

Министерство науки и высшего образования РФ
ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный университет»
Факультет культуры и искусства

Самарцев О.Р.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ «ИММЕРСИВНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА»

для студентов бакалавриата по направлению 42.03.02 «Журналистика»
всех форм обучения

Ульяновск, 2019

Методические указания для самостоятельной работы студентов по дисциплине «Иммерсивная журналистика» / составитель: О.Р. Самарцев. - Ульяновск: УлГУ, 2019.

Настоящие методические указания предназначены для студентов бакалавриата по направлению 42.03.02 «Журналистика» всех форм обучения, изучающих дисциплину «Иммерсивная журналистика». В работе приведены литература по дисциплине, основные темы курса и вопросы в рамках каждой темы, рекомендации по изучению теоретического материала, контрольные вопросы для самоконтроля, кейсы и тесты для самостоятельной работы.

Студентам заочной формы обучения следует использовать данные методические указания при самостоятельном изучении дисциплины. Студентам очной формы обучения они будут полезны при подготовке к практическим занятиям и к экзамену по данной дисциплине.

Рекомендованы к введению в образовательный процесс Ученым Факультета культуры и искусства УлГУ (протокол № 13/205 от 20.06 2019 г.).

Содержание

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ.....	4
Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику.....	4
Тема2. Подходы к созданию иммерсивного контента.	5
Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии.....	5
Тема 4. Технологии 3D и 360° видео в современных медиа.....	5
Тема 5. Дополненная реальность (Augmented Reality), виртуальная реальность (Virtual Reality) и смешанная реальность (Mixed Reality) в современной медиапрактике.	6

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

основная:

1. Иванцовская, Н. Г. Перспектива. Теория и виртуальная реальность : учебное пособие / Н. Г. Иванцовская. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-7782-1328-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/44820.html>
2. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07393-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/436481>
3. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для академического бакалавриата / А. Л. Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева ; под редакцией А. Л. Хейфеца. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 328 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-02957-4. — URL : <https://urait.ru/bcode/436988>

Дополнительная:

4. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 2 : учебник и практикум для академического бакалавриата / А. Л. Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева ; под редакцией А. Л. Хейфеца. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 279 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-02959-8. — URL : <https://urait.ru/bcode/436989>
5. Подготовка инженера в реально-виртуальной среде опережающего обучения : монография / Г. С. Дьяконов, В. М. Жураковский, В. Г. Иванов [и др.] ; под редакцией С. Г. Дьяконов. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2009. — 395 с. — ISBN 978-5-7882-0785-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/63767.html>
6. Плюitto, П. А. Исследование реальности социокультурного виртуального. Опыт анализа социокультурных иллюзий : монография / П. А. Плюitto. — Москва : Прогресс-Традиция, 2014. — 368 с. — ISBN 978-5-89826-427-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/27845.html>

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику

Форма проведения – семинар, дискуссия.

Вопросы по теме (для обсуждения на занятии, для самостоятельного изучения).

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.

Материалы для самостоятельной подготовки по теме в источниках [1-5]

Тема2. Подходы к созданию иммерсивного контента.

Форма проведения – семинар, дискуссия.

Вопросы по теме (для обсуждения на занятии, для самостоятельного изучения).

1. Особенности восприятия иммерсивного контента.
2. Особенности объекта иммерсивного произведения.
3. Сторителлинг. Квест и путешествие. Виртуальный тур и экскурсия. Выставки, музеи и экспозиции и т.д..
4. Образовательный, обучающий и просветительский контент.
5. Психологическое и эмоциональное «погружение».
6. Интерактивное действие. Викторины, конкурсы, расследования.
7. История, реконструкция. Моделирование, прогноз, версия.
8. Приобретение навыков, виртуальные тренажеры. Развлечение, зрелище.
9. Спорт. Экстремальные ситуации.
10. Социальное конструирование и социальная коммуникация. Документальные жанры.

Материалы для самостоятельной подготовки по теме в источниках [1-5]

Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии

Форма проведения – семинар, дискуссия.

Вопросы по теме (для обсуждения на занятии, для самостоятельного изучения):

1. От лонгрида к интерактивному мультимедиа – этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
2. VR, AR и MR в мультимедийных произведениях - этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
3. Мультимедийный сторителлинг.
4. Материалы для самостоятельной подготовки по теме в источниках [2-6]

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

Форма проведения – семинар, дискуссия.

Вопросы по теме (для обсуждения на занятии, для самостоятельного изучения):

1. Основы восприятия 3D и 360° видео – изобразительная и технологическая специфика.
2. Площадки дистрибуции 3D и 360° видео.
3. Практика применения 3D и 360° видео в медиапроектах - этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
4. Специфика работы над проектом с VR видео. Особенности планирования, структуры, съемок, монтажа и озвучивания VR видео.
5. Автор и журналист в VR видео. Герой VR видео.

6. Изобразительные, выразительные и технологические особенности VR видео.
7. Материалы для самостоятельной подготовки по теме в источниках [1-5]

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

Форма проведения – семинар, дискуссия.

Вопросы по теме (для обсуждения на занятии, для самостоятельного изучения):

1. Специфика технологий дополненной реальности (Augmented Reality), виртуальной реальности (Virtual Reality) и смешанной реальности (Mixed Reality).
2. Объекты отображения VR, AR и MR.
3. Изобразительные, выразительные и интерактивные средства VR, AR и MR.
4. Графика, видео, звук в VR, AR и MR.
5. Проекты VR, AR и MR в современной медиапрактике - этапы становления форматов и примеры из практики СМИ.
6. Творческий коллектив и технология создания VR, AR и MR.
7. Тенденции развития VR, AR и MR технологий в современных массмедиа.
Материалы для самостоятельной подготовки по теме в источниках [3-6]