



Temat: Wirtualna rzeczywistość w bibliotece

Dla kogo?

Szkolenie skierowane jest do pracowników bibliotek publicznych, którzy chcą wzbogacić ofertę swojej biblioteki o możliwości, jakie niesie ze sobą wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości oraz do tych, którzy chcieliby zwiększyć swoją wiedzę na ten temat.

Grupa szkoleniowa: max. 20 osób.

Program szkolenia:

- Jak wykorzystać gogle wirtualnej rzeczywistości w bibliotece?
- Instalacja, konfiguracja i obsługa gogli wirtualnej rzeczywistości HTC Vive.
- przegląd aplikacji VR dla gogli HTC Vive, które mogą zostać wykorzystane w bibliotece; instalacja, obsługa, pomysły na wykorzystanie w pracy bibliotekarzy.
- VR za grosze, czyli Google Cardboard – tanie kartonowe lub plastikowe gogle współpracujące ze smartphone'ami.
- Praca na darmowych aplikacjach VR – Google Expeditions, Discovery VR for Cardboards, In Mind VR.

Termin szkolenia, miejsce:

9.09.2019 r., godz. 10.00-14.00, **Miejska Biblioteka Publiczna w Ełku**
24.09.2019 r., godz. 10.00-14.00, **Miejska Biblioteka Publiczna w Lidzbarku Warmińskim**
4.10.2019 r., godz. 10.00-14.00, **Miejska Biblioteka Publiczna w Działdowie**
9.10.2019 r., godz. 10.00-14.00, **Miejska Biblioteka Publiczna w Iławie**

Warunki finansowe:

Szkolenie jest bezpłatne dla uczestników.

Osoba prowadząca:

Marek Maruszczak – od ponad 12 lat zajmuje się zawodowo nowoczesnymi technologiami. Jego specjalizacja badawcza to komunikacja internetowa. Zaczynał jako dziennikarz, a później redaktor naczelny sieci serwisów technologicznych. Obecnie prowadzi dwa studia zajmujące się tworzeniem gier wykorzystujących rzeczywistość wirtualną i rozszerzoną oraz geolokalizację. Jako trener specjalizuje się w projektowaniu gier i grywalizacji oraz wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji. W ramach Fundacji To My prowadzi projekty wykorzystujące nowoczesne technologie w edukacji kulturowej.

Tryb zgłoszeń:

Zgłoszenie polega na wysłaniu wypełnionego formularza online.

UWAGA!

Uczestników szkolenia, którzy planują pracować podczas spotkania na własnych smartphone'ach, prosimy o wcześniejsze pobranie na nie aplikacji:

Google Expeditions <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.expeditions>

Discovery VR for

Cardboard <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discovery.DiscoveryVR>

In Mind VR <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nivalvr.inmind&hl=en>

To usprawni pracę na samym szkoleniu.



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury

