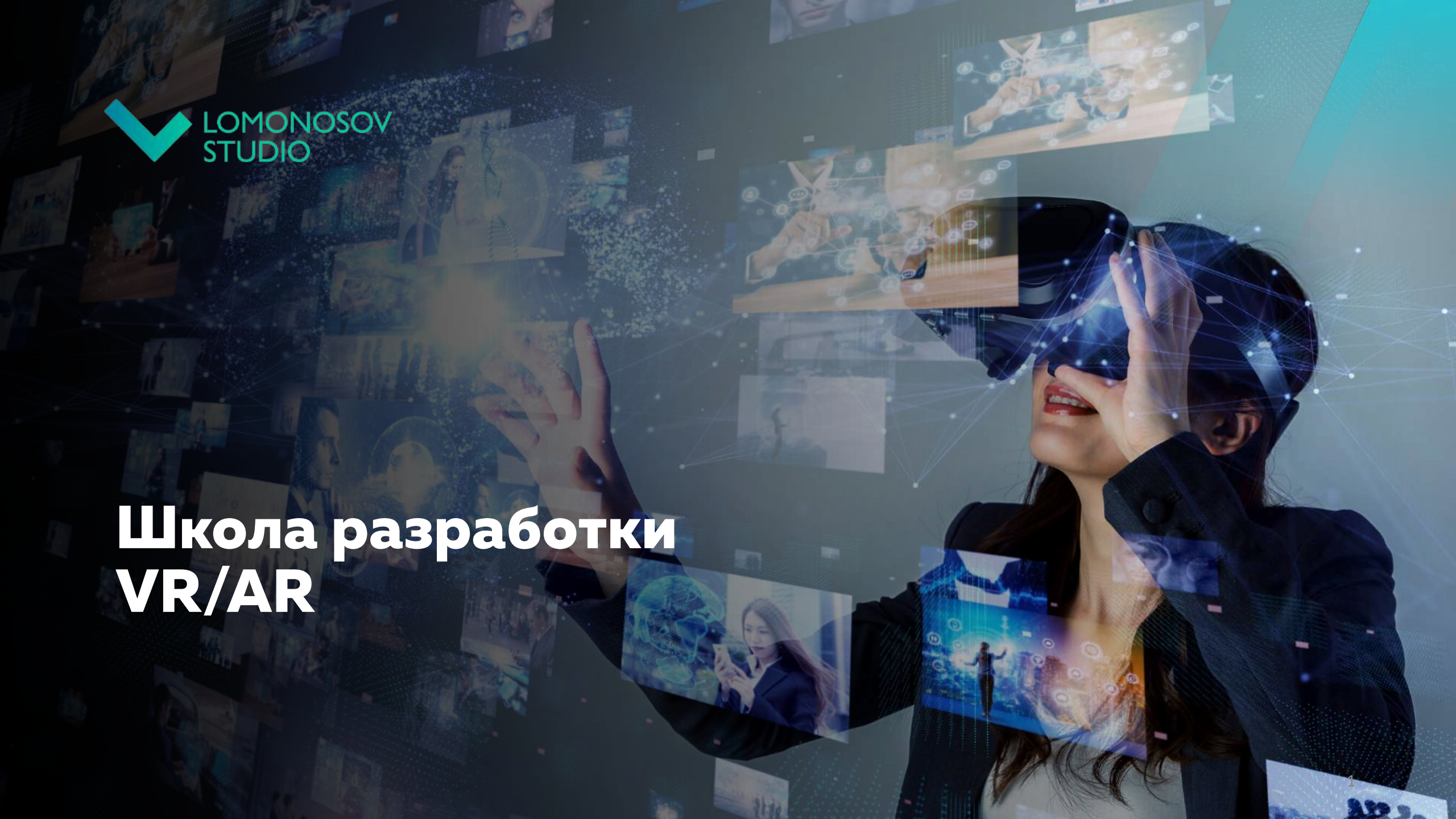
