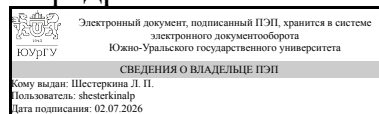


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



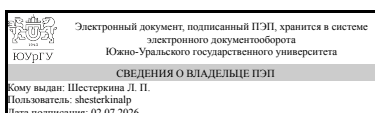
Л. П. Шестеркина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.М0.07.01 VR-журналистика
для направления 42.04.02 Журналистика
уровень Магистратура
магистерская программа Трансмедийная журналистика и нейромаркетинг
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

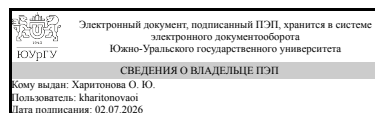
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.04.02 Журналистика, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 529

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



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.ист.н., доцент



О. Ю. Харитонов

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины - исследование студентами новых медиаформатов, таких как VR, изучение специфики взаимоотношений между создателями медиаконтента и аудиторией, а также изучение студентами инновационных методов сторителлинга, которые используют эти форматы. Задачи: -исследование закономерностей функционирования современных цифровых форматов медиасреды (VR); -изучение иммерсии как способа вовлечения аудитории в медиапроект; - исследование законов построения цифровых медиатекстов в новых форматах.

Краткое содержание дисциплины

Студенты изучат особенности технологической трансформации, которая затрагивает сегодня практически все сферы человеческого существования и создает новые возможности создания контента и взаимодействия с ним. Особое внимание студентов будет обращено на изменения в потреблении медиаконтента и технологиях его производства (прежде всего VR и AR), так как проблема взаимодействия с аудиторией чрезвычайно актуальна для журналистики. Студенты изучат явление интерактивности, которое предполагает коммуникацию как форму современной журналистики: происходит поиск наиболее успешных форматов для взаимодействия, которыми в том числе является VR. В результате студенты познакомятся с феноменом виртуальной реальности, в том числе как с технологической платформой и экспериментальной лабораторией для опытов с нарративом, что входит в перечень компетенций современных медиаспециалистов.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен осуществлять авторскую деятельность любого характера и уровня сложности с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа.	Знает: особенности авторской деятельности в сфере VR-журналистики и учитывать специфику данного вида медиа. Умеет: разрабатывать журналистские VR-проекты с учетом специфики данного вида медиа. Имеет практический опыт: создания журналистских VR-проектов с учетом специфики данного вида медиа.
ПК-4 Способен создавать концепцию и планировать реализацию индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере журналистики.	Знает: особенности создания концепции и реализации журналистских VR-проектов индивидуально или в коллективе. Умеет: создавать концепции и реализовывать журналистские VR-проекты индивидуально или в коллективе. Имеет практический опыт: в разработке всех этапов создания журналистских VR-проектов и их реализации индивидуально или в коллективе.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
---	---

Визуализация данных, инфографика, Верификация и фактчекинг, Трансмедийный сторителлинг, Цифровая фотография в медиа, Аудиовизуальные средства массовой информации в трансмедийном пространстве, Производственная практика (профессионально-творческая) (2 семестр)	Не предусмотрены
---	------------------

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

Дисциплина	Требования
Цифровая фотография в медиа	Знает: социокультурные традиции различных народов, традиции, этические учения и нормы, в зависимости от среды коммуникационного взаимодействия; приемы и методы создания цифровой фотографии с учетом этических норм, социокультурных традиций. , специфику работы в условиях трансмедийной среды, теоретические и технологические основы организации современной трансмедийной среды; сущность индивидуальной работы журналиста и работы в коллективе; принципы и алгоритмы подготовки фотоматериалов для разных медийных платформ; теоретические, технические и исторические основы фотографии. Умеет: применять этические нормы и учитывать социокультурные особенности при создании цифровой фотографии; использовать выразительные средства для создания необходимого образа., работать с фотокамерой, осуществлять отбор фотографий в соответствии с системным подходом в области построения фоторепортажа, фотоистории и т. п.; работать в разных цифровых программах, создавать и размещать авторский продукт в разных медийных средах в соответствии с профессиональными требованиями. Имеет практический опыт: владения навыками работы в различных социокультурных средах; использования приемов композиционной организации, в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции. , использования современной технической базы и цифровых технологий при создании медийного продукта; владения навыками отбора, построения и продвижения цифровой фотографии для разных мультимедийных платформ в соответствии с профессиональными требованиями.
Верификация и фактчекинг	Знает: особенности создания концепции и планирования журналистского проекта, базируясь на знании методик и

