

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:**

	ВВЕДЕНИЕ	СТАНДАРТ	ПРОФЕССИОНАЛ
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>			+