Papildytoji realybė yra interaktyvi realaus pasaulio patirtis, kuriame realaus pasaulio daiktai yra papildyti kompiuterio sukurta informacija, kartais apimančia vieną ar net kelis iš karto skirtingus žmogaus pojūčius – regos, klausos, lytėjimo bei uoslės. Ši viena iš virtualaus pasaulio atšakų jau ima plisti įvairiuose ūkio sektoriuose ir tikimasi, kad ji taps neatsiejama visuomenės kasdienybės dalimi.

Link skaitmeninės ateities

COVID-19 pandemija padarė nepataisomą žalą globalioms socialinei, ekonominei ir švietimo sistemoms. Tačiau kovojant su pandemijos padariniais buvo paspartinta technologinė pažanga ir inovacijos, o tai išaugino ir didesnį virtualaus pasaulio – tarp jų ir papildytosios realybės – poreikį visuomenėje.

Dėl naujoviškų papildytosios realybės technologinių savybių tikimasi greito jos paplitimo įvairiuose šalies ūkio sektoriuose, o tam reikia ir kvalifikuotų, su papildytąja realybe dirbti galinčių darbuotojų, kurių ieškoma jaunimo tarpe.

Norint parengti jaunimą sparčiai besikeičiančiai, skaitmenizuotai darbo rinkai, labai svarbu juos mokyti pažangių skaitmeninių įgūdžių, kurie tapo būtini atsižvelgiant ir į įvairias Europos Sąjungos (ES) lygmeniu įgyvendinamas politines programas, skatinančias technologijų plėtrą ir transformaciją (pvz., Europos skaitmeninė strategija; Skaitmeninio švietimo veiksmų planas).

„AR4youth“ projektas

Siekiant prisidėti prie tarptautinių pastangų mokyti jaunimą pažangių skaitmeninių įgūdžių ir paremti kultūros sektorių, kurį labiausiai paveikė pandemija, asociacija „Aktyvus jaunimas“ drauge su partnerėmis šalimis įgyvendina Europos Sąjungos finansuojamą projektą „AR4youth“. Projekto tikslas – išmokyti jaunus žmones kurti papildytąją realybę skaitmeninant graikų, lietuvių ir estų folklorinį paveldą – pasakas, mitus bei legendas.

„AR4Youth“ yra labai novatoriškas projektas, kuris sujungia skaitmeninimą ir kultūrinį paveldą, inovacijas ir tradicijas, todėl mums didelė garbė ir džiaugsmas, kad Lietuva ir „Aktyvus jaunimas“ yra jo dalimi“, – sako asociacijos „Aktyvus jaunimas“ bei projekto vadovė Sophia Raineri.

Anot jos, papildytos ir skaitmenintos pasakos atgims nauju gyvenimu ir leis vartotojams pasinerti į savo kultūros paveldą taip, kaip anksčiau nebuvo įmanoma.

Projekto vertė Lietuvai

Projektas „AR4youth“, pasitelkęs papildytos realybės technologiją, atgaivins daugelį lietuvių folklorinių istorijų, o dėl projekto tarptautinio bendradarbiavimo su Estijos, Nyderlandų, Graikijos bei Kipro organizacijomis jos taps žinomos ir už Lietuvos ribų.

Šis procesas ilgainiui skleis Lietuvos kultūrą ir tautinę tapatybę Europos mastu, taip išsaugant Lietuvos kultūros paveldą. Be to, projektas suteiks Lietuvos jaunimui papildytos realybės išteklių, kurie padės jiems įgyti naujų įgūdžių ir išsiskirti vis labiau konkurencingoje darbo rinkoje.