

MINISTRY OF SCIENCE AND HIGHER EDUCATION OF THE RUSSIAN FEDERATION

**Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education  
«National Research Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod»**

Факультет социальных наук

---

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

**Working programme of the discipline**

Psychophysiological VR-workshop

---

Higher education level

Master degree

---

Area of study / speciality

37.04.01 - Psychology

---

Focus /specialization of the study programme

Cyberpsychology

---

Mode of study

full-time

---

Nizhny Novgorod

Year of commencement of studies 2024

## 1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.15 Психофизиологический VR-практикум относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ПК-4.1: Способен проводить психологическую оценку состояний человека, его психологических возможностей	<p>ПК-4.1.1: Знает теоретические основы и методы психологической оценки состояний человека и его психологических возможностей.</p> <p>ПК-4.1.2: Умеет применять методы психологической оценки состояний человека и (или) его психологических возможностей.</p> <p>ПК-4.1.3: Владеет методами и средствами психологической оценки состояний человека и (или) его психологических возможностей.</p>	<p>ПК-4.1.1: Знать:</p> <p>1. Теоретические основы психофизиологической диагностики в VR.</p> <p>2. Методы психофизиологической диагностики в VR.</p> <p>ПК-4.1.2: Уметь:</p> <p>1. Применять методы психофизиологической диагностики в оценке состояний человека в VR.</p> <p>2. Применять методы психофизиологической диагностики в оценке возможностей человека в VR.</p> <p>ПК-4.1.3: Владеть:</p> <p>1. Методами психофизиологической диагностики в оценке состояний человека в VR.</p> <p>2. Методами психофизиологической диагностики в оценке возможностей человека в VR.</p>	Кейс-задание	<p>Зачёт:</p> <p>Задания</p> <p>Контрольные вопросы</p> <p>Тест</p>
ДПК-4.3: Способен использовать современные информационные технологии в	ДПК-4.3.1: Знает назначение и принципы работы ключевых информационных	<p>ДПК-4.3.1: Знать:</p> <p>1. Назначение и принципы организации исследования в</p>	Кейс-задание	<p>Зачёт:</p> <p>Задания</p> <p>Контрольные</p>

психологической работе	технологий и компьютерных программ, используемых в психологических исследованиях. ДПК-4.3.2: Умеет применять в практике психологических исследований современные информационные технологии. ДПК-4.3.3: Владеет ключевыми компьютерными программами, используемыми в психологических исследованиях.	VR. 2. Назначение и принципы организации исследования с психофизиологическими методами.  ДПК-4.3.2: Уметь: 1. Применять в практике методы организации исследования в VR. 2. Применять в практике психофизиологические методы.  ДПК-4.3.3: Владеть: 1. Методами организации исследования в VR. 2. Психофизиологическими методами оценки состояния человека.		вопросы Тест
------------------------	--	---	--	-----------------

### 3. Структура и содержание дисциплины

#### 3.1 Трудоемкость дисциплины

	<b>очная</b>
<b>Общая трудоемкость, з.е.</b>	<b>3</b>
<b>Часов по учебному плану</b>	<b>108</b>
в том числе	
<b>аудиторные занятия (контактная работа):</b>	
- занятия лекционного типа	<b>0</b>
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	<b>36</b>
- КСР	<b>1</b>
<b>самостоятельная работа</b>	<b>71</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>0</b> <b>Зачёт</b>

#### 3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего	в том числе
--	-------	-------------

	(часы)	Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы	Всего	
	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0
Тема 1. Современные VR-технологии. Организация работы. Преимущества и недостатки. Ограничения и возможности.	23		8	8	15
Тема 2. Оценка психофизиологических показателей при ситуации вождения в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.	23		8	8	15
Тема 3. Оценка психофизиологических показателей при условно экстремальных ситуациях в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.	26		10	10	16
Тема 4. Оценка психофизиологических показателей при профессиональных ситуациях в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.	35		10	10	25
Аттестация	0				
КСР	1				1
Итого	108	0	36	37	71

### Contents of sections and topics of the discipline

Тема 1. Современные VR-технологии. Организация работы. Преимущества и недостатки. Ограничения и возможности.

Тема 2. Оценка психофизиологических показателей при ситуации вождения в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.

Тема 3. Оценка психофизиологических показателей при условно экстремальных ситуациях в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.

Тема 4. Оценка психофизиологических показателей при профессиональных ситуациях в VR. Дизайн исследования. Лабораторная работа.

Topic 1. Modern VR Technologies. Organization of work. Advantages and disadvantages. Limitations and possibilities.

Topic 2. Assessment of psychophysiological indicators during driving simulations in VR. Study design. Laboratory work.

