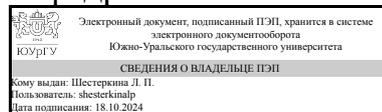


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



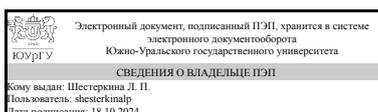
Л. П. Шестеркина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.М0.07.02 Иммерсивная журналистика
для направления 42.04.02 Журналистика
уровень Магистратура
магистерская программа Трансмедийная журналистика
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

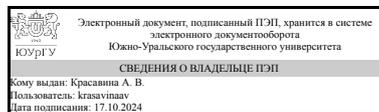
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.04.02 Журналистика, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 529

Зав.кафедрой разработчика,
д.филол.н., доц.



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.филол.н., доцент



А. В. Красавина

1. Цели и задачи дисциплины

Цель: изучение студентами новых медиаформатов, способствующих созданию "эффекта погружения" и эффекта преодоления пространственно-временных барьеров между событием, новостью и аудиторией. Задачи: -изучение инновационных методов сторителлинга. -изучение специфики взаимоотношений между создателями медиаконтента и аудиторией. -изучение иммерсии как способа вовлечения аудитории в медиапроект. - исследование законов построения цифровых медиатекстов в новых форматах.

Краткое содержание дисциплины

В настоящее время один из ведущих трендов в области новых медиа задает иммерсивная журналистика (иммерсивные медиа). Технологической платформой этой области новаций стала «усиленная» в плане иммерсии среда виртуальной реальности. Это конвергентная технологическая платформа, которая объединяет физические принципы и математические методы имитации реальности с помощью вычислительных устройств, вызывающих полноценный эффект погружения пользователя. Иммерсивные медиа замещают частичный опыт внешнего наблюдателя событий внутренним наблюдением, т.е. интегральным опытом от первого лица – репортера. Таким образом, иммерсивные медиа отличает высокая степень полноты и психологической достоверности повествования.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен осуществлять авторскую деятельность любого характера и уровня сложности с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа.	Знает: особенности авторской деятельности в сфере иммерсивной журналистики и учитывать ее специфику; отечественный и зарубежный опыт в области иммерсивной журналистики; основные технологии, применяемые в иммерсивной журналистике. Умеет: разрабатывать иммерсивные журналистские проекты; использовать информационно-коммуникационные технологии в создании медиапроекта в сфере иммерсивной журналистики. Имеет практический опыт: в создании иммерсивных журналистских проектов; применения современных технологий для разработки и продвижения медиапроекта в области иммерсивной журналистики.
ПК-4 Способен создавать концепцию и планировать реализацию индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики.	Знает: особенности создания концепции и реализации иммерсивных журналистских проектов индивидуально или в коллективе. Умеет: создавать концепции и реализовывать иммерсивные журналистские проекты индивидуально или в коллективе Имеет практический опыт: в разработке всех этапов создания иммерсивных журналистских

	проектов и их реализации индивидуально или в коллективе.
--	--

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Трансмедийный сторителлинг, Цифровая фотография в медиа, Верификация и фактчекинг, Аудиовизуальные средства массовой информации в трансмедийном пространстве, Производственная практика (профессионально-творческая) (2 семестр)	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Верификация и фактчекинг	Знает: особенности проведения исследований в сфере журналистики и медиа на основесамостоятельно разработанной илиадаптированной методологии и методикифактчекинга и инструментария верификации., особенности создания концепции и планирования журналистского проекта,базируясь на знании методик и инструментарияфактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе. Умеет: проводить исследования в сфере журналистики и медиа на основе самостоятельно разработанной или адаптированной методологии и методики в фактчекинга и инструментария верификации., создавать концепцию журналистского проекта и реализовывать его, базируясь на знании методик и инструментария фактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе. Имеет практический опыт: проведения исследований в сфере журналистики и медиа на основе самостоятельно разработанной илиадаптированной методологии и методикифактчекинга и инструментария верификации. , в создании журналистских проектов, с опорой на знания методик и инструментария фактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе
Аудиовизуальные средства массовой информации в трансмедийном пространстве	Знает: принципы разработки и реализации индивидуального или коллективного проекта в сфере массмедиа; базовые принципы концепции авторского медиапродукта; этапы его создания и методы планирования; целевую аудиторию, принципы формирования содержания (контента); технологии, используемые для создания