	инструментария фактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе., особенности проведения исследований в сфере журналистики и медиа на основе самостоятельно разработанной или адаптированной методологии и методики фактчекинга и инструментария верификации. Умеет: создавать концепцию журналистского проекта и реализовывать его, базируясь на знании методик и инструментария фактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе., проводить исследования в сфере журналистики и медиа на основе самостоятельно разработанной или адаптированной методологии и методики фактчекинга и инструментария верификации. Имеет практический опыт: в создании журналистских проектов, с опорой на знания методик и инструментария фактчекинга и верификации, индивидуально или в коллективе, проведения исследований в сфере журналистики и медиа на основе самостоятельно разработанной или адаптированной методологии и методики фактчекинга и инструментария верификации.
Визуализация данных, инфографика	Знает: общие принципы художественно-технической, графической обработки текстов и знаковых систем, отбора, обработки и визуализации информации; принципы выбора графических приёмов при выполнении работы с учетом конечного результата. Умеет: выбирать программы, оборудование для корректного решения профессиональных задач; применять рисунок, графические техники, цвет при создании систем визуальной информации и коммуникации; выбирать необходимые композиционные и художественные средства для создания конкретного стилистического образа; создавать медиапродукт в разных цифровых средах с использованием современных информационно-коммуникационных технологий. Имеет практический опыт: применения изобразительных средств и техник для решения профессиональных задач; выбора техник исполнения конкретного визуального проекта; продвижения медиапродукта по каналам массовой информации и коммуникации.
Аудиовизуальные средства массовой информации в трансмедийном пространстве	Знает: специфику и технологию современных технических средств медиапроизводства и средств коммуникации; принципы организации процесса создания медиапродукта с учетом социокультурных различий в процессе профессионального взаимодействия на государственном и иностранном(ых) языках., принципы разработки и реализации индивидуального или коллективного проекта в сфере массмедиа; базовые принципы концепции

	авторского медиапродукта; этапы его создания и методы планирования; целевую аудиторию, принципы формирования содержания (контента); технологии, используемые для создания мультимедийного продукта. Умеет: овладеть определенными навыками и методами работы журналиста в аудиовизуальных СМИ; использовать выразительные средства экрана в своей профессиональной деятельности; критически анализировать программы с точки зрения их эстетической выразительности и жанрового многообразия., осуществлять профессиональную деятельность с учетом специфики средства массовой информации; решать поставленные задачи при работе над индивидуальным или коллективным медиапроектом; готовить медийные тексты или продукты в соответствии с их форматами и особенностями аудитории; выявляет отличительные особенности медиатекстов или медиапродуктов разных медиасегментов и платформ; использовать основные программы необходимым для создания и обработки текстов, визуальной, аудио- и аудиовизуальной информации. Имеет практический опыт: определения жанровой специфики современных телевизионных программ, их формат, выразительные средства; использования в практической деятельности информационно-коммуникационные технологии; создания медиапродуктов с использованием выразительных средств экрана., работы в условиях трансмедийной журналистики; создания медиапродукта в разных знаковых системах (вербальной аудио-, аудиовизуальной, фото, графической) для размещения на различных мультимедийных платформах; владения методами планирования, разработки и анализа медиапродукта, навыками авторской деятельности по созданию медийного контента с учетом разных медиасегментов и платформ.
Трансмедийный сторителлинг	Знает: особенности создания концепции и планирования журналистского проекта, базируясь на знании технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе. Умеет: создавать концепцию журналистского проекта и реализовывать его, базируясь на знании технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе. Имеет практический опыт: в создании журналистских проектов, с опорой на знания технологий трансмедийного сторителлинга, индивидуально или в коллективе
Производственная практика (профессионально-творческая) (2 семестр)	Знает: технику и технологию создания медиатекста или медиапродукта его содержательные и композиционные компоненты;

	форматы и жанры трансмедийной журналистики; принципы работы с источниками информации; методы сбора и проверки информации. Умеет: применять творческие подходы в профессиональной деятельности; планировать и поэтапно реализовывать производственные задачи; осуществлять мониторинг информации и выявлять наиболее актуальные темы; создавать медиатекст или медиапродукт для разных мультимедийных платформ. Имеет практический опыт: работы с информационными базами данных; владения навыками сбора, анализа и распространения информации; создания авторского медиатекста или медиапродукта, а также способов его презентации.
--	---

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 54,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		4
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	48
Лекции (Л)	12	12
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	36	36
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	53,75	53,75
Подготовка к съемкам учебного VR-проекта	53,75	53.75
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Концептуальные особенности VR формата	20	6	14	0
2	Продакшн и постпродакшн журналистского VR-проекта	28	6	22	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Введение в VR	2
2	1	Особенности VR-журналистики	2

