УТВЕРЖДЕНО
решением Ученого совета
факультета культуры и искусства
от «18» июня 2020 г., протокол №12/217

Председатель _____ / Т.А.Ившина /
(подпись)
«18» июня 2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина	**Техника и технология иммерсивной журналистики**
Факультет	**Культуры и искусства**
Кафедра	**Кафедра журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения**
Курс	**4**

Направление (специальность): **42.03.02 «Журналистика»** *(бакалавриат)*
(код направления (специальности), полное наименование)

Направленность (профиль/специализация): **Конвергентная журналистика**
(полное наименование)

Форма обучения: **очная**
(очная, заочная, очно-заочная (указать только те, которые реализуются)

Дата введения в учебный процесс УлГУ: **«01» сентября 2020 г.**

Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № 13 от 14.06. 2021 г.
Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № 10 от 18.05. 2022 г.
Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № 10 от 15.05. 2023 г.

Сведения о разработчиках:

ФИО	Кафедра	Должность, ученая степень, звание
Самарцев О.Р.	**Кафедра журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения**	**Зав. кафедрой, д.ф.н., профессор**

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой журналистики, филологии, документоведения и библиотековедения
_____ /О.Р. Самарцев/
(подпись) (ФИО)
«18» июня 2020 г.

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

№ п/п	Содержание изменения или ссылка на прилагаемый текст изменения	ФИО заведующего кафедрой, реализующей дисциплину	Подпись	Дата
1	Внесение изменений в п.п. а) Список рекомендуемой литературы; в) Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы п. 11 «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» с оформлением Приложения 1.	Самарцев О. Р.		18.05.2022
2	Внесение изменений в п. 11 «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» с оформлением Приложения 2.	Самарцев О. Р.		15.05.2023

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины: формирование у студента теоретических знаний и практических навыков работы с технологиями виртуальной и дополненной реальности (AR и VR) в сфере массовой коммуникации, иммерсивной журналистики; формирование у студента комплексных общепрофессиональных и профессиональных компетенций в сфере технологий виртуальной и дополненной реальности (AR и VR).

Задачи освоения дисциплины:

- ознакомление студента с базовыми ценностями мировой культуры в области виртуальной и дополненной реальности (AR и VR);
- изучение основных принципов и организационно-методических подходов к созданию иммерсивного контента с использованием технологий и оборудования виртуальной и дополненной реальности (AR и VR);
- изучение технологических и производственных основ виртуальной и дополненной реальности (AR и VR);
- формирование у студента теоретических знаний о современных методах и средствах иммерсивной журналистики;
- формирование у студента прикладных знаний и навыков работы с технологическим оборудованием, необходимым для создания медиапродукта в технологии виртуальной и дополненной реальности (AR и VR);
- изучение основных этапов и процедур создания AR и VR контента в сфере иммерсивной журналистики;
- изучение основ программного обеспечения виртуальной и дополненной реальности (AR и VR);

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к базовой части Блока Б1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (ОПОП), формируемая участниками образовательных отношений. Данная дисциплина является системообразующей дисциплиной в системе подготовки бакалавра по направлению 42.03.02 «Конвергентная журналистика». Она непосредственно направлена на формирование навыков работы в конвергентной медиасреде с использованием для создания медиаконтента новейших цифровых технологий и принципов, поэтому связана с дисциплинами, направленными на формирование компетенций по технологическому обеспечению инновационной журналистской деятельности, реализации инновационных проектов создания конкурентоспособных медиапродуктов, процессам освоения и использования новых и новейших компьютерных технологий для дистанционного и интерактивного взаимодействия с аудиторией, новых видов медиаресурсов, новых форм и методов организации иммерсивных медиастратегий, новых информационных рынков и охвата новых сегментов аудитории т.п.

Дисциплина читается в 7-ом семестре 4-ого курса студентам очной формы обучения и базируется на отдельных компонентах компетенций, сформированных у обучающихся в ходе изучения предшествующих учебных дисциплин учебного плана:

- «Конвергентная журналистика и основы мультимедиа»;
- «Техника и технология СМИ»;
- «Технология мультимедиа»;
- «Основы компьютерной графики и анимации»;
- «Современные медиаформаты».