	<p>мультимедийного продукта., специфику и технологию современных технических средств медиапроизводства и средств коммуникации; принципы организации процесса создания медиапродукта с учетом социокультурных различий в процессе профессионального взаимодействия на государственном и иностранном(ых) языках. Умеет: осуществлять профессиональную деятельность с учетом специфики средства массовой информации; решать поставленные задачи при работе над индивидуальным или коллективным медиапроектом; готовить медийные тексты или продукты в соответствии с их форматами и особенностями аудитории; выявляет отличительные особенности медиатекстов или медиапродуктов разных медиасегментов и платформ; использовать основные программы необходимым для создания и обработки текстов, визуальной, аудио- и аудиовизуальной информации., овладеть определенными навыками и методами работы журналиста в аудиовизуальных СМИ; использовать выразительные средства экрана в своей профессиональной деятельности; критически анализировать программы с точки зрения их эстетической выразительности и жанрового многообразия. Имеет практический опыт: работы в условиях трансмедийной журналистики; создания медиапродукта в разных знаковых системах (вербальной аудио-, аудиовизуальной, фото, графической) для размещения на различных мультимедийных платформах; владения методами планирования, разработки и анализа медиапродукта, навыками авторской деятельности по созданию медийного контента с учетом разных медиасегментов и платформ., определения жанровой специфики современных телевизионных программ, их формат, выразительные средства; использования в практической деятельности информационно-коммуникационные технологии; создания медиапродуктов с использованием выразительных средств экрана.</p>
Цифровая фотография в медиа	<p>Знает: социокультурные традиции различных народов, традиции, этические учения и нормы, в зависимости от среды коммуникационного взаимодействия; приемы и методы создания цифровой фотографии с учетом этических норм, социокультурных традиций. , специфику работы в условиях трансмедийной среды, теоретические и технологические основы организации современной трансмедийной среды; сущность индивидуальной работы журналиста и работы в коллективе; принципы и алгоритмы подготовки фотоматериалов для разных медийных</p>

	<p>платформ; теоретические, технические и исторические основы фотографии. Умеет: применять этические нормы и учитывать социокультурные особенности при создании цифровой фотографии; использовать выразительные средства для создания необходимого образа., работать с фотокамерой, осуществлять отбор фотографий в соответствии с системным подходом в области построения фоторепортажа, фотоистории и т. п.; работать в разных цифровых программах, создавать и размещать авторский продукт в разных медийных средах в соответствии с профессиональными требованиями. Имеет практический опыт: владения навыками работы в различных социокультурных средах; использования приемов композиционной организации, в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции. , использования современной технической базы и цифровых технологий при создании медийного продукта; владения навыками отбора, построения и продвижения цифровой фотографии для разных мультимедийных платформ в соответствии с профессиональными требованиями.</p>
Трансмедийный сторителлинг	<p>Знает: особенности создания концепции и планирования журналистского проекта, базируясь на знании технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе., особенности создания медиапродуктов в различных трансмедийных средах с использованием современных информационно-коммуникационных технологий, в том числе технологий трансмедийного сторителлинга и продвигать их по каналам массовой информации коммуникации. Умеет: создавать концепцию журналистского проекта и реализовывать его, базируясь на знании технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе., создавать медиапродукты в различных трансмедийных средах с использованием современных информационно-коммуникационных технологий, в том числе технологий трансмедийного сторителлинга и продвигать их по каналам массовой информации коммуникации. Имеет практический опыт: в создании журналистских проектов, с опорой на знание технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе, в создании медиапродуктов в различных трансмедийных средах с использованием современных информационно-коммуникационных технологий в том числе технологий трансмедийного сторителлинга и продвигать их по каналам массовой информации</p>

