


| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

УТВЕРЖДЕНО
решением Ученого совета
факультета культуры и искусства
от «15» мая 2023 г., протокол №14/258



Председатель  /Н.С. Сафронов/
Зав. кафедрой дизайна, искусства интерьера факультета культуры и искусства (подпись)
Е.Л.Силантьева (по доверенности № 321/08 от 06.02.2023г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

| | |
|------------|--|
| Дисциплина | Профессиональный электив. Иммерсивная журналистика |
| Факультет | Культуры и искусства |
| Кафедра | Кафедра журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения |
| Курс | 3 |

Направление (специальность): **42.03.02 «Журналистика» (бакалавриат)**
(код направления (специальности), полное наименование)

Направленность (профиль/специализация): **Конвергентная журналистика**
(полное наименование)

Форма обучения: **очная**
(очная, заочная, очно-заочная (указать только те, которые реализуются))

Дата введения в учебный процесс УлГУ: **«01» сентября 2023 г.**

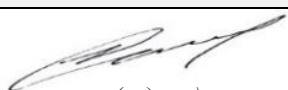
Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № _____ от _____ 20__ г.


Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № _____ от _____ 20__ г.

Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № _____ от _____ 20__ г.

Сведения о разработчиках:

| ФИО | Кафедра | Должность, ученая степень, звание |
|----------------------|--|--------------------------------------|
| Самарцев О.Р. | Кафедра журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения | Зав. кафедрой, д.ф.н. |

| |
|--|
| СОГЛАСОВАНО |
| Заведующий кафедрой журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения |
|  (подпись) /О.Р. Самарцев/ (ФИО) «15» мая 2023 г. |

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины: формирование у студента теоретических знаний и практических навыков работы с технологиями виртуальной, смешанной и дополненной реальности (AR, MR и VR) в сфере массовой коммуникации, иммерсивной журналистики; формирование у студента комплексных общепрофессиональных и профессиональных компетенций в сфере методики, теории и технологий виртуальной, смешанной и дополненной реальности (AR, MR и VR) для создания медиапродуктов иммерсивной журналистики.

Задачи освоения дисциплины:


- ознакомление студента с базовыми ценностями мировой культуры в области виртуальной, смешанной и дополненной реальности (AR, MR и VR);
- изучение основных принципов и организационно-методических подходов к созданию иммерсивного контента современных массмедиа;
- изучение творческих, технологических и организационных основ иммерсивной журналистики, виртуальной, дополненной и смешанной реальности (AR и VR);
- формирование у студента теоретических знаний о современных методах и средствах иммерсивной журналистики;
- формирование у студента прикладных знаний и навыков работы с технологическим оборудованием, необходимым для создания медиапродукта в технологии виртуальной и дополненной реальности (AR, MR и VR);
- изучение основных этапов и процедур создания AR, MR и VR контента в сфере иммерсивной журналистики;
- изучение основ планирования, производства и создания продуктов виртуальной, смешанной и дополненной реальности (AR, MR и VR) в сфере иммерсивной журналистики;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к вариативной части основной профессиональной образовательной программы (ОПОП), устанавливаемой вузом. Она непосредственно направлена на формирование навыков работы в конвергентной медиасреде с использованием для создания медиаконтента новейших цифровых технологий и принципов, поэтому связана с дисциплинами, направленными на формирование компетенций по технологическому обеспечению инновационной журналистской деятельности, реализации инновационных проектов создания конкурентоспособных медиапродуктов, процессам освоения и использования новых и новейших компьютерных технологий для дистанционного и интерактивного взаимодействия с аудиторией, новых видов медиаресурсов, новых форм и методов организации иммерсивных медиастратегий, новых информационных рынков и охвата новых сегментов аудитории т.п.

