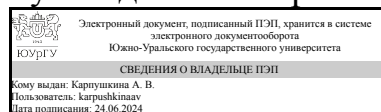


УТВЕРЖДАЮ:  
Руководитель направления



А. В. Карпушкина

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.20.М5.03 Продакшн: съемочный процесс и VR-технологии  
для направления 38.03.01 Экономика

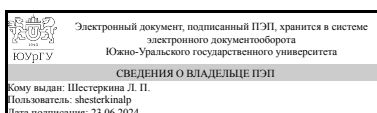
уровень Бакалавриат

форма обучения очная

кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

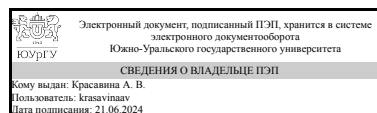
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 38.03.01 Экономика, утверждённым приказом Минобрнауки от 12.08.2020 № 954

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



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,  
к.филол.н., доцент



А. В. Красавина

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - дать представление о правилах съемок авторского проекта виртуальной реальности  
Задачи -изучить принципы съемки VR-проекта и его технологические особенности -изучить приложения для работы с VR-проектами -изучить принципы работы с программами для редактирования VR-проекта

## Краткое содержание дисциплины

Студенты получают необходимый опыт и компетенции для организации съемочного процесса проекта виртуальной реальности с учетом его технологических особенностей.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знает: - основные задачи съемочной команды в процессе реализации VR-проекта и способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений Умеет: - распределять профессиональные задачи и осуществлять контроль в процессе организации и проведения съемочного процесса VR-проекта Имеет практический опыт: - решения поставленных задач в процессе создания VR-проекта, участия в съемочном процессе VR-проекта, применения профессиональных навыков в своей деятельности исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.Ф.20.М4.02 Инструментарий решения изобретательских задач, 1.Ф.06 Внешнеэкономическая деятельность, 1.Ф.20.М2.02 Фирменный стиль и брендинг, 1.Ф.20.М3.02 Рекреационный потенциал туристских территорий, 1.Ф.20.М4.01 Функционально-стоимостной анализ и теория ошибок, 1.Ф.20.М3.01 Активные виды туризма, 1.Ф.20.М2.01 Основы дизайна, 1.О.06 Правоведение, 1.Ф.20.М5.01 Основы VR-коммуникаций, Учебная практика (ознакомительная) (2 семестр)	1.О.15 Управление проектами

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

Дисциплина	Требования
1.Ф.20.М5.01 Основы VR-коммуникаций	<p>Знает: - специфику VR-коммуникации в сфере журналистики, существующие VR-проекты, основные принципы создания VR-проектов, особенности взаимодействия с аудиторией в процессе VR-коммуникации</p> <p>Умеет: - анализировать существующие VR-проекты, определять способы решения задач с учетом имеющихся ресурсов и ограничений</p> <p>Имеет практический опыт: - решения поставленных задач в сфере изучения VR-проектов, разработки концепции VR-проектов</p>
1.Ф.20.М4.01 Функционально-стоимостной анализ и теория ошибок	<p>Знает: - основы функционально-стоимостного анализа (ФСА) и теории ошибок, - основы тайм-менеджмента</p> <p>Умеет: - выявлять ансамбли неприятностей (нежелательных эффектов) в системах – ядра задач, - планировать свой временной режим работы</p> <p>Имеет практический опыт: - выявления неприятностей (нежелательных эффектов) в ходе ФСА, - планирования и управления своим временем в ходе саморазвития</p>
1.Ф.06 Внешнеэкономическая деятельность	<p>Знает: - основные теории, формы и методы организации ВЭД, характеризующие современное состояние и тенденции развития внешней и международной торговли; - систему показателей, характеризующих экономический потенциал предприятия для определения его места в структуре внешнеэкономической деятельности, - методики анализа внешнеторговых операций</p> <p>Умеет: - анализировать статистическую и финансовую отчетность в сфере ВЭД с целью определения конкурентной среды международного бизнеса, прогнозирования конъюнктуры мировых рынков исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, - анализировать состояние и перспективы развития внешнеэкономических связей и оценивать их влияние на экономическое состояние предприятия</p> <p>Имеет практический опыт: - проведения исследований социально-экономических процессов, планирования внешнеэкономической деятельности, - планирования внешнеэкономической деятельности</p>
1.О.06 Правоведение	<p>Знает: - основные понятия и категории права, системы и отрасли российского права; понятие права собственности, особенности правового регулирования различных видов договорных отношений; их понятие и особенности правового</p>

