



Южно-Уральский
государственный
университет

Национальный
исследовательский
университет

5100

**Методика создания учебных VR- материалов в рамках
проектного обучения на кафедре журналистики,
рекламы и связей с общественностью ЮУрГУ**

**Фредерик Марэйн, ст. Научный сотрудник МНИЛ
виртуальной реальности**

**Красавина Анна Викторовна, к. фил.н.,
доцент кафедры журналистики, рекламы и связей с
общественностью ЮУрГУ, заместитель руководителя
МНИЛ виртуальной реальности**





Методика создания учебных VR-материалов

Технологическая трансформация затрагивает сегодня практически все сферы человеческого существования и создает новые возможности создания контента и взаимодействия с ним.

Особое внимание студентов кафедры журналистики, рекламы и связей с общественностью ЮУрГУ обращено на изменения в потреблении медиаконтента и технологиях его производства. Студенты знакомятся с феноменом виртуальной реальности и как с технологической платформой, и как с экспериментальной лабораторией для опытов с нарративом.

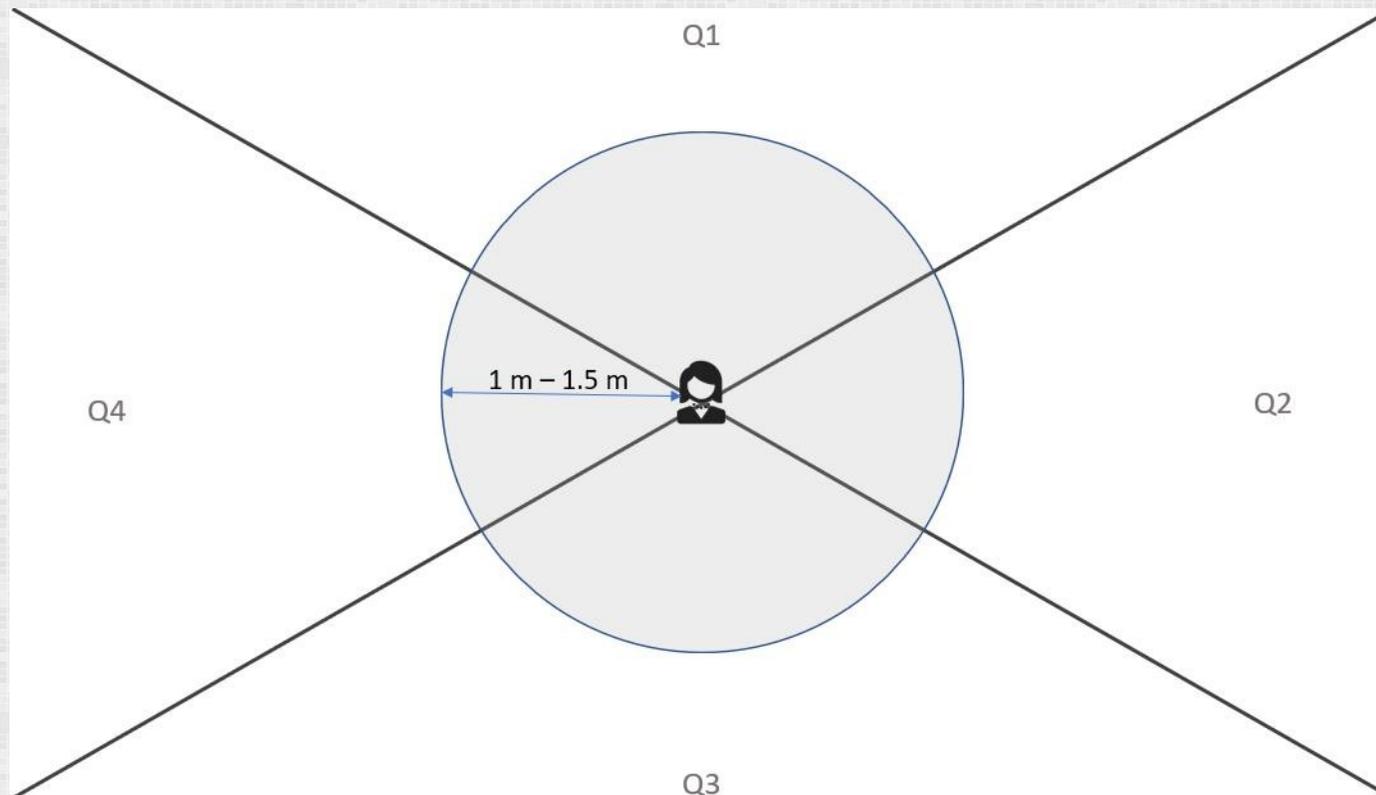


Методика создания учебных VR-материалов

В рамках курса «VR-журналистика» на кафедре журналистики, рекламы и связей с общественностью ЮУрГУ перед студентами ставятся задачи по освоению новых медиаформатов, таких как VR - проект, для этого студенты знакомятся с методами сторителлинга, которые использует данный формат.

На кафедре была разработана методика создания учебных VR-материалов. Методика представляет собой восемь шагов по разработке сценария и сториборда (раскадровки).

Методика создания учебных VR-материалов



«непосредственная близость» - радиус 1 м или 1,5м от «центра»



Методика создания учебных VR-материалов

