

ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА В СТУДЕНЧЕСКОЙ ЖИЗНИ УРАЛЬСКОГО ФЕДЕРАЛЬНОГО УНИВЕРСИТЕТА

VIRTUAL ENVIRONMENT IN STUDENT LIFE OF URAL FEDERAL UNIVERSITY

П. Н. ЗЛОКАЗОВА, И. С. ТОЧИЛОВА

P. N. ZLOKAZOVA, I. S. TOSHILOVA

Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург, Россия

Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia

e-mail: polina18603@gmail.com

В статье рассматривается что такое виртуальная среда в целом, а также виртуальная среда в студенческой жизни и Уральского федерального университета, рассмотрены области и сферы использования новых технологий, а также предложения для совершенствования существующей структуры.

Ключевые слова: виртуальная студенческая среда.

The article deals with a virtual environment in general, as well as a virtual environment in the student life of the Ural Federal University, the areas and areas of use of new technologies, as well as proposals for improving the existing structure.

Keywords: virtual student environment.

В настоящее время большое внимание уделяется развитию и применению виртуальной среды в студенчестве. Для более детального, полного изучения данного направления, необходимо разобраться в том, что же такое виртуальная среда.

Для начала дадим определение такому термину, как виртуальность – это объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях [1]. В настоящее время «виртуальность» все чаще упоминают относительно компьютеров, ведь, ее использование помогает в изучении нашего мира, благодаря иллюстрации, визуализации представляемых, предполагаемых, теоретических аспектов деятельности ученых.

Виртуальная реальность – это технологическое управление ощущениями с целью создания альтернативных реальностей [2]. Она воспроизводит не только воздействие, но и реакции на них. К отличительным чертам, виртуальной реальности относятся:

- *Порожденность* – это воспроизводимость виртуальных объектов взаимодействием человека и компьютера или активностью человека.
- *Актуальность*, к которой можно отнести существование здесь и сейчас, без прошлого и будущего.
- *Автономность* – она не зависит от мира, у нее свои правила и законы.
- *Интерактивность*, которая заключается в том, что она может взаимодействовать с другими реальностями, при этом быть независимой от них [3].

Рассмотрев данные определения, можно сказать, что виртуальная среда – это совокупность методов, результатов виртуальной реальности, позволяющих осуществлять различные действия, связанные с деятельностью в виртуальном мире.

В современном мире все больше специалистов различных сфер обращают внимание на использование виртуальной среды для обучения (программная система, созданная для поддержки дистанционного обучения с упором именно на обучение, в отличие от управляемого процесса учебной среды, для которого свойственен акцент на управлении процессом обучения) [4].

Современное обучение в Уральском федеральном университете нельзя представить без использования сети Интернет. ВУЗ активно использует информационные технологии в обучении студентов. Так, каждый студент и преподаватель имеет свой личный кабинет на сайте Университета, в котором он может отследить актуальное расписание, успеваемость, документы, внеучебную деятельность и др. Библиотека УрФУ также представлена в offline и online формате, каждый, кто имеет корпоративную почту Университета, может воспользоваться ЗНБ УрФУ. В последние годы формат проведения лекций тоже изменился, теперь преподаватели имеют возможность проводить не только очные занятия, но и дистанционные, а также гибридные (проведение занятий с одновременным применением очного и дистанционного форматов занятий), благодаря этим возможностям ученики, находящиеся по определенным причинам вдали от места проведения занятий, могут присутствовать на занятиях в online формате.

Научная деятельность также претерпела изменения, студенты и сотрудники Уральского федерального университета принимают участие, а также организуют различные научные конференции, в которых возможно online-выступление. Применение виртуальной реальности в данной сфере позволяет охватывать большее количество участников научной деятельности, ведь, даже те, кто не имеет возможности добраться до места проведения, могут принять участие и получить опыт в научной сфере деятельности.

В рамках программы «ПРИОРЕТЕТ-2030» Уральский Федеральный Университет в 2022–23 учебном году предоставил возможность студентам для получения бесплатной дополнительной профессиональной IT-квалификации, по одной из программ, одобренных АНО «Цифровая экономика». Большое количество студентов воспользовались данной возможностью, одним из достоинств данной программы для них было обучение по средствам применения цифровых технологий и виртуальной среды.