а также при прохождении учебных и производственных практик, включая проектную деятельность.

Для освоения дисциплины студент должен иметь следующие «входные» знания, умения, навыки и компетенции:

- знание базовых профессиональных понятий и определений в области журналистики, конвергентной журналистики;
- способность использовать новые редакционные технологии для создания медиапродукта;
- способность использовать новые медиаформаты в практической работе;
- способность создавать востребованный медиапродукт для различной аудитории с учетом информационных потребностей;
- способность учитывать достижения российской и мировой науки и культуры для создания востребованного медиапродукта;

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении следующих специальных дисциплин:

- «Иммерсивная журналистика»;
- «Семиотика СМИ»;
- «Творческая мастерская»;
- «Введение в медиа проектирование»;

а также для прохождения производственных практик, государственной итоговой аттестации.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОПОП

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК-6 Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии	**Знать:** специфику и технологию современных технических средств медиапроизводства и средств коммуникации. **Уметь:** Отбирать для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение Эксплуатировать современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах создания журналистского текста и (или) продукта **Владеть** навыками использования в практической деятельности информационно-коммуникационные технологии
ПК-1 Способен участвовать в разработке и	**Знать:** принципы разработки и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики, предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики.

реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики	**Уметь:** Решать поставленные задачи при работе над индивидуальным и (или) коллективным проектом в сфере журналистики. **Владеть:** Навыками реализовать журналистский проект в рамках своих полномочий и нести ответственность за результат методами планирования, разработки и анализа
ПКО-1 Способен осуществлять авторскую деятельность с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа и имеющегося мирового и отечественного опыта	**Знать:** методику журналистского творчества, профессиональные этические нормы на всех этапах работы. **Уметь:** получать информацию в ходе профессионального общения с героями, свидетелями, экспертами и фиксировать полученные сведения. Отбирать релевантную информацию из доступных документальных источников. Проверять достоверность полученной информации, разграничивать факты и мнения. Предлагать творческие решения с учетом имеющегося мирового и отечественного журналистского опыта. Готовить к публикации журналистский текст (или) продукт с учетом требований редакции СМИ или другого медиа. Предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики. Решать поставленные задачи при работе над индивидуальным и (или) коллективным проектом в сфере журналистики. Реализовать журналистский проект в рамках своих полномочий и несет ответственность за результат. **Владеть:** методами планирования, разработки и анализа, методами авторской деятельности по созданию медийного контента с учетом специфики различных СМИ.

4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах (всего) – 3 ЗЕТ.

4.2. Объем дисциплины по видам учебной работы (в часах):

Вид учебной работы	Количество часов (форма обучения – очная)				
	Всего по плану	в т.ч. по семестрам			
		5	6	7	8
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
Контактная работа обучающихся с преподавателем в соответствии с УП	36	-	-	36	
Аудиторные занятия:					
• лекции	18	-	-	18	-
• семинары и практические занятия	-	-	-	-	-
• лабораторные работы, практикумы	18	-	-	18	-
Самостоятельная работа	72	-	-	72	-
Форма текущего контроля знаний и контроля самостоятельной работы: тестирование, контр. работа, коллоквиум, реферат и др. (не	Защита лабораторной работы, зачет	-	-	Защита лабораторной работы, зачет	-

менее 2 видов)					
Курсовая работа	-	-	-	-	-
Виды промежуточной аттестации (экзамен, зачет)	зачет	-	-	зачет	-
Всего часов по дисциплине	**108**	**-**	**-**	108	

4.3. Содержание дисциплины (модуля). Распределение часов по темам и видам учебной работы:

Форма обучения – *очная*

Название разделов и тем	**Всего**	**Виды учебных занятий**					**Форма текущего контроля знаний**
		Аудиторные занятия			**Занятия в интерактивной форме**	**Самостоятельная работа**	
		лекции	**практические занятия, семинары**	**лабораторные работы, практикумы**			
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
Тема 1. Введение в AR и VR технологи	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
Тема 2. Технологические основы виртуальной и дополненной реальности	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
Тема 3. Виртуальное фото и видео	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
Тема 4. Технологические и программные средства создания элементов AR и VR продукта	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
Тема 5. Системы создания игровых приложений (игровые «движки») Unreal	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
Тема 6. Дистрибуция AR и VR продукта в иммерсивной журналистике.	18	3		3		12	Защита лабораторной работы
ИТОГО:	**108**	**18**		**18**		**72**	**-**

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Тема 1. Введение в AR и VR технологи

Понятие виртуальной и дополненной реальности. Исторические предпосылки

возникновения виртуальных технологий. Камера обскура. Волшебный фонарь. Стробоскоп. Дагерротипия. Фотография. Стереофотография. Кинематограф. Стереокино. Стереопара. Первые устройства виртуальной реальности. Очки виртуальной реальности. Шлемы виртуальной реальности.

Тема 2. Технологические основы виртуальной и дополненной реальности

Очки виртуальной и дополненной реальности – типология и особенности. Шлемы виртуальной реальности – устройство, особенности, характеристики. Портативные устройства отображения виртуальной реальности – смартфоны, планшеты. Специальные устройства дополненной реальности (маркетинг, реклама, торговля, выставочное и демонстрационное оборудование). Игровые аттракционы. Симуляторы. Манипуляторы, трекеры, джойстики, перчатки, костюмы. Устройства (комплекты) захвата движения Motion Capture. Интерактивные аксессуары (платформы, дорожки, сферы, манипуляторы и т.д.). Аксессуары 3D и 4D иммерсии. Виртуальные студии.

Тема 3. Виртуальное фото и видео

Технология 3D фото и видео. Технические средства создания 3D фото и видео. Особенности съемочного оборудования и вспомогательных средств. Стабилизаторы, штативы, виды крепления. Разрешение и угол обзора. Вертикальные и горизонтальные стереопары. Сферическое и цилиндрические проекции. 180 и 360 проекции. Панорамное фото и видео. Форматы 3D фото и видео. Средства воспроизведения и монтажа 3D фото и видео. Платформы распространения 3D фото и видео.

Тема 4. Технологические и программные средства создания элементов AR и VR продукта

Средства создания компьютерной графики и 3D моделирования. Средства создания 2D и 3D анимации. Форматы (стандарты) 2D и 3D анимации и моделирования. Импорт-экспорт 2D и 3D анимации. Композитинг. Элементы VR и AR – звук, видео, спрайты, системы частиц, меши, текстуры, материалы. 3d сканирование (сканеры), программы обработки и оптимизации моделей.

Тема 5. Системы создания игровых приложений (игровые «движки») Unreal

Знакомство с движком Unreal Engine. Интерфейс Unreal Engine. Установка движка. Импорт ассетов. Создание материалов. Использование Blueprints для создания объектов с простейшими функциями. Искусственный интеллект. Пользовательский интерфейс VR и AR продукта. Создание уровней. Создание, импорт и экспорт объектов. Создание объектов mash, actor, spawn (игрока). Анимация объектов и персонажей их взаимодействие. Звук. Системы частиц. Свет. Тени. Рейтрессинг. HDR. Материалы. UV развертка. Текстуры. Сканированные текстуры высокого разрешения. Текстуры с низким разрешением. Глубина просчета текстур. «Запекание» текстур. Создание объектов. Взаимодействие объектов и интерактивность. Триггеры. Создание и настройка камер. Виртуальные камеры. Создание секвенций. Окна просмотра. Вывод на внешние мониторы. Плагины. Работа с видео – настройка, разрешение, экспорт-импорт, форматы, битрейт, стримминг. Использование плат ввода-вывода. Хромакей. Маски. Просмотр, проигрывание и рендеринг.

Тема 6. Дистрибуция AR и VR продукта в иммерсивной журналистике.

Оптимизация проекта. Дистрибуция контента. Платформы дистрибуции. Настройка устройств, подключенных к движку. Настройка проекта под различные платформы. Использование API и SDK. Авторизация контента. Распространение контента на

платформах HTML 5.0, iOS, Steam, Oculus и др.