Дисциплина читается в 5-ом семестре 3-го курса студентам очной формы обучения и базируется на отдельных компонентах компетенций, сформированных у обучающихся в ходе изучения предшествующих учебных дисциплин учебного плана:

- Современная журналистика
- Основы журналистской деятельности
- Теория и практика фоторепортажа
- Основы продвижения коммуникативных продуктов
- Публицистическая журналистика
- Техника и технология СМИ (ТВ, РВ, печать)

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

- Техника и технология СМИ (мультимедиа, VR)
- Основы компьютерной графики и анимации
- Выпуск учебных СМИ,

а также при прохождении учебных практик, включая проектную деятельность.

Для освоения дисциплины студент должен иметь следующие «входные» знания, умения, навыки и компетенции:

- Знание базовых профессиональных понятий и определений в области журналистики, конвергентной журналистики;
- способность использовать новые редакционные технологии для создания медиапродукта;
- способность использовать новые медиаформаты в практической работе;
- способность создавать востребованный медиапродукт для различной аудитории с учетом информационных потребностей;
- способность учитывать достижения российской и мировой науки и культуры для создания востребованного медиапродукта;

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении следующих специальных дисциплин:


- Профессиональная студия
- Конвергентная журналистика и основы мультимедиа
- Технология специального репортажа
- Основы современной радиожурналистики
- Современные медиаформаты
- Системы управления контентом
- Телевизионная журналистика
- Основы аналитической журналистики
- Литературная работа в журналистике
- Медиаметрия и медиапланирование
- Региональная журналистика
- Творческая мастерская
- Система и организация СМИ
- Журналистика в контексте теории литературы,

а также для прохождения производственных практик, государственной итоговой аттестации.


3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОПОП

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование реализуемой компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций |
|--|--|
| ПК-3 Способен участвовать в разработке и | ИД-1 пк-3 Знать: принципы разработки и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики |

| | | |
|---|--|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |
| реализации индивидуально го и (или) коллективного проекта в сфере журналистики | <p>Уметь: ИД-2.1 пк-3 Предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики</p> <p>ИД-2.2 пк-3 Решать поставленные задачи при работе над индивидуальным и (или) коллективным проектом в сфере журналистики</p> <p>ИД-2.3 пк-3 Реализовать журналистский проект в рамках своих полномочий и несет ответственность за результат</p> <p>ИД-3 пк-3 Владеть: методами планирования, разработки и анализа</p> | |
| ПК-4 Способен продвигать журналистский текст и (или) продукт путем взаимодействия с социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов коммуникации | <p>ИД-1 пк-4 Знать: специфику и методы анализа аудитории, специфику различных каналов коммуникации.</p> <p>ИД-2 пк-4 Уметь: информировать аудиторию о публикации журналистского текста и (или) продукта с помощью релевантных онлайн- и офлайн-ресурсов. Отслеживать реакцию целевой аудитории и принимает участие в обсуждении публикации. Корректировать свои творческие действия в зависимости от результата взаимодействия с аудиторией. Продвигать медиапродукт с использованием современных каналов коммуникации.</p> <p>ИД-3 пк-4 Владеть: методами изучения аудитории, медиапланирования и анализа публикаций, методами организации эффективной обратной связи, продвижения медиапродукта</p> | |
| ПКО-1 Способен осуществлять авторскую деятельность с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа и имеющегося мирового и отечественного опыта | <p>ИД-1 пко-1 Знать: принципы и методы авторской деятельности по созданию медийного контента с учетом специфики различных СМИ</p> <p>Уметь: ИД-2.1 пко-1 Осуществляет поиск темы и выявляет существующую проблему</p> <p>ИД-2.2 пко-1 Получать информацию в ходе профессионального общения с героями, свидетелями, экспертами и фиксирует полученные сведения</p> <p>ИД-2.3 пко-1 Отбирать релевантную информацию из доступных документальных источников</p> <p>ИД-2.4 пко-1 Проверять достоверность собранной информации</p> <p>ИД-2.5 пко-1 Предлагать творческие решения с учетом имеющегося мирового и отечественного журналистского опыта</p> <p>ИД-2.6 пко-1 Готовить к публикации журналистский текст (или) продукт с учетом требований редакции СМИ или другого медиа</p> <p>ИД-3 пко-1 Владеть: навыками работы в составе редакционного коллектива</p> | |

4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах (всего) – 2 ЗЕТ.


