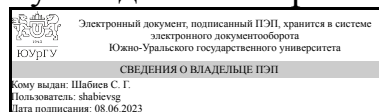


УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



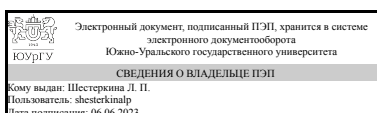
С. Г. Шабиев

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.05.М16.01 Основы VR-коммуникаций
для направления 07.03.01 Архитектура
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

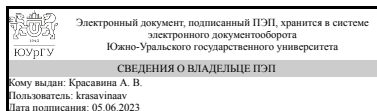
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 07.03.01 Архитектура, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 509

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



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.филол.н., доцент



А. В. Красавина

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - исследование студентами новых медиаформатов, таких как VR, изучение специфики взаимоотношений между создателями медиаконтента и аудиторией, Задачи: -исследование закономерностей функционирования современных цифровых форматов медиасреды (VR); -изучение иммерсии как способа вовлечения аудитории в медиапроект; -

Краткое содержание дисциплины

Студенты изучат особенности технологической трансформации, которая затрагивает сегодня практически все сферы человеческого существования и создает новые возможности создания контента и взаимодействия с ним. Особое внимание студентов будет обращено на изменения в потреблении медиаконтента и технологиях его производства (прежде всего VR и AR), так как проблема взаимодействия с аудиторией.

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: 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. |

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

| Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана | Перечень последующих дисциплин, видов работ |
|---|--|
| Нет | 1.Ф.05.М12.02 Эффективные профессиональные коммуникации, 1.Ф.05.М12.03 Деловая корреспонденция на иностранном языке, 1.Ф.05.М15.02 Международное перемещение товаров и транспортных средств, перемещаемых в адрес физических лиц, 1.Ф.05.М1.02 Метод геопространственного анализа - основа геоинформационных систем, 1.Ф.05.М17.02 Организация и нормирование труда, 1.Ф.05.М19.02 Антикоррупционная экспертиза нормативных актов и их проектов, 1.Ф.05.М5.02 Дискурс-анализ и интерпретация текста, |

1.Ф.05.М3.03 Разработка программы продвижения бренда,
1.О.32 Нормативно-техническая документация в архитектурном проектировании,
1.Ф.05.М13.03 Правовое обеспечение социальной работы,
1.Ф.05.М16.03 Продакшн: съемочный процесс и VR-технологии,
1.Ф.05.М8.03 Основы педагогического мастерства,
1.Ф.05.М8.02 Педагогические технологии,
1.О.25 Архитектурная физика,
1.Ф.05.М11.03 Методика преподавания социально-политических дисциплин,
1.Ф.05.М19.03 Экспертные исследования документов,
1.Ф.05.М6.02 Технологии обучения иностранным языкам,
1.Ф.05.М7.02 Спортивно-оздоровительные и физкультурно-оздоровительные технологии,
1.Ф.05.М7.03 Организация спортивно-массовых мероприятий,
1.О.27 Экономика архитектурных решений и строительства,
1.Ф.05.М10.02 Рекреационный потенциал туристских территорий,
1.Ф.05.М5.03 Риторика в контексте разноязычных лингвокультур,
1.Ф.05.М15.03 Международная таможенная логистика,
1.О.21 Архитектурное материаловедение,
1.Ф.05.М4.02 Фирменный стиль и брендинг,
1.Ф.05.М18.02 Методика фактчекинга и инструментарий верификации,
1.Ф.05.М11.02 Социально-политические технологии сопровождения молодежных инициатив,
1.Ф.05.М10.03 Технология проектирования спортивно-оздоровительных услуг,
1.Ф.05.М4.03 История искусства и дизайна,
1.Ф.05.М14.03 Маркетинговые исследования и стратегическое планирование,
1.Ф.05.М9.02 Актуальные аспекты современных профессиональных коммуникаций,
1.Ф.05.М17.03 Эффективность трудовых ресурсов,
1.Ф.05.М2.02 Практики цифровой детоксикации,
1.Ф.05.М6.03 Практикум по обучению иностранным языкам,
1.Ф.02 Авторское право в проектно-творческой деятельности

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

Нет

4. Объём и виды учебной работы

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

| Вид учебной работы | Всего часов | Распределение по семестрам в часах | |
|--|-------------|------------------------------------|--|
| | | Номер семестра | |
| | | 3 | |
| 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-коммуникаций | 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 | Введение в VR | 28 | 16 | 12 | 0 |
| 2 | Специфика VR-коммуникаций | 36 | 16 | 20 | 0 |

