ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В КАЖДОЙ ШКОЛЕ

EV toolbox

РАЗВИТИЕ AR/VR ИНДУСТРИИ

ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ AR/VR ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

КРИЗИС РАЗВИТИЯ AR/VR ТЕХНОЛОГИЙ

до 2012

- AR/VR оборудование не доступно массовому потребителю
- AR/VR контент и приложения эксклюзивны и дороги как в разработке, так и в эксплуатации

НАЧАЛО НОВОЙ ЭРЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ AR/VR

2014

- Рост рынка приложений для мобильных устройств
- Появление доступного VR шлема – Oculus Rift
- Запуск первой массовой AR игры – Pokemon Go
- Создание первых AR/VR приложений для сферы образования

ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРВЫХ “КВАНТОРИУМОВ” В РФ

2017

- Начало внедрения AR/VR технологий в допобразование
- Открытие AR/VR компетенций в чемпионатах профессионального мастерства
- Появление на рынке инструментов AR/VR разработки для не специалистов

ЗАПУСК НАЦПРОЕКТА “ОБРАЗОВАНИЕ”

2019

“ Технологии VR/AR должны быть внедрены в 25% общеобразовательных организаций 75 субъектов страны к концу 2024 года

- Запуск первых учебных по AR/VR программ в колледжах и ВУЗах
- Оснащение учебных заведений AR/VR оборудованием

ИМПОРТОЗАМЕЩЕНИЕ В СФЕРЕ AR/VR

2022

- Государственная поддержка в сфере разработки отечественного ПО
- Меры по интеграции ИТ решений в сферу образования

EV toolbox

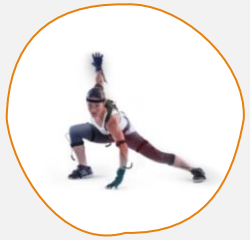
КОНСТРУКТОР EV TOOLBOX

МОЩНАЯ СРЕДА РАЗРАБОТКИ СОБСТВЕННОГО **VR** И **AR** КОНТЕНТА ДЛЯ СФЕРЫ ОБРАЗОВАНИЯ

- создание **VR и AR проектов своими руками** для использования в урочной и во внеурочной деятельности
- **короткий период внедрения в ОУ:** 1-2 дня
- обучение детей и педагогов **профессиям будущего**
- **сопровождение обучения** AR и VR разработке на всех этапах

скачайте конструктор **бесплатно**

Кванториум · Сириус Образовательный центр · Сеченовский Университет · РАНХиГС · Институт отраслевого менеджмента · Сколково



с костюмом захвата движения Perception Neuron 2

(6)

на проводных VR шлемах (HTC Vive и Vive Pro)

(5)

на автономных VR шлемах (Meta** Quest, HTC Vive Focus и Focus Plus, Pico Neo 3)

(4)

EV toolbox *

(1)

на смартфонах и планшетах Android OS и iOS

(2)

на проекционных экранах и интерактивных досках

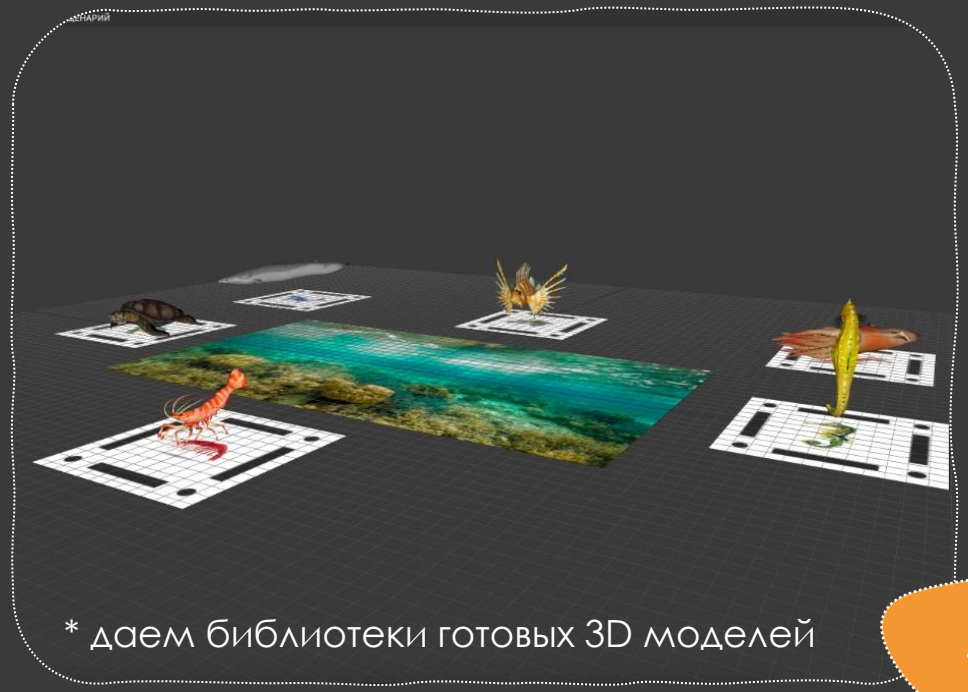
(3)

