



1

ВУЗы сегодня переходят на дистанционную форму обучения, которая основана на видеолекциях, при этом ВУЗы принуждают преподавателей самих сниматься в своих лекциях.



2

- ВУЗы сталкиваются с протестом.
- Преподаватели не умеют сниматься и как следствие – неважное качество дистанционного обучения студентов.



3

Если представить учебники в формате видеолекций, то они смогут быть интегрированы в учебный процесс без потери его качества, более того, с новыми гранями обучения.

Разработка видеолекций



Шаг 1

Продюсирование процесса создания видеолекций



Шаг 2

Методическая обработка учебных материалов



Шаг 3

Видеозапись, видеомонтаж, дизайн лекций



Шаг 4

Создание контрольно-измерительных систем (тестов)



Требования сегодняшнего рынка труда сместились от количества и качества знаний к soft skills.

Навыки и компетенции в области

- Коммуникабельности
- Креативности
- Воображения
- Лидерства



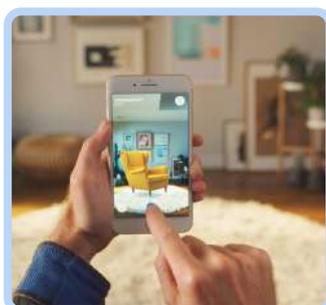
Особое место занимает виртуальная реальность, как образовательная среда погружения.

Виртуальная реальность (VR) - это искусственное компьютерное моделирование или воссоздание реальной жизненной среды.



Она может быть создана программными средствами как для отдельных технических средств, так и для смартфонов, которые, вставляясь в специальные шлемы и зафиксированные близко перед глазами (изображение создается для каждого глаза отдельно).

Они помещают слушателя в полностью смоделированную реальность, прежде всего влияя на его органы восприятия, такие как зрение и слух.



Технологии, технические средства производства находятся в постоянном развитии. И обновление парка учебных пособий либо отстает от требования рынка, либо требует очень больших периодических вложений.

Дополненная реальность (AR) - это технология, которая позволяет накладывать созданные на компьютере визуальные объекты и дополнения на существующую объективную реальность, но этот контент не привязан к нему или не является его частью.



Возможности дополненной реальности

- Она позволяет выводить инструкции, комментарии в зависимости от контекста реальности и действий слушателя.
- Она позволяет взаимодействовать с виртуальными объектами так же, как и с физическими с помощью датчиков, пультов управления и так далее.
- Она может быть внедрена в обучающий процесс не только как университетская часть обучения, но и практическая на предприятиях, в организациях.