

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины
«Технологии 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 представлений о технологии виртуальной реальности и ее использовании в изучение дизайнерского проектирования.

Задачи изучения дисциплины

- раскрытие понятия технологии виртуальной реальности, ее значимости и востребованности в современных творческих процессах;
- познакомится с видами, объектами и системами виртуальной реальности и различными подходами к их организации;
- знакомство с особенностями основы технологии виртуальной реальности их использования.

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