5.1. Лекции

| № лекции | № раздела | Наименование или краткое содержание лекционного занятия | Кол-во часов |
|----------|-----------|---|--------------|
| 1 | 1 | Введение в VR | 2 |
| 2 | 1 | Аудитория VR | 2 |
| 3 | 1 | Интерактивная среда | 2 |
| 4 | 1 | Виды иммерсии | 2 |
| 5 | 1 | Понятия: сложность, агентность, эмпатия | 2 |
| 6 | 1 | Точка зрения | 2 |
| 7 | 1 | Идентификация и типы идентичности | 2 |
| 8 | 1 | Виды интерактивного повествования | 2 |
| 9 | 2 | Развитие технологий и VR | 2 |
| 10 | 2 | Стереоскопия | 2 |
| 11 | 2 | Звук в VR | 2 |
| 12 | 2 | Сторителлинг в VR | 4 |
| 13 | 2 | Социальные истории в VR | 2 |
| 14 | 2 | Отечественные VR-проекты | 2 |

| | | | |
|----|---|-----------------------|---|
| 15 | 2 | Зарубежные VR-проекты | 2 |
|----|---|-----------------------|---|

5.2. Практические занятия, семинары

| № занятия | № раздела | Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара | Кол-во часов |
|-----------|-----------|---|--------------|
| 1 | 1 | Особенности VR-журналистики | 2 |
| 2 | 1 | "Текущее поколение", поколение X, Y, Z, A | 2 |
| 3 | 1 | Факторы интерактивной среды | 2 |
| 4 | 1 | Эмпирический маркетинг | 2 |
| 5 | 1 | Проектирование интерактива | 4 |
| 6 | 2 | Возможности и ограничения VR-формата | 2 |
| 7 | 2 | Метавселенная | 2 |
| 8 | 2 | Возможности и ограничения AR-формата | 2 |
| 9 | 2 | Иммерсивный сторителлинг | 6 |
| 10 | 2 | Особенности отечественных VR-проектов | 4 |
| 11 | 2 | Особенности зарубежных VR-проектов | 4 |

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

| Выполнение СРС | | | |
|--------------------------------|--|---------|--------------|
| Подвид СРС | Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс | Семестр | Кол-во часов |
| Изучение основ VR-коммуникаций | <p>Красавина А.В., Шестеркина Л.П. «Иммерсивный сторителлинг в VR» (материалы конференции IAMCR-2020, которые выдает преподаватель) Красавина А.В., Артемов, И.А. «Сторителлинг и иммерсия: современные тенденции журналистики» https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-i-immersiya-sovremennye-tendentsii-zhurnalistiki</p> <p>Данильченко, М. Как изменятся медиа с развитием виртуальной и дополненной реальности? / М. Данильченко// URL: https://rb.ru/story/vr-media/</p> <p>Осиповская Е.А. Технологии виртуальной реальности как новый инструмент журналистики / Е.А. Осиповская // URL: https://tinyurl.com/qnt63rc</p> <p>Des Moines Register: Harvest of change: Virtual reality project is a journalism first // URL: https://tinyurl.com/r3xzujd</p> <p>The Guardian: Guardian launches new virtual reality experience – Underworld // URL: https://tinyurl.com/wexxjb2</p> <p>Steed A. «We Wait» – The Impact of Character Responsiveness and Self Embodiment on Presence and Interest in an Immersive News Experience / A. Steed, Y. Pan,</p> | 3 | 71,5 |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Z. Watson, M. Slater // URL: https://tinyurl.com/t7rl2m2 Newton, K. The Storyteller's Guide to the Virtual Reality Audience / K. Newton, K. Soukup // URL: https://tinyurl.com/qlgvqy5 Krohner, J. VR: how the future of storytelling will change us / J. Krohner // URL: https://www.youtube.com/watch?v=OllmGjaVec The Guardian: VR could change human consciousness – if we get there, says Chris Milk // URL: https://tinyurl.com/wplttk2 Nelson, N.J. VR: Finding The Storytelling Language of A New Medium / N.J. Nelson // URL: https://www.huffpost.com/entry/vr-finding-the-storytelli_b_7985682 Slater, M. Inducing illusory ownership of a virtual body / M. Slater, D. Perez-Marcos, H. Ehrsson, M.V. Sanchez-Vives // URL: https://tinyurl.com/v5agfdk RoadToVR: Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Pass 1 Million Milestone // URL: https://tinyurl.com/y2kgnezc | | |
|--|---|--|--|