на очках дополненной реальности (Epson Moverio)

** в РФ признана экстремистской

* программное обеспечение в реестре Минкомсвязи №3332

#1. ПРОСТОЙ И УДОБНЫЙ РЕДАКТОР 3D СЦЕН* ДЛЯ AR И VR ПРОЕКТОВ



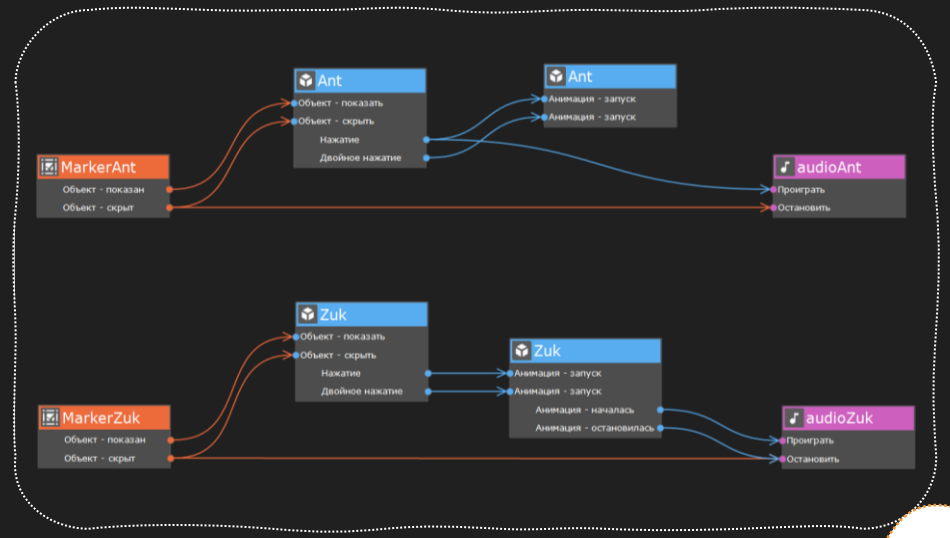
* даем библиотеки готовых 3D моделей

WOW!

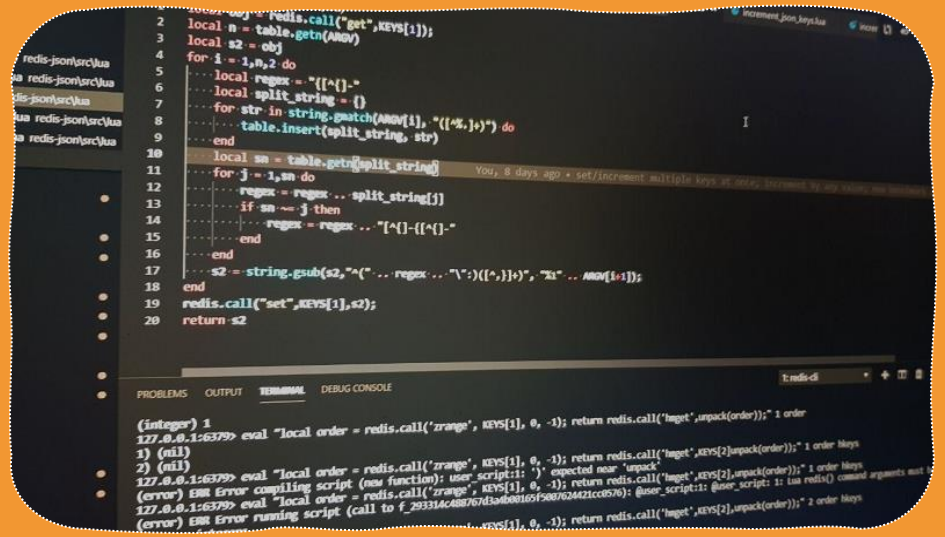
#2.КОНСТРУКТОР 2D ИНТЕРФЕЙСОВ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ AR ПРИЛОЖЕНИЙ

