**A PTE Természettudományi Kar a tudomány metaverzuma**

A Pécsi Tudományegyetem Természettudományi Kara (PTE TTK) az idei évben különleges módon mutatja be képzési kínálatát. Ehhez VR szemüveget használnak, melyben a diákok a virtuális térben (a metaverzum a 3D-s virtuális világok hálózata) tekinthetik meg, hogy az egyes szakokon mi vár rájuk majd hallgatóként. A szemüveg segítségével belső szemlélőként, a virtuális térben mozogva élheti át az élményt az érdeklődő. A kar képzési kínálata pedig kellően színes ahhoz, hogy mindenki megtalálja a számára megfelelő szakterületet, ebben nyújt segítséget a VR szemüveg, melyre a programot a kar saját hallgatói fejlesztették szakmai gyakorlat keretében.

A kar hat intézetét különböző játékos feladatokon keresztül ismerhetik meg a diákok és a hallgatók, miközben különleges látványvilág tárul eléjük egy teljesen újfajta közegbe lépve. Minden intézethez tartozik egy feladat, illetve rövid szakleírásokat is olvashatnak. Ha felveszik a szemüveget, egy előtérből tovább haladva a TTK aulájának 3D-s másába juthatnak, ahol hat asztal látható. Ezeknél az asztaloknál találjuk az egyes intézetekhez tartozó feladványokat, illetve az elérhető képzésekről egy rövid leírást. Mindeközben, ha felnézünk, a Naprendszer jelenik meg a fejünk felett. Elindulva az asztalok között a Biológiai Intézet virtuális standjánál mikroszkóp segítségével lehet megállapítani, hogy melyik minta koronavírusos, míg a Kémiai Intézetnél különféle vegyületeket keverhetnek össze. A Fizikai Intézet asztalához „lépve” lézerek és tükrök segítségével lesz lehetőségük feladatot megoldani. A Földrajzi és Földtudományi Intézetnél pedig a Naprendszer égitestjeit kell megfelelő sorrendbe állítani, hogy működésbe lépjen a bolygórendszer. A Sporttudományi és Testnevelési Intézet virtuális labdajátékra invitálja a látogatót, míg a Matematikai és Informatikai Intézetnél logikai feladatokat kell megoldania a vállalkozó szellemű látogatónak.

 A fejlesztés és tartalomgyártás folyamatosan zajlik egy kifejezetten erre a célra kialakított laboratóriumban. Mivel hallgatók végzik a programozást, így közben ők is szélesíthetik ismereteik körét, akár szakmai gyakorlatuk teljesítése közben. Remek munkaerőpiaci lehetőségeket tudnak megragadni, hiszen már a tanulmányaik alatt a gyakorlatban alkalmazhatják az előadások során megszerzett tudásukat, amit később – diplomával a kezükben – sikerrel kamatoztathatnak a piacon. A kar szeretné a későbbiekben az oktatásba is átemelni a VR szemüveg használatát. Erre több ötlet és lehetőség is kínálkozik, hiszen szinte minden tudományterületen hasznosítható az eszköz. Akár egy labort is meg lehet vele jeleníteni a virtuális térben és különböző kísérleteket végezni, de mikroszkópos képeket és akár az univerzum egy részletét is képes megjeleníteni.

A Természettudományi Kar ezzel is szeretné bemutatni sokszínűségét, képzési kínálatának sokrétűségét, hogy a lehetőség mindenkiben ott van, a jövő pedig előtte áll és csak rajta múlik, hogy merre indul el a valós és a virtuális térben.

A szemüvegekről online, interaktív beszélgetés keretében tudhatnak meg többet a virtuális valóság és a programozás iránt érdeklődők, a **2. Irány a PTE! Kultúrfeszt** rendezvény keretében, 2022. január 31-én 14 órakor (https://ptekulturfeszt.ferling.hu/), valamint ki is próbálhatják azt, szintén az esemény keretében, élőben 2022. február 3-án 9 órától, a PTE Általános Orvostudományi Kar aulájában.

Kapcsolat:

Konecsny Bence (+36307202229; konecsny.bence@pte.hu)