

## **Логико-смысловые модели (ЛСМ) – безграничные способы совершенства**

Мильто П.В., аспирант

Белорусский национальный технический университет

Основная идея использования ЛСМ – идея многомерности окружающей мира, человека, его мышления, образовательного процесса, познавательной деятельности. Логико-смысловая модель – конкретная реализация дидактического многомерного инструмента, представление знаний на естественном языке в виде образа-модели [1, с. 205].

Выбор варианта получения ЛСМ должен учитывать образовательные навыки студентов. Однозначно можно утверждать, что на начальных этапах обучения необходимо наделить студентов навыками составления и получения логико-смысловых моделей, дать возможность увидеть их достоинства.

ЛСМ при большом объёме материала отличаются лаконичностью, структурой, компактностью расположения учебного материала, возможностью выделения основного материала цветом, с помощью знаков [2, с. 63]. Они позволяют научить устанавливать причинно-следственную связь между предметами и явлениями, активизировать обучение, придав ему исследовательский, творческий характер, и таким образом передать учащемуся инициативу в организации своей познавательной деятельности, развивать у учащихся логическое мышление.

### **Список литературы**

3. Штейнберг, В. Э. Дидактические многомерные инструменты: теория, методика, практика / В. Э. Штейнберг. – М.: Народное образование, 2002. – 304с.

4. Штейнберг. В Э. Технологические основы педагогической профессии, учебно-методическое пособие. - Уфа: БГПУ-УрО РАО-АПСН. 2002.-80 С.

### **Применение технологий виртуальной реальности в дизайне и проектировании**

Бабкина А.С., Якимович Е.Б.

Белорусский национальный технический университет

Когда крупнейшие корпорации (Google, Facebook, Microsoft, Apple) начинают инвестировать миллиарды в развитие VRтехнологий, становится очевидно, что в сфере информационных технологий грядут внушительные изменения. Эксперты говорят, что данный технический прорыв будет масштабнее, чем при появлении мобильного телефона, а также, что первая компания, которая создаст VR-продукт, который будет адаптирован под массового потребителя, займет лидирующую позицию на рынке.

Технологии VRнашли широкое применение не только в игровой индустрии, но также в проектировании и дизайне. Рассмотрим несколько причин по которым дизайнеры решили обратить свое внимание на технологии виртуальной реальности:

1. Пользователи, не имеющие опыта работы с CAD-системами, (например, концепт-художники или дизайнеры) получили возможность работать эскизами сразу в 3D, легко обходя весь классический опыт обучения с CAD. Благодаря интуитивному управлению в очках виртуальной реальности, отпадает необходимость изучать инженерные программы и громоздкие клавиатурные команды.

2. Одна из важнейших задач, с которыми сталкиваются дизайнеры состоит в работе с клиентом. Виртуальная реальность обладает способностью продавать идею лучше, чем любая другая среда, начиная от макета, заканчивая готовым проектом. Наброски, макеты, 3D-рендеринг и модели