



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI MILANO

# Международный образовательный проект

Применение AR/VR в образовательном процессе

## Проблема

- Ограниченные возможности для практического обучения и вовлечения студентов в процесс обучения

## Решение

- Создание приложения и виртуальной среды, которые позволяют студентам погрузиться в интерактивное окружение и визуализировать сложные концепции

## Стек технологий



**VR**

Unity  
Oculus Rift



**AR**

ARKit (для iOS)  
ARCore (для Android)



## Реализация

Студенты могут исследовать анатомию человеческого тела с помощью AR или проводить виртуальные экскурсии, изучая исторические места с помощью VR



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI MILANO

# VR/AR в международном образовательном проекте