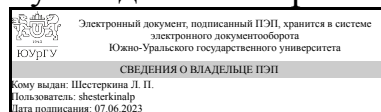


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



Л. П. Шестеркина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.21.М1.03 Продакшн: съемочный процесс и VR-технологии
для направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

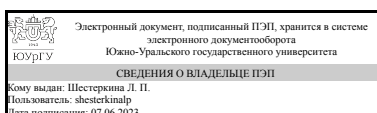
уровень Бакалавриат

форма обучения очная

кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

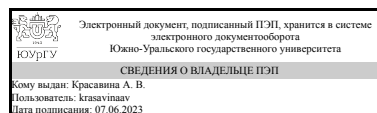
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512

Зав.кафедрой разработчика,
д.филол.н., доц.



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.филол.н., доцент



А. В. Красавина

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - дать представление о правилах съемок авторского проекта виртуальной реальности
Задачи -изучить принципы съемки VR-проекта и его технологические особенности -изучить приложения для работы с VR-проектами -изучить принципы работы с программами для редактирования VR-проекта

Краткое содержание дисциплины

Студенты получают необходимый опыт и компетенции для организации съемочного процесса проекта виртуальной реальности с учетом его технологических особенностей.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знает: основные задачи съемочной команды в процессе реализации VR-проекта и способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений Умеет: распределять профессиональные задачи и осуществлять контроль в процессе организации и проведения съемочного процесса VR-проекта. Имеет практический опыт: решения поставленных задач в процессе создания VR-проекта, участия в съемочном процессе VR-проекта, применения профессиональных навыков в своей деятельности исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.Ф.21.М2.02 Методика фактчекинга и инструментарий верификации, 1.О.11 Правоведение, 1.Ф.21.М2.01 Фактчекинг: технология фейковых новостей, 1.Ф.21.М1.01 Основы VR-коммуникаций	1.О.24 Государственное и общественное регулирование рекламно-информационной деятельности

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
1.О.11 Правоведение	Знает: совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных

	медиакommunikационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; необходимые для осуществления проектов в области профессиональной деятельности правовые нормы, "- Основные положения законодательства Российской Федерации, нормативные правовые акты в рамках своей деятельности; содержание конституционных и иных прав в сфере осуществления деятельности, порядок их реализации и защиты; - виды и основания ответственности по законодательству Российской Федерации за правонарушения., Значение основных правовых категорий, сущность коррупционного поведения, формы его проявления в различных сферах общественной жизни. Основы российского законодательства, а также антикоррупционных стандартов поведения, уважение к праву и закону. Умеет: осуществлять свои профессиональные журналистские действия с учетом механизмов функционирования конкретной медиакommunikационной системы, "- Находить нормативную информацию в рамках своей деятельности; - обосновывать и принимать в пределах должностных обязанностей решения, а также совершать действия, связанные с реализацией правовых норм., Анализировать, правильно толковать и применять нормы права в различных сферах социальной деятельности, а также в сфере противодействия коррупции. Идентифицировать и оценивать коррупционные риски. Имеет практический опыт: участия в разработке и продвижении проектов разных типов, решения задач в области избранных видов профессиональной деятельности и применения нормативной базы, "- Поиска, толкования и применения действующего законодательства в практической деятельности., Осуществления социальной и профессиональной деятельности на основе развитого правосознания, сформированной правовой культуры и нетерпимого отношения к коррупционному поведению.
1.Ф.21.М1.01 Основы VR-коммуникаций	Знает: специфику VR-коммуникации в сфере журналистики, существующие VR-проекты, основные принципы создания VR-проектов, особенности взаимодействия с аудиторией в процессе VR-коммуникации. Умеет: анализировать существующие VR-проекты, определять способы решения задач с учетом имеющихся ресурсов и ограничений Имеет практический опыт: решения поставленных задач в сфере изучения VR-проектов, разработки концепции VR-проектов.
1.Ф.21.М2.01 Фактчекинг: технология фейковых	Знает: специфику фейковой информации, а также

новостей	этапы и методы создания фейковых новостей Умеет: анализировать технологии распространения фейковых новостей Имеет практический опыт: проверки информации с точки зрения ее достоверности
1.Ф.21.М2.02 Методика фактчекинга и инструментарий верификации	Знает: технологии фактчекинга и верификации в медиа Умеет: применять основные навыки проверки информации в медиа на достоверность, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений Имеет практический опыт: в определении круга задач при решении реальных кейсов по выявлению фейковой информации в современных медиа

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 72,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		5
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64
Лекции (Л)	32	32
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	71,5	71,5
Изучение основ VR-продакшна и основ VR-технологий	71,5	71,5
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	диф.зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	VR-технологии	32	16	16	0
2	Съемочный процесс	32	16	16	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Технологические основы VR (Часть 1)	2
2	1	Технологические основы VR (Часть 2)	2
3	1	Чек-лист продакшна VR-проекта (Часть 1)	2
4	1	Чек-лист продакшна VR-проекта (Часть 2)	2
5	1	Производственный процесс отечественных VR-проектов	2