VR-Lab в ЮУрГУ

1 шаг: разработка концепции истории: студенту необходимо решить, работает ли он в жанре «фикшн» или «нон-фикшн», затем сформулировать концепцию истории в одном, максимум трех предложениях, также продумать, кто является главным (-и) героем (-ями) и протестировать концепцию, рассказав ее аудитории с целью получения фидбэка. Если аудитория заинтригована, значит концепция «работает».

2 шаг: проверка, подходит ли проект для реализации именно в VR. Необходимо понять, что именно привносит VR в проект – возможность побывать там, где иначе аудитория вряд ли смогла бы побывать (локация – основной «герой»)? Погружение в «жизнь другого» или сочетание первого и второго?

3 шаг методики предполагает проработку следующих элементов **сценария**:

- Персонажи (дать краткое описание)
- Выбор локации (описать локации, лучше сделать рисунки или фотографии)
- История (синопсис истории (максимум 1 страница) с указанием, будет ли иметь место драматическое единство времени, действия и пространства)
- Описание сцен: создание аннотированной временной шкалы (тайм-лайна) различных сцен. Если VR-проект предполагает «интерактив», то линейной временной шкалы (тайм-лайна) может не быть. Затем необходимо сделать “древо истории”.
- Интерактивность: необходимо описать виды интерактивных элементов, которые будут добавлены в проект (или зритель может просто смотреть вокруг в любое время). При необходимости нужно нанести интерактивные элементы на временную шкалу (тайм-лайн).
- Звук: если звук будет играть важную роль в истории, необходимо написать краткое описание звуковых элементов.
- Добавочные элементы: необходимо решить, будут ли использованы такие элементы как закадровый голос, графика и т.д.

