



**Силабус навчальної дисципліни
«ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ ЗАСТОСУНКІВ ВІРТУАЛЬНОЇ ТА
ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ »**

**Спеціальність: 121 Інженерія програмного забезпечення
Галузь знань: 12 Інформаційні технології**

Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)
Статус дисципліни	Навчальна дисципліна циклу професійної підготовки
Семестр	Весняний
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин	4 кредити ЄКТС /120 год
Мова викладання	українська
Що буде вивчатися (предмет навчання)	Принципи та практичні приклади створення застосунків віртуальної та доповненої реальності. Дослідження процесів життєвого циклу розробки програмного забезпечення для створення таких застосунків
Чому це цікаво/потрібно вивчати (мета)	Перспективний розвиток ІТ технологій у багатьох галузях (методик та засобів дистанційної освіти, торгівлі, віртуальних музеїв, засобів для тренування водіїв та пілотів тощо) є передумовою стрімкого росту комерційних замовлень для створення застосунків для привернення повної уваги користувача при ознайомленні з різними процесами, товарами та послугами з залученням технологій віртуальної та доповненої реальності. Відповідь на це - збільшення відсотку застосунків віртуальної та доповненої реальності на ринках мобільних застосунків. Для того, щоб піти «в ногу з часом» необхідно опанувати сучасні методи розробки застосунків для підтримки віртуальної та доповненої реальності.
Чому можна навчитися (результати навчання)	При опануванні лекційного матеріалу – вивчення особливостей процесів для створення застосунків віртуальної та доповненої реальності з демонстраційними прикладами. При виконанні лабораторних робіт – набуття практичних навичок створення та тестування застосунків на тему, що обирається студентом.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Запропонувати компанії створити застосунок для прилічення широкої аудиторії потенційних замовників та клієнтів через мобільні ринки. Розвинуте просторове мислення дозволить прототипувати ігрові сцени для інших типів застосунків. Набуття практичних навичок для роботи (розробка програмного забезпечення та інтерактивне тестування) у компонентно-орієнтованих середовищах розробки програмного забезпечення.

	Набуття теоретичних навичок для генерації ідей для стартапів у сфері використання технологій віртуальної та доповненої реальності забезпечення.
Навчальна логістика	Зміст дисципліни: Дослідження особливостей організації процесів розробки програмного забезпечення при створенні застосунків віртуальної та доповненої реальності. Набуття практичних навичок створення застосунків віртуальної та доповненої реальності. Методи навчання: викладання лекційного матеріалу, навчальна дискусія, проблемне навчання, технологія дистанційного навчання Форми навчання: очна, заочна
Преквізити	Знання з наступних дисциплін циклу бакалаврату: “Основи програмної інженерії”, “Моделювання та аналіз програмного забезпечення”. “Супроводження програмного забезпечення”, ”Мультимедійні ігрові та розважальні системи”. Знання з дисциплін циклу магістерської підготовки: “Фундаментальні основи інженерії програмного забезпечення”
Пореквізити	“Науково-дослідна практика у сфері програмного забезпечення систем” виконання кваліфікаційної роботи.
Інформаційне забезпечення з фонду та репозитарію НТБ НАУ	
Локація та матеріально-технічне забезпечення	За розкладом, комп’ютер, проектор, екран
Семестровий контроль, екзаменаційна методика	Диференційований залік
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення
Факультет	Кібербезпеки, комп’ютерної та програмної інженерії

Викладач(і)	ЧЕБАНІЮК ОЛЕНА ВІКТОРІВНА Посада: професор Вчене звання: доцент Науковий ступінь: доктор технічних наук Профайл викладача: <i>в розробці</i> E-mail: olena.chebaniuk@npp.nau.edu.ua Робоче місце: 6.309
Оригінальність навчальної дисципліни	Авторський курс
Лінк на дисципліну	<i>В розробці</i>