4.2. Объем дисциплины по видам учебной работы (в часах):

| Вид учебной работы | Количество часов (форма обучения – очная) | | | | |
|--|---|---|----------|----------|----------|
| | Всего по плану | в т.ч. по семестрам | | | |
| | | 5 | 6 | 7 | 8 |
| <i>1</i> | <i>2</i> | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>5</i> | <i>6</i> |
| Контактная работа обучающихся с преподавателем в соответствии с УП | 54 | 54 | - | | - |
| Аудиторные занятия: | | | | | |
| • лекции | 18 | 18 | - | - | - |
| • семинары и практические занятия | - | - | - | - | - |
| • лабораторные работы, практикумы | 36 | 36 | - | - | - |
| Самостоятельная работа | 18 | 18 | - | | - |
| Форма текущего контроля знаний и контроля самостоятельной работы: тестирование, контр. работа, коллоквиум, реферат и др.(не менее 2 видов) | Устный опрос, дискуссия, защита лабораторной работы | Устный опрос, дискуссия, защита лабораторной работы | - | - | - |
| Курсовая работа | - | - | - | - | - |
| Виды промежуточной аттестации (экзамен, зачет) | зачет | зачет | - | - | - |
| Всего часов по дисциплине | 72 | 72 | - | - | - |

4.3. Содержание дисциплины (модуля).Распределение часов по темам и видам учебной работы:

Форма обучения – очная

| Название разделов и тем | Всего | Виды учебных занятий | | | | | Форма текущего контроля знаний |
|--|----------|----------------------|--------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|------------------------|--------------------------------|
| | | Аудиторные занятия | | | Занятия в интерактивной форме | Самостоятельная работа | |
| | | лекции | практические занятия, семинары | лабораторные работы, практикумы | | | |
| <i>1</i> | <i>2</i> | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>5</i> | <i>6</i> | <i>7</i> | <i>8</i> |
| Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику | 13 | 4 | - | 7 | | 2 | Участие в семинарском занятии |
| Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента | 15 | 4 | - | 7 | | 4 | Участие в семинар |

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

| | | | | | | | |
|--|-----------|-----------|----------|-----------|--|-----------|-------------------------------|
| | | | | | | | СКОМ занятии |
| Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии | 16 | 4 | - | 8 | | 4 | Участие в семинарском занятии |
| Тема 4. Технологии 3D и 360° видео в современных медиа | 14 | 3 | - | 7 | | 4 | Участие в семинарском занятии |
| Тема 5. Дополненная реальность (Augmented Reality), виртуальная реальность (Virtual Reality) и смешанная реальность (Mixed Reality) в современной медиапрактике. | 14 | 3 | - | 7 | | 4 | Участие в семинарском занятии |
| ИТОГО: | 72 | 18 | - | 36 | | 18 | - |

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику


Понятие иммерсивности в журналистике. Особенности иммерсивной журналистики. Философские и эстетические основы виртуальной реальности. История и практика иммерсивной журналистики. Форматы иммерсивной журналистики. Технологии виртуальной и дополненной и смешанной реальности (VR, AR и MR) в современных медиа. Иммерсивные технологии в искусстве, культуре, образовании и бизнесе. Трансмедийность иммерсивных медиатехнологий. Геймификация медиаконтента в VR, AR и MR. Современные методы и технологии иммерсивной журналистики. Особенности аудитории иммерсивного медиаконтента. Перспективы развития иммерсивной журналистики.

Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента.