	<p>регулирования, основные права, обязанности и ответственность сторон; основные проблемы правового регулирования сферы своей профессиональной деятельности, правовые требования по организации труда и трудовых правоотношений на объектах профессиональной деятельности</p> <p>Умеет: - правильно толковать законы и иные нормативные правовые акты; принимать решения и совершать действия в соответствии с законом; ориентироваться в специальной юридической литературе, использовать нормативно-правовые документы, регламентирующие профессиональную деятельность</p> <p>Имеет практический опыт: - правовой оценки прав и обязанностей участников конкретных гражданско-правовых ситуаций, поиска правовой информации и подготовки базовых документов правового характера в профессиональной деятельности</p>
<p>1.Ф.20.М2.02 Фирменный стиль и брендинг</p>	<p>Знает: - методы разработки стратегии бренда, основные этапы процесса разработки элементов бренда, концепции создания фирменного стиля и методы разработки графических элементов фирменного стиля</p> <p>Умеет: - изучать основные концепции брендинга в рамках поставленных задач, генерировать идеи и разрабатывать фирменный стиль для определенного потребителя</p> <p>Имеет практический опыт: - работы инструментами создания и разработки графических элементов бренда</p>
<p>1.Ф.20.М3.01 Активные виды туризма</p>	<p>Знает: - основные понятия и виды активного туризма как формы массовой рекреации</p> <p>Умеет: - выбирать типы и виды активного туризма в соответствии с физическим состоянием и подготовленностью туристов</p> <p>Имеет практический опыт: - составления и реализации программ спортивно-оздоровительного характера в активных видах туризма</p>
<p>1.Ф.20.М4.02 Инструментарий решения изобретательских задач</p>	<p>Знает: - сущность инструментов ТРИЗ, позволяющих сокращать время при решении задач, - основной инструментарий ТРИЗ</p> <p>Умеет: - подбирать необходимые инструменты ТРИЗ для решения задач в короткие сроки, - выбирать необходимые для решения задач инструменты</p> <p>Имеет практический опыт: - использования инструментов ТРИЗ, сокращающих время решения задач (объединения альтернативных систем, «свертывания» систем), - использования основных инструментов ТРИЗ (приемов разрешения противоречий)</p>
<p>1.Ф.20.М3.02 Рекреационный потенциал туристских территорий</p>	<p>Знает: - понятие, сущность и основные характеристики рекреационного потенциала</p> <p>Умеет: - проводить оценку рекреационного потенциала туристских территорий</p> <p>Имеет практический опыт: - анализа инновационных туристских продуктов на основе рекреационного</p>

	потенциала региона
1.Ф.20.М2.01 Основы дизайна	Знает: - основные этапы процесса дизайн-проектирования, метод дизайн-мышления, методы активизации поиска идей Умеет: - изучать контекст в рамках задачи, выделять основные проблемы, генерировать идеи и производить их отбор, создавать прототипы, тестировать их с потребителями Имеет практический опыт:
Учебная практика (ознакомительная) (2 семестр)	Знает: - принципы организации учебной деятельности; - нормативно-правовую базу в профессиональной деятельности, - методы сбора и обработки экономической информации, статистического анализа данных для осуществления технико-экономических расчетов и анализа хозяйственной деятельности организации, с использованием вычислительной техники, - методы поиска, анализа и систематизации информации Умеет: - определять круг задач в рамках поставленной цели; - осуществлять поиск и анализ нормативно-правовой базы в рамках поставленных задач, - собирать и обрабатывать исходные данные, необходимые для расчета экономических и финансово-экономических показателей, характеризующих деятельность организации; применять информационные технологии для сбора и обработки экономических данных, - систематизировать, интерпретировать и представлять информацию Имеет практический опыт: - определения круга задач, решаемых в рамках практики и их решение с учетом правовых норм, - подготовки исходных данных для проведения расчетов и анализа экономических и финансово-экономических показателей и их дальнейшего мониторинга, - поиска, анализа и представления информации

#### 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
		5
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

Самостоятельная работа (СРС)	71,5	71,5
Изучение основ VR-продакшна и основ VR-технологий	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	VR-технологии	32	16	16	0
2	Съемочный процесс	32	16	16	0

### 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Технологические основы VR (Часть 1)	2
2	1	Технологические основы VR (Часть 2)	2
3	1	Чек-лист продакшна VR-проекта (Часть 1)	2
4	1	Чек-лист продакшна VR-проекта (Часть 2)	2
5	1	Производственный процесс отечественных VR-проектов	2
6	1	Производственный процесс зарубежных VR-проектов	2
7	1	Технологические особенности AR-проектов	2
8	1	Производственный процесс AR-проектов	2
9	2	Приложение для создания VR-проектов	2
10	2	Функционал приложения для создания VR-проектов	2
11	2	Приложение для создания AR-проектов	2
12	2	Функционал приложения для создания AR-проектов	2
13	2	Съемка VR-проекта	2
14	2	Редактирование VR-проекта	2
15	2	Особенности создания AR-проекта	2
16	2	Редактирование AR-проекта	2

