

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к первой редакции проекта национального стандарта

«Информационная технология в обучении, образовании и подготовке. Руководящие указания по контенту виртуальной реальности с учетом человеческого фактора. Часть 2. Рекомендации по разработке контента виртуальной реальности»

1 Основание для разработки стандарта

Основанием для разработки стандарта является Программа национальной стандартизации Российской Федерации на 2024 г.

Шифр по ПНС-2024: 1.8.181-1.057.24

Разработан впервые

2 Краткая характеристика объекта стандартизации

Проект настоящего стандарта распространяется на рекомендации по использованию контента виртуальной реальности в области обучения, образования и тренировки навыков для уменьшения путаницы среди пользователей, связанной с реальностью и виртуальной реальностью, и оказания помощи пользователям в эффективном использовании этих новых технологий.

В проекте настоящего стандарта рассматривается контент виртуальной реальности, в котором используется надеваемый на голову шлем виртуальной реальности для обучения, образования и тренировки навыков. Данный стандарт не применяется для контента VR с использованием иммерсивной технологии и не касается контента дополненной реальности и смешанной реальности.

3 Техничко-экономическое, социальное или иное обоснование разработки межгосударственного стандарта

Применение стандарта позволит использовать рекомендации по разработке контента виртуальной реальности в области обучения, образования и подготовке для уменьшения путаницы среди пользователей, связанной с реальностью и виртуальной реальностью, и оказания помощи пользователям в эффективном использовании этих новых технологий.

4 Сведения о взаимосвязи проекта стандарта с другими стандартами или сведения о применении при разработке проекта стандарта (регионального или национального) стандарта (международного документа) не являющегося международным стандартом

Проект стандарта ГОСТ Р «Информационная технология в обучении, образовании и подготовке. Руководящие указания по контенту виртуальной реальности с учетом человеческого фактора. Часть 2. Рекомендации по разработке контента виртуальной реальности» разработан с соблюдением принципов стандартизации, установленных Федеральным законом Российской Федерации от 29.06.2015 № 162-ФЗ «О стандартизации», а также требованиям ГОСТ Р 1.2–2020 «Стандартизация в Российской Федерации. Стандарты национальные Российской Федерации. Правила разработки, утверждения, обновления, внесения поправок, приостановки действия и отмены» и в ГОСТ Р 1.5–2012 «Стандартизация в Российской Федерации. Стандарты национальные. Правила построения, изложения, оформления и обозначения».

5 Предложения по изменению, пересмотру или отмене стандартов, противоречащих предлагаемому проекту стандарта

Стандарт разрабатывается впервые. Национальных стандартов, противоречащих предлагаемому проекту стандарта, нет.

6 Перечень исходных документов и другие источники информации, использованные при разработке межгосударственного стандарта

Проект ГОСТ Р взаимосвязан со стандартами, сведения о которых приведены в разделе «Нормативные ссылки».

Настоящий стандарт является модифицированным по отношению к стандарту ISO/IEC TR 23842-2:2020 «Информационные технологии в обучении, образовании и подготовке — Руководящие указания по контенту виртуальной реальности с учетом человеческого фактора — Часть 2: Рекомендации по разработке контента виртуальной реальности» (ISO/IEC TR 23842-2:2020 «Information technology for learning, education and training — Human factor guidelines for virtual reality content — Part 2: Considerations when making VR content», MOD).

7 Сведения о разработчике

Проект стандарта разработан Ассоциацией предприятий индустрии детских товаров (Ассоциация «АИДТ»)

Адрес: 119049, г. Москва, Ленинский проспект, д. 9 Тел. +7 (499) 519-02-81

E-mail: tk181@acgi.ru

Президент Ассоциации «АИДТ»

А.В. Цицулина