Особенности восприятия иммерсивного контента. Особенности объекта иммерсивного произведения. Сторителлинг. Квест и путешествие. Виртуальный тур и экскурсия. Выставки, музеи и экспозиции и т.д. Образовательный, обучающий и просветительский контент. Психологическое и эмоциональное «погружение». Произведения «от первого лица», погружение в действие. Наблюдение и соучастие. Игра и игровые ситуации. Интерактивное действие. Викторины, конкурсы, расследования. Моделирование, прогноз, версия. Приобретение навыков, виртуальные тренажеры. Развлечение, зрелище. Спорт. Экстремальные ситуации. Фантастика, фэнтези. История, реконструкция. Социальное конструирование и социальная коммуникация. Документальные жанры. Многопользовательский контент. Медицина и здравоохранение. Наука и технологии. Виртуальное искусство, видеографика.

Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии

От лонгрида к интерактивному мультимедиа. VR, AR и MR в мультимедийных

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

произведениях. Мультимедийный сторителлинг. Мультимедийный контент в виртуальной реальности. Мультимедийный контент в дополненной и смешанной реальности.

Тема 4. Технологии 3D и 360° видео в современных медиа

Основы восприятия 3D и 360° видео. Площадки дистрибуции 3D и 360° видео. Практика применения 3D и 360° видео в медиапроектах. Специфика работы над проектом с VR видео. Особенности планирования, структуры, съемок, монтажа и озвучивания VR видео. Автор и журналист в VR видео. Герой VR видео. Изобразительные, выразительные и технологические особенности VR видео.

Тема 5. Дополненная реальность (Augmented Reality), виртуальная реальность (Virtual Reality) и смешанная реальность (Mixed Reality) в современной медиaprактике.

Специфика технологий дополненной реальности (Augmented Reality), виртуальной реальности (Virtual Reality) и смешанной реальности (Mixed Reality). Объекты отображения VR, AR и MR. Изобразительные, выразительные и интерактивные средства VR, AR и MR. Графика, видео, звук в VR, AR и MR. Проекты VR, AR и MR в современной медиaprактике. Творческий коллектив и технология создания VR, AR и MR. Тенденции развития VR, AR и MR технологий в современных массмедиа.

6. ТЕМЫ ПРАКТИЧЕСКИХ И СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

Данный вид работы не предусмотрен УП.

7. ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ, ПРАКТИКУМЫ

Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику

Лабораторная работа 1

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Изучить и описать принцип действия стереопары и стереоскопа.
2. Смоделировать и описать принцип действия работы камеры-обскуры.

Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента

Лабораторная работа 2

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).


1. Настроить для использования шлем (очки виртуальной реальности) – игровое пространство, зона безопасности.
2. Применить на практическом задании устройства: трекер, манипулятор, джойстик.
3. Настроить и осуществить работу в виртуальной студии.

Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии

Лабораторная работа 3

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

1. Настроить для использования камеру 3D, камеру 360. Осуществить съемку объектов.
2. Перенести для просмотра в шлеме (очках виртуальной реальности) 3D и 360 видео.
3. Применить на практическом задании мобильное устройство: 3D фото, панорамное фото с публикацией на соответствующей платформе.
4. Настроить и осуществить работу в виртуальной студии с 3D и 360 видео.

Лабораторная работа 4

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования 3D сканер.
2. Создать необходимые для проекта референсы (исходные изображения).
3. Применить на практическом задании 3D сканер, осуществить сканирование объектов.
4. Подготовить объекты к импорту в игровую среду, оптимизировать для импорта-экспорта в зависимости от типа проекта.

Тема 5. Технологии 3D и 360° видео в современных медиа

Лабораторная работа 5

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования среду разработки Unreal Engine, создать и настроить проект для определенной платформы, конфигурировать необходимые периферийные устройства.
2. Создать по заданию преподавателя (создать, импортировать, экспортировать): уровень, объекты, свет, систему частиц, актора, динамические и статические объекты, анимацию.
3. Подключить и настроить виртуальные камеры, экраны просмотра, настроить хромакей, осуществить работу в виртуальной студии.

