

**Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего
образования
«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)
Новороссийский филиал**

ПЛАН РАБОТЫ ЛАБОРАТОРИИ (СЕКЦИИ) «НЕЙRQVR»

https://chat.gwen.ai/s/deploy/t_edddfad5-af19-4a3f-a8c0-b4c96dcebca3



НОВОРОССИЙСК 2026

Организация: Новороссийский филиал ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»

Руководитель лаборатории: Рзун Ирина Геннадьевна, доцент кафедры ИМОН

Технический руководитель (программист): Сасина Елизавета Евгеньевна

Учебный год: 2026 / 2027

Статус проекта: этап формирования команды и материально-технической базы

Облачное хранилище: https://disk.yandex.ru/d/0cUd_P_IV8I_2g

1. Концепция и миссия

«НейроVR» — учебно-производственная лаборатория, объединяющая разработку виртуальных образовательных комплексов, подготовку кадров и методическое сопровождение внедрения VR/ИИ-технологий в учебный процесс Финансового университета.

Лаборатория является логичным развитием цифровой повестки филиала: от существующей лаборатории кибербезопасности — к созданию иммерсивной образовательной среды нового поколения.

Лаборатория работает в тесной связке с **Группой иммерсивных технологий «КиберХаб»**, **Дирекции цифровых технологий Финуниверситета** и использует единую инфраструктуру (Varwin Education, каталог симуляторов, чат МАКС).

2. Материально-техническая база

VR-оборудование (согласно описи филиала):

MetaOculusQuest 2	5 шт. (автономные шлемы для индивидуальных занятий и работы с 3D-моделями).
PICO 4	16 шт. (для массовых образовательных мероприятий, групповой работы и корпоративных тренингов).

Программное обеспечение:

- **Varwin Education** (в реестре российского ПО № 11512, соответствует ФГОС) — основная платформа для разработки и запуска VR-симуляторов;
- **Свободно-распространяемый софт** — для интеграции ГИИ.

Информационные ресурсы университета:

- Каталог образовательных иммерсивных симуляторов: <https://www.fa.ru/upload/constructor/f4e/.../Katalog-obrazovatelnykh-immersivnykh-simulyatorov.pdf>
- Чат в МАКС для оперативной связи: <https://max.ru/join/NCsCr8v6l50TNNQc3XSCwmxjJVsm0VE9tDED0nKIKOI>

Почта для запросов и отчётности:

Почта	Пользователь
hub-vr1@fa.ru	Группа иммерсивных технологий «КиберХаб» Дирекции цифровых технологий Финуниверситета
eesasina@fa.ru	Сасина Елизавета Евгеньевна- Технический руководитель (программист)
igrzun@fa.ru	Ирина Геннадьевна Рзун- доцент кафедры ИМОН

3. Распределение ролей в команде управления

Роль	ФИО	Зона ответственности
------	-----	----------------------

Руководитель лаборатории	Рзун Ирина Геннадьевна, доцент кафедры ИМОН	– Стратегия и методология внедрения VR/ИИ. – Педагогический дизайн VR-сценариев. – Координация с Дирекцией филиала и КиберХабом ДЦТ. – Разработка VR-комплексов на Varwin Education, – Организация обучения преподавателей (программы ДПО). – Методические пособия и публикации – Методическая поддержка занятий с VR. – Методическое сопровождение мероприятий филиала по программированию и разработке, обучению с работой VR-шлемов и ГИИ. – Ведение канала МАКС и медиапродвижение. – Контроль KPI и отчётность.
Технический руководитель (программист)	Сасина Елизавета Евгеньевна	– Техническая эксплуатация разработок VR-комплексов на Varwin Education, – Настройка и обслуживание парка VR-шлемов (Quest 2, PICO 4). – Развёртывание симуляторов на парк устройств. – Техническая поддержка занятий с VR. – Техническое сопровождение мероприятий филиала по программированию и разработке, обучению с работой VR-шлемов и ГИИ. – Интеграция ИИ-модулей

4. Цели и задачи деятельности

Направление 1. VR-технологии:

- разработка иммерсивных образовательных комплексов по дисциплинам Новороссийского филиала (Управление ИТ-проектами, Архитектура организации, Анализ цифровых продуктов и др.);
- обучение студентов и педагогов работе с VR-оборудованием (Quest 2, PICO 4);
- содействие в организации учебных занятий с использованием VR-очков согласно плану внедрения;
- создание библиотеки переиспользуемых 3D-ассетов и сцен на платформе Varwin Education.