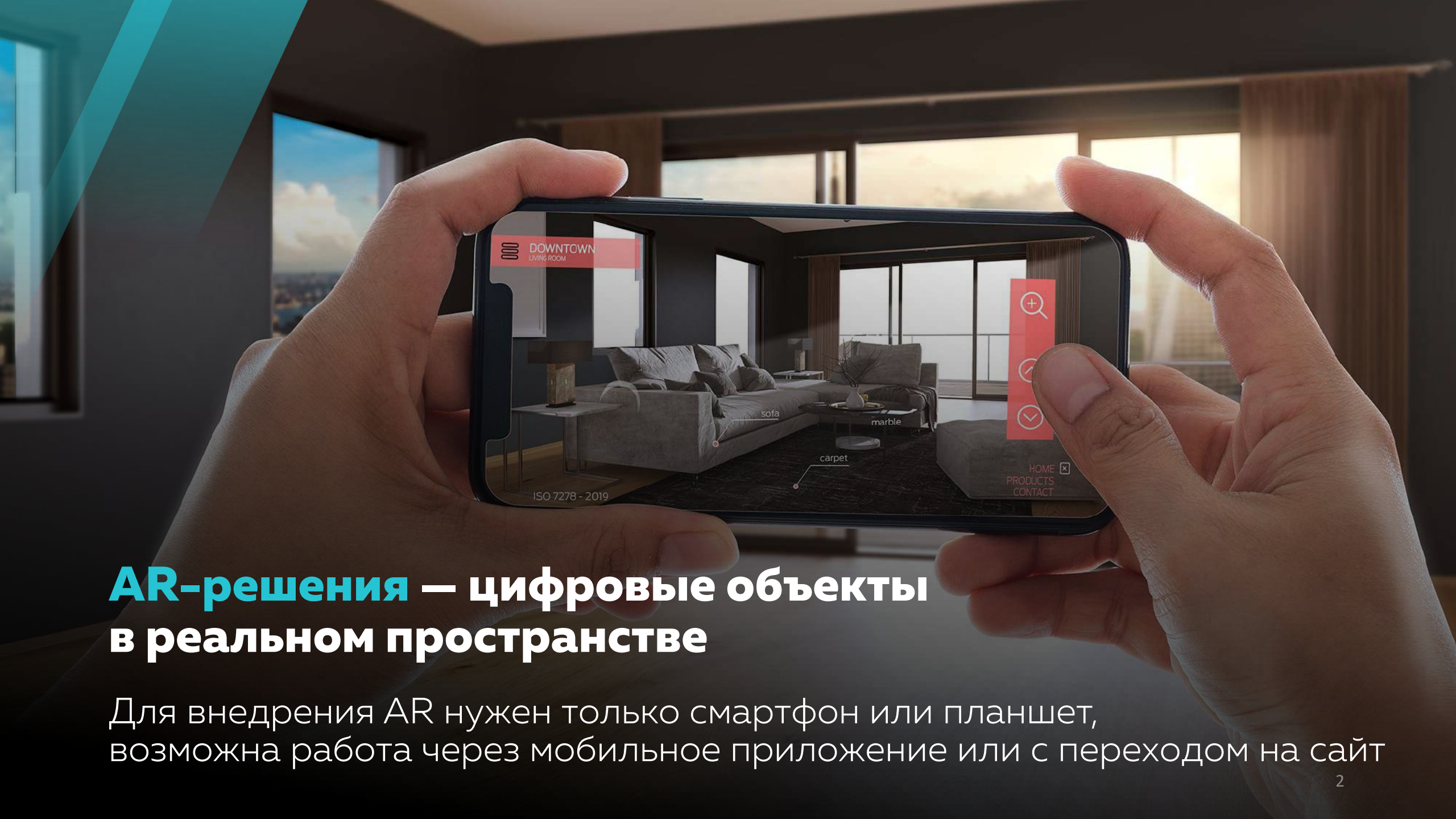




