# *Конструирование виртуальных миров*

# *Примерный список вопросов промежуточной аттестации*

1. Основные подходы к симуляции реальности, исторические предпосылки их возникновения и представление в различных трансдисциплинарных гипотезах.
2. Способы моделирования (конструирования) виртуальной реальности, практические методы и подходы.
3. Системы мира, представления о восприятии реальности в науке, философии и религии.
4. Герой в мире, история, мифология, типы героев и методики их внедрения в виртуальную симуляцию. Герой и участник виртуального процесса.
5. Группы субъектов и объектов в виртуальном мире, практические способы использования языка и нарративных методик для установления взаимопонимания («раппорта») с восприятием субъекта, включенного в виртуальную/дополненную реальность.
6. Пространство и время в симуляции, автор и континуум, примеры оригинального использования основных теорий в данной области.
7. Системы в виртуальном мире, установка шаблонов и работа с ними, общие правила функционирования симуляции.
8. Объекты интеллектуальной собственности, авторское и смешанные права и их приложение к виртуальным симуляциям.
9. Кибернетика как одна из ключевых дисциплин с точки зрения управления системами симуляции виртуальной реальности.
10. Приложение философии, антропологии, кибернетики, семиотики и лингвистики в дисциплине, общий анализ.
11. Тренды развития симуляции виртуальной реальности с точки зрения концепции, технических решений и практического применения.
12. Методы применения симуляций виртуальной реальности в гуманитарных сферах, науке, образовании и в иных не-развлекательных целях.