Направление 2. Внедрение искусственного интеллекта:

- интеграция ИИ-инструментов в учебный процесс (генерация контента, адаптивное обучение, умные сценарии);
- формирование культуры промпт-инжиниринга у студентов и преподавателей;
- интеграция нейросетей в VR-комплексы (умные NPC, динамические сценарии);
- разработка этических гайдлайнов использования ИИ в образовании.

Направление 3. Медиа и продвижение (канал МАКС):

- системное освещение деятельности секции в канале МАКС Новороссийского филиала;
- формирование имиджа филиала как центра цифровых инноваций;
- привлечение новых участников и внешних партнёров через контент;

- создание серии экспертных публикаций по VR и ИИ в образовании.

5. Дисциплины Новороссийского филиала для внедрения VR

Согласно утверждённому плану мероприятий по внедрению VR-технологий в 2026–2027 учебном году, лаборатория «НейроVR» планирует обеспечить методическое и техническое сопровождение следующих дисциплин, таблица 1,2.

Таблица 1. Методическое и сопровождение дисциплин с помощью симуляторов (Возможна корректировка дисциплин)

№	Дисциплина	симулятор	Объём образовательных часов/семестр
1	Инжиниринг бизнеса	Путь инвестора	1
2	Диджитал маркетинг	Путь инвестора	1
3	Финтех: инструментарий и модели бизнеса	Лаборатория информационной безопасности	1
4	Иностранный язык	Конференц -превод	1
5	Финтех: инструментарий и модели бизнеса	Правовое регулирование создания и использования финансовых технологий	1
6	Финансовый университет: история и современность	Профессии	1
7	Программирование в среде R	Стереометрия	1
8	Маркетинг информационных технологий	Лаборатория информационной безопасности	1

Таблица 2. Методическое обеспечение и техническая разработка VR комплекса для дисциплин с использованием Varwin Education

№	Дисциплина/ Направление	ПО для разработки
1	Продуктовый практикум/ Иммерсивная лаборатория по управлению ИТ-проектами	Varwin Education
2	Архитектура организации в VR/Финтех: инструментарий и модели бизнеса	Varwin Education

Дополнительные направления использования VR-оборудования и ГИИ:

- Научные мероприятия — 1 в семестр.
- Поддержка и привлечение ДПО- 1 программа в семестр.
- Профориентационные мероприятия — 2 в месяц.
- Воспитательные мероприятия — 1 в месяц.
- Иные мероприятия (конкурсы, хакатоны) — 1 в месяц.

6. Детализированный план работы на учебный год

Этап и сроки	Направление и детализация мероприятий	Ответственные	Ожидаемые результаты (KPI)
ЭТАП I <i>(Сентябрь – Октябрь)</i> Организационно-архитектурный	VR-технологии: – Утверждение Положения о лаборатории. – Набор команды (15–20 студентов, 5-6 педагогов). – Инвентаризация парка VR-шлемов (5 Quest 2 + 16 PICO 4) и рабочих станций. – Установка и настройка Varwin Education, подключение к корпоративной лицензии. – Проектирование архитектуры первых VR-проектов. Внедрение ИИ: – Тестирование образовательных ИИ-инструментов. – Создание стартового «Банка промптов» (50+ шаблонов для учёбы). Повышение квалификации: – Прохождение мастер-класса «Технические особенности использования VR-технологий» (08.09.2026, 4 ак.ч., автор — Иванов Г.А., КиберХаб ДЦТ). – Запись преподавателей филиала на программу ПК «Применение VR/AR технологий в образовании, науке и киберспорте» (старт 21.09.2026). Канал МАКС: – Пост-анонс: «В филиале создаётся лаборатория НейроVR». – Продолжение рубрики «Лаборатория цифровой мысли»	Рзун И.Г. (методология, координация) Сасина Е.Е. (техника, настройка) Студенческий актив Редакция канала МАКС	– 1 утверждённое Положение. – Сформированная команда (20 чел.). – Акт инвентаризации 21 VR-шлема. – Развёрнутая лицензия Varwin Education. – 10 промптов в банке. – 3 публикации в канале МАКС.
ЭТАП II <i>(Ноябрь – Декабрь)</i> Образовательный и методический	VR-технологии (тематика мероприятий): – Воркшоп 1: «Основы Varwin Education: интерфейс» (для студентов). – Воркшоп 2: «Визуальное программирование создание интерактивных VR-сцен». – Воркшоп 3: «Разработка VR-симулятора для дисциплин» (по мотивам мастер-класса КиберХаба). – Воркшоп 4: «Презентация VR-	Рзун И.Г. (методика, семинары, ИИ-гайдлайны) Сасина Е.Е. (технические воркшопы) Преподаватели студенты Редакция	– 4 технических воркшопа + 2 семинара для педагогов (охват 80+ чел.). – Анализ эффективности внедрения симуляторов. – 1 мероприятие по этике ИИ. – 1 «ИИ-аптечка» (анализ софта и

