

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»

Направление подготовки/специальность: 13.04.01 Теплоэнергетика и теплотехника

Наименование образовательной программы: Управление проектами в теплоэнергетике

Уровень образования: высшее образование - магистратура

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ЭНЕРГЕТИКЕ

Блок:	Блок 1 «Дисциплины (модули)»
Часть образовательной программы:	Часть, формируемая участниками образовательных отношений
№ дисциплины по учебному плану:	Б1.Ч.10.05.01
Трудоемкость в зачетных единицах:	3 семестр - 2;
Часов (всего) по учебному плану:	72 часа
Лекции	не предусмотрено учебным планом
Практические занятия	3 семестр - 32 часа;
Лабораторные работы	не предусмотрено учебным планом
Консультации	проводится в рамках часов аудиторных занятий
Самостоятельная работа	3 семестр - 39,7 часа;
в том числе на КП/КР	не предусмотрено учебным планом
Иная контактная работа	проводится в рамках часов аудиторных занятий
включая: Тестирование Контрольная работа	
Промежуточная аттестация:	
Зачет с оценкой	3 семестр - 0,3 часа;

Москва 2023

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Комаров И.И.
	Идентификатор	R2514074e-KomarovII-5b1c67c1

(подпись)

И.И. Комаров

(расшифровка подписи)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель образовательной программы

(должность, ученая степень, ученое звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Фрей Д.А.
	Идентификатор	R5b6e86e9-FreyDA-4615d1cb

(подпись)

Д.А. Фрей

(расшифровка подписи)

Заведующий выпускающей кафедры

(должность, ученая степень, ученое звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Курдюкова Г.Н.
	Идентификатор	R6ab6dd0d-KurdiukovaGN-ca01d8d

(подпись)

Г.Н. Курдюкова

(расшифровка подписи)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: изучение основ разработки интерактивных электронных технических руководств для информационного обеспечения и поддержки принятия решений технического и административного персонала объектов энергетики и промышленности

Задачи дисциплины

- изучение объектно-ориентированного подхода при разработке программного обеспечения;
- освоение инструментов и сред для разработки программного обеспечения;
- изучение подходов к разработке модульных интерактивных приложений;
- изучение принципов разработки пользовательских интерфейсов;
- изучение принципов работы клиент-серверных приложений.

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
ОПК-1 Способен формулировать цели и задачи исследования, выявлять приоритеты решения задач, выбирать критерии оценки	ИД-3 _{ОПК-1} Формулирует критерии принятия решения	знать: - принципы осуществления и оптимизации визуализации в программных продуктах CAD 3D-моделей оборудования. уметь: - создавать прототипы ИЭТР, включающие клиент-серверное взаимодействие.
ОПК-2 Способен применять современные методы исследования, оценивать и представлять результаты выполненной работы	ИД-1 _{ОПК-2} Выбирает необходимый метод исследования для решения поставленной задачи	знать: - основы объектно-ориентированного подхода к созданию программного обеспечения. уметь: - проектировать и реализовывать структуру пользовательских интерфейсов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО

Дисциплина относится к основной профессиональной образовательной программе Управление проектами в теплоэнергетике (далее – ОПОП), направления подготовки 13.04.01 Теплоэнергетика и теплотехника, уровень образования: высшее образование - магистратура.

Базируется на уровне среднего общего образования.

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания
				Контактная работа							СР			
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль	
КПР	ГК	ИККП	ТК											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов	16	3	-	-	8	-	-	-	-	-	8	-	<p><u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов"</p> <p><u>Подготовка к практическим занятиям:</u> Изучение материала по разделу "Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях</p> <p><u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов"</p> <p><u>Подготовка к контрольной работе:</u> Изучение материалов по разделу Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов и подготовка к контрольной работе</p> <p><u>Изучение материалов литературных источников:</u> [4], 18-61 [5], 136-159 [6], 7-33</p>
1.1	Работа с данными	6		-	-	4	-	-	-	-	-	2	-	
1.2	Классы	7		-	-	4	-	-	-	-	-	3	-	
1.3	Объектно-ориентированный подход	3		-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	
2	Работа с CAD 3D-моделями	18		-	-	8	-	-	-	-	-	10	-	<p><u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Работа с</p>