Topic 3. Assessment of psychophysiological indicators during simulated extreme situations in VR. Study design. Laboratory work.

Topic 4. Assessment of psychophysiological indicators during professional scenarios in VR. Study design. Laboratory work.

### 4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

1. Демарева В. А. Психофизиологический VR-практикум / Демарева В. А., Жукова М. В., Петрова И. Э. - Нижний Новгород : ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2021. - 14 с. - Рекомендовано методической комиссией ФСН для студентов ННГУ, обучающихся по направлениям подготовки 37. 03. 01 «Психология», 37. 04. 01 «Психология», 37. 05. 02 «Психология служебной деятельности». - Книга из коллекции ННГУ им. Н. И. Лобачевского - Психология. Педагогика. <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=830111&idb=0>
2. Демарева Валерия Алексеевна. Психофизиологический VR-практикум : учебно-методическое пособие / В. А. Демарева, М. В. Жукова, И. Э. Петрова / ННГУ им. Н. И. Лобачевского. - Нижний Новгород : Изд-во ННГУ, 2021. - 14 с. - Текст : электронный.  
<https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=793810&idb=0>

По дисциплине предусмотрено выполнение самостоятельной работы в виде анализа конкретного случая и попытки решения проблемы, описанной в кейсе.

По теме кейса студентом самостоятельно собирается материал, обрабатывается, оформляется в виде письменной работы и презентации. Работы обсуждаются на практических занятиях. В ходе группового обсуждения рассматривается та или иная проблема виртуальной реальности. На всех этапах выполнения работы преподаватель оказывает консультативную помощь и методическое обеспечение.

## **5. Assessment tools for ongoing monitoring of learning progress and interim certification in the discipline (module)**

### **5.1 Model assignments required for assessment of learning outcomes during the ongoing monitoring of learning progress with the criteria for their assessment:**

#### **5.1.1 Model assignments (assessment tool - Case task) to assess the development of the competency ПК-4.1:**

1. Проблема оценки состояния водителя.
2. Проблема коррекции фобий в VR.
3. Проблема детекции функционального состояния в VR.

#### **5.1.2 Model assignments (assessment tool - Case task) to assess the development of the competency ДПК-4.3:**

1. Проблема киберболезни.
2. Проблема конструирования безопасных VR-сценариев.
3. Проблема контроля состояния человека в виртуальной реальности.

### **Assessment criteria (assessment tool — Case task)**

Grade	Assessment criteria
pass	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибки. Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме. Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами
fail	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки. При решении

Grade	Assessment criteria
	стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки. При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.

## 5.2. Description of scales for assessing learning outcomes in the discipline during interim certification

### Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено		зачтено				
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторым	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторым и	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

	ответа		и недочетами	недочетами		недочетов	
--	--------	--	-----------------	------------	--	-----------	--

### Scale of assessment for interim certification

Grade		Assessment criteria
<b>pass</b>	<b>outstanding</b>	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "outstanding", the knowledge and skills for the relevant competencies have been demonstrated at a level higher than the one set out in the programme.
	<b>excellent</b>	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "excellent",
	<b>very good</b>	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "very good",
	<b>good</b>	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "good",
	<b>satisfactory</b>	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "satisfactory", with at least one competency developed at the "satisfactory" level.
<b>fail</b>	<b>unsatisfactory</b>	At least one competency has been developed at the "unsatisfactory" level.
	<b>poor</b>	At least one competency has been developed at the "poor" level.

### 5.3 Model control assignments or other materials required to assess learning outcomes during the interim certification with the criteria for their assessment:

#### 5.3.1 Model assignments (assessment tool - Assignments) to assess the development of the competency ПК-4.1

##### Задание 1

Оценивать по материалам кейса самостоятельной работы поведение человека в VR.

##### Задание 2

Оценивать по материалам кейса самостоятельной работы состояние человека в VR.

##### Задание 3

Описать правила организации работы в VR.

### 5.3.2 Model assignments (assessment tool - Assignments) to assess the development of the competency ДПК-4.3

#### Задание 1

Проведите исследование о влиянии виртуальной реальности на уровень концентрации и внимания у людей разных возрастных групп.

#### Задание 2

Изучите эффекты использования виртуальной реальности в образовательной среде. Подготовьте отчет о возможностях и выгодах этого подхода.

#### Задание 3

Проведите эксперимент, чтобы выяснить, как виртуальная реальность влияет на физиологические показатели, такие как частота сердечных сокращений и уровень кожного сопротивления.

