



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института истории и культуры

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.01 VR И МЕДИАТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки: **44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)**

Направленность (профили): **Компьютерная графика и дизайн виртуальной реальности**

Квалификация (степень): *бакалавр*

Форма обучения: *очная*

Институт: истории и культуры

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	2		
Семестр/триместр	3		

Лекции	18		
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	18		
в том числе практической подготовки	2		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Зачет – 3 сем.		
Контроль	-		
Иные формы работы	-		
Самостоятельная работа	36		

Всего часов: 72

Трудоемкость: 2 зачетные единицы

Разработчик рабочей программы к. пед. наук, профессор Мальцева В.А., доцент Соломенцева С.Б.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся профессиональных компетенций, обеспечивающих способность осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний; способность понимать значение применения цифровых технологий в образовании, формирование профессиональных способностей применяя объекты виртуальной реальности в современном образовании.

Задачи изучения дисциплины:

- подготовка к реализации образовательных программ в области виртуальной реальности и медиа-технологий в соответствии с требованиями образовательных стандартов;
- развитие способности организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность;
- подготовка к осуществлению профессионального самообразования и личностного роста, к проектированию дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры в сфере педагогической и проектной деятельности.

Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП.

реализуется в рамках вариативной (формируемой участниками образовательных отношений) части блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПКС-2	Знать: <ul style="list-style-type: none">– современные практики, содержание, формы и методы консультирования по вопросам профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития в процессе освоения учебного предмета, курса, дисциплины (модуля);– эффективные приемы общения и организации деятельности, ориентированные на поддержку профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития обучающихся	Знает: <ul style="list-style-type: none">– современные практики, содержание, формы и методы консультирования по вопросам профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития в процессе освоения учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), в том числе средствами виртуальной реальности;– эффективные приемы общения и организации деятельности, ориентированные на поддержку профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития обучающихся в том числе средствами виртуальной реальности и медиатехнологий
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– определять современные практики, содержание, формы и методы консультирования по вопросам профессионального	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– определять современные практики, содержание, формы и методы консультирования по вопросам профессионального

	самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития в процессе освоения учебного предмета, курса, дисциплины (модуля);	самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития в процессе освоения учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), в том числе средствами виртуальной реальности и медиатехнологий;
	Владеть: – эффективными приемами общения и организации деятельности, ориентированные на поддержку профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития обучающихся	Владеет: – эффективными приемами общения и организации деятельности, ориентированные на поддержку профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития обучающихся, в том числе средствами виртуальной реальности и медиатехнологий

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
	Раздел 1. «Особенности применения средств виртуальной реальности и медиатехнологий в профессиональной сфере»	72	18	18		36
1.	Тема 1. «VR как средство разработки медиа-проектов»	24	6	6		12
2.	Тема 2. «Синтез виртуальной реальности и медиатехнологий в современном цифровом пространстве»	24	6	6		12
3.	Тема 3. «Виртуальная реальность и медиатехнологии как средство трансляции результатов проектной деятельности»	24	6	6		12

	Зачет					
	в т.ч. практической подготовки	2				
	Итого за 3 семестр	72	18	18		36

Очно-заочная форма обучения не реализуется

Заочная форма обучения не реализуется

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы, теста, творческого задания, кейса и др.

Типовой вариант контрольной работы

Тестовое задание

A1. Задачами реализации дисциплины являются:

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) формирование и развитие эстетического вкуса обучающихся
- b) адаптация обучающихся к современным экономическим процессам
- c) интеграция обучающихся в современную информационную культуру
- d) подготовка обучающихся к политическим условиям

A2. Применение компьютерных VR технологий в дизайне мультимедийного издания позволяет:

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) развить психологическую устойчивость
- b) повысить эффективность художественно-творческой деятельности
- c) улучшить физическую форму
- d) привить навыки работы с современными техническими средствами

A3. Графический редактор – прикладная программа, которая используется для:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) редактирования диаграмм
- b) создания графических изображений
- c) проведения вычислений
- d) написания текстов

A4. Использование анимированных изображений в дизайне мультимедиа позволяет:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) развивать личность через развлечение
- b) поддерживать дисциплину на занятии

- c) развивать мелкую моторику
- d) формировать культуру речи

A5. Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) *.txt, *.doc, *.rtf
- b) *.gif, *.jpg, *.png, *.tif
- c) *.exe, *.com
- d) *.wav, *.mp3, *.wma

A6. Что можно отнести к устройствам ввода информации?