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

| | | | | | | | |
|---|---|------------------|---------------|---|----|---|--------------------------|
| | | | | | | Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов) | |
| 2 | 3 | Текущий контроль | Контрольная 2 | 1 | 15 | <p>Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала 54 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)</p> | дифференцированный зачет |
| 3 | 3 | Текущий контроль | Контрольная 3 | 1 | 15 | <p>Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p> | дифференцированный зачет |
| 4 | 3 | Текущий контроль | Контрольная 4 | 1 | 15 | <p>Контрольная работа №3</p> <p>1. В каких случаях</p> | дифференцированный зачет |

| | | | | | | | |
|---|---|--------------------------|-------|---|---|---|--------------------------|
| | | | | | <p>иммерсивные технологии могут создавать преимущества для VR-коммуникаций (перечислить, привести примеры).</p> <p>Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются:</p> <p>1. своевременность представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.);</p> <p>2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов);</p> <p>3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов);</p> <p>Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)</p> | | |
| 5 | 3 | Промежуточная аттестация | Зачет | - | 40 | <p>Критерии оценивания:</p> <p>Студент получает по 2 вопроса, требующих развернутого устного ответа. На подготовку к ответу дается 30 минут. Критерии оценивания:</p> <p>31-40 баллов: полный аргументированный ответ с примерами на 2 вопроса билета, без ошибок</p> <p>21-30 баллов: полный ответ с незначительными недочетами.</p> <p>11-20 баллов: полный аргументированный ответ на 1 вопрос билета, или неполный ответ на 2 вопроса билета.</p> | дифференцированный зачет |

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

| Вид промежуточной | Процедура проведения | Критерии |
|-------------------|----------------------|----------|
|-------------------|----------------------|----------|

| аттестации | | 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). Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг. Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин. Критерии оценивания: Студент получает по 2 вопроса, требующих развернутого устного ответа. На подготовку к ответу дается 30 минут. Критерии оценивания: 31-40 баллов: полный аргументированный ответ с примерами на 2 вопроса билета, без ошибок 21-30 баллов: полный ответ с незначительными недочетами. 11-20 баллов: полный аргументированный ответ на 1 вопрос билета, или неполный ответ на 2 вопроса билета.</p> | В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения |

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

| Компетенции | Результаты обучения | № КМ | | | | |
|-------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| УК-2 | Знает: специфику VR-коммуникации в сфере журналистики, существующие VR-проекты, основные принципы создания VR-проектов, особенности взаимодействия с аудиторией в процессе VR-коммуникации. | + | + | + | + | + |
| УК-2 | Умеет: анализировать существующие VR-проекты, определять способы решения задач с учетом имеющихся ресурсов и ограничений | + | + | + | + | + |
| УК-2 | Имеет практический опыт: решения поставленных задач в сфере изучения VR-проектов, разработки концепции VR-проектов. | + | + | + | + | + |

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Универсальная журналистика [Текст] учебник для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Л. И. Белова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной. - М.: Аспект Пресс, 2016. - 478, [1] с. ил.
2. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] с. ил.

б) дополнительная литература:

1. Медиатекст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.;

под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил.

2. Шестеркина, Л. П. Журналистское мастерство : технология проектов совместного творчества [Текст] учеб. пособие для вузов по специальности 030601 "Журналистика" Л. П. Шестеркина, Т. Д. Николаева ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики, Каф. Средства массовой информации ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2014. - 169, [2] с.

в) *отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:*

1. Журналист ежемес. журн.: 12+ Издат. дом "Журналист" журнал. - М., 1914-
2. Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки Юж.-Урал. гос. ун-т; ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2002-

г) *методические указания для студентов по освоению дисциплины:*

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

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

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

Электронная учебно-методическая документация

| № | Вид литературы | Наименование ресурса в электронной форме | Библиографическое описание |
|---|---------------------------|---|---|
| 1 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан ; перевод с английского Р. Н. Рагимов. — Москва : ДМК Пресс, 2016. — 316 с. — ISBN 978-5-97060-234-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/93271 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. 2 Дополнительная литература Электронно-библиотечная система издательства Лань |
| 2 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179385 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. |
| 3 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, [б. г.]. — Часть 2 : Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности — 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9275-2171-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: |

| | | | |
|---|---------------------------|---|--|
| | | | https://e.lanbook.com/book/114455 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. |
| 4 | Дополнительная литература | Электронно-библиотечная система издательства Лань | Уткин, А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. — ISBN 978-5-9614-3043-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/140405 (дата обращения: 22.11.2022). — 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) | VR видеокамера Insta VR-очки компьютер |
| Лекции | 1010 (1) | VR видеокамера Insta, VR-очки, компьютер |