Методика создания учебных VR-материалов

VR-Lab в ЮУрГУ

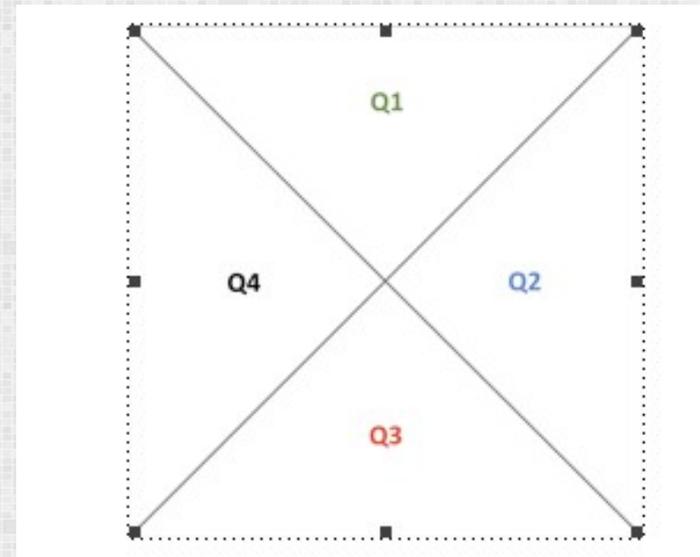
	SCENE NUMBER	INTERIOR EXTERIOR	WHERE	WHEN	TITLE: The gladiator
THE SCENE HEADING OR "SLUG LINE"	01.	EXT.	FOREST	DAY	
The action	<p>Germania. The far reaches of the Roman Empire.</p> <p>Winter 180 A.D.</p> <p>Incongruously enough, the first sound we hear is a beautiful tenor voice. Singing. A boy's voice.</p> <p>CREDITS as we hear the haunting song float through dense forests. We finally come to a rough, muddy road slashing through the forest. On the road a GERMAN PEASANT FATHER is herding along three sickly looking cows. His two SONS are with him. His youngest son sits on one of the cows and sings a soft, plaintive song.</p> <p>They become aware of another sound behind them on the road -- the creak of wood, the slap of metal on leather. The Father immediately leads his cattle and his sons off the road. They stand-still, eyes down: the familiar posture of subjugated peoples throughout history.</p> <p>A wagon train rumbles past them. Three ornate wagons followed by a mounted cohort of fifty heavily-armed PRAETORIAN GUARDS.</p> <p>The young boy dares to glance up at the passing Romans. His eyes burn with hatred.</p>				
THE SCENE HEADING OR "SLUG LINE"	INT.	WAGON	DAY		
The action	<p>Mist momentarily obscures a man's face. Frozen breath. The man is in his 20's, imperious and handsome. He is swathed in fur, only his face exposed. He is COMMODUS.</p> <p>He glances up.</p>				
CHARACTER	COMMODUS (O.S.)				
Parenthetical	(intensely, Looking at the woman across from him)				
Dialogue	<p>Do you think he's really dying?</p> <p>The first thing I shall do is honor him with games worthy of his majesty.</p>				
The action	<p>The woman across from him returns his gaze evenly. She is slightly older, beautiful and patrician. A formidable woman.</p> <p>She is LUCILLA.</p>				
CHARACTER	LUCILLA				
Dialogue	He's been dying for ten years.				
TRANSITION	FADE OUT.				

4 шаг – создание сториборда (раскадровки).

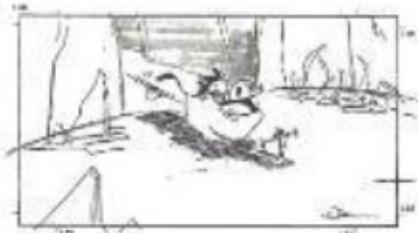
Для этого лучше всего использовать шаблон секторов.

в сектор Q1 должно попасть то, на чем необходимо, чтобы пользователь сосредоточил свое внимание. Если нужно, чтобы пользователь сосредоточил внимание на другом секторе это делается с помощью звука или интерактивных элементов. Важно четко указать это в сториборде (раскадровке) и, при необходимости, адаптировать сценарий.

Также сториборд является индикатором обоснованности формата VR: если выясняется, что в секторах Q2-Q4 ничего не происходит, то, скорее всего, формат VR/360° недостаточно обоснован.



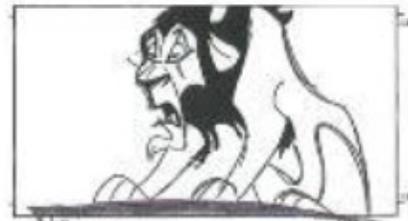
Шаблон «секторов»



MUFASA!



YOU'RE NOT MUFASA.



MUST I



FOREVER BE REMINDED OF THIS?



HEY, BANZI



I SMELL



REVENGE.





Методика создания учебных VR-материалов VR-Lab в ЮУрГУ

- **5 шагом** является подготовка съемочной группы проекта. Студенты могут работать над проектом самостоятельно и коллективно, поэтому краткое описание функционала съемочной группы необходимо.
- **6 шаг** – перечисление необходимого оборудования. Студентам необходимо кратко описать оборудование, которое они собираются использовать для работы (камеры и программное обеспечение).



Методика создания учебных VR-материалов

VR-Lab в ЮУрГУ

7 шаг – продакшн план

Студентам необходимо составить подробный план проекта:

1. Выбор места съемки (локации)
2. Кастинг (подбор актеров)
3. Другая необходимая материально-техническая база (реквизит, свет и т.д.)
4. Съемки
5. Пост-продакшн
6. На каждом этапе производства необходимо указать, кто за что будет отвечать.

8 шаг – съемка

Студенты получают ряд рекомендаций перед съемками:

1. Сделайте несколько пробных снимков, чтобы увидеть, все ли оборудование в порядке, комфортно ли вам в этой ситуации и в порядке ли настройки камеры.
2. Обязательно проверьте звук. В большинстве дебютных постановок в формате 360/VR звук-это проблема.
3. Проверьте заряд аккумуляторов и батарей камеры.
4. Вы должны «исчезнуть» до начала «настоящих» съемок.



VR-Lab в ЮУрГУ

В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов:

Елена Кавешникова, VR-проект «Страна контрастов»

В этом проекте автор сопровождает зрителя по разным туристическим локациям России, но это не обычная экскурсия с набором исторических фактов, а дружеская прогулка по удивительным местам нашей страны.

https://youtu.be/xmY_jf3v7yw

Виола Набокова, VR-проект «Длиною в жизнь»

В данном проекте автор показывает важные моменты из жизни человека и собаки. То, как собака реагирует и ощущает мир, в котором самым важным для нее является хозяин.

<https://youtu.be/-rLpOZ2xCJE>



VR-Lab в ЮУрГУ

В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов (2022):

Ирина Ржендинская, Мария Серчук, VR-проект «Топ-3 памятников Челябинска»

Рассказ о самых узнаваемых памятниках Челябинска. Виртуальная экскурсия позволит зрителю увидеть «Сказ об Урале», памятник «Курчатову» и «Орленку», а также узнать об их истории, особенностях и расположении.

<https://youtu.be/UspePosYS20>

Елена Кавешникова, VR-проект «Казанский Кремль»

Удивительная экскурсия по Казанскому Кремлю – архитектурной и исторической жемчужине России.

https://www.youtube.com/watch?v=e_sLBQSo7KM



VR-Lab в ЮУрГУ

В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов (2022):

Алина Габдрахманова, VR-проект «Железнодорожный музей»

Этот проект рассказывает об экспонатах уникального челябинского музея железнодорожной техники, который находится под открытым небом на Ж/Д вокзале на пути No 19, под названием «19-й тупик».

<https://www.youtube.com/watch?v=ikG5ynOv0zk>

Алина Габдрахманова, VR-проект «Байтерек»

Монумент Байтерек – это символ столицы и всего Казахстана, в нем соединяется прошлое, настоящее и будущее казахского народа. Байтерек возведен в 2003 году. Проект рассказывает об архитектуре и символике монумента.

<https://www.youtube.com/watch?v=blhd--7L4sQ>



VR-Lab в ЮУрГУ

В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов (2022):

Ахмед Аль Фурайджи, VR-проект «Памятник мученику в Багдаде»

Это VR-история памятника мученику в Багдаде, который был установлен иракским скульптором Исмаилом Фаттахом аль-Турком в 1983 в столице Ирака Багдаде.

<https://s.insta360.com/p/ef7911b7526ab1712a88b03ed6c90ad5>

Хайле Бизуалем Деста (Haile Bizualem Desta), VR-проект «My friends in Chelyabinsk» («Мои челябинские друзья»)

Автор на английском языке рассказывает о том, как живут друзья-студенты во время учебы в ЮУрГУ. Их повседневная жизнь в общежитии; посещение занятий в университете; спортивные игры и досуг.

<https://www.youtube.com/watch?v=yYjrSwsG7Os>



В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов (2022):

Влада Недотко, VR-проект «Вальс Победы»

Для ЮУрГУ танцевальная акция «Вальс Победы» стала доброй традицией. Весной 2022-го «Вальс Победы» студенты ЮУрГУ станцевали уже в седьмой раз.

<https://youtu.be/42CPr6sHUs>

Ирина Ржендинская, AR-проект «Мариуполь. До и после»

Это проект, представляющий Мариуполь до и после военных действий, которые велись в городе в марте 2022 года, и показывающий к каким разрушениям привела тактика городских боев, применявшаяся ВСУ и батальоном «Азов»



В рамках курса VR-журналистика созданы экспериментальные журналистские VR-проекты студентов (2022):

Алина Габдрахманова, VR-проект Матч хоккейной команды «Трактор»

Задача проекта - окунуть аудиторию в атмосферу хоккейного матча, рассказать историю хоккейного клуба «Трактор», передать эмоции зрителей, присутствующих на трибунах, а также показать сам матч.

<https://youtu.be/zyeBfChv7Wo>