Тема 6. Дополненная реальность (Augmented Reality), виртуальная реальность (Virtual Reality) и смешанная реальность (Mixed Reality) в современной медиапрактике

Лабораторная работа 6


Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для рендеринга и дистрибуции среду разработки Unreal Engine, настроить проект для экспорта на определенную платформу, конфигурировать необходимые периферийные устройства.
2. Оптимизировать для экспорта и дистрибуции: уровень, объекты, свет, систему частиц, актора, динамические и статические объекты, анимацию.
3. Экспортировать и протестировать проект для определенной платформы, провести его тестирование.

8. ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ, КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ, РЕФЕРАТОВ

Данный вид работы не предусмотрен УП.


| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

9. ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ

1. Понятие иммерсивности в журналистике.
2. Особенности иммерсивной журналистики.
3. Философские и эстетические основы виртуальной реальности.
4. История и практика иммерсивной журналистики. Форматы иммерсивной журналистики.
5. Технологии виртуальной и дополненной и смешанной реальности (VR, AR и MR) в современных медиа.
6. Иммерсивные технологии в искусстве, культуре, образовании и бизнесе.
7. Перспективы развития иммерсивной журналистики.
8. Особенности восприятия иммерсивного контента.
9. Особенности объекта иммерсивного произведения.
10. Сторителлинг. Квест и путешествие. Виртуальный тур и экскурсия. Выставки, музеи и экспозиции и т.д.
11. Образовательный, обучающий и просветительский контент.
12. Психологическое и эмоциональное «погружение».
13. Интерактивное действие. Викторины, конкурсы, расследования.
14. История, реконструкция. Моделирование, прогноз, версия.
15. Приобретение навыков, виртуальные тренажеры. Развлечение, зрелище.
16. Спорт. Экстремальные ситуации.
17. Социальное конструирование и социальная коммуникация. Документальные жанры.
18. От лонгрида к интерактивному мультимедиа – этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
19. VR, AR и MR в мультимедийных произведениях - этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
20. Мультимедийный сторителлинг.
21. Основы восприятия 3D и 360° видео – изобразительная и технологическая специфика.
22. Площадки дистрибуции 3D и 360° видео.
23. Практика применения 3D и 360° видео в медиапроектах – этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
24. Специфика работы над проектом с VR видео. Особенности планирования, структуры, съемок, монтажа и озвучивания VR видео.
25. Автор и журналист в VR видео. Герой VR видео.
26. Изобразительные, выразительные и технологические особенности VR видео.
27. Специфика технологий дополненной реальности (Augmented Reality), виртуальной реальности (Virtual Reality) и смешанной реальности (Mixed Reality).
28. Объекты отображения VR, AR и MR.
29. Изобразительные, выразительные и интерактивные средства VR, AR и MR.
30. Графика, видео, звук в VR, AR и MR.
31. Проекты VR, AR и MR в современной медиапрактике - этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
32. Творческий коллектив и технология создания VR, AR и MR.
33. Тенденции развития VR, AR и MR технологий в современных массмедиа.

10. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ


Содержание, требования, условия и порядок организации самостоятельной работы

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

обучающихся с учетом формы обучения определяются в соответствии с «Положением об организации самостоятельной работы обучающихся», утвержденным Ученым советом УЛГУ (протокол №8/268 от 26.03.2019 г.).

