

## **Технологія доповненої реальності у підготовці сучасного фахівця авіаційної галузі**

Сьогодні доповнена реальність вважається одним з основних трендів інформаційних технологій.

Технологія доповненої реальності (англ. термін - augmented reality (AR), інші визначення розширена реальність, поліпшена реальність, збагачена реальність) поєднує в одному просторі реальний світ з віртуальним об'єктами, які створено комп'ютером.

Термін «доповнена реальність» вперше був запропонований в 1992 році дослідником Томом Коделом, який співпрацював з інженерами корпорації «Боїнг». Разом вони працювали над гарнітурою, що мала допомогти інженерам літаків в складних схемах електропроводки. Мета застосування такої доповненої реальності, полягала в тому, щоб забезпечити зниження витрат та підвищити ефективності в багатьох операціях, пов'язаних з участю людини в авіабудуванні [1].

За останні декілька років технології доповненої реальності стають затребуваними у маркетингу, медицині, авіації, туризмі, дизайні, для здійснення покупок і під час гри. Все що потрібно – особистий гаджет (наприк., телефон) та доступ до мережі Інтернет.

Так, вже з 2015 року гостей одного з французьких ресторанів «Le Petit Chef», поки вони очікують на замовлення, розважає маленький шеф-кухар. Простішим стає замовлення товарів та послуг через Інтернет. Наприклад, за допомогою додатку «Ikea Place» можна візуалізувати меблі ТМ «ІКЕА» і поекспериментувати, де краще їх розмістити у себе вдома чи в офісі.

Великі торговельні мережі рекламують свої торгові марки через дитячі додатки (напр., додатки «Лорки» з доповненою реальністю) або ж заохочують до здійснення покупок саме в них і в нагороду, за отримані від покупок бонуси, дають можливість отримати у них товар безоплатно або із знижкою (наприклад, книга Льюїса Керрола «Аліса у Задзеркаллі», в якій улюблені дитячі персонажі «оживають» за допомогою технології доповненої реальності).

Доповнена реальність повільно, на жаль, занурюється й в освітню галузь. Розвиток сучасних технологій, в т.ч. і доповненої реальності, зумовлює певні зміни в підготовці майбутніх фахівців і висуває певні вимоги. Вважаємо, що серед них основним є: якісне та сучасне матеріально-технічне оснащення середовища, в якому проходить навчання, формування у здобувачів освіти навичок ХХІ століття, вміння навчатися і перевчатися впродовж життя, готовність до змін, стресостійкість, адекватність, психологічна стабільність, бажання вивчати нове і застосовувати його на практиці тощо.

Отже, зазначимо, що доповнена реальність це не лише один з трендів інформаційних технологій, а суттєво новий тип інтерфейсу «людина-комп'ютер», який має усі шанси стати в найближчому майбутньому основним.

### **Література**

1. Caudell T. P., Mizell D. W. Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. System Sciences, 1992. Proceedings of the twentyfifth Hawaii international conference on, vol. 2. IEEE, 1992, pp. 659–669.