	и коммуникации.
Производственная практика (профессионально-творческая) (2 семестр)	<p>Знает: технику и технологию создания медиатекста или медиапродукта его содержательные и композиционные компоненты; форматы и жанры трансмедийной журналистики; принципы работы с источниками информации; методы сбора и проверки информации., особенности всех этапов производства медиатекста и медиапродукта; жанры и форматы трансмедийной журналистики; методы и технологии подготовки медиатекстов или медиапродуктов для разных мультимедийных платформ. Умеет: применять творческие подходы в профессиональной деятельности; планировать и поэтапно реализовывать производственные задачи; осуществлять мониторинг информации и выявлять наиболее актуальные темы; создавать медиатекст или медиапродукт для разных мультимедийных платформ. , выбирать и представлять актуальные, востребованные обществом и индустрией темы; планировать и организовывать процесс создания медиатекстов или продуктов, адаптированных для разных мультимедийных платформ. Имеет практический опыт: работы с информационными базами данных; владения навыками сбора, анализа и распространения информации; создания авторского медиатекста или медиапродукта, а также способов его презентации. , владения навыками работы в условиях трансмедийной журналистики; подготовки медиапродукта в разных знаковых системах для размещения на различных мультимедийных платформах; создания с помощью различных технологий мультимедийного продукта.</p>

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 54,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		4
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	48
Лекции (Л)	12	12
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	36	36
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	53,75	53,75

Подготовка к практическим занятиям	53,75	53.75
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Феномен иммерсии	18	6	12	0
2	Проекты иммерсивной журналистики	30	6	24	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Иммерсивная журналистика: понятие и функции	2
2	1	Иммерсивная журналистика как новая цифровая платформа	2
3	1	Этические принципы иммерсивной журналистики	2
4	2	Эстетика иммерсивности	2
5	2	Особенности аудитории иммерсивной журналистики	2
6	2	Тренды иммерсивной журналистики	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Понятие иммерсии и виды иммерсии	4
2	1	Уровни иммерсии, афилированные понятия: поток, присутствие, поглощенность, диссоциация.	4
3	1	Тренды развития иммерсивных технологий	4
4	2	Взаимодействия иммерсивной журналистики с аудиторией	4
5	2	Платформы для распространения контента иммерсивной журналистики	4
6	2	Иммерсивные материалы отечественных и зарубежных медиа	6
7	2	Особенности разработки иммерсивных журналистских проектов	6
8	2	Сторителлинг и иммерсия: современные тенденции журналистики	4

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к практическим занятиям	Красавина А.В., Шестеркина Л.П. «Иммерсивный сторителлинг в VR» (материалы конференции IAMCR-2020, которые выдает преподаватель) Красавина	4	53,75

	<p>А.В., Артемов, И.А. «Сторителлинг и иммерсия: современные тенденции журналистики» https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-i-immersiia-sovremennye-tendentsii-zhurnalistiki Данильченко, М. Как изменятся медиа с развитием виртуальной и дополненной реальности? / М. Данильченко // URL: https://rb.ru/story/vr-media/ Осиповская Е.А. Технологии виртуальной реальности как новый инструмент журналистики / Е.А. Осиповская // URL: https://tinyurl.com/qnt63rc Des Moines Register: Harvest of change: Virtual reality project is a journalism first // URL: https://tinyurl.com/r3xzujd The Guardian: Guardian launches new virtual reality experience – Underworld // URL: https://tinyurl.com/wexxjb2 Steed A. «We Wait» – The Impact of Character Responsiveness and Self Embodiment on Presence and Interest in an Immersive News Experience / A. Steed, Y. Pan, Z. Watson, M. Slater // URL: https://tinyurl.com/t7rl2m2 Newton, K. The Storyteller’s Guide to the Virtual Reality Audience / K. Newton, K. Soukup // URL: https://tinyurl.com/qlgvqy5 Krohner, J. VR: how the future of storytelling will change us / J. Krohner // URL: https://www.youtube.com/watch?v=OllmGjaVec The Guardian: VR could change human consciousness – if we get there, says Chris Milk // URL: https://tinyurl.com/wplttk2 Nelson, N.J. VR: Finding The Storytelling Language of A New Medium / N.J. Nelson // URL: https://www.huffpost.com/entry/vr-finding-the-storytelli_b_7985682 Slater, M. Inducing illusory ownership of a virtual body / M. Slater, D. Perez-Marcos, H. Ehrsson, M.V. Sanchez-Vives // URL: https://tinyurl.com/v5agfdk RoadToVR: Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Pass 1 Million Milestone // URL: https://tinyurl.com/y2kgnezc</p>		
--	---	--	--