	оборудования при создании интерактивных приложений												CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений" <u>Подготовка к практическим занятиям:</u> Изучение материала по разделу "Работа с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях
2.1	Использование CAD 3D-моделей в интерактивных приложениях	9	-	-	4	-	-	-	-	-	5	-	CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях
2.2	Критерии и методы	9	-	-	4	-	-	-	-	-	5	-	<u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Работа с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], 15-45, 89-114 [3], 168-202
3	Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств	23.7	-	-	8	-	-	-	-	-	15.7	-	<u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств" <u>Подготовка к практическим занятиям:</u> Изучение материала по разделу "Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях
3.1	Элементы пользовательских интерфейсов	9.7	-	-	4	-	-	-	-	-	5.7	-	Изучение материалов литературных источников:
3.2	Работа с событиями	7	-	-	2	-	-	-	-	-	5	-	[3], 112-138 [4], 156-200
3.3	Разработка динамически изменяемых интерфейсов	7	-	-	2	-	-	-	-	-	5	-	
4	Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации	14	-	-	8	-	-	-	-	-	6	-	<u>Подготовка к практическим занятиям:</u> Изучение материала по разделу "Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации" подготовка к выполнению заданий на практических занятиях

4.1	Основы разработки серверных приложений	4	-	-	2	-	-	-	-	-	2	-	<u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации" <u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], 177-199, 199-218 [6], 124-163
4.2	Основы разработки клиентских приложений	6	-	-	4	-	-	-	-	-	2	-	
4.3	Форматы и способы передачи данных	4	-	-	2	-	-	-	-	-	2	-	
	Зачет с оценкой	0.3	-	-	-	-	-	-	-	0.3	-	-	
	Всего за семестр	72.0	-	-	32	-	-	-	-	0.3	39.7	-	
	Итого за семестр	72.0	-	-	32	-	-	-	-	0.3	39.7	-	

Примечание: Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПр – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

3.2 Краткое содержание разделов

1. Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов

1.1. Работа с данными

Работа с данными: типы данных, массивы и списки.

1.2. Классы

Классы: поля, свойства и методы.

1.3. Объектно-ориентированный подход

Объектно-ориентированный подход: абстракция, полиморфизм и наследование при построении логики работы программного обеспечения.

2. Работа с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений

2.1. Использование CAD 3D-моделей в интерактивных приложениях

Использование CAD 3D-моделей в интерактивных приложениях: понятие полигона, материала, шейдера.

2.2. Критерии и методы

Критерии и методы оптимизации CAD 3D-моделей.

3. Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств

3.1. Элементы пользовательских интерфейсов

Элементы пользовательских интерфейсов.

3.2. Работа с событиями

Работа с событиями.

3.3. Разработка динамически изменяемых интерфейсов

Разработка динамически изменяемых интерфейсов.

4. Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации

4.1. Основы разработки серверных приложений

Основы разработки серверных приложений для обработки данных.

4.2. Основы разработки клиентских приложений

Основы разработки клиентских приложений.

4.3. Форматы и способы передачи данных

Форматы и способы передачи данных между клиентом и сервером.

3.3. Темы практических занятий

1. Реализация взаимодействия между программными модулями, клиентской и серверной частью;

2. Реализация математической модели объекта на базе серверного Python приложения;

3. Реализация динамического пользовательского интерфейса для интерактивного электронного технического руководства;
4. Изучение принципов построения пользовательских интерфейсов, проектирование структуры интерфейса;
5. Работа с CAD 3D моделями внутри Unity 3D, визуализация и оптимизация моделей;
6. Освоение Unity 3D, создание, наполнение и базовая настройка «сцены»;
7. Проектирование и реализация структуры программного обеспечения;
8. Изучение основ объектно-ориентированного языка C#.

3.4. Темы лабораторных работ

не предусмотрено

3.5 Консультации

Групповые консультации по разделам дисциплины (ГК)

1. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов"
2. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Работа с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений"
3. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств"
4. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации"

Текущий контроль (ТК)

1. Консультации направлены на получение индивидуального задания для выполнения контрольных мероприятий по разделу "Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов"

3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)				Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	
Знать:						
принципы осуществления и оптимизации визуализации в программных продуктах CAD 3D-моделей оборудования	ИД-3опк-1		+			Тестирование/Оптимизация работы с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений
основы объектно-ориентированного подхода к созданию программного обеспечения	ИД-1опк-2	+				Тестирование/Объектно-ориентированное программирование
Уметь:						
создавать прототипы ИЭТР, включающие клиент-серверное взаимодействие	ИД-3опк-1				+	Контрольная работа/Разработка модульных интерактивных приложений
проектировать и реализовывать структуру пользовательских интерфейсов	ИД-1опк-2			+		Контрольная работа/Проектирование пользовательского интерфейса

4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)

4.1. Текущий контроль успеваемости

3 семестр

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Проектирование пользовательского интерфейса (Контрольная работа)
2. Разработка модульных интерактивных приложений (Контрольная работа)

Форма реализации: Письменная работа

1. Объектно-ориентированное программирование (Тестирование)
2. Оптимизация работы с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений (Тестирование)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине

Зачет с оценкой (Семестр №3)

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании зачетной и экзаменационной составляющих

В диплом выставляется оценка за 3 семестр.