Школа разработки VR/AR





AR-решения — цифровые объекты в реальном пространстве

Для внедрения AR нужен только смартфон или планшет, возможна работа через мобильное приложение или с переходом на сайт



**Образовательные материалы
с AR эффективнее на 90%***

*VRAr lab

3D-модель создает эффект присутствия

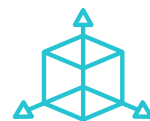
- Информация усваивается лучше
- Развивается пространственное мышление
- Удерживается внимание 95% аудитории
- Повышение уровня дисциплины



**VR-технологии —
погружение пользователя
в виртуальный мир**

Взаимодействие через ощущения: зрение, слух и осязание

Что нужно для VR:



Пространство
от 2х2м²



VR-очки



Компьютер*



VR-контент

* поддерживающий выбранный VR шлем



AR/VR-решения — эффективный инструмент обучения

- Интерактивные материалы
- Безопасная демонстрация
- Виртуальная отработка опасных работ



Большой потенциал применения AR/VR в обучении: рост в 30 раз к 2030¹

43,2 млн гаджетов

мировой объем продаж
AR/VR к 2025г.²

2,7+ млрд человек

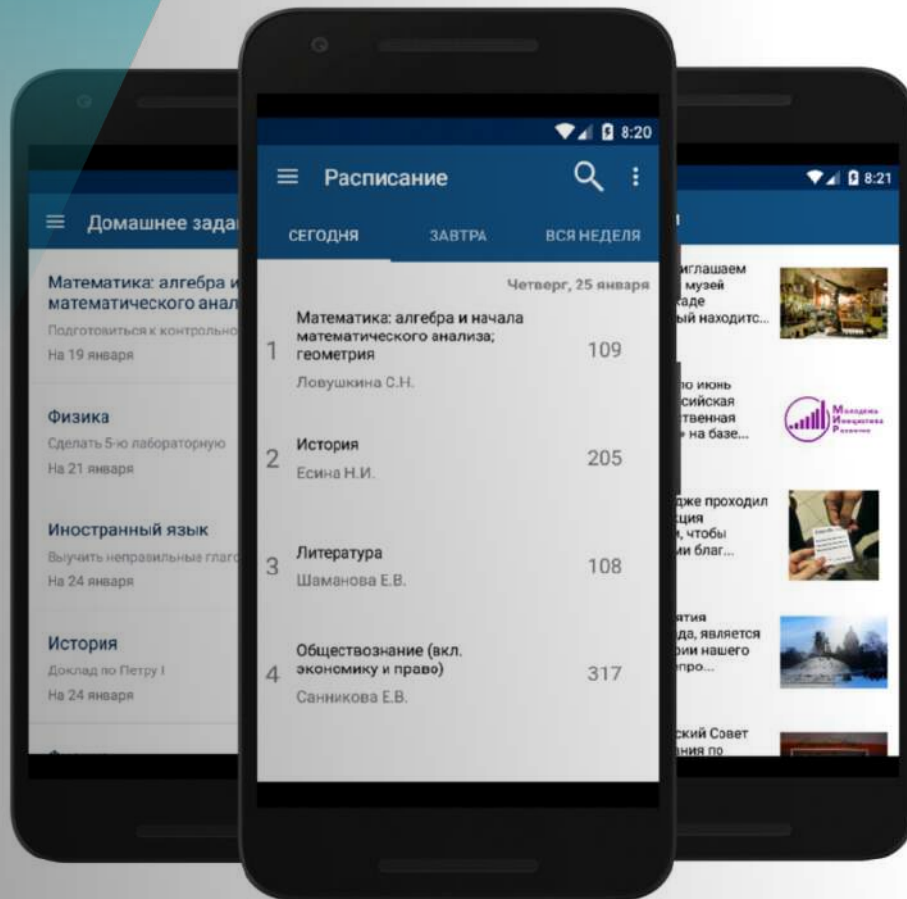
будут использовать
AR-платформы к 2024г.³

**Дети узнают о
технологиях
AR/VR уже сейчас**

¹ Исследование PwC / ² По данным TrendForce / ³ DigiCapital

Наше решение:

Обучение VR/AR



Для школьников 9-11 классов и студентов

Курсы:

- Курс по разработке приложений VR/AR на игровых движках (Unity/UE4),
- Курс по разработке AR-в SparkAR,
- Основы разработки Android/iOS



Возможности учеников после обучения:



Программирование,
создание игр



3D-моделирование



AR-приложения



VR-проекты



Туры-360



ТРИЗ

ЭТАПЫ ПРОЕКТА И МЕТОДЫ РЕАЛИЗАЦИИ

БЫЛО	СЕЙЧАС	ПЛАНЫ	БУДУЩЕЕ	БУДЕТ ПОСЛЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА
2018	2020	2021	2021	2022
Старт проекта	Проведены 25 мастер-классов, 10 волонтеров-преподавателей и разработчиков	Проведение 20 уроков офлайн, составление 12 уроков онлайн по 3 курсам. 20 очных участников 300 участников курсов	Внедрение помощника на базе искусственного интеллекта для дистанционного обучения	Масштабирование по регионам РФ

Количественные и качественные показатели

- 20 уроков офлайн
- 20 офлайн-участников
- 300 онлайн-участников
- 3 онлайн-курса
- 1 офлайн-курс

- Повышение уровня осведомленности в области современных технологий
- Повышение понимания молодежью новых перспективных профессий
- Улучшение навыков программирования и получение новых знаний в области IT-разработки
- Повышение интереса молодых ученых к научно-образовательному волонтерству

Партнеры проекты

Рекомендации



Предоставление площадок, методистов, информационная поддержка, работа со СМИ



Информационная поддержка



Площадка, оборудование

A woman is shown from the chest up, wearing a VR headset. She is smiling and looking upwards. The background is a collage of various images and digital overlays, including a globe, a hand reaching out, a person in a VR environment, and various data points and lines. The overall theme is technology and virtual reality.

