

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

### **Б1.В.07 «САУНД - ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Вид профессиональной деятельности:**

Проектная

**Профиль:**

Гейм-дизайн

**Форма обучения:**

(очная)

Москва – 2021

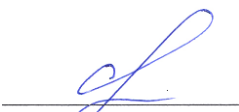
Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /  
(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## 1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Саунд дизайн» относится к вариативной части блока Б1.В.07 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в шестом семестре.

Дисциплина «Саунд дизайн» актуальна для изучения, поскольку позволяет студентам получить навыки и знания, необходимые для работы в сферах игровой индустрии, меди производства; понять, как создать и манипулировать звуковыми эффектами, чтобы достичь желаемых эмоциональных реакций у аудитории; овладеть технологиями и методиками, используемыми в этих сферах.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Изучению дисциплины «Саунд дизайн» предшествует изучение следующих дисциплин: «Дизайн настольных игр», «Нарративный дизайн», «Креативное мышление».

**Цель курса:** сформировать у обучающихся представление об основах теории звука, программном обеспечении записи и обработки звука, а также навыки эффективной работы с современной звуковоспроизводящей и звукозаписывающей техникой.

### **Задачи курса:**

- размещать звуки в игровом движке;
- создавать интерактивные музыкальные композиции;
- анализировать интерактивный саундтрек существующей игры;
- создавать музыкальные отрезки и смешивать их горизонтально и вертикально;
- создавать подводки и переходы между частями интерактивной композиции.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Саунд дизайн» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*профессиональными –*

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

–

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<u>Знать:</u> - современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования; - методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов <u>Уметь:</u> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов; - работать в графических редакторах, редакторе визуализаций;

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	<p>- применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</p> <p><u>Владеть:</u></p> <p>- навыками представления и визуализации графических объектов,</p> <p>- навыками обработки и анализа графических изображений;</p> <p>- инструментарием графических средств автоматизированного проектирования;</p> <p>- комплексным использованием средств компьютерной графики;</p> <p>- навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</p>

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

В процессе преподавания дисциплины «Дизайн настольных игр» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

***активные формы обучения:***

- практические занятия.

Общая трудоемкость дисциплины «Саунд-дизайн» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	72
В том числе:	
Лекции	36
Практические занятия	36
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	45
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 6 семестр

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Трудоемкость (час.)	27
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	<b>4 ЗЕТ /144 часов</b>

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
<b>Очная форма</b>								
<b>Первый этап формирования компетенции</b>								
<b>Тема 1.</b> Интерактивная музыка	7	9		7				ПК-6
<b>Тема 2.</b> Основные техники звукового сопровождения игр	8	9		7				ПК-6
<b>Тема 3.</b> Продвинутые техники звукового сопровождения игр.	7	9		7				ПК-6
<b>Тема 4.</b> Добавление музыки в игру	7	9		7				ПК-6
<b>Тема 5.</b> Работа композитора музыки для видеоигр	7	9		8				ПК-6
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>								<i>Просмотр творческих работ</i>
								<b>Экзамен, 27 час.</b>
<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>45</b>		<b>36</b>				
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>							
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>							

### Содержание тем учебной дисциплины

#### **Тема 1. Интерактивная музыка**

Язык музыкального повествования в играх. Что такое интерактивная музыка. Наблюдение за созданием интерактивного саундтрека. Роль композитора при работе с командой разработки игры. 40 лет истории музыки для игр. Исторические перспективы экспериментальной музыки.

#### **Тема 2. Основные техники звукового сопровождения игр**

Написание и редактирование музыкальных петель. Горизонтальное секвенсирование. Вертикальное ремиксирование. Написание связок и переходов. Использование техник саунд-

дизайна в музыке. Музыка как геймплейный элемент.

### **Тема 3. Продвинутое техники звукового сопровождения игр**

MIDI и виртуальные инструменты. Вариации темпа и синхронизация в реальном времени. Продвинутое техники динамического изменения музыки. Алеаторические техники исполнения для игр. Алгоритмические и генеративные музыкальные системы.

