

Віртуальна реальність в кіно

Параметр	Опис параметрів
Освітній рівень	Третій (освітньо-науковий/освітньо-творчий)
Спеціальність	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Освітня програма	Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Назва кафедри	Режисури та драматургії кіно і телебачення
Прізвище, ім'я, по батькові автора курсу	ЦЬОНА АНТОН-ГРИГОРІЙ ОЛЕГОВИЧ
Посада, науковий ступінь, вчене (почесне) звання автора курсу	Старший викладач, доктор мистецтва
НАЗВА ДИСЦИПЛІНИ	ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ В КІНО
Мета і завдання	Метою навчальної дисципліни є розширення та поглиблення знань про принципи застосування технологій віртуальної та доповненої реальності в кінематографі, формування розуміння їх історії, термінології та потенціалу для створення імерсивних, інтерактивних і експериментальних кінопроектів у різних жанрах і форматах. Завдання навчальної дисципліни: розширення та систематизація знань про VR/AR-технології та їхнє застосування в кіно; розвиток термінологічної компетентності українською та англійською мовами; формування уявлення про художні, технічні та комунікативні можливості VR/AR; розвиток здатності аналізувати та оцінювати ефективність використання VR/AR у різних кінопроектах; осмислення переходу від пасивного перегляду до активної участі глядача у віртуальному кінопросторі.
Анотація (орієнтовний перелік тем)	Навчальна дисципліна спрямована на розширення та поглиблення знань про застосування технологій VR/AR у кінематографі. Курс охоплює вивчення термінології, історії розвитку та аналіз художніх і технічних можливостей цих технологій у різних жанрах і форматах. Студенти набувають навичок оцінки ефективності VR/AR для створення імерсивних та інтерактивних кінопроектів.
Загальна кількість кредитів/годин	3 кредити ЄКТС / 90 годин
Підсумковий контроль	Залік