Наши кейсы: проекты в сфере VR/AR

- Виртуальная лаборатория
- AR-уроки по иностранным языкам
- Симулятор по работам на высоте
- Стрельба из виртуального оружия
- AR-таблица Менделеева

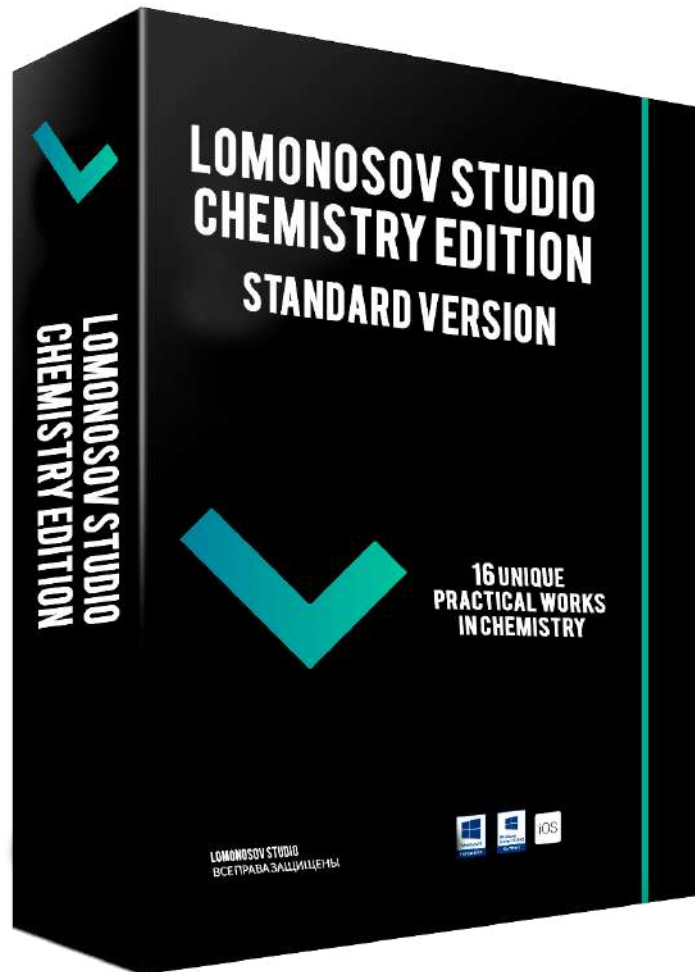
VR- химическая лаборатория



- ✓ 10 полноценных лабораторных работ по неорганической химии для 8-9 классов
- ✓ В 10 раз быстрее выполнение практических работ
- ✓ До 20% рост успеваемости



VR- химическая лаборатория



Доступные практические работы

- 1) Получение и свойства водорода
- 2) Получение и свойства кислорода
- 3) Получение и свойства аммиака
- 4) Взаимодействие щелочных металлов с водой
- 5) Получение и свойства этилена
- 6) Получение и свойства метилена
- 7) Получение и свойства ацетилена

