**Описание программы «Разработка VR/AR приложений»**

По мере прохождения данного учебного модуля школьники будут развивать компетенции по поиску информации, самостоятельному мышлению, планированию, командной работе и сотрудничеству, программированию, 3D моделированию и работе с высокотехнологичным оборудование (VR шлемы, графические станции). Все эти навыки будут осваиваться детьми в рамках вытягивающей модели обучения, целью которой будет создания своего кейса или проекта. Отличительной особенностью данной программы является то, что помимо изучения AR, большая ориентированность на VR и создание контента (сцен, моделей, скриптов на языке программирования C#) в межплатформенной среде разработки игр и контента Unity и SimLab с изучением как теоретических, так и практических аспектов.

Цели:

* Формирование интереса к техническим дисциплинам
* Развитие технологической грамотности
* Развитие инженерно-конструкторского типа мышления

 Задачи:

Hard-компетенции:

* сформировать представление о виртуальной, дополненной и смешанной реальности, базовых понятиях, актуальности и перспективах данных технологий;
* сформировать представления о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств;
* сформировать умение работать с профильным программным обеспечением (инструментарием виртуальной и дополненной реальности, графическими 3D-редакторами);
* сформировать и развить навыки программирования.

Soft-компетенции:

* освоить проектный подход;
* развить навыки публичных выступлений и защиты проектов;
* развить логическое мышление;
* развить умение генерировать и презентовать новые идеи;
* развить коммуникативные компетенции;
* развить навыки поиска информации.