

Министерство образования, науки и молодёжи Республики Крым  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Республики Крым «Симферопольский автотранспортный техникум»

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ПРОЕКТ на тему:  
«Использование дополненной  
реальности»**

---

Выполнил:

Усеинов Усеин Алимович

Группа: 13 ТОД

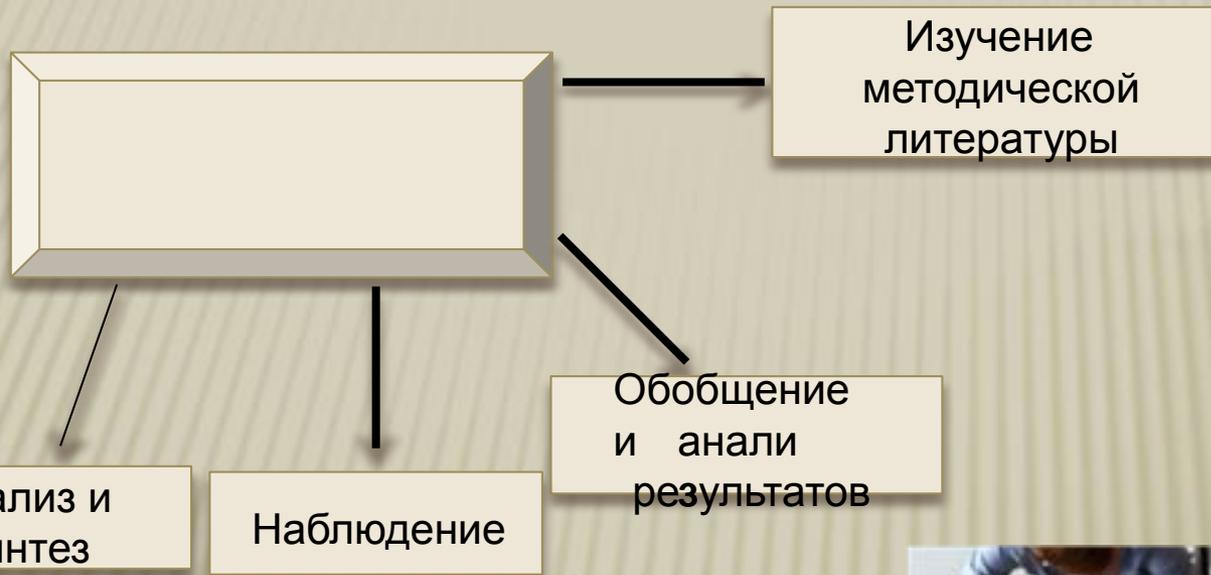
Руководитель:

Погонялов Дмитрий Владимирович,  
преподаватель

# ПРЕДМЕТ, ОБЪЕКТ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ



# МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



# ПОНЯТИЕ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Технология интерактивной визуализации, которая дополняет изображение реального мира виртуальными элементами.



Революционно новая технология в области взаимодействия с целевыми аудиториями посредством дополнения существующей реальности образами и информацией из виртуальной реальности

Обеспечивает наиболее интуитивную и понятную форму взаимодействия человека с реальным миром через компьютер

# ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, ПРИСУЩИЕ СРЕДЕ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Сочетаемость**



**Распознаваемость**



**Искусственность**



# ТЕХНОЛОГИЯ РАБОТЫ УСТРОЙСТВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

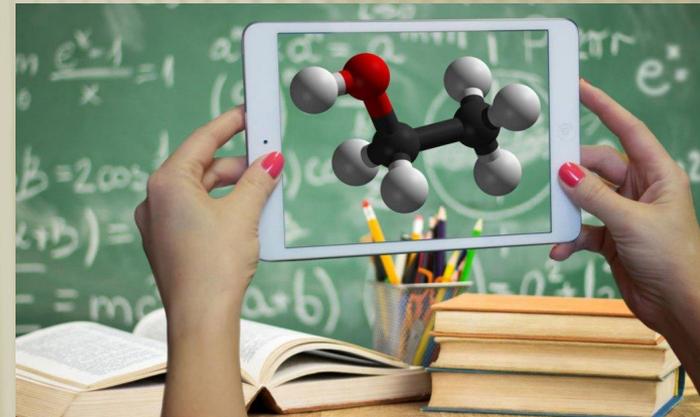
Для работы с AR на производстве используется смартфон, планшет или смарт-очки с видеочкамерой и соответствующим ПО.

Устройства, реализующие дополненную реальность

Мобильные устройства

Стационарные устройства

Специальные средства



# ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Что?

Где?

Визуальные подсказки, помогающие работнику выполнять задачи по эксплуатации, ремонту и монтажу (сборке)



Создание реалистичной среды для тренировок, которая в обычных условиях сопряжена с высоким риском или высокими затратами для персонала



Улучшение клиентского опыта посредством внедрения настраиваемых и уникальных методов взаимодействия с компанией



Визуализация данных, проектирование, новые формы анализа



# РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕДЕННОГО АНАЛИЗА

---

Анализ был направлен на рассмотрение отношения людей к применению на практике дополнительной реальности и показал, что люди в основном считают, что данный аспект информационных технологий плотно войдет в обиход и начнет активно применяться ближе в 2030-40 годам.



# Пример Дополненной Реальности

Если навести камеру в приложении Arvis откроется приложение.



# Риски внедрения и использования технологий дополненной и виртуальной реальности

Риск	Последствие
<b>Риск, недостаточная информированность</b>	Увеличение затрат на эксплуатацию и обучение персонала, увеличение срока окупаемости, потеря инвестиций
<b>Технологические риски</b>	Приостановка рабочего процесса (задержки), потеря возможной выгоды, затраты на ремонт/покупку устройства, невозможность использовать все возможности технологий
<b>Неприятие сотрудниками</b>	Рост денежных и временных затрат на обучение и информирование сотрудников, пересмотр политики управления и систем мотивации и вовлечения сотрудников, возможные сокращения штата (крайний случай)
<b>Несовершенство (отсутствие) контента</b>	Приостановка рабочего процесса (задержки), невозможность использования устройств дополненной и виртуальной реальности
<b>Информационная безопасность</b>	Потеря данных, упущенные выгоды, затраты на доработку/покупку решений в сфере безопасности
<b>Травмы и негативное влияние на здоровье</b>	Рост количества требований о компенсационных выплатах, невозможность продолжительного использования устройств

# ВЫВОДЫ

Использование технологии дополненной реальности как средств инновационных коммуникаций позволяет существенно улучшить, повысить эффективность и прогрессивность существующих коммуникативных методов.

Технологии дополненной реальности- это интерактивные инновационные технические решения, которые открывают мир новых возможностей для социальных субъектов.

Понятие «дополненная реальность» определяется как «компьютерная система, применяемая для создания искусственного мира, пользователь которой ощущает себя в этом мире, может быть управляем в нем и манипулировать его объектами».

---

# СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

