интерфейса EV Toolbox, базовых объектов конструктора (3D модель, видео, аудио, текст, изображение, маркер и пр.), технических требований к ним  | +               | +               | +                   |
| Навыки создания AR приложений из готовых цифровых ресурсов (по одному предварительно согласованному направлению)   | +               | +               | +                   |
| Навыки создания собственных ресурсов (маркеры, аудио, видео и пр.) для AR приложений   |                 | +               | +                   |
| Навык самостоятельного планирования и реализации образовательного или коммерческого AR проекта: постановка цели, разработка технического задания, создание и подборка ресурсов, экспорт проекта  |                 | +               | +                   |
| Умение создавать учетные записи пользователя/разработчика, отработка других способов распространить готовые проекты с дополненной реальностью  |                 |                 | +                   |
| <p>ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ: навык планирования образовательного процесса с использованием дополненной реальности, содействующей развитию способностей ребенка и реализующей принципы современной педагогики</p> <p>ДЛЯ БИЗНЕСА: навык интеграции AR проектов в бизнес-процессы компании, включение технологии в маркетинговый план</p> |                 |                 | +                   |