3	1	Развитие VR в России и за рубежом	2
4	2	Методика создания VR-проекта	4
5	2	"Чек-лист" VR-проекта	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Препродакшн и разработка концепции журналистского VR-проекта.	4
2	1	Создание сценария журналистского VR-проекта.	4
3	1	Разработка сториборда журналистского VR-проекта.	6
4	2	Создание учебного VR-проекта. Знакомство с VR-камерой	4
5	2	Создание учебного VR-проекта. Знакомство с функционалом приложения для VR-камеры	4
6	2	Продакшн и съемка учебного VR-проекта	6
7	2	Редактирование учебного VR-проекта	4
8	2	Постпродакшн VR-проекта	4

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
Подготовка к съемкам учебного VR-проекта	Красавина А.В., Шестеркина Л.П. «Иммерсивный сторителлинг в VR» (материалы конференции IAMCR-2020, которые выдает преподаватель) Красавина А.В., Артемов, И.А. «Сторителлинг и иммерсия: современные тенденции журналистики» https://cyberleninka.ru/article/n/storitelling-i-immersiya-sovremennyye-tendentsii-zhurnalistiki Данильченко, М. Как изменятся медиа с развитием виртуальной и дополненной реальности? / М. Данильченко// URL: https://rb.ru/story/vr-media/ Осиповская Е.А. Технологии виртуальной реальности как новый инструмент журналистики / Е.А. Осиповская // URL: https://tinyurl.com/qnt63rc Des Moines Register: Harvest of change: Virtual reality project is a journalism first // URL: https://tinyurl.com/r3xzujd The Guardian: Guardian launches new virtual reality experience – Underworld // URL: https://tinyurl.com/wexxjb2 Steed A. «We Wait» – The Impact of Character Responsiveness and Self Embodiment on Presence and Interest in an	4	53,75

	Immersive News Experience / A. Steed, Y. Pan, Z. Watson, M. Slater // URL: https://tinyurl.com/t7rl2m2 Newton, K. The Storyteller's Guide to the Virtual Reality Audience / K. Newton, K. Soukup // URL: https://tinyurl.com/qlgvqy5 Krohner, J. VR: how the future of storytelling will change us / J. Krohner // URL: https://www.youtube.com/watch?v=OIllmGjaVec The Guardian: VR could change human consciousness – if we get there, says Chris Milk // URL: https://tinyurl.com/wplttk2 Nelson, N.J. VR: Finding The Storytelling Language of A New Medium / N.J. Nelson // URL: https://www.huffpost.com/entry/vr-finding-the-storytelli_b_7985682 Slater, M. Inducing illusory ownership of a virtual body / M. Slater, D. Perez-Marcos, H. Ehrsson, M.V. Sanchez-Vives // URL: https://tinyurl.com/v5agfdk RoadToVR: Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Pass 1 Million Milestone // URL: https://tinyurl.com/y2kgnezc		
--	---	--	--

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	Семестр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	4	Текущий контроль	Контрольная работа №1	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
2	4	Текущий	Контрольная	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-	зачет

		контроль	работа №2			балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	
3	4	Текущий контроль	Контрольная работа №3	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
4	4	Текущий контроль	Контрольная работа №4	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет

5	4	Текущий контроль	Контрольная работа №5	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
6	4	Промежуточная аттестация	Зачет	-	40	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 система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг. Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин. Критерии оценивания: 31-40 баллов: полный аргументированный ответ с примерами на 2 вопроса билета, без ошибок 21-30 баллов: полный ответ с незначительными недочетами. 11-20 баллов: полный аргументированный ответ на 1 вопрос билета, или неполный ответ на 2 вопроса билета.	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной	Процедура проведения	Критерии оценивания
-------------------	----------------------	---------------------

аттестации		
зачет	При выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
ПК-1	Знает: особенности авторской деятельности в сфере VR-журналистики и учитывать специфику данного вида медиа.	+	+	+	+	+	+
ПК-1	Умеет: разрабатывать журналистские VR-проекты с учетом специфики данного вида медиа.	+	+	+	+	+	+
ПК-1	Имеет практический опыт: создания журналистских VR-проектов с учетом специфики данного вида медиа.	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Знает: особенности создания концепции и реализации журналистских VR-проектов индивидуально или в коллективе.	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Умеет: создавать концепции и реализовывать журналистские VR-проекты индивидуально или в коллективе.	+	+	+	+	+	+
ПК-4	Имеет практический опыт: в разработке всех этапов создания журналистских VR-проектов и их реализации индивидуально или в коллективе.	+	+	+	+	+	+

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. Основы медиабизнеса [Текст] учебник для вузов по направлению 030600 и специальности 030601 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект Пресс, 2014. - 399, [1] с.

