



Создание виртуального пространства для обучения в 3D

на базе среды разработки
компьютерных игр «Unity»

АВТОР: ПИВОВАРОВ А.; КОПЕНБАЕВ А.

РУКОВОДИТЕЛЬ: КУЖАГУЛОВА Ж. М.

Причина создания

- ▶ После событий, связанных с корона-вирусом, а именно принужденный карантин, заметно повысилась значимость в удобном и эффективном дистанционном обучении.
- ▶ Многие заведения в качестве быстрого решения на возникшие трудности использовали самые популярные способы создания условий для учащегося (Platonus, Moodle, Zoom), но как учителя, так и ученики не способны быстро адаптироваться к подобным переменам.



Цель проекта

- ▶ Создание удобной площадки для проведения онлайн уроков и взаимодействием учителей и учеников.
- ▶ Возможность проводить более эффективные уроки, с последующим внедрением в проект возможностей практических уроков.
- ▶ Такой проект также может быть привлекающим для абитуриентов и является выделением нашего учебное заведение на фоне других.



Этапы создания

Реализация проекта будет включать в себя три этапа:

- ▶ Создание 3D пространства (ноябрь 2022 г. – январь 2023 г.);
- ▶ Создание онлайн (январь 2023 г - апрель 2023 г.);
- ▶ Бета-тестирование (апрель 2023 г – июнь 2023 г.);



Ожидаемые результаты

- ▶ - создание виртуального пространства для обучения в 3D;
- ▶ - приобретение студентами навыков программирования.



Спасибо за внимание!