

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций
Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ
проф. Такурский Д.А.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины VR-технологии и телевидение Б1.В.21

Направление подготовки: 42.03.04 - Телевидение

Профиль подготовки: Видеопроизводство для новых медиаплатформ

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2019

Автор(ы): Даутова Р.В. , Шакурова А.Р.

Рецензент(ы): Андреева Ю.В.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Толчинский Л. Г.

Протокол заседания кафедры No ____ от " ____ " _____ 20__ г.

Учебно-методическая комиссия Института социально-философских наук и массовых коммуникаций (Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций):

Протокол заседания УМК No ____ от " ____ " _____ 20__ г.

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы высшего образования
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
 - 4.1. Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)
 - 4.2. Содержание дисциплины
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
 - 6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы и форм контроля их освоения
 - 6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания
 - 6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы
 - 6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
 - 7.1. Основная литература
 - 7.2. Дополнительная литература
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)
12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Программу дисциплины разработал(а)(и) профессор, д.н. (доцент) Даутова Р.В. (кафедра телепроизводства и цифровых коммуникаций, Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций), RVDautova@kpfu.ru ; старший преподаватель, б/с Шакурова А.Р. (кафедра телепроизводства и цифровых коммуникаций, Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций), veiy@mail.ru

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Выпускник, освоивший дисциплину, должен обладать следующими компетенциями:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-7	

Выпускник, освоивший дисциплину:

Должен знать:

- теорию и историю цифровых медиа;
- основную терминологию и теоретическую базу по предмету.

Должен уметь:

- использовать знания по истории и теории цифровых медиа в профессиональной деятельности;
- обладать основами целостного видения процесса развития цифровых медиа

Должен владеть:

- начальным представлением о самых известных концепциях развития цифровых медиа и о современных подходах к ее изучению;
- навыками управления контентом новых медиа.

Должен демонстрировать способность и готовность:

применять полученные знания и навыки на практике.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы высшего образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.21 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 42.03.04 "Телевидение (Видеопроизводство для новых медиаплатформ)" и относится к вариативной части.

Осваивается на 3 курсе в 5 семестре.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) на 72 часа(ов).

Контактная работа - 32 часа(ов), в том числе лекции - 16 часа(ов), практические занятия - 16 часа(ов), лабораторные работы - 0 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 0 часа(ов).

Самостоятельная работа - 40 часа(ов).

Контроль (зачёт / экзамен) - 0 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет в 5 семестре.

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1 Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

N	Разделы дисциплины / модуля	Семестр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	

Тема 1. Понятие "виртуальная

реальность". Реализация и основные системы виртуальной реальности

N	Разделы дисциплины / модуля	Семестр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)			Самостоятельная работа
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
2.	Тема 2. История развития технологий виртуальной реальности	5	2	2	0	4
3.	Тема 3. Современное оборудование VR	5	2	2	0	5
4.	Тема 4. Области применения: особенности взаимодействия с контентом. Проблемы и риски	5	2	2	0	5
5.	Тема 5. Видео 360 как "ступенька" к VR. Истории в VR: кино и телеиндустрия.	5	2	2	0	6
6.	Тема 6. Трансляция мероприятий в прямом эфире: особенности применения VR-технологий	5	2	2	0	6
7.	Тема 7. Кино и сериалы: особенности применения VR-технологий	5	2	2	0	5
8.	Тема 8. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров	5	2	2	0	5
	Итого		16	16	0	40

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие "виртуальная реальность". Реализация и основные системы виртуальной реальности

Понятия "виртуальная реальность", "виртуальные технологии", "виртуальный мир".

Характеристики виртуального мира: иммерсивность, интерактивность, гипер- и мультимедийность, гибридность, масштабирование. Типы взаимодействия в виртуальной реальности (между виртуальными персонажами, между пользователем и виртуальными персонажами). Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте: интерфейс пользователя, система управления, система моделирования виртуальной среды. Технические средства интерактивного виртуального окружения. Полимодальная интерактивность как процесс использования нескольких модальностей взаимодействия пользователя с компьютером (речь и мышь, мышь и клавиатура, электронное перо и клавиатура и т.п.).

