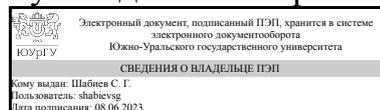


УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



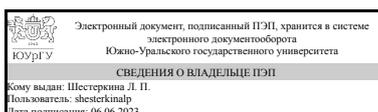
С. Г. Шабиев

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.05.М16.02 Методика создания VR-проекта
для направления 07.03.01 Архитектура
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

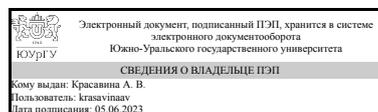
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 07.03.01 Архитектура, утвержденным приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 509

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 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.05.М14.01 Методология и методы социологических исследований, 1.Ф.05.М3.01 Теория и практика интегрированных коммуникаций, 1.Ф.05.М7.01 Спортивные и физкультурно-массовые сооружения и тренажеры, 1.Ф.05.М6.01 Основы лингводидактики, 1.Ф.05.М4.01 Основы дизайна, 1.Ф.05.М5.01 Кросс-культурная коммуникативистика, 1.Ф.05.М10.01 Активные виды туризма, 1.Ф.05.М15.01 Основы таможенного дела и внешнеэкономической деятельности, 1.О.13 Информатика, 1.Ф.05.М19.01 Основы судебно-экспертной деятельности	1.Ф.05.М19.03 Экспертные исследования документов, 1.Ф.05.М1.03 Приложения и практика геоанализа данных, 1.Ф.05.М18.03 Медиаграмотность в эпоху цифровых технологий, 1.Ф.05.М7.03 Организация спортивно-массовых мероприятий, 1.Ф.05.М2.03 Цифровизация и критическое мышление, 1.Ф.05.М17.03 Эффективность трудовых ресурсов, 1.Ф.05.М4.03 История искусства и дизайна, 1.Ф.05.М11.03 Методика преподавания социально-политических дисциплин, 1.Ф.05.М9.03 Технологии формирования делового имиджа и межличностная коммуникация, 1.Ф.05.М6.03 Практикум по обучению

	иностранному языку, 1.Ф.05.М15.03 Международная таможенная логистика, 1.Ф.05.М8.03 Основы педагогического мастерства
--	--

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

Дисциплина	Требования
1.Ф.05.М4.01 Основы дизайна	Знает: "Знает: основные этапы процесса дизайн-проектирования, метод дизайн-мышления, методы активизации поиска идей ", - Умеет: "Умеет: изучать контекст в рамках задачи, выделять основные проблемы, генерировать идеи и производить их отбор, создавать прототипы, тестировать их с потребителями", Умеет: оценивать временные затраты и планировать время при работе над проектом, корректировать процесс работы над проектом, исходя из внешних факторов Имеет практический опыт: -, -
1.Ф.05.М3.01 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

	<p>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"</p>
<p>1.Ф.05.М10.01 Активные виды туризма</p>	<p>Знает: Знает: возрастно-половые особенности развития физических качеств и формирования туристических навыков , "Знает: основные понятия и виды активного туризма как формы массовой рекреации Умеет: "Умеет: планировать и проводить основные формы физкультурно-оздоровительных занятий туристической направленности с детьми дошкольного и школьного возрастов, взрослыми людьми с учетом санитарно-гигиенических, климатических, региональных и национальных условий " , "Умеет: выбирать типы и виды активного туризма в соответствии с физическим состоянием и подготовленностью туристов " Имеет практический опыт: "Имеет практический опыт: проведения туристских походов для различных групп людей (дети дошкольного и школьного возрастов, взрослыми людьми различных возрастов)", "Имеет практический опыт: составления и реализации программ спортивно-оздоровительного характера в активных видах туризма"</p>
<p>1.Ф.05.М15.01 Основы таможенного дела и внешнеэкономической деятельности</p>	<p>Знает: основы проектирования внешнеэкономической деятельности предприятия, "основные нормативно-правовые акты по таможенному делу и внешнеэкономической деятельности; - сущность таможенного дела, его роль как инструмента регулирования внешней торговли; - сущность системы таможенно-тарифного регулирования; условия внешнеторгового контракта; - правила оформления документации по внешнеторговому контракту" Умеет: выработать стратегию развития внешнеэкономической деятельности предприятия для достижения целей проекта, "обобщать и систематизировать требования законодательства РФ и требования международных соглашений и договоров к ВЭД; - оценивать эффективность и соответствие документации коммерческих предложений, запросов участников ВЭД; - производить расчеты таможенных платежей: таможенной пошлины, НДС, акциза и сборов за таможенные операции" Имеет практический опыт: управления проектам по развитию внешнеэкономической</p>