Примечание: Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Печатные и электронные издания:

1. Биллиг, В. А. Основы объектного программирования на С# (С# 3.0, Visual Studio 2008) : учебное пособие / В. А. Биллиг . – М. : Интернет-Ун-т информ. технологий : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010 . – 582 с. – (Основы информационных технологий) . - ISBN 978-5-9963-0259-8 .;
2. Тюкачев, Н. А. С#. Программирование 2D и 3D векторной графики : учебное пособие / Н. А. Тюкачев, В. Г. Хлебостроев . – 4-е изд., стер . – Санкт-Петербург : Лань, 2020 . – 320 с. + 1 CD-ROM . – (Учебники для вузов. Специальная литература) . - ISBN 978-5-8114-4754-1 .;
3. Шамин Р. В.- "Современные численные методы в объектно-ориентированном изложении на С#", (2-е изд.), Издательство: "ИНТУИТ", Москва, 2016 - (282 с.)
<https://e.lanbook.com/book/100496>;
4. Торн А.- "Искусство создания сценариев в Unity", Издательство: "ДМК Пресс", Москва, 2016 - (360 с.)
http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=82812;
5. Торн А.- "Основы анимации в Unity", Издательство: "ДМК Пресс", Москва, 2016 - (176 с.)
http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=73075;
6. Р. А. Сузи- "Язык программирования Python", (2-е изд., испр.), Издательство: "Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)|Бином. Лаборатория знаний", Москва, 2007 - (327 с.)
<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233288>.

5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Office / Российский пакет офисных программ;
2. Windows / Операционная система семейства Linux;
3. Майнд Видеоконференции;
4. Visual Studio;
5. Python;
6. Unity 3D.

5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red
3. Научная электронная библиотека - <https://elibrary.ru/>
4. База данных Web of Science - <http://webofscience.com/>
5. База данных Scopus - <http://www.scopus.com>
6. Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
7. ЭБС "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/>
8. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
9. Портал открытых данных Российской Федерации - <https://data.gov.ru>
10. База открытых данных Министерства труда и социальной защиты РФ - <https://rosmintrud.ru/opendata>
11. База открытых данных Министерства экономического развития РФ - <http://www.economy.gov.ru>
12. База открытых данных Росфинмониторинга - <http://www.fedsfm.ru/opendata>
13. Электронная открытая база данных "Polpred.com Обзор СМИ" - <https://www.polpred.com>
14. Информационно-справочная система «Кодекс/Техэксперт» - <Http://proinfosoft.ru;>
<http://docs.cntd.ru/>
15. Национальный портал онлайн обучения «Открытое образование» - <https://openedu.ru>
16. Открытая университетская информационная система «РОССИЯ» - <https://uisrussia.msu.ru>

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
	отсутствует	

БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Виртуальная реальность в энергетике

(название дисциплины)

3 семестр

Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

- КМ-1 Объектно-ориентированное программирование (Тестирование)
- КМ-2 Оптимизация работы с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений (Тестирование)
- КМ-3 Проектирование пользовательского интерфейса (Контрольная работа)
- КМ-4 Разработка модульных интерактивных приложений (Контрольная работа)

Вид промежуточной аттестации – Зачет с оценкой.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4
		Неделя КМ:	4	8	12	16
1	Основы объектно-ориентированного подхода при разработке программных продуктов					
1.1	Работа с данными		+			
1.2	Классы		+			
1.3	Объектно-ориентированный подход		+			
2	Работа с CAD 3D-моделями оборудования при создании интерактивных приложений					
2.1	Использование CAD 3D-моделей в интерактивных приложениях			+		
2.2	Критерии и методы			+		
3	Разработка статических и динамических интерфейсов для электронных руководств					
3.1	Элементы пользовательских интерфейсов				+	
3.2	Работа с событиями				+	
3.3	Разработка динамически изменяемых интерфейсов				+	
4	Разработка клиент-серверного взаимодействия для разделения функций обработки и представления информации					
4.1	Основы разработки серверных приложений					+
4.2	Основы разработки клиентских приложений					+

4.3	Форматы и способы передачи данных				+	
		Вес КМ, %:	10	20	30	40