6	1	Производственный процесс зарубежных VR-проектов	2
7	1	Технологические особенности AR-проектов	2
8	1	Производственный процесс AR-проектов	2
9	2	Приложение для создания VR-проектов	2
10	2	Функционал приложения для создания VR-проектов	2
11	2	Приложение для создания AR-проектов	2
12	2	Функционал приложения для создания AR-проектов	2
13	2	Съемка VR-проекта	2
14	2	Редактирование VR-проекта	2
15	2	Особенности создания AR-проекта	2
16	2	Редактирование AR-проекта	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Технологические особенности отечественных VR-проектов	2
2	1	Технологические особенности зарубежных VR-проектов	2
3	1	Создание плана VR-продакшна (Часть 1)	2
4	1	Создание плана VR-продакшна (Часть 2)	2
5	1	Анализ производственного процесса отечественных VR-проектов	2
6	1	Анализ производственного процесса зарубежных VR-проектов	2
7	1	Технологические особенности отечественных AR-проектов	2
8	1	Анализ производственного процесса AR-проектов	2
9	2	Работа в приложении для создания VR-проектов (Часть 1)	2
10	2	Работа в приложении для создания VR-проектов (Часть 2)	2
11	2	Работа в приложении для создания AR-проектов (Часть 1)	2
12	2	Работа в приложении для создания AR-проектов (Часть 2)	2
13	2	Съемка VR-камерой	2
14	2	Монтаж и редактирование VR-проекта	2
15	2	Создание AR-проекта	2
16	2	Презентация авторских VR и AR-проектов	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Изучение основ VR-продакшна и основ VR-технологий	Универсальная журналистика [Текст] учебник для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Л. И. Белова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной. - М.: Аспект Пресс, 2016. - 478, [1] с. ил. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям	5	71,5

	42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] с. ил. Медiateкст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил. Шестеркина, Л. П. Журналистское мастерство : технология проектов совместного творчества [Текст] учеб. пособие для вузов по специальности 030601 "Журналистика" Л. П. Шестеркина, Т. Д. Николаева ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики, Каф. Средства массовой информации ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2014. - 169, [2] с. Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан ; перевод с английского Р. Н. Рагимов. — Москва : ДМК Пресс, 2016. — 316 с. — ISBN 978-5-97060-234-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/93271 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179385 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, [б. г.]. — Часть 2 : Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности — 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9275-2171-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/114455 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. Уткин, А. Белое зеркало: Учебник по		
--	--	--	--

	интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. — ISBN 978-5-9614-3043-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/140405 (дата обращения: 22.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		
--	--	--	--

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	5	Текущий контроль	Контрольная точка 1	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	дифференцированный зачет
2	5	Текущий контроль	Контрольная точка 2	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность	дифференцированный зачет

						представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	
3	5	Текущий контроль	Контрольная точка 3	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	дифференцированный зачет
4	5	Текущий контроль	15	1	15	Критерии оценивания: Оценивается по 15-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность	дифференцированный зачет

						представления работы (5 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (5 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (5 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (9 баллов)	
5	5	Промежуточная аттестация	Зачет	-	40	Зачет выставляется по итогам работы на практических занятиях и выполнения контрольных точек (контрольных работ). При выполнении вышеуказанных требований студент получает зачет. В случае, если студент захочет улучшить результат текущей успеваемости, то может представить презентацию авторского VR-проекта. 31-40 баллов: презентация без недочетов и аргументированный ответ на вопросы к ней 21-30 баллов: презентация с незначительными недочетами. 11-20 баллов: презентация в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.	дифференцированный зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
дифференцированный зачет	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации. При выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Зачет выставляется по итогам работы на практических занятиях и выполнения контрольных точек (контрольных работ). При выполнении вышеуказанных требований студент получает зачет. В случае, если студент захочет улучшить результат текущей успеваемости, то может представить презентацию авторского VR-проекта. 31-40 баллов: презентация без недочетов и аргументированный ответ на вопросы к ней 21-30 баллов: презентация с незначительными недочетами. 11-20 баллов: презентация в недостаточной степени представляющая VR - проект, допущены ошибки.	
--	---	--

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ				
		1	2	3	4	5
УК-2	Знает: основные задачи съемочной команды в процессе реализации VR-проекта и способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	++	++	++	++	++
УК-2	Умеет: распределять профессиональные задачи и осуществлять контроль в процессе организации и проведения съемочного процесса VR-проекта.	++	++	++	++	++
УК-2	Имеет практический опыт: решения поставленных задач в процессе создания VR-проекта, участия в съемочном процессе VR-проекта, применения профессиональных навыков в своей деятельности исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	++	++	++	++	++

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Универсальная журналистика [Текст] учебник для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Л. И. Белова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной. - М.: Аспект Пресс, 2016. - 478, [1] с. ил.
2. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] с. ил.

б) дополнительная литература:

1. Медиатекст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил.
2. Шестеркина, Л. П. Журналистское мастерство : технология проектов совместного творчества [Текст] учеб. пособие для вузов по специальности 030601 "Журналистика" Л. П. Шестеркина, Т. Д. Николаева ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики, Каф. Средства массовой информации ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2014. - 169, [2] с.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

1. Журналист ежемес. журн.: 12+ Издат. дом "Журналист" журнал. - М., 1914-
2. Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки Юж.-Урал. гос. ун-т; ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2002-

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методика создания учебных VR-проектов
2. Процесс продакшна в VR

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методика создания учебных VR-проектов
2. Процесс продакшна в VR

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан ; перевод с английского Р. Н. Рагимов. — Москва : ДМК Пресс, 2016. — 316 с. — ISBN 978-5-97060-234-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/93271 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей. 2 Дополнительная литература Электронно-библиотечная система издательства Лань
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179385 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, [б. г.]. — Часть 2 : Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности — 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9275-2171-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/114455 (дата обращения: 22.11.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Уткин, А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва : Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. — ISBN 978-5-9614-3043-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/140405 (дата обращения:

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -База данных polpred (обзор СМИ)(бессрочно)

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	1010 (1)	VR видеокамера Insta, VR-очки, компьютер
Дифференцированный зачет	1012 (1)	компьютер
Лекции	1010 (1)	VR видеокамера Insta, VR-очки, компьютер
Самостоятельная работа студента	1012 (1)	компьютер