

ПРОЕКТ «ОБУЧЕНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»

Кровяков Г.А., студент гр. СПб-191, II курс
Научный руководитель: Григашкина С.И. к.э.н., доцент
Кузбасский государственный университет имени Т.Ф. Горбачева в г.
Кемерово

Актуальность реализации проекта «Обучение с использованием технологий виртуальной реальности» определяется сложившимися сложностями в 2020 году – переход на дистанционное обучение в связи с пандемией COVID-19 и самоизоляцией. Проблемой стала организация прохождения практики студентами с учетом сложившимися условиями. Особо остро эта проблема коснулась студентов технических специальностей старших курсов. Для решения данного вопроса предлагается реализовать в университетах проект под названием “VR-S” – Обучение в виртуальной реальности. Проект направлен на организацию практики для студентов в виртуальной среде, используя при этом шлем полного погружения, а также контроллеры, которые отслеживают движения тела человека, непосредственно использующего устройство.

Для осуществления данного проекта есть два варианта реализации, каждый из которых имеет как преимущества, так и недостатки.

1 вариант – реализация проекта высшим учебным заведением самостоятельно. Основные затраты складываются из:

Закупки и настройки оборудования для виртуальной реальности, на котором будет проходить обучение.

Написания специального программного обеспечения, на основе которого студенты будут проходить практику.

Выделения отдельной аудитории, которая будет использоваться только для нашего проекта.

Проведения ремонта в предоставленной аудитории, чтобы она подходила нам по всем параметрам, а именно, аудитория должна быть просторной, с ровным полом, без каких-либо препятствий для передвижения внутри неё.

Преимущество данного варианта заключается в привлечении абитуриентов, так как использование новых технологий позволяет сделать обучение более простым, так как человек будет вовлечен в процесс, а использование контроллеров и шлема позволяет полностью погрузиться в виртуальный мир.

2 вариант – реализация проекта в специализированных игровых организациях.

Основные затраты складываются из:

Оформления договора с игровым клубом на предоставление помещения с уже купленным и настроенным оборудованием.

Написания программного обеспечения.

Преимущества данного варианта заключаются в том, что не придется тратить на покупку дорогостоящего оборудования, а также, не придется делать ремонт помещения, что существенно снижает затраты на реализацию нашего проекта.

Преимущества проекта: лицензия на написанное программное обеспечение будет не у сторонних лиц, а у нас, что позволяет нам продавать лицензионные копии и получать с этого прибыль. Увеличение заинтересованности абитуриентов в поступлении в высшее учебное заведение, которое будет сотрудничать с нами. Предоставление студентам таких возможностей, которые не могут быть предоставлены при прохождении практики в реальном мире, например, управление высотным башенным краном, взгляд на процесс производства автомобилей “изнутри”, проведение опытов с химическими реагентами и многое другое.

Стоимость реализации проекта «Обучение с использованием технологий виртуальной реальности» составит 12.000.000 рублей.

Таким образом, считаем, что, не смотря на высокую стоимость проекта, его реализация является достаточно актуальной в условиях развития цифровой экономики. «Онлайн - обучение – не просто долговременный тренд, а свершившийся факт нашей жизни» [1].

Использование виртуального и реального пространства в образовательной среде взаимодополняют друг друга и обогащают. Такая новая среда является наиболее привлекательной и мотивированной для молодежи. Естественно, это требует развития инновационной сетевой среды обитания и соответственно инновационного подхода к образованию.

Использованная литература:

1. Кондаков, А. Уроки пандемии: новая реальность // А. Кондаков. - [Электронный ресурс]// https://vogazeta.ru/articles/2020/6/26/Iniciativa_FGOS_40/13654-uroki_pandemii_novaya_realnost/
2. Сайт разработчиков программного обеспечения для виртуальной реальности [Электронный ресурс]// https://7winds.mobi/vrar/?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=poisk_vr_ar_mx_xr_52335019&utm_content=9142826813&utm_term=Разработка%20vr&block=premium.4&calltouch_tm=yd_c:52335019_gb:4211284683_ad:9142826813_ph:20881101595_st:search_pt:premium_p:4_s:none_dt:desktop_reg:64_ret:apt:none&yclid=1595963388299337356
3. Сайт для приобретения станций виртуальной реальности [Электронный ресурс]// <https://www.cyberith.com/>
4. Статья о влиянии пандемии на образовательный процесс высших учебных заведений [Электронный ресурс]// <https://www.ranepa.ru/struktura/chentr-caryery/nashi-meropriyatiy/kak-covid-19-povliyal-na-obrazovatelnyy-protsess-v-vuzakh-vzglyad-studenta/>