

Методические материалы:

№	Тема	Формы и методы	Методические материалы и цифровые образовательные ресурсы
1	Введение. Возможности и перспективы преподавания AR технологий	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, беседы.	http://www.t-immersion.com/augmented-reality/future-vision
2	Установка необходимого ПО, регистрация, получение ключей и настройка	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	https://developer.android.com/studio/index.html https://developer.vuforia.com/library/articles/FAQ/License-Manager-FAQ https://developer.vuforia.com/downloads/sdk https://unity3d.com/ru/get-unity
3	Основы интерфейса Unity3D	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/LearningtheInterface.html
4	Принципы low poly моделирования для AR	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://mentor.su/low-poly/
5	Экспортирование моделей из средств моделирования	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/HOWTO-exportFBX.html
6	Метки в дополненной реальности. Создание меток.	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	https://developer.vuforia.com/target-manager
7	Перфабы	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	https://developer.vuforia.com/library/articles/Training/ARCamera-prefab-in-Unity
8	Использование готовых библиотек в движке для	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://u3d.at.ua/load/ehffekty/21

	дополненной реальности		
9	Текстуры	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/Materials.html
10	Использование звуков в приложении	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	http://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/class-AudioSource.html
11	Выгрузка приложения на мобильные платформы	Используются преимущественно традиционные образовательные технологии: лекции, практические работы.	https://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/class-PlayerSettingsAndroid.html