Эволюция средств полимодальной интерактивности. Создание искусственной жизни в виртуальных мирах. Определение дополненной реальности Рональда Азума (1997 г.) Континуум Виртуальность - Реальность (англ. Milgram's Reality-Virtuality Continuum) - пространство между реальностью и виртуальностью, между которыми расположены дополненная реальность (ближе к реальности) и дополненная виртуальность (ближе к виртуальности), 1994 год, Пол Милграм и Фумио Кисино. Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) как совокупность технологий, позволяющих формировать новые способы интерактивного взаимодействия между пользователями и окружающим их пространством. AR: основные характеристики и технические средства воплощения. Перспективы развития систем дополненной реальности.

Тема 2. История развития технологий виртуальной реальности

Попытки соединения визуального восприятия с восприятием движения и звука (рычажный тренажер марки "Линк Трэйнер", 1929 г.; экспериментальный театр "Sensorama" Мортон Хейлига, 1956). Станислав Лем "Summa technologiae", 1964; устройство Ивана Сатэрланда "Ultimate Display", 1965; компьютерная графика и Айвен Сазерленд, 1965; "искусственная реальность" ("artificial reality") Мирона Крюгера (1972) и его книга "Artificial Reality" (1983 г.). 1977 г., создание первой системы виртуальной реальности - "Кинокарты Аспена" (Aspen Movie Map), Массачусетский Технологический Институт. 1984 год: вышел роман Уильяма Гибсона "Neuromancer", в котором впервые введено понятие "киберпространства" ("cyberspace"). 1984 год: разработка Майклом Макгривай "человеко-машинного интерфейса". 1987 год: Джероном Ланиером предложен термин "виртуальная реальность".

Тема 3. Современное оборудование VR

Интерактивные мобильные технологии. Локативные медиа. Использование мобильных цифровых устройств (планшетов, смартфонов), их компонентов (камера, GPS, гироскоп, компас, акселерометр) и функциональности мобильных приложений. Иммерсивные технологии для мобильных платформ. Адаптация уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ. Примеры реализации: Cinemacity (использование мобильных платформ, технологий дополненной реальности и модели "участия"), "Walk with me" (использование мобильных платформ и интерактивного цифрового повествования на базе искусственного интеллекта) и др. Шлемы для виртуальной реальности: для компьютера, для мобильных устройств, независимые очки виртуальной реальности. Комнаты / Cave Automatic Virtual Environment, CAVE. Информационные перчатки / Datagloves. Джайстики (геймпады) / Wands.

Тема 4. Области применения: особенности взаимодействия с контентом. Проблемы и риски

Виртуальные миры в компьютерных и видеоиграх, в интерактивных телевизионных программах, использующих возможности сети Интернет (виртуальные телевизионные шоу и видеоигры в режиме on-line). Интерактивное повествование в виртуальном окружении.

Виртуальные сцены как компонент проекта мультимедиа и гипермедиа. Виртуальные технологии в образовании. Дополненная реальность в образовании и индустрии развлечений. Тематические парки и цифровой перформанс. Виртуальное пространство Second Life.

Тема 5. Видео 360 как "ступенька" к VR. Истории в VR: кино и телеиндустрия.

Зритель в центре происходящего. Эффект присутствия. Панорамное видео. YouTube и Facebook - платформы, где используется панорамное видео и функция переключения в режим просмотра в очках. Телеканал Russia Today - первый из новостных телеканалов запустил собственное приложение, поддерживающее панорамное видео. Панорамное видео с акции памяти погибшим во время Брюссельских терактов.

Тема 6. Трансляция мероприятий в прямом эфире: особенности применения VR-технологий

Спортивные события, концерты и путешествия. Сложность получения лицензии на трансляцию. Технические сложности. Создание уникального продукта - возможность наслаждаться зрелищными трансляциями в любом удобном месте. Значительное увеличение доходов крупных спортивных ассоциаций и бизнес-структур. Необходимость регулирования юридических вопросов, связанных с авторскими правами на виртуальную трансляцию.

Тема 7. Кино и сериалы: особенности применения VR-технологий

Понятия "расширенное, или интернет-ТВ"; "персональное ТВ"; "интерактивное ТВ";

"интеллектуальный дом" (Smart Home). История развития интерактивного телевидения.

