

Код та назва дисципліни	<b>3-121-05_3D-моделювання віртуальної реальності_I, II</b>
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	12 Інформаційні технології 11 Математика та статистика
Кафедра	Кафедра математичного забезпечення ЕОМ
П.І.П. НПП (за можливості)	Байбуз Олег Григорович
Рівень ВО	Третій (науково-освітній) рівень
Курс, семестр (в якому буде викладатись)	1 або 2 курс
Мова викладання	Українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	Базові знання інженерії програмного забезпечення та комп'ютерної графіки.
Що буде вивчатися	Сучасні засоби, технології та методи створення систем віртуальної реальності з використанням математичного апарату 3D-моделювання.
Чому це цікаво/треба вивчати	Системи віртуальної реальності дозволяють створювати правдоподібні, деталізовані, інтерактивні середовища з ефектом присутності, завдяки чому мають широке застосування в різних сферах діяльності та є актуальним сучасним напрямком для фахівців в галузі інформаційних технологій.
Чого можна навчитися (результати навчання)	1. Знати засоби, технології та моделі, що використовуються при створенні віртуальної реальності. 2. Вміти створювати 3D моделі для систем віртуальної реальності.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 2. Здатність розробляти 3D моделі для реалізації та модифікації систем віртуальної реальності.
Інформаційне забезпечення	Конспект лекцій, презентації лекцій, методичні рекомендації щодо виконання лабораторних робіт. Використання мультимедійного обладнання
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	Лекції, лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	30
Мінімальна кількість здобувачів (тільки для мовних та творчих дисциплін)	