

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины
«Теория виртуальной реальности»

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль Промышленный дизайн

Квалификация выпускника Бакалавр

Нормативный период обучения 4 года/ 4 года 11 месяцев

Форма обучения очная/заочная

Год начала подготовки 2019

Цель изучения дисциплины:

- формирование у студентов основных знаний и понятий о теории виртуальной реальности и возможности ее применения в профессиональной деятельности.

Задачи изучения дисциплины

- раскрытие понятия теории виртуальной реальности, ее основных положениях и направлениях развития;

- познакомится с системами виртуальной реальности и различными подходами к их реализации;

- знакомство со взаимосвязью теории виртуальной реальности и программно-аппаратными средствами ее реализации.

Перечень формируемых компетенций:

ПК-10 - способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам;

ПК-12 - способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

Общая трудоемкость дисциплины: 3 з.е.

Форма итогового контроля по дисциплине: Зачет