Применение виртуальной реальности также затронуло и спортивную сферу деятельности Университета. С 2016 года в Уральском федеральном активно развивается сборная УрФУ по киберспорту, с каждым годом киберспортсмены выигрывают все больше и больше наград в соревнованиях различного уровня. Так, например, в 2022 году сборная УрФУ одержала победу в студенческой лиге по Dota 2 и CS: GO, 2 место – Clash Royale, 3 место – StarCraft.

В последнее время все большую популярность набирает новое направление спортивной сферы – phygital sport (фиджитал спорт/фиджитал игры). 31 января 2023 года фиджитал спорт в Российской Федерации был внесен в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта, развитие которых осуществляется на общероссийском уровне. Концепция фиджитал спорта включает в себя объединение физической составляющей спорта (классический спорт) и киберспорт или VR-/AR-технологии (physical+digital). Среди студенческих спортивных команд такие соревнования проходили уже в таких видах спорта, как футбол, мини-футбол, хоккей, баскетбол, стритбол, а также гольф. Формат проведения фиджитал-игр схож у различных видов спорта, так спортсмены в один игровой день соревнуются сначала в одноименной игре с избранным видом спорта на приставке, а потом уже на спортивной площадке, после чего очки суммируются и определяется победитель.

В г. Красноярске в период с 24 по 26 февраля прошли одни из последних соревнования по фиджитал-гольф, в которых сборная команда УрФУ по гольфу смогла принять участие. Гольф на приставках позволял спортсменам, неудачно сыгравшим раунды на симуляторах, отыгрываться, а остальным - увеличивать отрыв от конкурентов. По результатам соревнования спортсмены Уральского федерального университета заработали 10 медалей в личном и командном зачете.

Новые технологии позволяют совершенствовать тренировочный и соревновательный процесс, так, например, для игры в гольф, перед ударом, спортсмен должен учесть ряд определенных факторов, влияющих на его удар, на практике, зачастую, спортсмены забывают о некоторых из них,

а в игре на приставке ключевым фактором является правильный выбор клюшки, вида удара, его дистанции, а также направление и сила ветра.

Цифровизация, наблюдаемая в последнее время в современном мире, позволяет внедрять новые технологии в повседневную жизнь обычных людей. Студенты стараются следовать трендам, поэтому виртуальная среда и новинки, появляющиеся в ней, находят свое отражение и применение в их деятельности. В каждом корпусе УрФУ есть специализированные компьютерные аудитории, в которых студенты свободно могут обучаться новому, а также практиковаться в виртуальной среде. Создание специализированных мультимедийных аудиторий в Университете позволяет студентам и преподавателям совершенствовать учебный процесс, благодаря чему студенты получают более полную информацию, касаемую изучаемой сферы.

Изучив виртуальную студенческую среду Уральского Федерального университета, хотелось бы сказать, что она развита достаточно хорошо, для ее совершенствования мы хотели бы предложить такие идеи, как: улучшение специализированного приложения от Университета, так как существующее далеко не полностью удовлетворяет запросы студентов (например, в существующем приложении нет возможности связаться или узнать контакты преподавателей); проведение общеуниверситетских мероприятий связанных с цифровой и виртуальной сферой (например, проведение турниров по видеоиграм или фиджитал-играм); обучающие мастер-классы для студентов и педагогов связанные с виртуальной средой их деятельности (например, обучения по созданию презентаций, работе в Word и/или Excel).

Подводя итог выше сказанному, хотелось бы отметить, что виртуальная среда студенческой жизни в Уральском федеральном университете реализована на достаточно высоком уровне, Университет работает над постоянным улучшением и внедрением последних технологий в образовательный и рекреационный процесс.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Носов Н. А.* Психологические виртуальные реальности. М., 1994; Виртуальные реальности, вып. 4. М., 1998.
2. Социологический словарь. — М.: Экономика. Н. Аберкромби, С. Хилл, Б. С. Тернер. 2004.
3. Особенности виртуальной реальности // studwood: сайт. — URL: https://studwood.net/519655/kulturologiya/osobennosti_virtualnoy_realnosti?ysclid=Ifdvh61vww322241721 (дата обращения: 16.03.2023)