

Віртуальна реальність у розробці ігор

Спеціальність: усі спеціальності університету

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		
Організація навчання	Види занять: лекції, лабораторні заняття. Форми здобуття освіти: денна, заочна. Форми контролю: модульний контроль, іспит		
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)			