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается
------	----------	--------------	-----------------------------------	-----	------------	---------------------------	-------------

							в ПА
1	4	Текущий контроль	Контрольная работа №1	1	12	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)</p>	зачет
2	4	Текущий контроль	Контрольная работа №2	1	12	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)</p>	зачет
3	4	Текущий контроль	Контрольная работа №3	1	12	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); <p>Задание считается выполненным, если</p>	зачет

						получено 60% (7 баллов)	
4	4	Текущий контроль	Контрольная работа №4	1	12	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)</p>	зачет
5	4	Текущий контроль	Контрольная работа №5	1	12	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)</p>	зачет
6	4	Промежуточная аттестация	Зачет	-	40	<p>На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации. При выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179).</p> <p>Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг.</p> <p>Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит</p>	зачет

					<p>перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин.</p> <p>31-40 баллов: полный аргументированный ответ с примерами на 2 вопроса билета, без ошибок</p> <p>21-30 баллов: полный ответ с незначительными недочетами.</p> <p>11-20 баллов: полный аргументированный ответ на 1 вопрос билета, или неполный ответ на 2 вопроса билета.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	При выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
ПК-1	Знает: особенности авторской деятельности в сфере иммерсивной журналистики и учитывать ее специфику; отечественный и зарубежный опыт в области иммерсивной журналистики; основные технологии, применяемые в иммерсивной журналистике.	+	+	+	+	+	+
ПК-1	Умеет: разрабатывать иммерсивные журналистские проекты; использовать информационно-коммуникационные технологии в создании медиапроекта в сфере иммерсивной журналистики.	+	+	+	+	+	+
ПК-1	Имеет практический опыт: в создании иммерсивных журналистских проектов; применения современных технологий для разработки и продвижения медиапроекта в области иммерсивной журналистики.	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Знает: особенности создания концепции и реализации иммерсивных журналистских проектов индивидуально или в коллективе.	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Умеет: создавать концепции и реализовывать иммерсивные журналистские проекты индивидуально или в коллективе	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Имеет практический опыт: в разработке всех этапов создания иммерсивных журналистских проектов и их реализации индивидуально или в коллективе.	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Универсальная журналистика [Текст] учебник для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Л. И. Белова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной. - М.: Аспект Пресс, 2016. - 478, [1] с. ил.

2. Медиатекст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил.

б) дополнительная литература:

1. Медиатекст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил.

2. Шестеркина, Л. П. Журналистское мастерство : технология проектов совместного творчества [Текст] учеб. пособие для вузов по специальности 030601 "Журналистика" Л. П. Шестеркина, Т. Д. Николаева ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики, Каф. Средства массовой информации ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2014. - 169, [2] с.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

1. Южно-Уральский государственный университет (ЮУрГУ) Челябинск Вестник Южно-Уральского государственного университета Юж.-Урал. гос. ун-т; ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2001-

2. Журналист ежемес. журн.: 12+ Издат. дом "Журналист" журнал. - М., 1914-

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Процесс продакшна в VR
2. Методика создания учебных VR-проектов

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Процесс продакшна в VR
2. Методика создания учебных VR-проектов

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Уткин, А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. — ISBN 978-5-9614-3043-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/140405 (дата обращения: 13.12.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система	Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, [б. г.]. — Часть 2 : Виртуальная реальность,

	издательства Лань	создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности — 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9275-2171-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/114455 (дата обращения: 13.12.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
--	----------------------	---

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Project(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -База данных polpred (обзор СМИ)(бессрочно)

