ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Карпушкина А. В.
Пользователь: karpushkinaav
Дата подписания: 18.06.2025

А. В. Карпушкина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.20.М5.02 Методика создания VR-проекта
для направления 38.03.01 Экономика
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 38.03.01 Экономика, утверждённым приказом Минобрнауки от 12.08.2020 № 954

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

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Шестеркина Л. П.
Пользователь: shesterkinalp
Дата подписания: 17.06.2025

Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.филол.н., доцент

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Красавина А. В.
Пользователь: krasavinaav
Дата подписания: 13.02.2025

А. В. Красавина

Челябинск

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - изучить этапы и методы создания, редактирования и продвижения авторского (коллективного) проекта VR-проекта в сфере журналистики. Задачи : Научиться планировать процесс создания, редактирования и продвижения VR-проекта, используя современные технологии в процессе создания, редактирования и продвижения VR-проекта.

Краткое содержание дисциплины

Студенты изучат пошаговую методику создания авторского проекта виртуальной реальности от концепции до реализации.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Знает: - этапы и методы создания, редактирования и продвижения авторского (коллективного) проекта VR-проекта в сфере журналистики Умеет: - планировать процесс создания, редактирования и продвижения VR-проекта, использовать современные технологии в процессе создания, редактирования и продвижения VR-проекта Имеет практический опыт: - планирования собственной профессиональной деятельности, управления своим временем для достижения профессиональных целей

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.Ф.20.М4.01 Функционально-стоимостной анализ и теория ошибок, 1.Ф.20.М1.01 Теория и практика интегрированных коммуникаций, 1.О.16 Основы менеджмента	1.Ф.20.М4.03 Организация продуктивного мышления, Производственная практика (технологическая, проектно-технологическая) (6 семестр)

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

Дисциплина	Требования
1.Ф.20.М1.01 Теория и практика интегрированных коммуникаций	Знает: - основные понятия, структуру и законы коммуникации, историю социальной коммуникации, основные модели коммуникации; - профессиональные задачи и функции в области рекламы в общественных, государственных и

	коммерческих структурах, средствах массовой информации; основные запросы и потребности общества и собственного опыта по управлению ситуацией Умеет: - анализировать основные проблемы саморазвития, социальной коммуникации, интегрированных коммуникаций, используя коммуникационные категории; решать профессиональные задачи и совершенствовать профессиональные навыки в области рекламы в общественных, государственных и коммерческих структурах, средствах массовой информации; - предвидеть, выявлять и прогнозировать потребности целевых аудиторий; - проводить анализ маркетинговой среды предприятия, осуществлять выбор инструментов маркетинга; определять методику оценки эффективности маркетинговых мероприятий; - строить стандартные прогнозы в профессиональной деятельности, направленные на удовлетворение общественных потребностей; - применять практические навыки при работе с аудиторией Имеет практический опыт: - изучения, анализа и самоорганизации и организации групповой коммуникации; - опыт групповой дискуссии; - осуществления под контролем профессиональных функций в области рекламы в общественных, государственных и коммерческих структурах, средствах массовой информации; - выявления ключевых запросов общества, определения потребностей реальных и потенциальных целевых групп; - использования инструментов для анализа микро и макросреды; - выбора инструментов комплекса маркетинга; - использования и анализа эффективности применения маркетинговых технологий; - применения современных методик анализа и интерпретации полученных результатов в рамках профессиональной деятельности
1.О.16 Основы менеджмента	Знает: - основные приемы и нормы социального взаимодействия; - основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии, - основные приемы эффективного управления собственным временем; - основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни, - основные понятия, виды организационно-управленческих решений;- требования к решению поставленных профессиональных задач при взаимодействии с обществом, коллективом, деловыми партнерами; - критерии оценки эффективности принятого решения Умеет: - устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе;- применять основные методы и нормы социального взаимодействия для

	реализации своей роли и взаимодействия внутри команды, - эффективно планировать и контролировать собственное время; - использовать методы саморегуляции, саморазвития и самообучения, - предлагать организационно-управленческие решения, максимально соответствующие различным экономическим и управленческим ситуациям, нести за них ответственность;- грамотно решать поставленные профессиональные задачи, исходя из поставленных целей при взаимодействии с обществом, коллективом, деловыми партнерами; - учитывать последствия управленческих решений и меру ответственности за их принятие Имеет практический опыт: - владения основными методами и нормами социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды, - управления собственным временем; - приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний, умений и навыков; - применения методик саморазвития и самообразования в течение всей жизни, - принятия организационно-управленческих решений и их оценки;- систематизации и учета последствий принятых организационно-управленческих решений
1.Ф.20.М4.01 Функционально-стоимостной анализ и теория ошибок	Знает: - основы функционально-стоимостного анализа (ФСА) и теории ошибок, - основы тайм-менеджмента Умеет: - выявлять ансамбли неприятностей (нежелательных эффектов) в системах – ядра задач, - планировать свой временной режим работы Имеет практический опыт: - выявления неприятностей (нежелательных эффектов) в ходе ФСА, - планирования и управления своим временем в ходе саморазвития

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 72,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		4
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
Аудиторные занятия:	64	64
Лекции (Л)	32	32
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32
Лабораторные работы (ЛР)	0	0