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. Южно-Уральский государственный университет (ЮУрГУ)
Челябинск Вестник Южно-Уральского государственного университета Юж.-Урал. гос. ун-т; ЮУрГУ журнал. - Челябинск: Издательство ЮУрГУ, 2001-

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

Нет

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Microsoft-Office(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
Зачет	454 (1)	Мультимедийная аудитория: Материально-техническое обеспечение: 1. Компьютер с выходом в Интернет и доступом в информационно-образовательную среду университета – 1 шт. 2. Мышь – 1 шт. 3. Клавиатура – 1 шт. 4. Монитор – 2 шт. Имущество: 1. Парта ученическая – 44 шт. 2. Стол преподавателя – 1 шт. 3. Стул – 86 шт. 4. Тумбочка – 1 шт. 5. Доска – 1 шт. Демонстрационное оборудование: 1. Мультимедийный информационный комплекс –1 шт. 2. Проектор –1 шт. 3. Экран –1 шт. 4. Колонки – 2 шт.
Самостоятельная работа студента	1010 (1)	360-градусная видеокамераGoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеокамера Insta360OneX – 1 шт. • 360-градусная видеокамера GoProFusion 360 – 2 шт. • Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт. • Комплект студийного светаSpacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2шт. • VR-очки – 25 шт. • Специализированные рабочие места, предназначенные для создания VR и AR проектов– 4 шт.:системный блок:процессор: IntelCorei7 9700; частотапроцессора: 3 ГГц (4.7 ГГц, в режимеTurbo); Количествоядер – не менее 6, 2мс, разъемD-SUB (VGA), HDMIAES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2,

		SSE3, SSE4.2, Virtualization оперативная память: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512 Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth; Твердотельный накопитель SATA - 6Gb/s, операционная система: Windows 10 Home; Монитор: экран: 24, матрица TN+film с разрешением 1920×1080, отношением сторон 16:9, яркостью 250 кд/м², временем отклика 2 мс, временем отклика (GTG) 2 мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI – 4 шт. Набор приложений Adobe Creative Cloud • Photoshop — графический редактор • Lightroom — обработка, редактирование и каталогизация фотографий • Premiere Pro — нелинейный видеомонтаж • After Effects — редактирование видео и комбинированная съёмка • Audition — аудиоредактор • Media Encoder Приложения для работы с 360-градусными камерами Insta360 One и GoPro MAX 360 Среда разработки приложений Unity Программа для создания и редактирования 3D объектов и эффектов Cinema 4D
Практические занятия и семинары	1010 (1)	360-градусная видеокамера GoPro MAX 360 – 1 шт. • 360-градусная видеокамера Insta360 One X – 1 шт. • 360-градусная видеокамера GoPro Fusion 360 – 2 шт. • Студия с хромакеем (зеленая комната) – 1 шт. • Комплект студийного света Spacelight F 100 – 2 шт. • VR-гарнитуры Oculus Quest – 2 шт. • VR-очки – 25 шт. • Специализированные рабочие места, предназначенные для создания VR и AR проектов – 4 шт. системный блок: процессор: Intel Core i7 9700; частота процессора: 3 ГГц (4.7 ГГц, в режиме Turbo); Количество ядер – не менее 6, 2 мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI AES, AVX, AVX2, F16C, FMA3, MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4.2, Virtualization оперативная память: DIMM, DDR4 16384 Мб 2666 МГц; видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 — 4096 Мб; HDD: 1000 Гб, 7200 об/мин; SSD: 512 Гб; DVD-RW; Wi-Fi; Bluetooth; Твердотельный накопитель SATA - 6Gb/s, операционная система: Windows 10 Home; Монитор: экран: 24, матрица TN+film с разрешением 1920×1080, отношением сторон 16:9, яркостью 250 кд/м², временем отклика 2 мс, временем отклика (GTG) 2 мс, разъем D-SUB (VGA), HDMI – 4 шт. Набор приложений Adobe Creative Cloud • Photoshop — графический редактор • Lightroom — обработка, редактирование и каталогизация фотографий • Premiere Pro — нелинейный видеомонтаж • After Effects — редактирование видео и комбинированная съёмка • Audition — аудиоредактор • Media Encoder Приложения для работы с 360-градусными камерами Insta360 One и GoPro MAX 360 Среда разработки приложений Unity Программа для создания и редактирования 3D объектов и эффектов Cinema 4D
Лекции	454 (1)	Мультимедийная аудитория: Материально-техническое обеспечение: 1. Компьютер с выходом в Интернет и доступом в информационно-образовательную среду университета – 1 шт. 2. Мышь – 1 шт. 3. Клавиатура – 1 шт. 4. Монитор – 2 шт. Имущество: 1. Парта ученическая – 44 шт. 2. Стол преподавателя – 1 шт. 3. Стул – 86 шт. 4. Тумбочка – 1 шт. 5. Доска – 1 шт. Демонстрационное оборудование: 1. Мультимедийный информационный комплекс – 1 шт. 2. Проектор – 1 шт. 3. Экран – 1 шт. 4. Колонки – 2 шт.