

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ястребов Олег Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 03.06.2026 12:55:44

Уникальный программный ключ:

ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Факультет гуманитарных и социальных наук

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (AR\VR) В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

50.03.01 ИСКУССТВА И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

ИСКУССТВА И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры» входит в программу бакалавриата «Искусства и гуманитарные науки» по направлению 50.03.01 «Искусства и гуманитарные науки» и изучается в 6 семестре 3 курса. Дисциплину реализует Кафедра теории и истории культуры. Дисциплина состоит из 6 разделов и 12 тем и направлена на изучение ключевых понятий и категорий дополненной и виртуальной реальности (AR/VR), а также применение этих технологий для создания проектов в сфере культуры.

Целью освоения дисциплины является изучение ключевых понятий и категорий дополненной и виртуальной реальности (AR/VR), а также применение этих технологий для создания проектов в сфере культуры.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
ОПК-1	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-1.1 При решении задач профессиональной деятельности использует современные информационные технологии и понимает принципы их работы;; ОПК-1.2 Ориентируясь на задачи профессиональной деятельности, обоснованно выбирает современные информационные технологии;;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ОПК-1	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной	Ознакомительная практика; История и теория кино: современный кинематограф и видео-арт;	Профессиональная практика;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
	деятельности		

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры» составляет «4» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			6
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	68		68
Лекции (ЛК)	34		34
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	34		34
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	58		58
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	18		18
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	144	144
	зач.ед.	4	4

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Определение дополненной и виртуальной реальности (AR/VR).	1.1	Понятие (AR/VR).	Принципы работы технологий дополненной и виртуальной реальности.	ЛК, СЗ
		1.2	Влияние AR/VR на искусство и культуру	Технологии дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности существенно трансформируют искусство и культуру, расширяя границы творчества, взаимодействия с аудиторией и восприятия культурных объектов. Они открывают новые формы выражения, меняют традиционные представления о жанрах и стилях, а также влияют на доступность и вовлечённость зрителей.	ЛК, СЗ
		1.3	Создание AR/VR проекта	Цели, принципы и функции проектов с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности (AR/VR).	ЛК, СЗ
Раздел 2	AR/VR в музее: как технология меняет форматы выставок.	2.1	Создание полностью иммерсивных выставок.	Иммерсивные выставки — это формат представления искусства, который позволяет зрителю полностью погрузиться в произведение, стирает грань между виртуальным и реальным миром. Такие выставки используют мультимедийные технологии, интерактивные инсталляции, виртуальную и дополненную реальность, чтобы создать мультисенсорный опыт: зритель воспринимает искусство не только глазами, но и через слух, осязание и другие чувства.	ЛК, СЗ
		2.2	Новые возможности для сохранения культурного наследия.	Принципы и стратегии применения AR/VR в сохранении культурного наследия	ЛК, СЗ
Раздел 3	AR/VR в театре и кино.	3.1	Иммерсивный опыт.	Принципы создания иммерсивного опыта зрителей. Новые возможности пространства.	ЛК, СЗ
		3.2	Интерактивность.	Форматы иммерсивных продуктов в кино и театре	ЛК, СЗ
		3.3	Новые возможности финансирования.	Финансирование и грантовая поддержка AR/VR проектов	ЛК, СЗ
Раздел 4	AR/VR и архитектура.	4.1	Создание 3D-моделей.	Визуализация проектов. Тестирование проектов перед выполнением.	ЛК, СЗ
Раздел 5	AR/VR и литература	5.1	AR/VR и литература: возможности создания виртуальных книг и интерактивных историй.	Принципы и преимущества создания виртуальных книг и интерактивных историй в AR/VR.	ЛК, СЗ
		5.2	Примеры виртуальных книг и интерактивных историй в AR/VR.	Примеры виртуальных книг и интерактивных историй в AR/VR.	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 6	AR/VR и игры	6.1	AR/VR и игры: перспективы и возможности	Принципы создания игр в AR/VR.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. – М.: Альпина, 2020.
2. Лукьяненко С. Императоры иллюзий. – М.: Локид, 1996.
3. Петрова Н. Виртуальная реальность как новый метод арт-терапии или расставание с собой, 1998.
4. Дацюк С. Парадоксальные интенции свободы в Интернет, 1997.
5. Дацюк С. Ноу-хау виртуальных технологий. – PC Club, №30, 1997.
6. Дополненная реальность. Основы работы. Учебник, М., 2025

Дополнительная литература:

1. Соснило, А. И. Применение технологий виртуальной реальности (VR) в менеджменте и образовании / А. И. Соснило // Управленческое консультирование. – 2021. – № 6. – С. 158–163

2. Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: диссертация доктора философских наук. Ростов-на-Дону, 2007.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН
<http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС Юрайт <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации
<http://docs.cntd.ru/>
- поисковая система Яндекс <https://www.yandex.ru/>
- поисковая система Google <https://www.google.ru/>
- реферативная база данных SCOPUS

<http://www.elsevierscience.ru/products/scopus/>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Технологии дополненной и виртуальной реальности (AR\VR) в сфере культуры».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИК:

<hr/> <i>Должность, БУП</i>	<hr/> <i>Подпись</i>	<hr/> Ворохоб Юлия Александровна <i>Фамилия И.О.</i>
-----------------------------	----------------------	--

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

<hr/> Заведующий кафедрой <i>Должность БУП</i>	<hr/> <i>Подпись</i>	<hr/> Берест Валерия Адлеровна <i>Фамилия И.О.</i>
---	----------------------	--

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

<hr/> Заведующий кафедрой <i>Должность, БУП</i>	<hr/> <i>Подпись</i>	<hr/> Градова Елена Викторовна <i>Фамилия И.О.</i>
--	----------------------	--