	симуляторов». Семинары - для педагогов: – Семинар: «Методика проведения занятий с VR-очками: инструктаж по охране труда, техника безопасности». – Серия обучающих семинаров «Интеграция VR в дисциплины»(график яндекс-таблица) https://disk.yandex.ru/i/hqllUqHLY88Yfg Внедрение ИИ: – Воркшоп по промпт-инжинирингу для студентов и преподавателей. Пилотное внедрение ИИ-ассистента в дисциплины – Разработка ЧЕК-ЛИСТА «Этичное использование ИИ студентами». – Сборка «ИИ-аптечки преподавателя» (5 лучших инструментов). Канал МАКС: – Работа рубрики «Лаборатория цифровой мысли» (еженедельно, 8 выпусков). – Фото/видеоотчёты с каждого воркшопа. – Лонгрид: «ИИ-аптечка преподавателя: сохраняйте в закладки».	канала МАКС	анализ промтов). – 5+ публикаций в канале МАКС. – N преподавателей прошли повышение квалификации по VR и ГИИ.
ЭТАП III – (Январь Апрель) Проектно-разработческий	Разработка и внедрение VR-технологий. – Разработка VR-комплекса №1: «Иммерсивная лаборатория по управлению ИТ-проектами» (визуализация жизненного цикла проекта, ролевые сценарии). – Разработка VR-комплекса №2: «Архитектура организации в VR» (визуализация иерархических структур как «городов данных»). – Визуальный сторителлинг: стилизация с элементами культурного кода. – Альфа-тестирование внутри команды (январь–февраль). - Бета-тестирование на фокус-	Рзун И.Г. (педагогический дизайн, сценарии, тестирование) Сасина Е.Е. (разработка, интеграция ИИ, деплой) 2 проектные команды студентов Фокус-группы тестировщиков	– 2 рабочих прототипа VR-комплексов. – 1 ИИ-модуль адаптивного обучения. – 2 отчёта о тестировании (альфа и бета). – 2 демо-ролика. – 10+ публикаций в канале МАКС. – Данные для научной статьи по эффективности ИИ.

	группах: 20 студентов + 3 педагогов (март). Внедрение ИИ: – Создание адаптивного сценария обучения (ИИ подстраивает сложность под уровень студента). – Сбор и анализ данных об эффективности обучения с ИИ (сравнение контрольной и экспериментальной групп). Канал МАКС: – Продолжение рубрики «Лаборатория цифровой мысли»	Редакция канала МАКС	
ЭТАП IV (Май – Июнь) Внедренческий и отчётный	VR-технологии: – Проведение открытых учебных занятий с VR-очками по дисциплинам из п.5 – Организация внутреннего хакатона «НейроVR» – Выставка достижений лаборатории для студентов, педагогов и партнёров. Внедрение ИИ: – Круглый стол «Итоги пилотного внедрения ИИ в учебный процесс» (совместно Рзун И.Г. и Сасина Е.Е.). – Подготовка тезисов/статьи по результатам исследования эффективности ИИ. Повышение квалификации (итог года): 3–5 преподавателей филиала на программы ПК КиберХаба ДЦТ (разработка VR-приложений в Varwin, иммерсивный подход в образовании). Канал МАКС: Продолжение рубрики «Лаборатория цифровой мысли»	Рзун И.Г. (методика, отчётность, гранты) Сасина Е.Е. (техподдержка хакатона, демо) Оргкомитет хакатона Преподаватели-участники Редакция канала МАКС	– 10+ проведённых занятий с VR по дисциплинам филиала. – 1 хакатон и 1 выставка. – 1 методическое пособие (по VR и по ИИ). – 3–5 преподавателей прошли ПК в КиберХабе. – 10+ итоговых публикаций в МАКС.

7. Количественные показатели (KPI)

Измеримые результаты, которые будут включены в отчётность лаборатории по итогам учебного года:

1. **Участие:** не менее 15–20 активных студентов и 5–10 педагогов в составе секции.
2. **Обучение:** проведение не менее 4 технических воркшопов (ведущая — Сасина Е.Е.) и 2 методических семинаров (ведущая — Рзун И.Г.) для студентов; 2 семинара для педагогов (охват 100+ человек).
3. **Разработка:** создание минимум 2 работающих прототипов виртуальных образовательных комплексов по дисциплинам филиала за учебный год.
4. **Внедрение:** проведение не менее 10 учебных занятий с использованием VR-очков и симуляторов по дисциплинам из утверждённого плана.
5. **Методическая работа:** издание 1 методического пособия или сборников рекомендаций по интеграции ИИ и VR в образовательный процесс (соавторство Рзун И.Г. и Сасиной Е.Е. и группа НПП).
6. **Медиа-активность:** не менее 30 публикаций в канале МАКС за учебный год.
7. **Мероприятия:** 1 внутренний хакатон и 1 выставка достижений (онлайн).
8. **Научная активность:** публикации студентов и НПП (статья/тезисы в соавторстве).
9. **Повышение квалификации:** направление 3–5 преподавателей филиала на программы ПК КиберХаба ДЦТ.