Форма обучения – очная.

| Название разделов и тем | Вид самостоятельной работы <i>(проработка учебного материала, решение задач, реферат, доклад, контрольная работа, подготовка к сдаче зачета, экзамена и др.)</i> | Объем в часах | Форма контроля <i>(проверка решения задач, реферата и др.)</i> |
|---|---|----------------------|--|
| Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику | <ul style="list-style-type: none"> • Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к семинарскому занятию; • Подготовка к сдаче зачета | 2 | Участие в семинаре, зачет |
| Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента. | <ul style="list-style-type: none"> • Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к семинарскому занятию; • Подготовка к сдаче зачета | 4 | Участие в семинаре, зачет |
| Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии | <ul style="list-style-type: none"> • Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к семинарскому занятию; • Подготовка к сдаче зачета | 4 | Участие в семинаре, зачет |
| Тема 4. Технологии 3D и 360° видео в современных медиа | <ul style="list-style-type: none"> • Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к семинарскому занятию; • Подготовка к сдаче зачета | 4 | Участие в семинаре, зачет |
| Тема 5. Дополненная реальность (Augmented Reality), виртуальная реальность (Virtual | <ul style="list-style-type: none"> • Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения | 4 | Участие в семинаре, зачет |

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

б) Программное обеспечение:

- Операционная система Windows;
- Пакет офисных программ MicrosoftOffice.
- Система «Антиплагиат.ВУЗ»

в) Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечные системы:

1.1. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Компания «Ай Пи Ар Медиа». - Саратов, [2023]. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.2. Образовательная платформа ЮРАЙТ : образовательный ресурс, электронная библиотека : сайт / ООО Электронное издательство ЮРАЙТ. – Москва, [2023]. - URL: <https://urait.ru>. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.3. База данных «Электронная библиотека технического ВУЗа (ЭБС «Консультант студента») : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Политехресурс. – Москва, [2023]. – URL: <https://www.studentlibrary.ru/cgi-bin/mb4x>. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.4. ЭБС Лань : электронно-библиотечная система : сайт / ООО ЭБС Лань. – Санкт-Петербург, [2023]. – URL: <https://e.lanbook.com>. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.5. ЭБС Znanium.com : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Знаниум. - Москва, [2023]. - URL: <http://znanium.com> . – Режим доступа : для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

2. КонсультантПлюс [Электронный ресурс]: справочная правовая система. /ООО «Консультант Плюс» - Электрон. дан. - Москва : КонсультантПлюс, [2023].

3. Базы данных периодических изданий:

3.1. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека : сайт / ООО Научная Электронная Библиотека. – Москва, [2023]. – URL: <http://elibrary.ru>. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный

3.2. Электронная библиотека «Издательского дома «Гребенников» (Grebinnikon) : электронная библиотека / ООО ИД Гребенников. – Москва, [2023]. – URL: <https://id2.action-media.ru/Personal/Products>. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный.

4. Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» : электронная библиотека : сайт / ФГБУ РГБ. – Москва, [2023]. – URL: <https://нэб.рф>. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.

5. Российское образование : федеральный портал / учредитель ФГАУ «ФИЦТО». – URL: <http://www.edu.ru>. – Текст : электронный.

6. Электронная библиотечная система УлГУ : модуль «Электронная библиотека» АБИС Мега-ПРО / ООО «Дата Экспресс». – URL: <http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Web>. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.


Согласовано:

Инженер ведущий
Должность сотрудника УИИТ

/ Щуренко Ю.В.
Ф.И.О.

подпись

/ 19.05.2023
дата

| | | |
|--|-------|---|
| Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет | Форма |  |
| Ф-Рабочая программа дисциплины | | |

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитории для проведения лекций и семинарских занятий, для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций.

Аудитории укомплектованы специализированной мебелью, учебной доской. Аудитории для проведения лекций оборудованы мультимедийным оборудованием для предоставления информации большой аудитории. Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде, электронно-библиотечной системе.

Медиацентр УлГУ, оснащенный компьютерной техникой и программным обеспечением для ARи VR/

13. СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) могут предлагаться одни из следующих вариантов восприятия информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

– для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); в печатной форме на языке Брайля; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.

Разработчик



(подпись)

зав. кафедрой

(должность)

О.Р. Самарцев

(ФИО)