### **Тема 4. Добавление музыки в игру**

Создание музыкальных композиций в DAW (Digital Audio Workstation). Запись живых инструментов, подготовка к сессии, микширование. Микширование и экспорт звуковых файлов для игрового движка. Программирование музыки в играх.

### **Тема 5. Работа композитора музыки для видеоигр**

Один день из жизни композитора музыки для видеоигр. Контракты, права и работа по найму. Оценка времени работы. Тактики по переговорам. Как находят работу композиторы. Трудности работы композитором для игр.

## **Практические занятия**

- размещать звуки в игровом движке;
- создавать интерактивные музыкальные композиции;
- анализировать интерактивный саундтрек существующей игры;
- создавать музыкальные отрезки и смешивать их горизонтально и вертикально;
- создавать подводки и переходы между частями интерактивной композиции.

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1. Интерактивная музыка</b>	<b>Практическое занятие №1. Интерактивная музыка</b> 1. Выбрать сцену из известной игры 2. Определить эмоциональный настрой саундтрека 3. Создать основу саундтрека, добавить звуковые эффекты 4. Используя интерактивные функции в программе или игре, в зависимости от действий пользователя создать изменения саундтрека	Просмотр творческих работ
<b>Тема 2. Основные техники звукового сопровождения игр</b>	<b>Практическое занятие №2. Основные техники звукового сопровождения игр</b> 1. Создать три различных музыкальных отрезка (10-15 сек) с помощью виртуального инструмента 2. Выполнить горизонтальное смешивание путем объединения отдельных звуковых элементов разных отрезков в одну композицию 3. Создать несколько разных музыкальных отрезков (мелодию, аккорды, басовую линию и т.д.) 4. Выполнить вертикальное смешивание отрезков путем одновременного воспроизведения разных элементов 5. Проанализировать результаты и обсудить в группе	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 3.</b> <i>Продвинутые техники звукового сопровождения игр</i>	<b>Практическое занятие №3.</b> <i>Продвинутые техники звукового сопровождения игр</i> Реактивные звуковые эффекты: 1. Использовать звуковые эффекты, которые откликаются на действия игрока или события в игре. Например, при использовании суперсилы персонажа, воспроизведите мощный звуковой эффект, чтобы подчеркнуть его силу. 2. Создать систему звуковых поведений, где звуковой эффект может быть адаптирован под различные ситуации или условия в игре. 3. Смешать звуковые эффекты в реальном времени для достижения разных результатов и акцентирования на важных моментах.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 4.</b> <i>Добавление музыки в игру</i>	<b>Практическое занятие №4.</b> <i>Добавление музыки в игру</i> 1. Изучение основных принципов анализа саундтреков в играх 2. Изучение конкретного саундтрека выбранной игры 3. Создание своего собственного интерактивного саундтрека для игры	Просмотр творческих работ
<b>Тема 5.</b> <i>Работа композитора музыки для видеоигр</i>	<b>Практическое занятие №5.</b> <i>Работа композитора музыки для видеоигр</i> Создание сложной подводки и переходов: 1. Создать новый проект в программе для создания интерактивных композиций 2. Добавить различные элементы и объекты на сцену (изображения, текст, видео, анимации и др.) 3. Определить секции или части композиции, между которыми будет осуществляться подводка и переходы 4. Создать слои "Подводка" и "Переход" для каждой секции или части композиции 5. Настроить анимации на слое "Подводка" для каждой секции или части композиции 6. Создать анимации на слое "Переход" для переходов между частями 7. Запустить проигрывание проекта и убедиться, что подводки и переходы происходят плавно и гармонично, создавая единое впечатление от интерактивной композиции.	Просмотр творческих работ

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а



также учебная литература по дисциплине «Дизайн настольных игр», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Крылова, А.В. Музыка в культуре повседневности: избранные статьи / А.В. Крылова ; г.к. Ростовская ; науч. ред. И.М. Шабунова. - Ростов-на-Дону : Издательство РГК им. С. В. Рахманинова, 2011. - 169 с.

