

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего
образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Отделение дополнительного профессионального образования
Пермского филиала Финуниверситета

Обсуждено и одобрено
на заседании Научно-
методического совета филиала
Протокол № 3 (57)
от «21» апреля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор Пермского филиала
Финансового университета, к.ю.н., доцент
А.М. Гоголев



ПРОГРАММА

повышения квалификации

**«Применение инструментов виртуальной реальности в учебном
процессе»**

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Применение инструментов виртуальной реальности в учебном процессе»

Общая характеристика программы

Цель программы — формирование и совершенствование у слушателей компетенций, необходимых для обновления знаний, совершенствования навыков по различным аспектам применения в учебной деятельности технологий виртуальной реальности.

Наименование профессиональных стандартов, квалификационных справочников, используемых при разработке программы повышения квалификации:

Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель-учитель)», утвержденного приказом Минтруда России от 18.10.2013 No 544н., Профессиональный стандарт «Разработчик Web и мультимедийных приложений», утвержденного приказом Минтруда России от 18.01.2017 N 44н.

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в процессе обучения:

- Способность проектировать и разрабатывать цифровые мультипликации, изображения, презентации, игры, звуковые и видеоклипы и Интернет-приложения с использованием мультимедийного программного обеспечения, средств и утилит, интерактивной графики и языков программирования.
- Способность оказывать содействие при анализе, определении и разработке Интернет-стратегий, методологий и планов развития на основе Web.

Планируемые результаты обучения по программе

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Лучшие практики для предметной области проекта;
- Устройство и функционирование современных информационных ресурсов;
- Современные принципы построения интерфейсов пользователя;
- Современные методики тестирования эргономики пользовательских интерфейсов;
- Основные требования, предъявляемые к дизайну графических интерфейсов, способам передачи информации в текстовом, графическом,

- звуковом, видеоформатах в зависимости от категории пользователя с учетом возраста и особенностей ограниченных возможностей здоровья;
- Основы педагогического дизайна (для разработчиков образовательных ИР);
 - Современный отечественный и зарубежный опыт в профессиональной деятельности.

Уметь:

- Применять программные средства для проектирования интерфейса;
- Осуществлять процесс проектирования интерфейса с учетом существующих правил для предметной области проекта;
- Применять инструменты для оценки эффективности и удобства созданного интерфейса, применять полученные данные для оптимизации интерфейса.

Владеть:

- знаниями о современных технологиях, применяемых в области разработки AR/VR приложений.