6. ТЕМЫ ПРАКТИЧЕСКИХ И СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

Данный вид работы не предусмотрен УП.

7. ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ, ПРАКТИКУМЫ

Тема 1. Введение в AR и VR технологи

Лабораторная работа 1

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Изучить и описать принцип действия стереопары и стереоскопа.
2. Смоделировать и описать принцип действия работы камеры-обскуры.

Тема 2. Технологические основы виртуальной и дополненной реальности

Лабораторная работа 2

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования шлем (очки виртуальной реальности) – игровое пространство, зона безопасности.
2. Применить на практическом задании устройства: трекер, манипулятор, джойстик.
3. Настроить и осуществить работу в виртуальной студии.

Тема 3. Виртуальное фото и видео

Лабораторная работа 3

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования камеру 3D, камеру 360. Осуществить съемку объектов.
2. Перенести для просмотра в шлеме (очках виртуальной реальности) 3D и 360 видео.
3. Применить на практическом задании мобильное устройство: 3D фото, панорамное фото с публикацией на соответствующей платформе.
4. Настроить и осуществить работу в виртуальной студии с 3D и 360 видео.

Тема 4. Технологические и программные средства создания элементов AR и VR продукта

Лабораторная работа 4

Форма проведения – лабораторная работа, практикум.

Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования 3D сканер.
2. Создать необходимые для проекта референсы (исходные изображения).
3. Применить на практическом задании 3D сканер, осуществить сканирование объектов.

4. Подготовить объекты к импорту в игровую среду, оптимизировать для импорта-экспорта в зависимости от типа проекта.

Тема 5. Системы создания игровых приложений (игровые «движки») Unreal
Лабораторная работа 5
Форма проведения – лабораторная работа, практикум.
Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для использования среду разработки Unreal Engine, создать и настроить проект для определенной платформы, конфигурировать необходимые периферийные устройства.
2. Создать по заданию преподавателя (создать, импортировать, экспортировать): уровень, объекты, свет, систему частиц, актора, динамические и статические объекты, анимацию.
3. Подключить и настроить виртуальные камеры, экраны просмотра, настроить хромакей, осуществить работу в виртуальной студии.

Тема 6. Дистрибуция AR и VR продукта в иммерсивной журналистике.
Лабораторная работа 6
Форма проведения – лабораторная работа, практикум.
Задание на лабораторную работу (для выполнения в ходе занятия, для самостоятельного изучения).

1. Настроить для рендеринга и дистрибуции среду разработки Unreal Engine, настроить проект для экспорта на определенную платформу, конфигурировать необходимые периферийные устройства.
2. Оптимизировать для экспорта и дистрибуции: уровень, объекты, свет, систему частиц, актора, динамические и статические объекты, анимацию.
3. Экспортировать и просчитать проект для определенной платформы, провести его тестирование.

8. ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ, КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ, РЕФЕРАТОВ

Данный вид работы не предусмотрен УП.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ

1. Понятие виртуальной и дополненной реальности.
2. Исторические предпосылки возникновения виртуальных технологий.
3. Дать характеристику и принципы работы: Камера обскура. Волшебный фонарь. Стробоскоп. Стереокино. Стереопара.
4. Первые устройства виртуальной реальности.
5. Очки виртуальной реальности, шлемы виртуальной реальности – типология и особенности.
6. Устройства (комплекты) захвата движения Motion Capture.
7. Принцип устройства и работы виртуальной студии.
8. Характеристика технических средства создания 3D фото и видео.
9. Форматы 3D фото и видео.
10. Платформы распространения 3D фото и видео.
11. Средства создания компьютерной графики и 3D моделирования.
12. Форматы (стандарты) 2D и 3D анимации и моделирования.

13. 3d сканирование (сканеры), программы обработки и оптимизации моделей.
14. Особенности Unreal Engine и Unity.
15. Особенности использования плат ввода-вывода Blackmagic и AJA.
16. Использование API и SDK.
17. Распространение контента на платформах HTML 5.0, iOS, Steam, Oculus и др.

10. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

Содержание, требования, условия и порядок организации самостоятельной работы обучающихся с учетом формы обучения определяются в соответствии с «Положением об организации самостоятельной работы обучающихся», утвержденным Ученым советом УлГУ (протокол №8/268 от 26.03.2019 г.).

Форма обучения – *очная*.

Название разделов и тем	**Вид самостоятельной работы** *(проработка учебного материала, решение задач, реферат, доклад, контрольная работа, подготовка к сдаче зачета, экзамена и др.)*	**Объем в часах**	**Форма контроля** (*проверка решения задач, реферата и др.)*
Тема 1. Введение в AR и VR технологи	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет
Тема 2. Технологические основы виртуальной и дополненной реальности	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет
Тема 3. Виртуальное фото и видео	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет

Тема 4. Технологические и программные средства создания элементов AR и VR продукта	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет
Тема 5. Системы создания игровых приложений (игровые «движки») Unreal	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет
Тема 6. Дистрибуция AR и VR продукта в иммерсивной журналистике.	• Проработка учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; • Самостоятельная подготовка к выполнению лабораторной работы; • Подготовка к сдаче зачета	12	Защита лабораторной работы, зачет

11. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) Список рекомендуемой литературы

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: XBeria, 2017 (Доступ: https://vk.com/doc80473076_554993488?hash=3ed1aba7cf5)

учебно-методическая:

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

Согласовано:

ДИРЕКТОР НБ	/ БУРХАНОВА М.М.	/	2021
Должность сотрудника научной библиотеки	ФИО	подпись	дата

б) Программное обеспечение:

- Операционная система Windows;
- Пакет офисных программ Microsoft Office.
- Unreal Engine 4. 24

в) Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечные системы:

1.1. **IPRbooks** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система/ группа компаний Ай Пи Эр Медиа. - Электрон. дан. - Саратов, [2019]. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru.

1.2. **ЮРАЙТ** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система/ ООО Электронное издательство ЮРАЙТ. - Электрон. дан. – Москва, [2019]. - Режим доступа: https://www.biblio-online.ru.

1.3. **Консультант студента** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система/ ООО Политехресурс. - Электрон. дан. – Москва, [2019]. - Режим доступа: http://www.studentlibrary.ru/pages/catalogue.html.

1.4. **Лань** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система/ ООО ЭБС Лань. - Электрон. дан. – С.-Петербург, [2019]. - Режим доступа: https://e.lanbook.com.

1.5. **Znanium.com** [Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система/ ООО Знаниум. - Электрон. дан. – Москва, [2019]. - Режим доступа: http://znanium.com.

2. **КонсультантПлюс** [Электронный ресурс]: справочная правовая система/ Компания «Консультант Плюс». - Электрон. дан. - Москва: КонсультантПлюс, [2019].

3. **База данных периодических изданий** [Электронный ресурс]: электронные журналы/ ООО ИВИС. - Электрон. дан. - Москва, [2019]. - Режим доступа: https://dlib.eastview.com/browse/udb/12.

4. **Национальная электронная библиотека** [Электронный ресурс]: электронная библиотека. - Электрон. дан. – Москва, [2019]. - Режим доступа: https://нэб.рф.

5. **Электронная библиотека диссертаций РГБ** [Электронный ресурс]:

электронная библиотека/ ФГБУ РГБ. - Электрон. дан. – Москва, [2019]. - Режим доступа: https://dvs.rsl.ru.

6. **Федеральные информационно-образовательные порталы**:

6.1. Информационная система Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Режим доступа: http://window.edu.ru.

6.2. Федеральный портал Российское образование. Режим доступа: http://www.edu.ru.

7. Образовательные ресурсы УлГУ:

7.1. Электронная библиотека УлГУ. Режим доступа: http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Web.

7.2. Образовательный портал УлГУ. Режим доступа: http://edu.ulsu.ru.