#### Assessment criteria (assessment tool — Assignments)

Grade	Assessment criteria
pass	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
fail	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

### 5.3.3 Model assignments (assessment tool - Control questions) to assess the development of the competency ПК-4.1

1. Теоретические основы анализа сердечного ритма при пребывании человека в VR.
2. Теоретические основы анализа электроэнцефалограммы при пребывании человека в VR.
3. Теоретические основы анализа движений глаз при пребывании человека в VR.
4. Теоретические основы анализа кожно-гальванической реакции при пребывании человека в VR.
5. Теоретические основы анализа эмоционального состояния при пребывании человека в VR.
6. Назначение и принципы организации исследования в VR.
7. Назначение и принципы организации исследования с использованием регистрации сердечного ритма.
8. Назначение и принципы организации исследования с использованием регистрации электроэнцефалограммы.
9. Назначение и принципы организации исследования с использованием регистрации движений глаз.



10. Назначение и принципы организации исследования с использованием регистрации кожно-гальванической реакции.
11. Как построить эксперимент по оценке состояния человека в виртуальной реальности?
12. Какие методы используются в психофизиологии, которые можно применить для контроля состояния человека в виртуальной реальности?
13. Что такое виртуальная реальность, и какие виды существуют?
14. Какие технологии используются для создания виртуальной реальности?
15. Какие области применения имеет виртуальная реальность?
16. Как виртуальная реальность влияет на психическое состояние человека?
17. Какие психофизиологические показатели можно измерять при использовании виртуальной реальности?
18. Как виртуальная реальность может быть использована в психотерапии?
19. Как виртуальная реальность может быть использована в образовании?
20. Какие этические вопросы связаны с использованием виртуальной реальности?
21. Как виртуальная реальность влияет на восприятие пространства и времени?
22. Как виртуальная реальность может быть использована для тренировки навыков?
23. Какие физиологические реакции могут быть измерены при использовании виртуальной реальности?
24. Как виртуальная реальность может быть использована для исследования психологических явлений?
25. Какие преимущества и недостатки имеет использование виртуальной реальности в исследованиях?
26. Как виртуальная реальность может быть использована для создания иммерсивных игровых сред?
27. Как виртуальная реальность может быть использована для тренировки медицинских навыков?
28. Какие механизмы лежат в основе эффекта присутствия в виртуальной реальности?
29. Как виртуальная реальность может быть использована для снятия фобий и страхов?
30. Как виртуальная реальность может быть использована для создания социальных ситуаций?

### **5.3.4 Model assignments (assessment tool - Control questions) to assess the development of the competency ДПК-4.3**

1. Какие факторы влияют на реалистичность виртуальной реальности?
2. Какие психологические эффекты могут возникать при использовании виртуальной реальности?
3. Как виртуальная реальность может быть использована для реабилитации после травм и инсультов?
4. Как виртуальная реальность влияет на когнитивные функции человека?
5. Как виртуальная реальность может быть использована для создания виртуальных экскурсий?
6. Какие возможности предоставляет виртуальная реальность для дизайна интерфейсов?
7. Какие психофизиологические механизмы лежат в основе эффекта присутствия в виртуальной реальности?
8. Как виртуальная реальность может быть использована для симуляции опасных ситуаций?
9. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для вождения?
10. Как виртуальная реальность влияет на эмоциональные состояния человека?
11. Как виртуальная реальность может быть использована для улучшения визуальных навыков?
12. Как виртуальная реальность влияет на восприятие собственного тела?
13. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для спортивных тренировок?
14. Как виртуальная реальность влияет на внимание и концентрацию человека?
15. Как виртуальная реальность может быть использована для создания виртуальных лабораторий?
16. Как виртуальная реальность влияет на моторику и координацию движений человека?

17. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для хирургических операций?
18. Какие особенности восприятия возникают при использовании виртуальной реальности?
19. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для пилотов?
20. Как виртуальная реальность влияет на эмпатию и социальные навыки человека?
21. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для военных целей?
22. Как виртуальная реальность влияет на память и запоминание информации?
23. Как виртуальная реальность может быть использована для создания виртуальных музеев и выставок?
24. Как виртуальная реальность влияет на решение проблем и принятие решений человека?
25. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для пожарных и спасателей?
26. Как виртуальная реальность влияет на сенсорную и тактильную чувствительность человека?
27. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для психологической реабилитации?
28. Как виртуальная реальность влияет на сознание и самосознание человека?
29. Как виртуальная реальность может быть использована для создания тренажеров для пилотов дронов?
30. Как виртуальная реальность влияет на сон и сновидения человека?

