

Министерство образования Самарской области
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Тольяттинский индустриально-педагогический колледж»
(ГАПОУ СО «ТИПК»)

УТВЕРЖДАЮ
приказом директора
ГАПОУ СО «ТИПК»
_____ С.Н. Чернова
« ____ » _____ 20__ г.

Программа
профориентационной каникулярной смены обучающихся 6-11-х классов
Создание виртуальных миров
(с посещением: ГАПОУ СО «ТИПК»)

Срок реализации: 10 ч.

Автор(ы)-составитель(и):
Ковбасенко Антон Сергеевич
преподаватель ГАПОУ СО «ТИПК»,

Тольятти 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы

Каникулы — это возможность для школьников отдохнуть от учебных занятий и посвятить время своим интересам. Для обучающихся 6-11 классов особенно актуальны вопросы профессионального выбора. Профорientационные каникулярные смены направлены на профессиональную ориентацию и знакомство с востребованными профессиями на региональном рынке труда.

Программа курса по выбору «Дизайнер виртуальных миров» разработана с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования. Профессия дизайнер виртуальных миров является перспективной в современном мире технологий и отвечает приоритетам развития цифровых технологий и индустрий (ТОП-РЕГИОН).

Программа курса знакомит обучающихся с основными видами профессиональной деятельности в области графического дизайна, 3D-моделирования, анимации и интерфейсного дизайна. Дизайнер виртуальных миров — это высоко востребованная профессия, которая актуальна для создания виртуальных пространств, видеоигр, мультимедийных приложений и метавселенных. Программа курса ориентирована на практическое знакомство с профессией и формирование ключевых навыков для работы в индустрии.

Цели программы курса:

Практически-ориентированное знакомство учащихся с основами профессии дизайнера виртуальных миров.

Формирование у обучающихся умений оценивать свои возможности и интерес к профессиональной деятельности в сфере цифровых технологий.

Задачи программы курса:

1) Обеспечить учащимся возможности самопознания, выполнения профессиональных проб с целью профессионального самоопределения.

2) Пробудить интерес к обучению и профессиональному росту в области дизайна виртуальных миров и смежных технологий.

3) Ознакомить с основами 3D-моделирования, анимации и дизайна пользовательских интерфейсов.

4) Обеспечить получение практического опыта в создании виртуальных пространств и объектов.

5) Развить интерес к инновационным и перспективным профессиям в сфере информационных технологий.

Программа курса включает:

1) Знакомство с основами графического дизайна, 3D-моделирования и анимации.

2) Практические занятия по созданию интерактивных элементов виртуальных миров.

3) Основы разработки пользовательских интерфейсов для виртуальных приложений.

4) Знакомство с технологиями создания и интеграции виртуальных миров в рамках метавселенных.

5) Введение в работу с графическими и 3D-редакторами, а также создание простых анимаций и объектов.

В результате обучения обучающиеся смогут:

– Создавать простые 3D-модели для виртуальных миров.

– Разрабатывать элементы пользовательских интерфейсов для виртуальных приложений.

– Применять базовые навыки анимации для создания движущихся объектов в виртуальной среде.

– Понимать основы работы в графических редакторах и средах для разработки виртуальных пространств.

Ожидаемые компетенции:

- Умение работать с 3D-моделями и анимациями.
- Основы интерфейсного дизайна для виртуальных и мультимедийных приложений.
- Знание базовых принципов создания погружающих виртуальных миров.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № | Раздел/тема | Всего часов | Содержание | Формы работы |
|-----------|---|-------------|---|---------------------|
| 1. | Посещение «ТИПК» | 10 | - | - |
| 1.1 | Знакомство с организацией, условиями обучения. Экскурсия в мастерские. | 1,5 | Обзорная экскурсия по организации с посещением мастерских. Условия обучения, льготы, дополнительные возможности. | Экскурсия Беседа |
| 1.2 | Виды деятельности, характерные для профессии «дизайнер». Подготовка 3d моделей. | 6 | Мастер-класс по созданию 3d моделей | Мастер-класс |
| 1.3 | Общение со студентами, обучающимися профессии. | 2 | Вопросы студентам, обучающимся по данному направлению. | Интервью |
| 1.4 | Информирование о возможностях поступления. | 0,5 | Возможности поступления на обучение в организацию в рамках «Профессионалитета». | Беседа |
| | Итого | 10 | | |

СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ФОРМ РАБОТЫ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Мастер-класс по 3D-моделированию: На мастер-классе обучающиеся знакомятся с основами 3D-моделирования, учат создавать базовые 3D-объекты с использованием специализированных программ. Акцент ставится на создание элементов виртуальных миров, таких как объекты окружения и персонажи.

Экскурсия по организации «ТИПК»: посещение аудиторий, мастерских, знакомство с оборудованием и пр.

На практическом занятии обучающиеся составляют последовательность технологических операций:

- создание и редактирование 3D-объектов для виртуальных миров с использованием графических редакторов.

- разработка текстур и материалов для объектов, настройка освещения и камер в виртуальных сценах.

- основы анимации объектов: создание простых анимаций движущихся объектов в 3D-пространстве.

Мастер-класс процесса создания анимации с помощью простых объектов. Обучающиеся учат применять ключевые кадры для анимации движений и взаимодействий объектов в виртуальной среде.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Специалисты «ТИПК»,

- Ковбасенко Антон Сергеевич, преподаватель ГАПОУ СО «ТИПК»,

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- перечень специализированных помещений;

Кабинет – для лабораторных работ по сетевому и системному администрированию

Мастерская компьютерных технологий

Кабинет-лаборатория сетевого и системного администрирования

- перечень мультимедиа-разработок

- Компьютеры.

Стенды:

- 3d-принтер;

- очки виртуальной реальности;

- проектор с медиаматериалами;

- стенды с программным обеспечением для создания 3d моделей

АННОТАЦИЯ

Наименование программы: «Создание виртуальных миров».

Наименование организации: ГАПОУ СО «Тольяттинский индустриально педагогический колледж»

Автор: Ковбасенко Антон Сергеевич, преподаватель

Курс позволяет учащимся получить представление о важности профессии разработчика виртуальных миров и её значимости для современного общества. Программа раскрывает особенности профессии в области проектирования и создания цифровых пространств, а также знакомит обучающихся с ключевыми навыками, востребованными на рынке труда в сфере IT и цифрового творчества.

Обучающиеся смогут получить подробную информацию о перспективах профессии на региональном рынке труда и требованиях, предъявляемых к специалистам данной профессиональной сферы. На практических занятиях каждый ученик выполняет базовые задания по 3D-моделированию, текстурированию и созданию анимации с использованием

специализированных программ.

В рамках программы рассматриваются вопросы теории и практики разработки виртуальных миров, основные понятия 3D-дизайна, создания виртуальных объектов, анимации, текстурирования и интерфейсов. Учащиеся знакомятся с современными инструментами и технологиями, применяемыми для проектирования и погружения пользователей в виртуальные пространства.