Генеалогия интерактивного телевизионного повествования: опыт создания интерактивного нарративного контента. Доцифровая эпоха: опыт телевизионной программы "Winky Dink and you" (1953-1957 г.); синхронная многопоточная драма ("Murderous decision - zapping requested", 1992; Проект D-dag, созданный в 1999/2000 г. Danish Nimbus Film с участием режиссера Ларса фон Триера; 8-эпизодный романтический мини-сериал "Noodles and 08", Швеция, 1996 г.). Интерактивные ТВ нарративы: современное состояние и подходы в реализации. Мультиплатформенный подход. Проекты: "The Truth about Marika" (2007, Швеция, SVT, модель "участия"); "Dubplate Drama" (2007, Channel 4, Великобритания); "Sofia's Diary" (2008, Великобритания). Приложения для второго экрана ("Игра престолов" и др.). Трансляция интерактивных драматических спектаклей. Успешные проекты: "Aquarium" (2000, Финляндия) и "Accidental Lovers" (2007, Финляндия). Телевидение в Интернете. Проекты: "Spooks Interactive" (BBC) и др. Веб-сериалы (пример: "DirtyWork"). Мобильное интерактивное телевидение (пример: #HashTag Killer, 2013). Трансмедийные проекты ("About: Kate", 2013, ARTE канал). Технологические проблемы реализации интерактивного нарративного телевидения.

Тема 8. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров

Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании.

Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. Конвергенция сознания человека и виртуальной компьютерной информационной среды. Психологические аспекты взаимодействия человека с интерактивной средой: плюсы и минусы. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде. Виртуальная реальность и зависимость. Психологические особенности компьютерных игр.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельная работа обучающихся выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа подразделяется на самостоятельную работу на аудиторных занятиях и на внеаудиторную самостоятельную работу. Самостоятельная работа обучающихся включает как полностью самостоятельное освоение отдельных тем (разделов) дисциплины, так и проработку тем (разделов), осваиваемых во время аудиторной работы. Во время самостоятельной работы обучающиеся читают и конспектируют учебную, научную и справочную литературу, выполняют задания, направленные на закрепление знаний и отработку умений и навыков, готовятся к текущему и промежуточному контролю по дисциплине.

Организация самостоятельной работы обучающихся регламентируется нормативными документами, учебно-методической литературой и электронными образовательными ресурсами, включая:

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 апреля 2017 года №301).

Письмо Министерства образования Российской Федерации №14-55-996ин/15 от 27 ноября 2002 г. "Об активизации самостоятельной работы студентов высших учебных заведений".

Положение от 29 декабря 2018 г. № 0.1.1.67-08/328 "О порядке проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Положение № 0.1.1.67-06/241/15 от 14 декабря 2015 г. "О формировании фонда оценочных средств для проведения текущей, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Положение № 0.1.1.56-06/54/11 от 26 октября 2011 г. "Об электронных образовательных ресурсах федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/66/16 от 30 марта 2016 г. "Разработки, регистрации, подготовки к использованию в учебном процессе и удаления электронных образовательных ресурсов в системе электронного обучения федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/11/16 от 25 января 2016 г. "О балльно-рейтинговой системе оценки знаний обучающихся в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

Регламент № 0.1.1.67-06/91/13 от 21 июня 2013 г. "О порядке разработки и выпуска учебных изданий в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет".

6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)

6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы и форм контроля их освоения

Этап	Форма контроля	Оцениваемые компетенции	Темы (разделы) дисциплины
Семестр 5			
	Текущий контроль		
1	Устный опрос	ПК-7	1. Понятие "виртуальная реальность". Реализация и основные системы виртуальной реальности
2	Устный опрос	ПК-7	2. История развития технологий виртуальной реальности
3	Устный опрос	ПК-7	3. Современное оборудование VR
4	Реферат	ПК-7	5. Видео 360 как "ступенька" к VR. Истории в VR: кино и телеиндустрия. 6. Трансляция мероприятий в прямом эфире: особенности применения VR-технологий 7. Кино и сериалы: особенности применения VR-технологий
5	Устный опрос	ПК-7	8. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров
	Зачет	ПК-7	

6.2 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Форма контроля	Критерии оценивания				Этап
	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.	
Семестр 5					
Текущий контроль					

