

**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]