

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

16 июня 2022 г., протокол УС №6

**МОДУЛЬ ДИСЦИПЛИН ПРОФИЛЬНОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ**
**Основы мультимедийных реконструкций историко-
культурных объектов**
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Истории России	
Учебный план	b510304-ЭскДеят-22-4.plx 51.03.04 МУЗЕОЛОГИЯ И ОХРАНА ОБЪЕКТОВ КУЛЬТУРНОГО И ПРИРОДНОГО НАСЛЕДИЯ Направленность (профиль): Культурный туризм и экскурсионная деятельность	
Квалификация	Бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах: экзамены 8
в том числе:		
аудиторные занятия	64	
самостоятельная работа	44	
часов на контроль	36	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	9 5/6			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Лекции	32	32	32	32
Практические	32	32	32	32
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	144	144	144	144

Ст.преподаватель, Менбариева Е.Г.

Рабочая программа дисциплины

Основы мультимедийных реконструкций историко-культурных объектов

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия (приказ Минобрнауки России от 06.12.2017 г. № 1180)

составлена на основании учебного плана:

51.03.04 МУЗЕОЛОГИЯ И ОХРАНА ОБЪЕКТОВ КУЛЬТУРНОГО И ПРИРОДНОГО НАСЛЕДИЯ

Направленность (профиль): Культурный туризм и экскурсионная деятельность

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 16.06.2022 протокол № 6.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Истории России

Зав. кафедрой к.и.н., доцент Кириллюк Д.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целью освоения дисциплины является приобретение обучающимися знаний, умений и навыков в области основ мультимедийных реконструкций историко-культурных объектов, в т.ч. для составления и реализации экскурсионных программ
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Основы проектной деятельности
2.1.2	Русский язык и культура речи
2.1.3	Работа в команде
2.1.4	Менеджмент и маркетинг в социокультурном проектировании
2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Производственная практика, преддипломная практика
2.2.2	Историческое краеведение
2.2.3	Организация экскурсионной деятельности в туризме
2.2.4	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1 Знать:	
3.1.1	- Основные информационно-коммуникационные технологии в сфере историко-культурной, музейной и туристической деятельности;
3.1.2	- Теорию и принципы создания научных и социокультурных проектов в историко-культурной, музейной и туристических сферах;
3.1.3	- Основы отбора экскурсионных объектов с применением мультимедийных средств
3.2 Уметь:	
3.2.1	- Выбирать актуальные информационно-коммуникационные технологии в сфере историко-культурной, музейной и туристической деятельности;
3.2.2	- Анализировать теорию и принципы создания научных и социокультурных проектов в историко-культурной, музейной и туристических сферах;
3.2.3	- Составлять концепцию мультимедийной реконструкции историко-культурного объекта
3.3 Владеть:	
3.3.1	- Способностью применять актуальные информационно-коммуникационные технологии в сфере историко-культурной, музейной и туристической деятельности;
3.3.2	- Навыками практического применения теории и принципов создания научных и социокультурных проектов в историко-культурной, музейной и туристических сферах;
3.3.3	- Способностью осуществлять мультимедийные реконструкции историко-культурных объектов и использовать их в экскурсионной деятельности

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Основы мультимедийных реконструкций					
1.1	Оцифровка текстовых, фото- и видеодокументов /Лек/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э4	
1.2	Оцифровка текстовых, фото- и видеодокументов /Пр/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э4	Устный опрос, подготовка презентаций

1.3	Оцифровка текстовых, фото- и видеодокументов /Ср/	8	8	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э4	Подготовка проекта
1.4	Видеомонтаж историко-культурного наследия /Лек/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.5	Видеомонтаж историко-культурного наследия /Пр/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Устный опрос, подготовка презентаций
1.6	Видеомонтаж историко-культурного наследия /Ср/	8	10	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.2 Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Подготовка проекта
1.7	Реконструкция историко-культурных объектов при помощи веб-сайтов /Лек/	8	8	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.5Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.8	Реконструкция историко-культурных объектов при помощи веб-сайтов /Пр/	8	8	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.5Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Изучение теоретического материала, выполнение семинарских заданий
1.9	Реконструкция историко-культурных объектов при помощи веб-сайтов /Ср/	8	10	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.5Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Подготовка проекта
1.10	Аудиогиды как средство мультимедийных исторических реконструкций /Лек/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.11	Аудиогиды как средство мультимедийных исторических реконструкций /Пр/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Устный опрос, подготовка презентаций
1.12	Аудиогиды как средство мультимедийных исторических реконструкций /Ср/	8	8	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.3Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Подготовка презентационных докладов
1.13	Основы технологий дополненной реальности и их возможности в музейной работе /Лек/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.2 Л1.4 Л1.5Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.14	Основы технологий дополненной реальности и их возможности в музейной работе /Пр/	8	6	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.4 Л1.5Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Устный опрос, подготовка презентаций

1.15	Основы технологий дополненной реальности и их возможности в музейной работе /Ср/	8	8	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.4 Л1.5Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3	Подготовка проекта
1.16	/Экзамен/	8	36	ОПК-1.3 ПК-5.3 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4 Л1.5Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	Экзаменационные задания (теоретические вопросы+вопросы к контрольной работы+задания по проектам)

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Представлены в Приложении 1

5.2. Темы письменных работ

Представлены в Приложении 1

5.3. Фонд оценочных средств

Представлены в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Забелин Л.Ю., Конюкова О.Л., Диль О.В.	Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015, электронный ресурс	1
Л1.2	Ардт Трайндл	Нейромаркетинг: практическое руководство	Москва: Альпина Паблишер, 2017, электронный ресурс	1
Л1.3	Шишов О. В.	Современные технологии и технические средства информатизации: Учебник	Москва: ООО "Научно- издательский центр ИНФРА-М", 2016, электронный ресурс	1
Л1.4	Иванцовская Н. Г.	Перспектива. Теория и виртуальная реальность: Учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010, электронный ресурс	1
Л1.5	Никулин Е. А.	Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: учебное пособие	Санкт-Петербург: Лань, 2018, электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Шапиро Д. И.	Основы технологии виртуальной реальности: когнитивные, креативные и прикладные проблемы	[Б. м.]: [б. и.], 2003	4
Л2.2	Лебедева И. М.	Реалистическая визуализация трехмерных моделей в среде AutoCAD: Учебное пособие	Москва: Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2011, электронный ресурс	1
Л2.3	Плюто П. А.	Исследование реальности социокультурного виртуального. Опыт анализа социокультурных иллюзий: Монография	Москва: Прогресс-Традиция, 2014, электронный ресурс	1

6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Кириллок Д. В.	Основы мультимедийных реконструкций историко-культурных объектов: методические рекомендации по освоению дисциплины	Сургут: Издательский центр СурГУ, 2020, электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Государственный Эрмитаж			
Э2	Музей-заповедник "Бородинское поле"			
Э3	Сургутский краеведческий музей			
Э4	Электронная библиотека «Гумер»			

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Операционная система Windows			
6.3.1.2	Пакет прикладных программ Microsoft Office			

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронная библиотечная система «Znanium.com»			
6.3.2.2	Электронная библиотечная система «IPRBooks»			
6.3.2.3	Электронная библиотечная система «Юрайт»			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Помещение для проведения лекционных и практических занятий, укомплектованное необходимой учебной мебелью; компьютер, компьютерный мультимедийный проектор, экран			
-----	--	--	--	--