И ВИРТУАЛЬНАЯ, И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ОДНОМ КОНСТРУКТОРЕ

#3. ПРОСТОЕ ВИЗУАЛЬНО-БЛОЧНОЕ СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

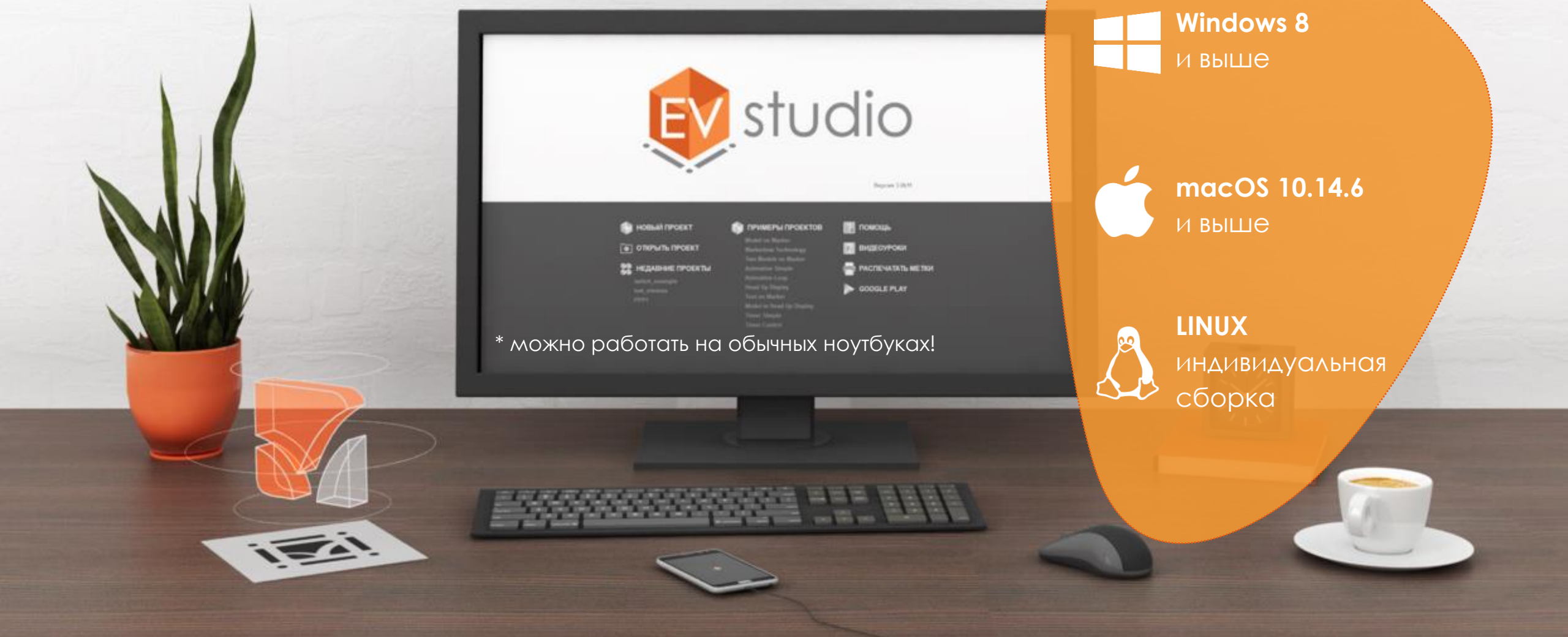


#4. ПРОГРАММИРОВАНИЕ СКРИПТОВ ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ БЫСТРЕЕ И МОЩНЕЕ (КРУЧЕ)



ПОДХОДИТ КАК ДЛЯ НОВИЧКОВ, ТАК И ДЛЯ ПРОГРАММИСТОВ

РАБОТАЕТ НА ВСЕХ ОС*



* можно работать на обычных ноутбуках!