Форма контроля	Критерии оценивания				Этап
	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.	
Устный опрос	В ответе качественно раскрыто содержание темы. Ответ хорошо структурирован. Прекрасно освоен понятийный аппарат. Продemonстрирован высокий уровень понимания материала. Превосходное умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Основные вопросы темы раскрыты. Структура ответа в целом адекватна теме. Хорошо освоен понятийный аппарат. Продemonстрирован хороший уровень понимания материала. Хорошее умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Тема частично раскрыта. Ответ слабо структурирован. Понятийный аппарат освоен частично. Понимание отдельных положений из материала по теме. Удовлетворительное умение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	Тема не раскрыта. Понятийный аппарат освоен неудовлетворительно. Понимание материала фрагментарное или отсутствует. Неумение формулировать свои мысли, обсуждать дискуссионные положения.	1
					2
					3
					4
					5
Реферат	Тема раскрыта полностью. Продemonстрировано превосходное владение материалом. Используются надлежащие источники в нужном количестве. Структура работы соответствует поставленным задачам. Степень самостоятельности работы высокая.	Тема в основном раскрыта. Продemonстрировано хорошее владение материалом. Используются надлежащие источники. Структура работы в основном соответствует поставленным задачам. Степень самостоятельности работы средняя.	Тема раскрыта слабо. Продemonстрировано удовлетворительное владение материалом. Используются источники и структура работы частично соответствуют поставленным задачам. Степень самостоятельности работы низкая.	Тема не раскрыта. Продemonстрировано неудовлетворительное владение материалом. Используются источники недостаточны. Структура работы не соответствует поставленным задачам. Работа несамостоятельна.	4
	Зачтено	Не зачтено			
Зачет	Обучающийся обнаружил знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справился с выполнением заданий, предусмотренных программой дисциплины.		Обучающийся обнаружил значительные пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустил принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий и не способен продолжить обучение или приступить по окончании университета к профессиональной деятельности без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.		

6.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Семестр 5

Текущий контроль

1. Устный опрос

Тема 1

Вопросы:

1. Что такое мультимедиа?
2. Что такое виртуальная реальность?
3. Области применения Мультимедиа (ММ) и виртуальной реальности
4. Что такое ММ-продукт?
5. Что такое растровая графика?
6. Что такое векторная графика?
7. Что такое композитное видео?
8. Что такое компонентное видео?
9. Какие способы задания объектов применяются в виртуальной реальности?
10. Какие алгоритмы визуализации вы знаете?

2. Устный опрос

Тема 2

Вопросы:

1. Попытки соединения визуального восприятия с восприятием движения и звука (рычажный тренажер марки Линк Трэйнер)
2. Экспериментальный театр Sensorama Мортон Хейлига.
3. Станислав Лем Summa technologiae,
4. Устройство Ивана Сатэрланда Ultimate Display.
5. Компьютерная графика и Айвен Сазерленд.
6. Искусственная реальность Мирона Крюгера (1972) и его книга Artificial Reality (1983 г.).
7. Создание первой системы виртуальной реальности ? Кинокарты Аспена (Aspen Movie Map), Массачусетский Технологический Институт.
8. Роман Уильяма Гибсона Neuromancer, в котором впервые введено понятие киберпространства (cyberspace).
9. Разработка Майклом Макгривай человеко-машинного интерфейса.
10. Джероном Ланиером предложен термин виртуальная реальность.

3. Устный опрос

Тема 3

1. VR с эффектом полного погружения.
2. VR без погружения.
3. VR с совместной инфраструктурой.
4. Гипервидео, иммерсивные веб-технологии (3D-технологии, 360 град. видео и др.).
5. Потребность аудитории, социальных групп создавать собственный цифровой контент в сети интернет.
6. Цифровое повествование, машинима и другие формы творчества пользователей Интернета.
7. Применение виртуальной реальности на телевидении и в новых медиасредах.
8. Сфера применения дополненной реальности.
9. Дополненная реальность в образовании и индустрии развлечений.
10. Виртуальные музеи и виртуальное путешествие.

4. Реферат

Темы 5, 6, 7

Темы:

1. Проблемы информатизации в контексте материальной культуры.
2. Информация и эволюция культуры.
3. Характеристика современных понятий анализа цифровой культуры.
4. Теория медиа-генезиса культуры М. Маклюэна.
5. Критическая традиция в анализе цифровой культуры.
6. Роль контр-культуры в формировании цифровой культуры.
7. Значение военно-политических аспектов в динамике информатизации.
8. Виртуальность и художественные практики пост-современности.
9. Многообразия художественных практик техно-искусства.
10. Информационные технологии и современная музыка.
11. Информационные технологии и современная визуальная культура.
12. Информатизация и глобализация.
13. Цифровой язык: его происхождение и значение в современной культуре.
14. Проблемы виртуального надзора.
15. Антропологический потенциал современных информационных технологий

5. Устный опрос

Тема 8

Темы:

