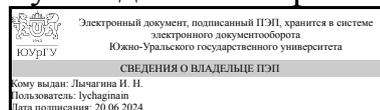


УТВЕРЖДАЮ:  
Руководитель направления



И. Н. Лычагина

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.21.М1.03 Продакшн: съемочный процесс и VR-технологии  
для направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

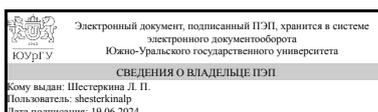
уровень Бакалавриат

форма обучения очная

кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

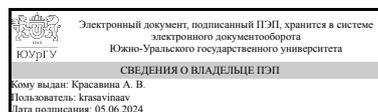
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512

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.21.М2.02 Методика фактчекинга и инструментарий верификации, 1.О.11 Правоведение, 1.Ф.21.М2.01 Фактчекинг: технология фейковых новостей, 1.Ф.21.М1.01 Основы VR-коммуникаций	1.О.24 Государственное и общественное регулирование рекламно-информационной деятельности

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

Дисциплина	Требования
1.О.11 Правоведение	Знает: "- Основные положения законодательства Российской Федерации, нормативные правовые акты в рамках своей деятельности; содержание

	<p>конституционных и иных прав в сфере осуществления деятельности, порядок их реализации и защиты; - виды и основания ответственности по законодательству Российской Федерации за правонарушения., совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях;необходимые для осуществления проектов в области профессиональной деятельности правовые нормы, Значение основных правовых категорий, сущность коррупционного поведения, формы его проявления в различных сферах общественной жизни.Основы российского законодательства, а также антикоррупционных стандартов поведения, уважение к праву и закону. Умеет: "- Находить нормативную информацию в рамках своей деятельности; - обосновывать и принимать в пределах должностных обязанностей решения, а также совершать действия, связанные с реализацией правовых норм., осуществлять свои профессиональные журналистские действия с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы, Анализировать, правильно толковать и применять нормы права в различных сферах социальной деятельности, а также в сфере противодействия коррупции. Идентифицировать и оценивать коррупционные риски. Имеет практический опыт: "- Поиска, толкования и применения действующего законодательства в практической деятельности., участия в разработке и продвижении проектов разных типов, решения задач в области избранных видов профессиональной деятельности и применения нормативной базы, Осуществления социальной и профессиональной деятельности на основе развитого правосознания, сформированной правовой культуры и нетерпимого отношения к коррупционному поведению.</p>
<p>1.Ф.21.М2.02 Методика фактчекинга и инструментарий верификации</p>	<p>Знает: технологии фактчекинга и верификации в медиа Умеет: применять основные навыки проверки информации в медиа на достоверность, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений Имеет практический опыт: в определении круга задач при решении реальных кейсов по выявлению фейковой информации в современных медиа</p>
<p>1.Ф.21.М2.01 Фактчекинг: технология фейковых новостей</p>	<p>Знает: специфику фейковой информации, а также этапы и методы создания фейковых новостей Умеет: анализировать технологии распространения фейковых новостей Имеет практический опыт: проверки информации с точки зрения ее достоверности</p>

1.Ф.21.М1.01 Основы VR-коммуникаций	Знает: специфику VR-коммуникации в сфере журналистики, существующие VR-проекты, основные принципы создания VR-проектов, особенности взаимодействия с аудиторией в процессе VR-коммуникации. Умеет: анализировать существующие VR-проекты, определять способы решения задач с учетом имеющихся ресурсов и ограничений Имеет практический опыт: решения поставленных задач в сфере изучения VR-проектов, разработки концепции VR-проектов.
-------------------------------------	--

#### 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	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	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	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. Варганова и др.; под ред. Е. Л. Варгановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. -	5	71,5

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 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: <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.		
--	---	--	--

## 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	5	Текущий контроль	Контрольная работа: функционал 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
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 1 баллов, неполный ответ 0,5 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 2 баллов, неполный ответ 1 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 2 баллов, неполный ответ 1 балл, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов.</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
5	5	Текущий контроль	Съемка и монтаж VR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>Съемка VR – 3 балла Монтаж VR – 3 балла Задание не выполнено – 0 баллов</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
6	5	Текущий контроль	Контрольная работа по звуку	1	6	<p>Критерии оценивания: Оценивается по 6-балльной шкале, при этом</p>	дифференцированный зачет

						<p>учитываются:          Запись и наложение          закадрового голоса – 2 балла          Поиск звуковой          (музыка/звуковые эффекты)          дорожки VR – 2 балла          Наложение звуковой          (музыка/ звуковые эффекты)          дорожки – 2 балла          Задание не выполнено – 0          баллов</p> <p>Задание считается          выполненным, если          получено 60% (3,6 баллов)</p>	
7	5	Текущий контроль	Работа с титрами	1	0	<p>Критерии оценивания:          Оценивается по 6-балльной          шкале, при этом          учитываются:          Создание титров -2 балла          Выбор шрифта - 2 балла          Наложение титров – 2 балла          Задание не выполнено – 0          баллов</p> <p>Задание считается          выполненным, если          получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
8	5	Текущий контроль	Концепция и презентация AR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания:          Оценивается по 6-балльной          шкале, при этом          учитываются:          1.Обоснование AR-формата –          2 балла          2. Концепция AR-проекта – 2          балла          3. Презентация AR-проекта –          2 балла</p> <p>Задание не выполнено – 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</p>	дифференцированный зачет

						<p>шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (2 балла макс, несвоевременно – 1 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала (2 балла макс. нарушение логики построения материала – 1 балл, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (2 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 1 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	
10	5	Текущий контроль	Публикация AR-проекта	1	6	<p>Критерии оценивания:</p> <p>Оценивается по 6-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (2 балла макс, несвоевременно – 1 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала (2 балла макс. нарушение логики построения материала – 1 балл, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (2 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 1 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (3,6 баллов)</p>	дифференцированный зачет
11	5	Промежуточная аттестация	Зачет	-	40	<p>Зачет выставляется по итогам работы на практических занятиях и</p>	дифференцированный зачет

					<p>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.</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>31-40 баллов: презентация без недочетов и аргументированный ответ на вопросы к ней</p> <p>21-30 баллов: презентация с незначительными недочетами.</p> <p>11-20 баллов: презентация в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
дифференцированный зачет	<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). 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. 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</p>	<p>В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения</p>

	незначительными недочетами. 11-20 баллов: презентация в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.	
--	--	--

### 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 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: <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. • 360-градусная видеокамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеокамера GoProFusion 360 – 2 шт. • Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт. • Комплект студийного света Spacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт. • VR-очки – 25 шт. •</li> <li>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);</li> <li>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;</li> <li>видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512 Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth;</li> <li>Твердотельный накопитель SATA - 6Gb/s, операционная система: Windows 10 Home; Монитор: экран: 24, матрица TN+film с разрешением 1920×1080, отношение сторон 16:9, яркостью 250 кд/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 • 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</li> </ul>
Самостоятельная работа студента	1010 (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 360-градусная видеокамера GoPro 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 света Spacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт. • VR-очки – 25 шт. •</li> <li>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);</li> <li>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;</li> <li>видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512 Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth;</li> <li>Твердотельный накопитель SATA - 6Gb/s, операционная система: Windows 10 Home; Монитор: экран: 24,</li> </ul>

		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 • 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	454 (1)	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 ученическая – 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.
Дифференцированный зачет	454 (1)	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 ученическая – 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.