

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.02.03 МОДУЛЬ 2. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ
Дополненная реальность и симуляционное обучение
наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

44.04.01.08 Цифровые технологии развития интеллектуального капитала

Форма обучения

очная

Год набора

2022

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

кандидат пед. наук, Доцент, Ермолович Е.В.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов представлений о возможностях использования технологий дополненной реальности и симуляционного обучения.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачами изучения дисциплины являются:

- Познакомить с возможностями технологий виртуальной и дополненной реальности, технологией симуляции;
- Познакомить с форматами и примерами использования виртуальной реальности в обучении;
- Формирование у студентов знаний и умений, необходимых для дальнейшего самообразования в области новых технологий обучения цифровым навыкам.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-1: Способен применять современные методики и технологии преподавания учебных курсов, дисциплин (модулей) по программам бакалавриата, специалитета, магистратуры и (или) ДПП	
ПК-1.1: Знает: современные методики и технологии организации образовательной деятельности, обучающихся по различным образовательным программам.	
ПК-1.2: Умеет: применять современные методики и технологии преподавания учебных курсов, обучающимся по различным образовательным программам	
ПК-1.3: Владеет: навыками разработки и реализации современных методик и технологий организации образовательной деятельности, обучающихся по различным образовательным программам	
ПК-6: Готов организовывать, исследовать и оценивать образовательный процесс использованием цифровых технологий	

ПК-6.1: Знает: основы	
организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения	
ПК-6.2: Умеет эффективно использовать и интегрировать современные цифровые технологии в образовательный процесс	
ПК-6.3: Умеет выявлять и внедрять ИТ-инновации в образовательный процесс	
ПК-6.4: Владеет навыками оценки цифровых решений используемых в образовательном процессе	

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Дисциплина реализуется на русском языке, с применением ЭО и ДОТ.

Адрес курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=32917>

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	0,44 (16)	
занятия лекционного типа	0,17 (6)	
практические занятия	0,28 (10)	
Самостоятельная работа обучающихся:	2,56 (92)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
				Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Виртуальная и дополненная реальность в образовании											
		1. Виртуальная и дополненная реальность в образовании Введение в разработку приложений на платформе Unity		4							
		2. Виртуальная и дополненная реальность в образовании				2					
		3. Разработка приложения с дополненной реальностью на платформе Unity				4					
		4. Использование дополненной реальности на учебном занятии				2					
		5. Разработка приложения с дополненной реальностью							92		
2. Симуляционное обучение											
		1. Симуляционное обучение		2							
		2. Симуляционное обучение. Разработка тренажеров на основе интерактивных сценариев				2					

Bcero	6		10				92	
-------	---	--	----	--	--	--	----	--

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Система электронных курсов СФУ <https://e.sfu-kras.ru>
2. Библиотека СФУ <http://bik.sfu-kras.ru/>
3. Информационная система <http://www.znanium.com/> Авторизация по IP-адресам СФУ
4. Сервис разработки интерактивных сценариев диалоговой симуляции <https://www.branchtrack.com/>

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для преподавания дисциплины необходимо: учебное помещение на 15-25 человек с презентационным оборудованием, доступ к интернету со скоростью не менее 50Мбит/с.

Для преподавания дисциплины в электронной среде в синхронном формате необходим сервис телеконференции с возможностью демонстрации рабочего стола (Zoom, Google Meet и т.п).