	<p>деятельности предприятия, "получения и анализа информации о реализации внешнеторговых контрактов; - определения круга участников реализации внешнеторгового контракта; - осуществления выбора потенциальных партнёров для заключения внешнеторгового контракта"</p>
<p>1.Ф.05.М19.01 Основы судебно-экспертной деятельности</p>	<p>Знает: теоретические основы экспертологии, традиционных криминалистических экспертиз, особенности назначения и производства экспертиз отдельных видов; Умеет: применять современные методы и возможности судебных экспертиз; - Имеет практический опыт: применения полученных знаний в области судебной экспертологии; классификации судебных экспертиз на роды и виды;</p>
<p>1.Ф.05.М14.01 Методология и методы социологических исследований</p>	<p>Знает: теоретико-методологические основы проведения эмпирического социологического исследования, практических навыков применения методов Умеет: решать проблему адекватности теоретической концепции эмпирическому уровню исследования Имеет практический опыт: применения методологических, методических и организационных навыков исследовательской деятельности</p>
<p>1.Ф.05.М7.01 Спортивные и физкультурно-массовые сооружения и тренажеры</p>	<p>Знает: "Знает: историю строительства спортивных сооружений; классификацию спортивных сооружений; особенности спортивных сооружений для различных видов спорта; состав спортивных сооружений, их габариты, разметку, пропускную способность; правила эксплуатации спортивных сооружений, оборудования и спортивной техники; параметры и оборудование различных спортивных объектов; расположение зрительских мест на трибунах; расположение помещений и устройства для судей и прессы", "Знает: о своих ресурсах и их пределах (временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы" Умеет: "Умеет: оценивать состояние готовности спортивного оборудования, спортивного сооружения или объекта спорта к проведению соревнований и мероприятий", "Умеет: планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей" Имеет практический опыт: "", -</p>
<p>1.Ф.05.М5.01 Кросс-культурная коммуникативистика</p>	<p>Знает: "основные приемы эффективного управления собственным временем; теоретико-методологические основы саморазвития, самореализации, использования творческого потенциала собственной кросс-культурной коммуникативной деятельности" Умеет: определять приоритеты профессиональной деятельности; планировать самостоятельную кросс-культурную деятельность в решении</p>

	<p>профессиональных задач Имеет практический опыт: владения инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач</p>
1.Ф.05.М6.01 Основы лингводидактики	<p>Знает: принципы образования; способы совершенствования деятельности; сущность процессов самоорганизации, саморазвития; современные образовательные технологии для реализации траектории саморазвития , "основы целеполагания; этапы жизненного цикла проектной деятельности; современные приемы, организационные формы и способы решения поставленных задач" Умеет: применять полученные знания в процессе саморазвития и самообразования , применять полученные теоретические знания на каждом этапе проекта для решения задач Имеет практический опыт: владения средствами, приемами и методами реализации деятельности для ее совершенствования в течение всей жизни, владения теоретическими основами целеполагания, способами решения задач на всех этапах проекта</p>
1.О.13 Информатика	<p>Знает: сущности и значения информации в развитии современного общества, осознанием опасностей и угроз, возникающих в этом процессе, способностью соблюдать основные требования информационной безопасности, защиты государственной тайны, сущность и значение информационно-коммуникационных технологий в развитии современного общества и профессиональной деятельности дизайнера, основные принципы работы современных информационных технологий, сущность и значение информации в развитии современного информационного общества Умеет: использовать основные законы естественнонаучных дисциплин в профессиональной деятельности, получать, хранить и перерабатывать информацию при помощи компьютера как средства управления информацией, работать с традиционными и графическими носителями информации, с информацией в глобальных компьютерных сетях, использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности, получать, хранить и перерабатывать информацию при помощи компьютера как средства управления информацией, работать с традиционными и графическими носителями информации, с информацией в глобальных компьютерных сетях Имеет практический опыт: применении методов анализа и моделирования, критической оценки, теоретического и экспериментального исследования на всех этапах предпроектного и проектного процессов, использования</p>