Windows 8
и выше

macOS 10.14.6
и выше

LINUX
индивидуальная сборка

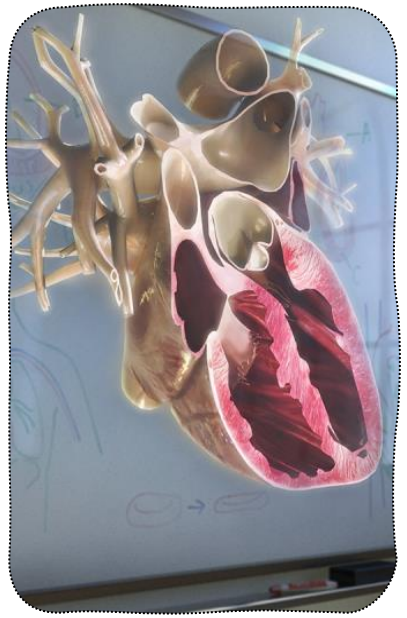
СОЗДАВАЙТЕ AR / VR ПРОЕКТЫ

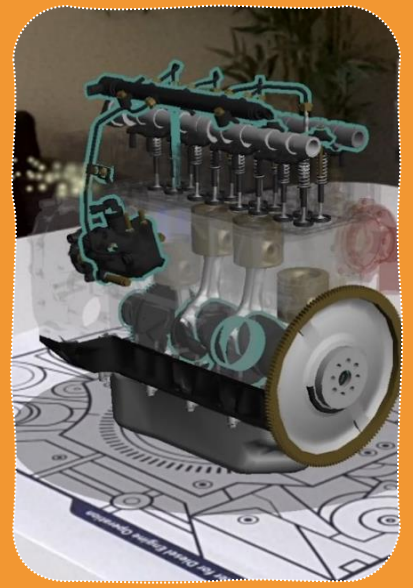
ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЯ

русский язык, литература, иностранные языки, история, обществознание

ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОГО ПРОФИЛЯ

биология, география, химия, экология





ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ

информатика, математика, физика

ДЛЯ ТВОРЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

музыка, ИЗО, театр

AR И VR ЗА ПРЕДЕЛАМИ ШКОЛЫ

ХАКАТОНЫ ПО AR/VR РАЗРАБОТКЕ

разработка проектов
по кейсам от работодателей

ЧЕМПИОНАТ “АБИЛИМПИКС”

разработка AR/VR
для инвалидов и лиц с ОВЗ

ЧЕМПИОНАТ “МАСТЕРЯТА”

AR/VR компетенция
для школьников 3-4 классов

КОНКУРСЫ И ОЛИМПИАДЫ

защита AR/VR проектов
на мероприятиях

ОПЫТ ПЕДАГОГОВ

“ Я начала обучение AR и VR с создания несложной открытки в дополненной реальности о Лондоне.

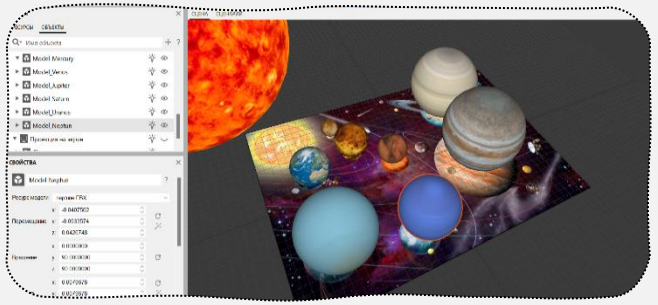
Второй курс для педагогов начальной школы был уже углубленным и подробным. В нем мы создали проект о морских животных для урока английского языка (ЭТО ШЕДЕВР!).

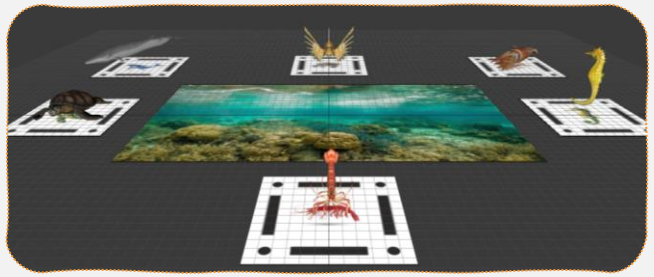
А также пришлось создавать и защищать СВОЙ проект про транспорт для внеклассного мероприятия начальной школы.

Прошла и осмыслила дополнительные возможности (счетчики, таймеры, прямоугольники и др.) и экспорт проектов в Windows приложения и для Android. Браво!!!