Опыты-песочницы

- 1) Кристаллические решетки
- 2) Осадки
- 3) Индикаторы



AR-уроки по иностранным языкам

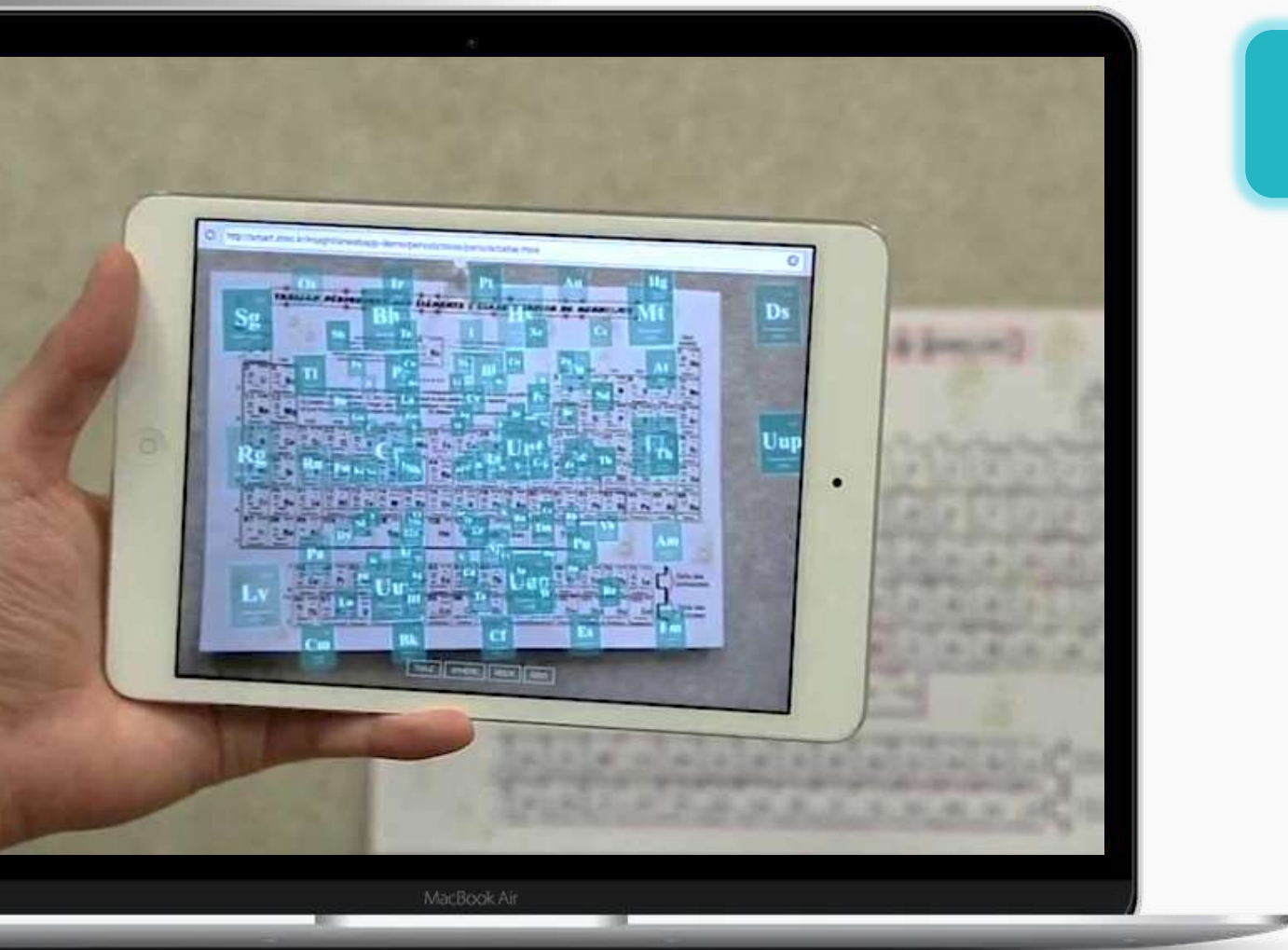
- ✓ Эффективное усвоение правил и грамматики
- ✓ Интерактивные учебные материалы
- ✓ Игровое вовлечение и положительные эмоции
- ✓ Английский, Китайский, Арабский языки

Стрельба из VR-оружия

- ✓ В 10 раз быстрее отработка методик
- ✓ Большой выбор моделей оружия
- ✓ Продуманная физика: сбор, разбор, перезарядка, стрельба



AR-таблица Менделеева



Запоминается
в 7 раз быстрее



Отображается
на любом устройстве



Легко использовать —
просто навести на таблицу

Команда руководителей и разработчиков



Мария Собко

Руководитель проекта, методист

МГУ, Химический факультет, ВШБ
Экономический факультет –
аспирантура
16 реализованных проектов



Михаил Хотяшев

Менеджер проекта, методист

МГИМО, ФПЭК
Внедряет VR/AR технологии
в образовательные проекты



Максим Душнов

Разработчик AR

НИУ МЭИ
В разработке: 5 лет
8 реализованных проектов



Никита Маркин

Разработчик VR

ВМК МГУ
В разработке: 3 года
4 реализованных проекта

Собко Мария руководитель проекта



sobkomaria11@gmail.com



+7 (916) 326 52 65



LOMONOSOV
STUDIO

lomonosovstudio.ru