	современных информационных технологий, получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством управления информацией
--	--

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	
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64	
Лекции (Л)	32	32	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	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	4
2	1	Знакомство с VR-кейсами	4
3	1	Разработка логлайна VR-проекта	2
4	1	Разработка синопсиса VR-проекта	2
5	1	Разработка сценария VR-проекта	4
6	1	Разработка сториборда VR-проекта	4
7	2	Съемочная группа VR-проекта	4
8	2	Оборудование для съемки VR-проекта	4
9	2	Планирование съемочного процесса в VR-формате	2
10	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 VR-проектов (российских и зарубежных)	4
3	1	Создание концепции авторского VR-проекта (логлайн)	2
4	1	Создание концепции авторского VR-проекта (синопсис)	2
5	1	Основы создания авторского VR-проекта (сценарий)	4
6	1	Основы создания авторского VR-проекта (сториборд)	4
7	2	Принципы работы со съемочной группой	2
8	2	Подготовка оборудования к съемкам VR-проекта	2
9	2	Программы для работы с виртуальной реальностью	4
10	2	Востребованность формата VR в России	2
12	2	Презентация собственного VR-проекта	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
Изучение методики создания авторского проекта	<p>Красавина А.В., Шестеркина Л.П. «Иммерсивный сторителлинг в VR» (материалы конференции IAMCR-2020, которые выдает преподаватель) Красавина А.В., Артемов, И.А. «Сторителлинг и иммерсия: современные тенденции журналистики» https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-i-immersiya-sovremennyye-tendentsii-zhurnalistiki</p> <p>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</p> <p>Des Moines Register: Harvest of change: Virtual reality project is a journalism first // URL: https://tinyurl.com/r3xzujd</p> <p>The Guardian: Guardian launches new virtual reality experience – Underworld // URL: https://tinyurl.com/wexxjb2</p> <p>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</p> <p>Newton, K. The</p>	4	71,5

	<p>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=OIImGjaVec</p> <p>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</p> <p>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	Учи-тыва-ется в ПА
1	4	Текущий контроль	Контрольная работа 1	1	15	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (5 баллов макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала (5 баллов макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (5 баллов макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p>	дифференцированный зачет

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

		контроль	4		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)	зачет
5	4	Промежуточная аттестация	Зачет	- 40	Зачет выставляется по итогам работы на практических занятиях и выполнения контрольных точек (контрольных работ). При выполнении вышеуказанных требований студент получает зачет. В случае, если студент захочет улучшить результат текущей успеваемости, то может представить презентацию авторского VR-проекта. 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.	дифференцированный зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
дифференцированный зачет	Презентация к зачету по игровым коммуникациям в медийной среде составляют фонд оценочных средств по	В соответствии с пп. 2.5, 2.6

	<p>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. В случае, если студент захочет улучшить результат текущей успеваемости, то может представить презентацию авторского VR-проекта. 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.</p>	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. Варганова и др.; под ред. Е. Л. Варгановой. - 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. 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	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.
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и 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.
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	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.
4	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: 22.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
--	--	---

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 rolpred (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)	VR видеокамера Insta , VR-очки, компьютер
Лекции	1010 (1)	VR видеокамера Insta , VR-очки, компьютер