Самостоятельная работа (СРС)	71,5	71,5
Изучение методики создания авторского проекта	71,5	71.5
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	диф.зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Концептуальные основы создания VR-проекта	38	20	18	0
2	Производственные основы создания VR-проекта	26	12	14	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Введение в VR (Часть 1)	2
2	1	Введение в VR (часть 2)	2
3	1	Знакомство с VR-кейсами (Часть 1)	2
4	1	Знакомство с VR-кейсами (Часть 2)	2
5	1	Разработка логлайна VR-проекта	2
6	1	Разработка синопсиса VR-проекта	2
7	1	Разработка сценария VR-проекта (Часть 1)	2
8	1	Разработка сценария VR-проекта (Часть 2)	2
9	1	Разработка сториборда VR-проекта (Часть 1)	2
10	1	Разработка сториборда VR-проекта (Часть 2)	2
11	2	Съемочная группа VR-проекта (Часть 1)	2
12	2	Съемочная группа VR-проекта (Часть 2)	2
13	2	Оборудование для съемки VR-проекта (Часть 1)	2
14	2	Оборудование для съемки VR-проекта (Часть 2)	2
15	2	Планирование съемочного процесса в VR-формате	2
16	2	Подготовка к съемкам VR-проекта	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	VR как медиаформат будущего	2
2	1	Специфика российских VR-проектов	2
3	1	Специфика зарубежных VR-проектов	2
4	1	Создание концепции авторского VR-проекта (логлайн)	2
5	1	Создание концепции авторского VR-проекта (синопсис) 2	2
6	1	Основы создания авторского VR-проекта (сценарий) (Часть 1)	2
7	1	Основы создания авторского VR-проекта (сценарий) (Часть 2)	2
8	1	Основы создания авторского VR-проекта (сториборд) (Часть 1)	2
9	1	Основы создания авторского VR-проекта (сториборд) (Часть 2)	2
10	2	Подготовка оборудования к съемкам VR-проекта	2
11	2	Принципы работы со съемочной группой	2

12	2	Программы для работы с виртуальной реальностью (Часть 1)	2
13	2	Программы для работы с виртуальной реальностью (Часть 2)	2
14	2	Востребованность формата VR в России	2
15	2	Презентация собственного VR-проекта (Часть 1)	2
16	2	Презентация собственного VR-проекта (Часть 2)	2

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
Изучение методики создания авторского проекта	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. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] с. ил. 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. 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. Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан ; перевод с английского Р. Н. Рагимов. — Москва : ДМК Пресс, 2016. — 316 с. — ISBN 978-5-97060-234-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/93271 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и	4	71,5

	искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179385 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. 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, 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: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. 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: 22.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		

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-мест р	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учи-тыва-ется в ПА
1	4	Текущий контроль	Разработка концепции истории	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 баллов макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0	дифференцированный зачет

						баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 баллов макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 баллов макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	
2	4	Текущий контроль	Создание синопсиса истории	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 баллов макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 баллов макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 баллов макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	дифференцированный зачет
3	4	Текущий контроль	Создание сториборда истории	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 баллов макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 баллов макс.	дифференцированный зачет

						нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 баллов макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	
4	4	Текущий контроль	Составить план съемок VR-проекта	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 баллов макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 баллов макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 баллов макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	дифференцированный зачет
5	4	Проме-жуточная аттестация	Зачет	-	40	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	дифференцированный зачет

						приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг. 31-40 баллов: презентация без недочетов и аргументированный ответ на вопросы к ней 21-30 баллов: презентация с незначительными недочетами. 11-20 баллов: презентация в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.	

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
дифференцированный зачет	Презентация к зачету по методике создания VR-проекта составляет фонд оценочных средств по промежуточному контролю. При оценивании результатов мероприятия используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179) . Зачет выставляется по итогам работы на практических занятиях и выполнения контрольных точек (контрольных работ). При выполнении вышеуказанных требований студент получает зачет. Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг. 31-40 баллов: презентация VR-проекта без недочетов и аргументированный ответ на вопросы к ней 21-30 баллов: презентация VR-проекта с незначительными недочетами. 11-20 баллов: презентация VR-проекта в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ				
		1	2	3	4	5
УК-6	Знает: - этапы и методы создания, редактирования и продвижения авторского (коллективного) проекта VR-проекта в сфере журналистики	+	+	+	+	+
УК-6	Умеет: - планировать процесс создания, редактирования и продвижения VR-проекта, использовать современные технологии в процессе создания,	+	+	+	+	+

	редактирования и продвижения VR-проекта					
УК-6	Имеет практический опыт: - планирования собственной профессиональной деятельности, управления своим временем для достижения профессиональных целей	+	+	+	+	+

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. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] 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. Журналист ежемес. журн.: 12+ Издат. дом "Журналист" журнал. - М., 1914-
2. Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки Юж.-Урал. гос. ун-т; ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2002-

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

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

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

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

Электронная учебно-методическая документация

Нет

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(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
Лекции	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, врежимеTurbo); Количествоядер – неменее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualizationоперативнаяпамять: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIAGeForceGTX 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
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, врежимеTurbo); Количествоядер – неменее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualizationоперативнаяпамять: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIAGeForceGTX 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
Дифференцированный зачет	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, врежимеTurbo); Количествоядер – неменее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualizationоперативнаяпамять: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIAGeForceGTX 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, врежимеTurbo); Количествоядер – неменее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualizationоперативнаяпамять: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIAGeForceGTX 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 Материально-техническое обеспечение: 1. Моноблок (компьютер) с выходом в Интернет и доступом в информационно-образовательную среду университета – 12 шт. 2. Клавиатура – 12 шт. 3. Мышь – 12 шт. Имущество: оснащение основным оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) Демонстрационное оборудование: 1. Экран – 1 шт. 2. Проектор – 1 шт. 3. Телевизор – 3 шт.