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	1010 (1)	360-градусная видеокамераGoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеокамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеокамера GoProFusion 360 – 2 шт. • Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт. • Комплект студийного светаSpacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт. • VR-очки – 25 шт. • Специализированные рабочие места, предназначенные для создания VR и AR проектов– 4 шт.:системный блок:процессор: IntelCorei7 9700; частотапроцессора: 3 ГГц (4.7 ГГц, в режимеTurbo); Количествоядер – не менее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualizationоперативнаяпамять: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIA GeForceGTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth; ТвердотельныйнакопительSATA - 6Gb/s, операционнаясистема: Windows 10 Home; Монитор:экран: 24, матрицаTN+filmсразрешением 1920×1080, отношениемсторон 16:9, яркостью250кд/м2, временем отклика 2мс, временем отклика (GTG) 2мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI – 4 шт. Набор приложений Adobe Creative Cloud • Photoshop — графический редактор • Lightroom — обработка, редактирование и каталогизация фотографий • PremierePro — нелинейный видеомонтаж • AfterEffects — редактирование видео и комбинированная съёмка • Audition — аудиоредактор • MediaEncoder Приложения для работы с 360-градусными камерами Insta360 One и GoPro MAX 360 Среда разработки приложений Unity Программа для создания и редактирования 3D объектов и эффектов Cinema 4D
Самостоятельная работа студента	1010 (1)	360-градусная видеокамераGoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеокамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеокамера GoProFusion 360 – 2 шт. • Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт. • Комплект студийного светаSpacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт. • VR-очки – 25 шт. • Специализированные рабочие места, предназначенные для создания VR и AR проектов– 4 шт.:системный блок:процессор: IntelCorei7 9700; частотапроцессора: 3 ГГц (4.7 ГГц, в режимеTurbo); Количествоядер – не менее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2,

		<p>SSE3, SSE4.2, Virtualization оперативная память: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512 Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth;</p> <p>Твердотельный накопитель SATA - 6Gb/s, операционная система: Windows 10 Home; Монитор: экран: 24, матрица TN+film с разрешением 1920×1080, отношением сторон 16:9, яркостью 250 кд/м², временем отклика 2 мс, временем отклика (GTG) 2 мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI – 4 шт. Набор приложений Adobe Creative Cloud • Photoshop — графический редактор • Lightroom — обработка, редактирование и каталогизация фотографий • Premiere Pro — нелинейный видеомонтаж • After Effects — редактирование видео и комбинированная съёмка • Audition — аудиоредактор • Media Encoder Приложения для работы с 360-градусными камерами Insta360 One и GoPro MAX 360 Среда разработки приложений Unity Программа для создания и редактирования 3D объектов и эффектов Cinema 4D</p>
Лекции	454 (1)	<p>Мультимедийная аудитория: Материально-техническое обеспечение: 1. Компьютер с выходом в Интернет и доступом в информационно-образовательную среду университета – 1 шт. 2. Мышь – 1 шт. 3. Клавиатура – 1 шт. 4. Монитор – 2 шт. Имущество: 1. Парты ученические – 44 шт. 2. Стол преподавателя – 1 шт. 3. Стул – 86 шт. 4. Тумбочка – 1 шт. 5. Доска – 1 шт. Демонстрационное оборудование: 1. Мультимедийный информационный комплекс – 1 шт. 2. Проектор – 1 шт. 3. Экран – 1 шт. 4. Колонки – 2 шт.</p>
Зачет	454 (1)	<p>Мультимедийная аудитория: Материально-техническое обеспечение: 1. Компьютер с выходом в Интернет и доступом в информационно-образовательную среду университета – 1 шт. 2. Мышь – 1 шт. 3. Клавиатура – 1 шт. 4. Монитор – 2 шт. Имущество: 1. Парты ученические – 44 шт. 2. Стол преподавателя – 1 шт. 3. Стул – 86 шт. 4. Тумбочка – 1 шт. 5. Доска – 1 шт. Демонстрационное оборудование: 1. Мультимедийный информационный комплекс – 1 шт. 2. Проектор – 1 шт. 3. Экран – 1 шт. 4. Колонки – 2 шт.</p>