

Програмування віртуальної реальності

Галузі знань: 10 «Природничі науки», 11 «Математика та статистика»,
12 «Інформаційні технології», 15 «Автоматизація та приладобудування»,
16 «Хімічна та біоінженерія», 17 «Електроніка та телекомунікації»,
19 «Архітектура та будівництво»

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)		
Статус дисципліни	вибіркова		
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Анотація	Мета. Отримання студентами знань про використання програмних засобів та комп'ютерної техніки для створення об'єктів віртуальної і доповненої реальностей. Завдання. Навчити студентів: базовим поняттям віртуальної і доповненої реальності, принципам використання пристроїв візуалізації і взаємодії для імерсивних середовищ, проектування та створення додатків віртуальної реальності, розробка додатків доповненої та розширеної реальності. Студент отримує знання щодо моделювання об'єктів та середовища у віртуальному просторі, базових принципів створення стереоскопічних зображень, а також оволодіння інструментальними засобами для створення програм, які формують аудіовізуальні образи для впливу на органи слуху і зору людини. Студент зможе застосовувати на практиці сучасні засоби і технології для створення віртуальної та доповненої реальності у різноманітних галузях.		
Пререквізити	Знання комп'ютерної графіки з OpenGL, бажано знання алгоритмів та структур даних, програмування для операційної системи Android, 3D графіка та ігрові застосування в Unity.		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)		
Факультет	Програмної інженерії і бізнесу		
Викладач		ПІБ	Лучшев Павло Олександрович
		Посада	доцент кафедри 603
		Вчене звання	
		Науковий ступінь	кандидат технічних наук
		e-mail	p.luchshev@khai.edu
		Веб-сторінка	https://se.khai.edu/
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/view.php?id=4141		
Посилання на робочу програму (силабус)			