8. Профессиональные информационные ресурсы:

8.1 https://www.youtube.com/channel/UC6sAHpsU5HJgiy6090fo.. - Cyberstars Entertainment

8.2 https://www.youtube.com/channel/UC4d4FQlX2zurgNmRAr2Q.. - Институт марксизма-ленинизма

8.3 https://www.youtube.com/channel/UCg2ExnOosB5DDUxH7OcM.. - Unreal Engine

8.4 https://www.youtube.com/channel/UCLbkGIcYJxxL0tciH9RV.. - Unreal Engine Rus

8.5 https://www.youtube.com/channel/UCUJxxEdBD7y7sN2VcJki.. - Unreal Engine Уроки

8.6 https://www.youtube.com/user/napolinkinpark3r/videos - Илья Наполов

8.7 https://www.youtube.com/channel/UCYwtgem5yc6X-wfn6Hpi.. - cibergod

8.8 https://www.youtube.com/playlist?list=PLYMbiP9p05iJCc.. - UNREALSKILLS

8.9 https://www.youtube.com/channel/UC1cpK_cV8wVmdPWnUWAQ.. - RUS VIDEOKURS

8.10 https://vk.com/videos-170449269?section=album_1 - [Udemy] Unreal Engine 4 Class. Blueprints (2018)

8.11 https://www.youtube.com/channel/UCN7tLL8FahYoMv2T3lsb.. - BC Softworks

8.12 https://www.youtube.com/channel/UCHYlMGXVQvjmICUQxlB6.. - Void Rose

Согласовано:

Зам. нач. УИТ | Клочкова Л.В. | 25.05.2021

Должность сотрудника УИТиТФИО ФИО подпись дата

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитории для проведения лекций и семинарских занятий, для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций.

Аудитории укомплектованы специализированной мебелью, учебной доской. Аудитории для проведения лекций оборудованы мультимедийным оборудованием для предоставления информации большой аудитории. Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде, электронно-библиотечной системе.

Медиацентр УлГУ, оснащенный компьютерной техникой и программным обеспечением для AR и VR/

13. СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) могут предлагаться одни из следующих вариантов восприятия информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

– для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); в печатной форме на языке Брайля; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.

Разработчик	_____	**зав. кафедрой**	**О.Р. Самарцев**
	(подпись)	*(должность)*	*(ФИО)*

Приложение 1.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) Список рекомендуемой литературы

основная:

1. Устюжанина, Д. А. Интернет-журналистика : учебное пособие / Д. А. Устюжанина. — Красноярск : СФУ, 2019. — 120 с. — ISBN 978-5-7638-3995-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/157533
2. Авдонина, Н. С. Новостная интернет-журналистика : учебное пособие для вузов / Н. С. Авдонина. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 183 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14337-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/496937

дополнительная:

1. Марков, А. А. Теория и практика массовой информации : учебник / А.А. Марков, О.И. Молчанова, Н.В. Полякова. - М. : ИНФРА-М, 2018. - 252 с. - (Высшее образование: Бакалавриат). - www.dx.doi.org/10.12737/2047. - ISBN 978-5-16-006505-2. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/944408
2. Зверева, Е. А. Современные практики и методы исследования медиасферы: новые медиа, социальные медиа и мультимедиа : учебно-методическое пособие / Е. А. Зверева, А. М. Шестерина, М. А. Мирошник. — Тамбов : ТГУ им. Г.Р.Державина, 2020. — 136 с. — ISBN 978-5-00078-429-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/177104
3. Зорин, К. А. Журналистское мастерство: новостная журналистика: Учебное пособие / Зорин К.А. - Краснояр.:СФУ, 2016. - 136 с.: ISBN 978-5-7638-3509-0. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/978607.
4. Российская журналистика сегодня: социальная миссия и профессиональное мастерство / И.В. Фотиева, Т.А. Семилет, Е.В. Лукашевич, В.В. Витвинчук ; под ред. И.В. Фотиевой. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 256 с. — (Научная мысль). — DOI 10.12737/1044192. - ISBN 978-5-16-015637-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1238780

учебно-методическая:

1. 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 / О. Р. Самарцев; УлГУ, Фак. культуры и искусства. - Ульяновск : УлГУ, 2019. - Загл. с экрана; Неопубликованный ресурс. - Электрон. текстовые дан. (1 файл : 372 КБ). - Режим доступа: ЭБС УлГУ. - Текст : электронный. URL: http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Download/MObject/7290

Согласовано:

Гл. библиотекарь	/ Шевякова И.Н.		22.04.2022
Должность сотрудника научной библиотеки	ФИО	подпись	дата

б) Программное обеспечение:

- Операционная система Windows;
- Пакет офисных программ Microsoft Office.

в) Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечные системы:

1.1. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Компания «Ай Пи Ар Медиа». - Саратов, [2022]. – URL: http://www.iprbookshop.ru. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.2. Образовательная платформа ЮРАЙТ : образовательный ресурс, электронная библиотека : сайт / ООО Электронное издательство ЮРАЙТ. – Москва, [2022]. - URL: https://urait.ru. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.3. База данных «Электронная библиотека технического ВУЗа (ЭБС «Консультант студента») : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Политехресурс. – Москва, [2022]. – URL: https://www.studentlibrary.ru/cgi-bin/mb4x. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.4. ЭБС Лань : электронно-библиотечная система : сайт / ООО ЭБС Лань. – Санкт-Петербург, [2022]. – URL: https://e.lanbook.com. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.5. ЭБС Znanium.com : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Знаниум. - Москва, [2022]. - URL: http://znanium.com . – Режим доступа : для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

2. КонсультантПлюс [Электронный ресурс]: справочная правовая система. /ООО «Консультант Плюс» - Электрон. дан. - Москва : КонсультантПлюс, [2022].

3. Базы данных периодических изданий:

3.1. База данных периодических изданий EastView : электронные журналы / ООО ИВИС. - Москва, [2022]. – URL: https://dlib.eastview.com/browse/udb/12. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный.

3.2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека : сайт / ООО Научная Электронная Библиотека. – Москва, [2022]. – URL: http://elibrary.ru. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный

3.3. Электронная библиотека «Издательского дома «Гребенников» (Grebinnikon) : электронная библиотека / ООО ИД Гребенников. – Москва, [2022]. – URL: https://id2.action-media.ru/Personal/Products. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный.

4. Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» : электронная библиотека : сайт / ФГБУ РГБ. – Москва, [2022]. – URL: https://нэб.рф. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.

5. SMART Imagebase : научно-информационная база данных EBSCO // EBSCOhost : [портал]. – URL: https://ebsco.smartimagebase.com/?TOKEN=EBSCO-1a2ff8c55aa76d8229047223a7d6dc9c&custid=s6895741. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Изображение : электронные.

6. Федеральные информационно-образовательные порталы:

6.1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам : федеральный портал . – URL: http://window.edu.ru/ . – Текст : электронный.

6.2. Российское образование : федеральный портал / учредитель ФГАУ «ФИЦТО».

– URL: http://www.edu.ru. – Текст : электронный.

7. Образовательные ресурсы УлГУ:

7.1. Электронная библиотечная система УлГУ : модуль «Электронная библиотека» АБИС Мега-ПРО / ООО «Дата Экспресс». – URL: http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Web. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.

Согласовано:

зам нач УИТ	/ Ключкова В		19.04.22
Должность сотрудника УИТиТ	ФИО	подпись	дата

Приложение 2.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) Список рекомендуемой литературы

основная:

1. Авдонина, Н. С. Новостная интернет-журналистика : учебное пособие для вузов / Н. С. Авдонина. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 183 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14337-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519996

2. Уткин, А. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммереивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. : ил. - ISBN 978-5-9614-3043-1. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1220213

дополнительная:

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-0506-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93614.html

2. Зверева, Е. А. Современные практики и методы исследования медиасферы: новые медиа, социальные медиа и мультимедиа : учебно-методическое пособие / Е. А. Зверева, А. М. Шестерина, М. А. Мирошник. — Тамбов : ТГУ им. Г.Р.Державина, 2020. — 136 с. — ISBN 978-5-00078-429-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/177104