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) мышь, колонки, клавиатуру
- b) клавиатуру, принтер, колонки
- c) сканер, клавиатуру, мышь
- d) колонки, сканер, клавиатуру

A7. Какой графический редактор является программным обеспечением с открытым исходным кодом?

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) Adobe Illustrator
- b) Corel Draw
- c) Adobe Photoshop
- d) Inkscape

A8. Какая заливка в компьютерной графике называется градиентной?

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) сплошная (одним цветом)
- b) с переходом цветов (от одного цвета к другому)
- c) заливка с использованием внешней текстуры
- d) заливка узором

A9. Для получения движущегося изображения используется:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) деловая графика
- b) анимационная графика
- c) научная графика
- d) иллюстративная графика

A10. Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) Adobe Photoshop

- b) Paint
- c) PhotoPaint
- d) Corel Draw

Кейс «Маскот»

Применяя приемы и методы создания примитивов в векторном графическом редакторе CorelDraw, нарисовать изображение героя мультфильмов, которое впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедийных изданий. Формат А4, векторная компьютерная графика.

Задания к зачету с оценкой 3 семестр, очная форма

1. Применяя приемы создания визуальных эффектов, изобразить композицию с эффектом движения на тему «Спорт в жизни общества», которую впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедийных изданий. Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
2. Выполнить реставрацию и ретуширование повреждённой исторической фотографии, которую впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедийных изданий. Формат исходной фотографии, разрешение 300 dpi, растровая компьютерная графика.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. Нагаева, И. А. Арт-информатика : учебное пособие : [16+] / И. А. Нагаева. – 2 изд., испр. и доп. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 369 с. : ил. табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601327> (дата обращения: 18.12.2021). – Библиогр.: с. 362-363. – ISBN 978-5-4499-1779-9. – DOI 10.23681/601327. – Текст : электронный.
2. Система формирования знаний в среде Интернет / В. И. Аверченков, А. В. Заболеева-Зотова, Ю. М. Казаков [и др.]. – 4-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2021. – 181 с. : ил., схем., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=93354> (дата обращения: 18.12.2021). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9765-1266-5. – Текст : электронный.
3. Чошанов, М. А. Инженерия дистанционного обучения : учебное пособие : [16+] / М. А. Чошанов. – Москва : Лаборатория знаний, 2021. – 307 с. : ил., табл. – (Педагогическое образование). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=616371> (дата обращения: 18.12.2021). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-00101-950-3. – Текст : электронный.

4.2 Дополнительная литература

1. Иванцовская, Н.Г. Перспектива. Теория и виртуальная реальность: учебное пособие / Н. Г. Иванцовская. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-7782-1328-9. — Текст :

электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/44820.html>)

2. Энтин, В.Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи) / В. Л. Энтин. — Москва : Статут, 2017. — 216 с. — ISBN 978-5-68354-1305-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/81092.html>)

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные образовательные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ
2.	https://www.gumer.info/	Библиотека Гумер: предоставляет свободный доступ к 5000 книг и статей по гуманитарным наукам	Свободный доступ
3.	http://fcior.edu.ru/	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) предоставляет доступ к электронным образовательным ресурсам и сервисам для всех уровней и ступеней образования.	Свободный доступ
4.	www.strf.ru	Наука и технологии России	Свободный доступ
5.	https://scientificrussia.ru/	Научная Россия Портал информационного агентства "Научная Россия"	Свободный доступ
6.	http://n-t.ru/	Электронная библиотека	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через любой университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется
----	---	--	--

			неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
3.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.