8. Качественные показатели

Метрики, отражающие реальную ценность и влияние секции на образовательный процесс:

1. **Педагогическая эффективность** — повышение вовлечённости студентов и качества усвоения материала на занятиях с VR (оценивается через анкетирование и сравнение успеваемости).
2. **Техническое качество продуктов** — стабильность работы VR-комплексов на парке Quest 2 / PICO 4, отсутствие выраженного эффекта киберболезни (motionsickness), интуитивность интерфейса (оценивается Сасиной Е.Е.).
3. **Инновационность** — реальное использование нейросетей в пайплайне разработки: генерация контента, автоматизация ETL-процессов данных внутри VR, создание адаптивных сценариев обучения.
4. **Эстетика и визуальный сторителлинг** — высокое качество визуализации, кинематографичность, естественность образов и использование вдохновляющих визуальных метафор (трансформация абстрактных финансовых или IT-данных в красивые, понятные структуры).
5. **Масштабируемость** — возможность тиражирования разработанных методик и VR-модулей на другие кафедры и филиалы Финуниверситета (в т.ч. через каталог КиберХаба ДЦТ).
6. **Культурная идентичность** — использование элементов национального культурного кода в интерфейсах VR-комплексов, создание уникальной «русской метавселенной» в образовательных целях.

9. Медиаплан: серия публикаций в канале МАКС

Канал МАКС Новороссийского филиала — ключевая площадка для продвижения деятельности лаборатории. За учебный год планируется **50+ публикаций** в рубриках:

1. **«Дневник разработки»** (8 постов) — ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ короткие отчёты о прогрессе создания VR-комплексов со скриншотами, инсайтами команды и планами на неделю.
2. **«Промпт недели»** (8 постов) — публикация лучшего промпта для учебных задач, созданного участниками лаборатории, с примером результата и голосованием аудитории.

3. **«ИИ в действии»** (8 постов) — короткие видео или скринкасты, наглядно демонстрирующие, как нейросеть генерирует 3D-объект, составляет тест или озвучивает виртуального персонажа.

4. **«Лица НейроVR»** (8 постов) — интервью с участниками секции (студентами-разработчиками, педагогами-новаторами) об их опыте и личных открытиях (автор — Рзун И.Г.).

5. **«Воркшоп за воркшопом»** (8 постов) — оперативные фото/видеоотчёты с образовательных мероприятий с ключевыми тезисами и полезными ссылками.

6. **«Лонгрид месяца»** (5 постов) — глубокие экспертные статьи (например, «Закулисье: как создаётся VR-мир от идеи до прототипа», «Как ИИ изменил наши пары: честные отзывы»).

7. **«Итоги и анонсы»** (4 поста) — ежеквартальные посты с цифрами и фактами, финальный видеоролик «Год НейроVR» и закреплённый пост-навигатор по всем материалам серии.

Итоговый охват медиаплана: более 50 публикаций за учебный год, ожидаемый суммарный охват аудитории — 100 просмотров, привлечение 10 новых активных участников в секцию.

10. Ожидаемые результаты и перспективы масштабирования

Для университета: усиление имиджа Новороссийского филиала как центра цифровых инноваций, конкурентное преимущество при приёмной кампании, возможность участия в грантах и федеральных программах.

Для студентов: портфолио реальных проектов, навыки, востребованные на рынке (VR/AR, ИИ, 3D), участие в хакатонах и конференциях, повышение трудоустройства выпускников.

Для педагогов: новые методические инструменты, публикации и методические пособия, повышение квалификации в области иммерсивных технологий и ИИ (через программы КиберХаба ДЦТ).

Для региона: тиражирование методик в школы Краснодарского края, партнёрство с работодателями, вклад в реализацию региональной стратегии цифровизации.

Перспективы на 2027/2028 учебный год: расширение ИИ-интеграции на 10+ дисциплин, тиражирование VR-комплексов на другие филиалы Финуниверситета, создание межвузовской сети лабораторий иммерсивного образования.