

Положение о проведении образовательной программы Центра «Асториум»  
по направлению «Наука»

«Информатика: разработка VR-проектов»

**Цель** – развить у обучающихся интерес к 3D-графике и анимации, научить ориентироваться в разнообразии современного оборудования для виртуальной реальности, пользоваться специальным программным обеспечением и создавать собственные мультимедиа материалы.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд образовательных, развивающих и воспитательных задач:

**Задачи:**

**Обучающие:**

- сформировать навыки работы с информацией;
- обучить работе с высокотехнологичными устройствами;
- систематизировать знания в области виртуальной реальности;
- обучить базовым навыкам разработки приложений в области виртуальной реальности;
- обучить навыкам 3D моделирования, программирования, разработки собственных VR-проектов;
- обучить работе с системой виртуальной реальности HTC Vive;
- дать знания основ проектирования и управления проектами;
- обучить проведению исследований, презентаций и межпредметной коммуникации.

**Развивающие:**

- сформировать интерес к техническим наукам и, в частности, к технологиям виртуальной реальности;
- развивать у обучающихся память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление; креативность и лидерство;

— стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся, посредством включения их в проектную деятельность;

— развивать soft-компетенции, необходимые для успешной работы вне зависимости от выбранной профессии;

— развивать навыки инженерно-конструкторской, исследовательской и проектной деятельности.

Воспитательные:

— формировать конструктивное отношение к инженерной работе и развивать умение работать в команде, координацию действий;

— расширять кругозор и культуру, межкультурную коммуникацию.

### 3. Порядок организации и проведения смены

1) Период проведения смены: **15.03-31.03.2022**

2) Возраст участников смены: программа проводится для учащихся 8-9 классов.

3) С целью формирования состава участников смены проводится Отборочный этап в дистанционном формате не позднее чем за 2 недели до начала смены.

4) Участники, прошедшие отборочный этап, получают приглашение к участию в смене.

5) Регистрация участников и начало программы начинается 15.03.2022.

**При себе иметь:**

- **Заявление**

- **Согласие на обработку персональных данных.**

- **Согласие на медицинское вмешательство.**

- **Свидетельство (копия) о рождении ребенка и паспорта родителя**

- **СНИЛС (Копия) ребенка**

- **Мед. справка (№079/У)**

- Сертификат прививок (Копия)
- ПЦР
- Копия флюорографии родителей.
- Медиц. полис (копия)

б) Занятия в рамках образовательной смены проводятся согласно примерного графика:

#### 5. Ресурсное обеспечение

- 1) Занятия проводятся с использованием современного оборудования Центра.
- 2) Кадровое обеспечение смены «Информатика: разработка VR-проектов»  
Бутуханов Вячеслав Александрович, преподаватель Центра молодежного инновационного творчества «Технолаб» Восточно-Сибирского государственного университета технологий и управления

#### 6. Порядок отбора участников смены.

- 1) Отбор участников смены проводится в 1 этап: в срок до 09.03.2022 года  
заполнение онлайн - заявки на сайте <https://astorium03.ru>
- 2) Информация о старте конкурсного отбора участников размещается на сайте <https://astorium03.ru> и на страницах Центра в социальных сетях.
- 3) К участию в программе допускаются дети проживающие в г.Улан-Удэ.