СВЕТЛАНА КИСЕЛЕВА

Учитель информатики
ГУО “Гимназии №1
г. Барановичи”





ЭТАПЫ* СОЗДАНИЯ AR/VR ПРОЕКТА

#1. Придумываем **ИДЕЮ** и **ЦЕЛЬ** будущего AR/VR приложения, прописываем этапы разработки, а также результат каждого этапа

#2. Подбираем и создаем **РЕСУРСЫ** для проекта (модели, картинки, аудио, видео и т.п.) и настраиваем **3D СЦЕНУ**

#3. Разрабатываем удобные и красивые **UI** и **UX** проекта (2D и 3D **ИНТЕРФЕЙСЫ** для пользователя)

#4. Настраиваем **ЛОГИКУ РАБОТЫ** (сценарий) AR или VR проекта через визуально-блочное и/или скриптовое программирование

#5. Проверяем работу проекта. Делаем **ЭКСПОРТ** в AR или VR приложение одной кнопкой и тестируем на **ЦЕЛЕВОМ УСТРОЙСТВЕ**

#6. **ИСПОЛЬЗУЕМ** на занятиях, выкладываем на онлайн площадки, **ПРЕДСТАВЛЯЕМ** проект на олимпиадах и мероприятиях

* обучаем созданию проектов на всех этапах

АБИЛИМПИКС

ЧЕМПИОНАТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОВЗ

КОМПЕТЕНЦИЯ “РАЗРАБОТЧИК ВИРТУАЛЬНОЙ И ДПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ”

ОСНОВНОЙ ИНСТРУМЕНТ AR/VR РАЗРАБОТКИ ЧЕМПИОНАТА “АБИЛИМПИКС”

EV toolbox

с 2017 г. проводится в России уже 5 лет

17 регионов подключены к компетенции

5+ минимум участников для запуска AR/VR компетенции в регионе

- помощь в подготовке **экспертов** по компетенции
- **обучение** и сопровождение новых регионов