1. Проблемы информатизации с точки зрения различных культурно-антропологических подходов.
2. ?Виртуальность? как антропологическая категория.
3. Роль военных технологий в процессах информатизации.
4. Репрезентация культуры в Интернет.
5. Электронная музыка как феномен виртуальной культуры.
6. Проблемы информатизации в нарративах популярной культуры.
7. ?Эффект? как ключевой элемент виртуальной культуры.
8. Роль контр-культурных процессов в становлении цифровой культуры.
9. Цифровая эстетика в контексте постсовременной культуры.
10. Жизнь в информационном бункере: критическая антропология цифровой культуры

Зачет

Вопросы к зачету:

1. Понятия "виртуальная реальность", "виртуальная технология", "виртуальный мир".
2. Полимодальная интерактивность как процесс использования нескольких модальностей взаимодействия пользователя с компьютером
3. Типы взаимодействия в виртуальной реальности

4. Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте
5. Характеристики виртуального мира
6. Эволюция средств полимодальной интерактивности
7. Континуум Виртуальность - Реальность - пространство между реальностью и виртуальностью.
8. Периодизация истории развития технологий виртуальной реальности
9. Первые попытки соединения визуального восприятия с восприятием движения и звука.
10. Шлемы для виртуальной реальности
11. Типология цифровых средств коммуникации
12. Локативные медиа
13. Тематические парки и цифровой перформанс.
14. Роман Уильяма Гибсона "Neuromancer" и понятие "киберпространства"
15. Виртуальное пространство Second Life.
16. Иммерсивные технологии для мобильных платформ.
17. Интерактивные мобильные технологии.
18. Джерон Ланиер как автор термина "виртуальная реальность".
19. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности.
20. Примеры адаптации уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ.
21. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством.
22. Комнаты / Cave Automatic Virtual Environment, CAVE.
23. Виртуальные сцены как компонент проекта мультимедиа и гипермедиа
24. Виртуальные миры в компьютерных и видеоиграх, в интерактивных телевизионных программах, использующих возможности сети Интернет
25. Джойстики (геймпады) / Wands
26. Трансляция мероприятий в прямом эфире: особенности применения VR-технологий.
27. Интерактивное повествование в виртуальном окружении
28. Истории в VR: кино и телеиндустрия.
29. Иммерсивные технологии для мобильных платформ.
30. Кино и сериалы: особенности применения VR-технологий
31. Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании.
32. Конвергенция сознания человека и виртуальной компьютерной информационной среды
33. Психологические аспекты взаимодействия человека с интерактивной средой: плюсы и минусы
34. Виртуальная реальность и зависимость
35. Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте

6.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

В КФУ действует балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся. Суммарно по дисциплине (модулю) можно получить максимум 100 баллов за семестр, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов.

Для зачёта:

56 баллов и более - "зачтено".

55 баллов и менее - "не зачтено".

Для экзамена:

86 баллов и более - "отлично".

71-85 баллов - "хорошо".

56-70 баллов - "удовлетворительно".

55 баллов и менее - "неудовлетворительно".

Форма контроля	Процедура оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	Этап	Количество баллов
Семестр 5			
Текущий контроль			

Форма контроля	Процедура оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	Этап	Количество баллов
Устный опрос	Устный опрос проводится на практических занятиях. Обучающиеся выступают с докладами, сообщениями, дополнениями, участвуют в дискуссии, отвечают на вопросы преподавателя. Оценивается уровень домашней подготовки по теме, способность системно и логично излагать материал, анализировать, формулировать собственную позицию, отвечать на дополнительные вопросы.	1	9
		2	9
		3	9
		5	9
Реферат	Обучающиеся самостоятельно пишут работу на заданную тему и сдают преподавателю в письменном виде. В работе производится обзор материала в определённой тематической области либо предлагается собственное решение определённой теоретической или практической проблемы. Оцениваются проработка источников, изложение материала, формулировка выводов, соблюдение требований к структуре и оформлению работы, своевременность выполнения. В случае публичной защиты реферата оцениваются также ораторские способности.	4	14
Зачет	Зачёт нацелен на комплексную проверку освоения дисциплины. Обучающийся получает вопрос (вопросы) либо задание (задания) и время на подготовку. Зачёт проводится в устной, письменной или компьютерной форме. Оценивается владение материалом, его системное освоение, способность применять нужные знания, навыки и умения при анализе проблемных ситуаций и решении практических заданий.		50

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература:

