

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:19:30

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ff11e49464d11b57354f7364709f03e02416608

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Интерактивные системы и технологии»

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Уровень образования – бакалавриат

Форма обучения – очная

1. Цели и задачи дисциплины

Целью данного курса является формирование навыков создания интерактивных проектов для различных продуктов и систем.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов создания VR-окружения;
- формирование навыков разработки систем навигации и взаимодействия с объектами.

2. Место дисциплины в структуре ОП

При изучении курса используются знания и умения, полученные студентами при изучении модулей: «Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS Max», «Компьютерная графика в среде Adobe» и «Информатика».

В результате изучения модуля студенты приобретут опыт:

- в создании интерактивных продуктов и систем для различных платформ;
- в создании VR приложений для мобильных устройств и ПК;
- по использованию новых технологий и вариантов их применения для разработки программных продуктов;
- по созданию графических пользовательских интерфейсов.

Освоенные навыки будут использованы при изучении модулей: «Дизайн цифрового контента», «Проектирование», при прохождении производственной практики и в работе над ВКР.

3. Краткое содержание дисциплины

- Работа с геометрией и освещением для интерактивных проектов.
- Методы создания фотореалистичных материалов и текстур для игрового движка.
- Настройка взаимодействия с объектами. Создание элементов интерфейса.
- Адаптация проекта под очки виртуальной реальности.

Разработчик:

Доцент каф. ИГД

Евграфова Е.Е.