### 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Технологические особенности отечественных VR-проектов	2
2	1	Технологические особенности зарубежных VR-проектов	2
3	1	Создание плана VR-продакшна (Часть 1)	2
4	1	Создание плана VR-продакшна (Часть 2)	2
5	1	Анализ производственного процесса отечественных VR-проектов	2
6	1	Анализ производственного процесса зарубежных VR-проектов	2
7	1	Технологические особенности отечественных AR-проектов	2
8	1	Анализ производственного процесса AR-проектов	2
9	2	Работа в приложении для создания VR-проектов (Часть 1)	2
10	2	Работа в приложении для создания VR-проектов (Часть 2)	2
11	2	Работа в приложении для создания AR-проектов (Часть 1)	2
12	2	Работа в приложении для создания AR-проектов (Часть 2)	2

13	2	Съемка VR-камерой	2
14	2	Монтаж и редактирование VR-проекта	2
15	2	Создание AR-проекта	2
16	2	Презентация авторских VR и AR-проектов	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 основ VR-продакшна и основ VR-технологий	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Медiateкст 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.</p> <p>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: <a href="https://e.lanbook.com/book/93271">https://e.lanbook.com/book/93271</a> (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.</p> <p>Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под</p>	5	71,5

	<p>редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/179385">https://e.lanbook.com/book/179385</a> (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.</p> <p>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: <a href="https://e.lanbook.com/book/114455">https://e.lanbook.com/book/114455</a> (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.</p> <p>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: <a href="https://e.lanbook.com/book/140405">https://e.lanbook.com/book/140405</a> (дата обращения: 22.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.</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-мestr	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учи-тыва-ется в ПА
1	5	Текущий контроль	Контрольная работа: функционал VR-камеры	1	6	Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:  Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл,	дифференцированный зачет



						<p>неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	
2	5	Текущий контроль	Контрольная работа: функции и возможности приложения для VR-камеры	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
3	5	Текущий контроль	Создание и редакция VR-ролика	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
4	5	Текущий контроль	Съемка VR-стори	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0</p>	дифференцированный зачет

						баллов. Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)	
5	5	Текущий контроль	Съемка и монтаж VR-проекта	1	6	Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:  Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.  Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)	дифференцированный зачет
6	5	Текущий контроль	Контрольная работа по звуку	1	6	Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:  Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.  Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)	дифференцированный зачет
7	5	Текущий контроль	Работа с титрами	1	6	Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:  Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.	дифференцированный зачет

						Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)	
8	5	Текущий контроль	Концепция и презентация AR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
9	5	Текущий контроль	Публикация VR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
10	5	Текущий контроль	Публикация AR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Каждый правильный ответ оценивается в 0,5 баллов, неполный, несвоевременный ответ 0,25 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если</p>	дифференцированный зачет

						получено 60% (3,6 баллов)	
11	5	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>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>	дифференцированный зачет

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
дифференцированный зачет	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). 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.	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	7	8	9	10	11		
УК-2	Знает: - основные задачи съемочной команды в процессе реализации VR-проекта и способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
УК-2	Умеет: - распределять профессиональные задачи и осуществлять контроль в процессе организации и проведения съемочного процесса VR-проекта	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
УК-2	Имеет практический опыт: - решения поставленных задач в процессе создания VR-проекта, участия в съемочном процессе VR-проекта, применения профессиональных навыков в своей деятельности исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

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: <a href="https://e.lanbook.com/book/93271">https://e.lanbook.com/book/93271</a> (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. 2. Дополнительная литература Электронно-библиотечная система издательства Лань
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: <a href="https://e.lanbook.com/book/179385">https://e.lanbook.com/book/179385</a> (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства	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

		Лань	технологий в профессиональной деятельности — 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9275-2171-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/114455">https://e.lanbook.com/book/114455</a> (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: <a href="https://e.lanbook.com/book/140405">https://e.lanbook.com/book/140405</a> (дата обращения: 22.11.2022). — 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 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)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 360-градусная видеокамера GoPro MAX 360 – 1 шт.</li> <li>• 360-градусная видеокамера Insta360OneX – 1 шт.</li> <li>• 360-градусная видеокамера GoProFusion 360 – 2 шт.</li> <li>• Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт.</li> <li>• Комплект студийного света Spacelight F 100 – 2 шт.</li> <li>• VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт.</li> <li>• VR-очки – 25 шт.</li> </ul> <p>Специализированные рабочие места, предназначенные для создания VR и AR проектов– 4 шт: системный блок: процессор: Intel Core i7 9700; частота процессора: 3 ГГц (4.7 ГГц, в режиме Turbo); Количество ядер – не менее 6, 2мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI AES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, 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/м<sup>2</sup>, 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 • 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>
Дифференцированный	1010	• 360-градусная видеокамера GoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная

зачет	(1) видеочамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеочамера 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; видеочарта: 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
Лекции	1010 (1) • 360-градусная видеочамераGoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеочамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеочамера 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; видеочарта: 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 видеочамераGoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеочамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеочамера 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. •



	<p>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), HDMI AES, 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+filmс разрешением 1920×1080, отношением сторон 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</p>
--	---