#### Assessment criteria (assessment tool — Control questions)

Grade	Assessment criteria
pass	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
fail	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

#### 5.3.5 Model assignments (assessment tool - Test) to assess the development of the competency ПК-4.1

*Инструкция:* Выберите один вариант ответа.

1. Для оценки сердечного ритма применяется:

1. датчик регистрации RR-интервалов
2. датчик КГР
3. датчик миограммы

2. Какой психофизиологический метод предполагает максимальную ограниченность по перемещениям при экспериментах в VR...

1. ЭЭГ
2. ритмография
3. айтрекинг

3. Что из нижеперечисленного является показателем психофизиологической оценки виртуальной реальности?

1. Частота кадров
2. Разрешение экрана
3. Уровень звукового сопровождения
4. Эмоциональная реакция пользователя

### 5.3.6 Model assignments (assessment tool - Test) to assess the development of the competency ДПК-4.3

Инструкция: Выберите один вариант ответа.

1. Какая физиологическая мера может быть использована для оценки эффекта виртуальной реальности на уровень концентрации?

1. Частота сердечных сокращений
2. Уровень адреналина в крови
3. Количество просмотренных кадров в секунду
4. Уровень гамма-волн в электроэнцефалограмме

2. Какие показатели могут быть использованы для оценки эффекта использования виртуальной реальности в спортивной тренировке?

1. Частота сердечных сокращений и уровень сахара в крови
2. Уровень гамма-волн и уровень адреналина в крови
3. Время реакции на внешние стимулы и уровень глюкозы в крови
4. Уровень самооценки и количество просмотренных кадров в секунду

3. Какой физиологический параметр может быть измерен для оценки эффекта виртуальной реальности на уровень расслабления?

1. Уровень мелатонина в крови
2. Амплитуда звукового сигнала
3. Уровень альфа-волн в электроэнцефалограмме
4. Уровень окситоцина в крови

### Assessment criteria (assessment tool — Test)

Grade	Assessment criteria
pass	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
fail	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

### 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Плешаков Владимир Андреевич. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a : Монография / Московский педагогический государственный университет. - Москва : Московский педагогический государственный университет, 2012. - 212 с. - ВО - Магистратура. - ISBN 978-5-7042-2368-9., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=616422&idb=0>.
2. Цифровое общество в культурно-исторической парадигме : коллективная монография. - Москва : МПГУ, 2019. - 264 с. - Библиогр.: доступна в карточке книги, на сайте ЭБС Лань. - Книга из коллекции МПГУ - Психология. Педагогика. - ISBN 978-5-4263-0722-3., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=722010&idb=0>.
3. Демарева В. А. Психофизиологический VR-практикум / Демарева В. А., Жукова М. В., Петрова И. Э. - Нижний Новгород : ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2021. - 14 с. - Рекомендовано методической комиссией ФСН для студентов ННГУ, обучающихся по направлениям подготовки 37. 03. 01 «Психология», 37. 04. 01 «Психология», 37. 05. 02 «Психология служебной деятельности». - Книга из коллекции ННГУ им. Н. И. Лобачевского - Психология. Педагогика., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=830111&idb=0>.
4. Демарева Валерия Алексеевна. Психофизиологический VR-практикум : учебно-методическое пособие / В. А. Демарева, М. В. Жукова, И. Э. Петрова / ННГУ им. Н. И. Лобачевского. - Нижний Новгород : Изд-во ННГУ, 2021. - 14 с. - Текст : электронный., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=793810&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Касьянов Валерий Васильевич. Социология Интернета : Учебник для вузов / Касьянов В. В., Нечипуренко В. Н. - Москва : Юрайт, 2021. - 424 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-04944-2. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=762714&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

Интернет-ресурсы:

1. <http://рпо.рф/> - Сайт Российского психологического общества. Содержит материалы по многим направлениям психологии.
2. <http://www.ipras.ru> - Сайт Института психологии РАН..
3. <http://www.mtu-net.ru> - Ресурс, созданный сотрудниками Психологического института им. Л.Г. Шукиной. .
4. <http://psyberia.ru/> - Образовательный психологический проект. Представлены разнообразные информационные материалы по многим направлениям психологии.
5. <http://psyjournals.ru/> - Крупнейший в Интернете Портал психологических изданий.
6. <http://www.psystudy.com/> - Мультидисциплинарный научный психологический интернет-журнал "Психологические исследования" публикует оригинальные статьи по различным отраслям психологии.

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения, компьютерами.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ННГУ по направлению подготовки/специальности 37.04.01 - Psychology.

Author(s): Демарева Валерия Алексеевна, кандидат психологических наук.

Заведующий кафедрой: Голубин Роман Викторович, кандидат исторических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 17.12.2023, протокол № 7.