

**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, 2020.

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 2020 г.).

Содержание

1	ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ.....	4
	Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику	4
	С темой студенты знакомятся во время лекционных занятий и последующего участия в семинарском занятии (дискуссия и доклад по теме).	4
	Основные вопросы темы:	4
	Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента.....	5
	Рекомендации по изучению темы:.....	5
	Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии	5
	Рекомендации по изучению темы:.....	5
	Тема 4. 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.....	5

1 ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

основная:

1. Ханин В. - Учебник Unreal Engine. – Москва: Бомбора, 2016 - 260 с. Доступ: <https://ru.calameo.com/books/005039458212b7ffefe69>
2. Макффри Митч. Unreal Engine VR для разработчиков / Митч Макеффри; [пер. с англ. Н.И. Веселко, О.В. Максименковой, Ф.Ф. Незнанова]. – Москва: Эксмо, 2019. – 256 с. Доступ: <https://yadi.sk/i/1QtyfuRdr6y5Lw>

дополнительная:

3. Изучаем C++ создавая игру в Unreal Engine 4 (2015) – Доступ: https://drive.google.com/file/d/0Bxq_tD0nkyzOOUZ3LXot..
4. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа (2019) – Доступ: <https://yadi.sk/i/8LU4psNWkDgBqg>
5. Unreal Engine VR для разработчиков (2019) – Доступ: <https://yadi.sk/i/1QtyfuRdr6y5Lw>
6. Сантелло Стив, Стэгнер Алан Р. Разработка RPG в Unreal Engine v4.7 - Издательство: XVeria, 2017 (Доступ: https://vk.com/doc80473076_554993488?hash=3ed1aba7cf5)

учебно-методическая:

7. Сборник статей. Доступ: https://vk.com/@get_unreal_skills
8. Документация по Unreal. Доступ: <https://uengine.ru/>
9. Документация по Unreal. Доступ: https://habr.com/ru/hub/unreal_engine/
10. Документация по Unreal. Доступ: <http://ue4daily.com/blog.html>
11. Документация по Unreal. Доступ: <https://dtf.ru/unrealengine>
12. Учебное пособие по Unreal. Доступ: <https://habr.com/ru/post/344394/>

2 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Тема 1. Введение в иммерсивную журналистику

С темой студенты знакомятся во время лекционных занятий и последующего участия в семинарском занятии (дискуссия и доклад по теме).

Основные вопросы темы:

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.

Рекомендации по изучению темы:

Теоретический и практический материалы изложены в источнике [1,2]

Тема 2. Подходы к созданию иммерсивного контента.

Основные вопросы темы:

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.

Рекомендации по изучению темы:

Теоретический и практический материалы изложены в источнике [1,2, 4,6]

Тема 3. Интерактивные и мультимедийные медиатехнологии

Основные вопросы темы:

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.

Рекомендации по изучению темы:

Теоретический и практический материалы изложены в источнике [4,6]

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

Основные вопросы темы:

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.

Теоретический и практический материалы изложены в источнике [1,2]

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

Основные вопросы темы:

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.
- Теоретический и практический материалы изложены в источнике [1,2]**