Основы теории журналистики: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 'Журналистика'

/ Л.А. Коханова, А.А. Калмыков. ? М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. ? 536 с. ? (Серия 'Медиаобразование'). - ISBN 978-5-238-01499-9. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1028742>

Медиа. Введение / Бриггз А., Кобли П., Никуличев Ю.В., - 2-е изд. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 550 с.: ISBN 5-238-00960-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/872861>

Интернет-журналистика / Калмыков А.А., Коханова Л.А. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 383 с.: ISBN 5-238-00771-X - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/376740>

7.2. Дополнительная литература:

Информационно-аналитическая работа в международных отношениях: Учебное пособие / В.В. Демидов. - М.: Вузовский учебник: НИЦ Инфра-М, 2013. - 200 с. - ISBN 978-5-9558-0269-5 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/359168>

Информационная безопасность: Учебное пособие / Т.Л. Партыка, И.И. Попов. - 5-е изд., перераб. и доп. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 432 с. - ISBN 978-5-91134-627-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/420047>

Основные положения информационной безопасности: Учебное пособие/В.Я.Ищейнов, М.В.Мецатунян - М.: Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 208 с. - ISBN 978-5-00091-079-5 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/508381>

Тавокин, Е. П. Журналистика в информационном обществе [Электронный ресурс] : лекция / Е. П. Тавокин. - М.: Изд-во РАГС, 2005. - 32 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=374356>

Башлы, П. Н. Информационная безопасность и защита информации [Электронный ресурс] : Учебник / П. Н. Башлы, А. В. Бабаш, Е. К. Баранова. - М.: РИОР, 2013. - 222 с. - ISBN 978-5-369-01178-2 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/405000>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Интернет-телевидение, Компьютерра - <http://old.computerra.ru/features/315660/>

Аналитики: Россию ожидает бум Интернет-телевидения, [egovernment.ru - http://www.egovernment.ru/newstext.php?news_id=25812](http://www.egovernment.ru/newstext.php?news_id=25812)

Компьютерная программа телепередач. Аудитория интернет-телевидения растет взрывными темпами, Коммерсантъ - <http://www.kommersant.ru/doc/817912>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Вид работ	Методические рекомендации
лекции	В ходе лекционных занятий вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации, положительный опыт в ораторском искусстве. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.
практические занятия	Одной из важных форм самостоятельной работы является подготовка к практическому занятию. При подготовке к практическим занятиям студент должен придерживаться следующей технологии: 1. внимательно изучить основные вопросы темы и план практического занятия, определить место темы занятия в общем содержании, ее связь с другими темами; 2. найти и проработать соответствующие разделы в рекомендованных нормативных документах, учебниках и дополнительной литературе; 3. после ознакомления с теоретическим материалом ответить на вопросы для самопроверки; 4. продумать свое понимание сложившейся ситуации в изучаемой сфере, пути и способы решения проблемных вопросов; 5. продумать развернутые ответы на предложенные вопросы темы, опираясь на лекционные материалы, расширяя и дополняя их данными из учебников, дополнительной литературы. В ходе практического занятия необходимо выполнить практическую работу, а затем защитить ее.
самостоятельная работа	Самостоятельная работа студентов является важнейшей составной частью процесса обучения. Целью самостоятельной работы студентов является закрепление тех знаний, которые они получили на аудиторных занятиях, а также способствовать развитию у студентов творческих навыков, инициативы, умения организовать свое время. Настоящие методические указания позволят студентам самостоятельно овладеть фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю подготовки, опытом творческой и исследовательской деятельности, и направлены на формирование компетенций, предусмотренных учебным планом по данному профилю.
устный опрос	Подготовка к опросу проводится в ходе самостоятельной работы студентов и включает в себя повторение пройденного материала по вопросам предстоящего опроса. Помимо основного материала студент должен изучить дополнительную рекомендованную литературу и информацию по теме, в том числе с использованием Интернет-ресурсов. В среднем, подготовка к устному опросу по одному семинарскому занятию занимает от 2 до 3 часов в зависимости от сложности темы и особенностей организации студентом своей самостоятельной работы. Опрос предполагает устный ответ студента на один основной и несколько дополнительных вопросов преподавателя. Ответ студента должен представлять собой развернутое, связанное, логически выстроенное сообщение. При выставлении оценки преподаватель учитывает правильность ответа по содержанию, его последовательность, самостоятельность суждений и выводов, умение связывать теоретические положения с практикой, в том числе и с будущей профессиональной деятельностью.