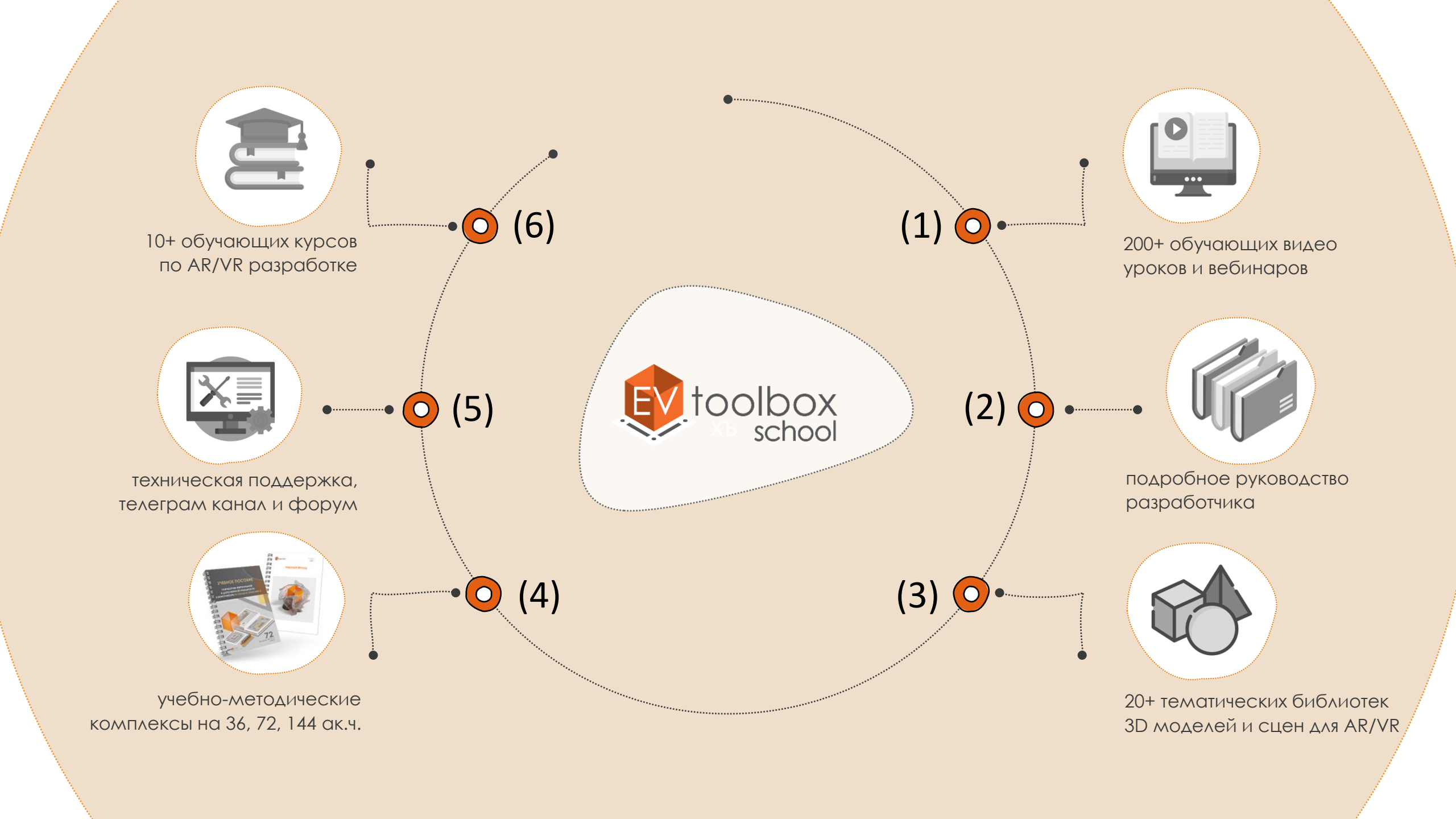
конкурсное задание

АБИЛИМПИКС 2022

ШКОЛА РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТОВ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В EV TOOLBOX

учим детей и взрослых создавать AR и VR приложения для смартфонов и VR шлемов в российском конструкторе EV Toolbox с помощью визуально-блочного и скриптового программирования

EV toolbox school


EV toolbox school
(1)
200+ обучающих видео уроков и вебинаров
(2)
подробное руководство разработчика
(3)
20+ тематических библиотек 3D моделей и сцен для AR/VR
(4)
учебно-методические комплексы на 36, 72, 144 ак.ч.
(5)
техническая поддержка, телеграм канал и форум
(6)
10+ обучающих курсов по AR/VR разработке

ОНЛАЙН ОБУЧЕНИЕ В ШКОЛЕ

- курсы по направлению **“ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ”**, **“ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ”**, **“ПРОГРАММИРОВАНИЕ”** и **“3D МОДЕЛИРОВАНИЕ”**
- различные уровни сложности: **СТАРТ и ПОГРУЖЕНИЕ**
- **УДОСТОВЕРЕНИЕ** о повышении квалификации государственного образца

все курсы тут

ОТЗЫВЫ О ШКОЛЕ

Отдельная благодарность за разработку учебно-методического комплекса для обучения учащихся с подробными инструкциями, разработками уроков и проектов.

Для учителей школ появился достойный инструмент для создания авторских проектов с дополненной и виртуальной реальностью.

EV Toolbox — великолепный инструмент для создания средств геймифицированного обучения.

Я уже предвкушаю, какие интересные и полезные проекты с образовательным контентом можно будет делать с учениками.

Спасибо огромное за новые знания!

В результате прохождения обучения я не только получил ответы на все вопросы, но и поставил перед собой задачу развития направления AR/VR в системе образования своего города.

Ваш конструктор — это для нас просто открытие! За кажущейся простотой среды скрывается огромный потенциал по созданию проектов различной сложности, что делает его очень привлекательным для работы с детьми.

EV toolbox school

НАШИ КОМПЕТЕНЦИИ

2005
основание компании

2008
первый коммерческий **VR** проект

2010
первый коммерческий **AR** проект

2014
первый релиз **EV Toolbox**

2015
первый образовательный проект

2005 – 2008
разработка SDK и устройства 3D Pointer

2009 – 2010
разработка собственной технологии AR трекинга

2011 – 2022
доработка SDK и разработка конструктора AR/VR проектов EV Toolbox

2015 – 2022
выход на рынок образования

400+
проектов

12
сотрудников

15+
лет разработок

ELIGOVISION
Интерактивные Технологии

ВСЕГДА НА СВЯЗИ

ХОЛОДКОВА ВАЛЕРИЯ

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ

valeria.kholodkova@eligovision.ru

НОВИКОВА ЕКАТЕРИНА

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТОВ

ekaterina.novikova@eligovision.ru

www.eligovision.ru

www.evtoolbox.school

8 495 740 08 16

EV toolbox