3. Как новые медиа изменили журналистику. 2012—2016 / А. Амзин, А. Галустян, В. Гатов [и др.] ; под редакцией С. Балмаева, М. Лукиа. — Москва, Екатеринбург : Кабинетный ученый, Гуманитарный университет, 2016. — 304 с. — ISBN 978-5-7525-3084-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/75003.html

4. Устюжанина, Д. А. Интернет-журналистика : учебное пособие / Д. А. Устюжанина. — Красноярск : СФУ, 2019. — 120 с. — ISBN 978-5-7638-3995-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/157533

5. Марков, А. А. Теория и практика массовой информации : учебник / А.А. Марков, О.И. Молчанова, Н.В. Полякова ; под общ. ред. А.А. Маркова. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 252 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — ISBN 978-5-16-006505-2. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1210727

учебно-методическая:

1. Самарцев, О. Р. Методические указания для самостоятельной работы студентов по дисциплине «Техника и технология иммерсивной журналистики» для студентов бакалавриата по направлению 42.03.02 «Журналистика» всех форм обучения / О. Р. Самарцев; УлГУ, Фак. культуры и искусства. - Ульяновск : УлГУ, 2019. - Загл. с экрана; Неопубликованный ресурс. - Электрон. текстовые дан. (1 файл : 340 КБ). - Режим доступа: ЭБС УлГУ. - Текст : электронный. URL: http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Download/MObject/7295

Согласовано:

Гл. библиотекарь	Шевелева И.Н.		15.05.2023
Должность сотрудника научной библиотеки	ФИО	подпись	дата

б) Программное обеспечение:

- Операционная система Windows;
- Пакет офисных программ MicrosoftOffice.
- Система «Антиплагиат.ВУЗ»

в) Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечные системы:

1.1. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Компания «Ай Пи Ар Медиа». - Саратов, [2023]. – URL: http://www.iprbookshop.ru. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.2. Образовательная платформа ЮРАЙТ : образовательный ресурс, электронная библиотека : сайт / ООО Электронное издательство ЮРАЙТ. – Москва, [2023]. - URL: https://urait.ru. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

1.3. База данных «Электронная библиотека технического ВУЗа (ЭБС «Консультант студента») : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Политехресурс. – Москва, [2023]. – URL: https://www.studentlibrary.ru/cgi-bin/mb4x. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.4. ЭБС Лань : электронно-библиотечная система : сайт / ООО ЭБС Лань. – Санкт-Петербург, [2023]. – URL: https://e.lanbook.com. – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст : электронный.

1.5. ЭБС Znanium.com : электронно-библиотечная система : сайт / ООО Знаниум. - Москва, [2023]. - URL: http://znanium.com . – Режим доступа : для зарегистрир. пользователей. - Текст : электронный.

2. КонсультантПлюс [Электронный ресурс]: справочная правовая система. /ООО «Консультант Плюс» - Электрон. дан. - Москва : КонсультантПлюс, [2023].

3. Базы данных периодических изданий:

3.1. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека : сайт / ООО Научная Электронная Библиотека. – Москва, [2023]. – URL: http://elibrary.ru. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный

3.2. Электронная библиотека «Издательского дома «Гребенников» (Grebinnikon) : электронная библиотека / ООО ИД Гребенников. – Москва, [2023]. – URL: https://id2.action-media.ru/Personal/Products. – Режим доступа : для авториз. пользователей. – Текст : электронный.

4. Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» : электронная библиотека : сайт / ФГБУ РГБ. – Москва, [2023]. – URL: https://нэб.рф. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.

5. Российское образование : федеральный портал / учредитель ФГАУ «ФИЦТО». – URL: http://www.edu.ru. – Текст : электронный.

6. Электронная библиотечная система УлГУ : модуль «Электронная библиотека» АБИС Мега-ПРО / ООО «Дата Экспресс». – URL: http://lib.ulsu.ru/MegaPro/Web. – Режим доступа : для пользователей научной библиотеки. – Текст : электронный.

Согласовано:

Инженер ведущий	/ Щуренко Ю.В.	/	/ 19.05.2023
Должность сотрудника УИТТ	ФИО	подпись	дата