Вид работ	Методические рекомендации
реферат	<p>Целью написания рефератов является:</p> <ul style="list-style-type: none">привитие студентам навыков библиографического поиска необходимой литературы (на бумажных носителях, в электронном виде);привитие студентам навыков компактного изложения мнения авторов и своего суждения по выбранному вопросу в письменной форме, научно грамотным языком и в хорошем стиле;приобретение навыка грамотного оформления ссылок на используемые источники, правильного цитирования авторского текста;выявление и развитие у студента интереса к определенной научной и практической проблематике с тем, чтобы исследование ее в дальнейшем продолжалось в подготовке и написании курсовых и дипломной работы и дальнейших научных трудах. <p>Основные задачи студента при написании реферата:</p> <ul style="list-style-type: none">- с максимальной полнотой использовать литературу по выбранной теме (как рекомендуемую, так и самостоятельно подобранную) для правильного понимания авторской позиции;- верно (без искажения смысла) передать авторскую позицию в своей работе;- уяснить для себя и изложить причины своего согласия (несогласия) с тем или иным автором по данной проблеме. <p>Требования к содержанию:</p> <ul style="list-style-type: none">- материал, использованный в реферате, должен относиться строго к выбранной теме;- необходимо изложить основные аспекты проблемы не только грамотно, но и в соответствии с той или иной логикой (хронологической, тематической, событийной и др.)- при изложении следует сгруппировать идеи разных авторов по общности точек зрения или по научным школам;- реферат должен заканчиваться подведением итогов проведенной исследовательской работы: содержать краткий анализ-обоснование преимуществ той точки зрения по рассматриваемому вопросу, с которой Вы солидарны.
зачет	<p>Зачет - конечная форма изучения предмета, механизм выявления и оценки результатов учебного процесса. Цель зачета сводится к тому, чтобы завершить курс изучения данной дисциплины, проверить сложившуюся у студента систему знаний и оценить степень ее усвоения. Тем самым зачет содействует решению главной задачи учебного процесса ? подготовке высококвалифицированных специалистов.</p> <p>Основными функциями зачета являются:</p> <ul style="list-style-type: none">– обучающая;– оценивающая;– воспитательная. <p>Обучающее значение зачета проявляется, прежде всего, в том, что в ходе экзаменационной сессии студент обращается к пройденному материалу, сосредоточенному в конспектах лекций, учебниках и других источниках информации.</p>

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Освоение дисциплины "VR-технологии и телевидение" предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows Professional 7 Russian
Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 2010 Professional Plus Russian
Браузер Mozilla Firefox
Браузер Google Chrome
Adobe Reader XI

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, учебно-методические комплексы, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования (ФГОС ВО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань" , доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Консультант студента", доступ к которой предоставлен обучающимся. Многопрофильный образовательный ресурс "Консультант студента" является электронной библиотечной системой (ЭБС), предоставляющей доступ через сеть Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретенным на основании прямых договоров с правообладателями. Полностью соответствует требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования к комплектованию библиотек, в том числе электронных, в части формирования фондов основной и дополнительной литературы.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Освоение дисциплины "VR-технологии и телевидение" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Специализированная лаборатория оснащена оборудованием, необходимым для проведения лабораторных работ, практических занятий и самостоятельной работы по отдельным дисциплинам, а также практик и научно-исследовательской работы обучающихся. Лаборатория рассчитана на одновременную работу обучающихся академической группы либо подгруппы. Занятия проводятся под руководством сотрудника университета, контролирующего выполнение видов учебной работы и соблюдение правил техники безопасности. Качественный и количественный состав оборудования и расходных материалов определяется спецификой образовательных программ.

12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;

- создание контента, который можно представить в различных видах без потери данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества, предусмотреть доступность управления контентом с клавиатуры;
- создание возможностей для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников - например, так, чтобы лица с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально;
- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счёт альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения семинаров, выступления с докладами и защиты выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи:
- продолжительности сдачи зачёта или экзамена, проводимого в письменной форме, - не более чем на 90 минут;
- продолжительности подготовки обучающегося к ответу на зачёте или экзамене, проводимом в устной форме, - не более чем на 20 минут;
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы - не более чем на 15 минут.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учебным планом по направлению 42.03.04 "Телевидение" и профилю подготовки Видеопроизводство для новых медиаплатформ .