*режим доступа:* [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=440886](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=440886)

2. Шустрова, О.И. Пространство медиа искусства / О.И. Шустрова. - СПб : Алетейя, 2013. - 132 с.

*режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

3. Бернадская, Ю.С. Звук в рекламе : учебное пособие / Ю.С. Бернадская. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 135 с.

*режим доступа:* [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436693](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436693)

**6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**

**6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В учебной дисциплине компетенции ПК-6 формируются в 6 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Дизайн настольных игр» выделяются один этап формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<p><b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>Этап 1: <b>Темы: 1-5</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;</li> <li>- принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;</li> <li>- методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов;</li> <li>- работать в графических редакторах, редакторе визуализаций;</li> <li>- применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками представления и визуализации графических объектов,</li> <li>- навыками обработки и анализа графических изображений;</li> <li>- инструментарием графических средств автоматизированного проектирования;</li> <li>- комплексным использованием средств компьютерной графики;</li> <li>- навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</li> </ul>

		электронных дизайн-продуктов		
--	--	------------------------------	--	--

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-6 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

**6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

**6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Проанализировать интерактивный саундтрек для существующей игры.
2. Разработать интерактивный саундтрек для существующей игры.

**6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

***Вопросы к экзамену***

1. Что такое интерактивная музыка?
2. Роль композитора при работе с командой разработки игры.
3. Исторические перспективы экспериментальной музыки.
4. Написание и редактирование музыкальных петель.
5. Горизонтальное секвенсирование.
6. Вертикальное ремиксирование. Написание связок и переходов.
7. Использование техник саунд-дизайна в музыке.
8. Музыка как геймплейный элемент.
9. MIDI и виртуальные инструменты.
10. Вариации темпа и синхронизация в реальном времени.
11. Продвинутое техники динамического изменения музыки.
12. Алеаторические техники исполнения для игр.
13. Алгоритмические и генеративные музыкальные системы.
14. Создание музыкальных композиций в DAW (Digital Audio Workstation).
15. Запись живых инструментов, подготовка к сессии, микширование.
16. Микширование и экспорт звуковых файлов для игрового движка.
17. Программирование музыки в видеоиграх.
18. Контракты, права и работа по найму. Авторское право.
19. Трудности работы композитором для видеоигр.

**6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация - оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета и экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ.** Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### ***Основная литература:***

1. Крылова, А.В. Музыка в культуре повседневности: избранные статьи / А.В. Крылова ; г.к. Ростовская ; науч. ред. И.М. Шабунова. - Ростов-на-Дону : Издательство РГК им. С. В. Рахманинова, 2011. - 169 с.

*режим доступа: //biblioclub.ru/index.php?page=book&id=440886*

2. Шустрова, О.И. Пространство медиа искусства / О.И. Шустрова. - СПб : Алетейя, 2013. - 132 с.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

3. Бернадская, Ю.С. Звук в рекламе : учебное пособие / Ю.С. Бернадская. - М. : Юнити-Дана, 2015. - 135 с.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436693>

### ***Дополнительная литература:***

1. Sweet, Michael. Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide
2. The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games by Scott Looney and Steve Horowitz, 2014 (ISBN-10: 041570670X)
3. The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers by Aaron Marks, 2008 (ISBN-10: 0240810740)
4. Game Development Essentials: Game Audio Development by Aaron Marks and Jeannie Novak, 2008 (ISBN-10: 1428318062)

### **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки,

конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки. Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении**

**образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Дизайн настольных игр» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

**11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».



Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

### **Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

### **Б1.В.04 «САУНД - ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**  
*проектный*

**Направленность (профиль):**  
«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**  
очная / очно-заочная

**Москва – 2021**

*Результаты обучения по дисциплине*

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения</b>
<p><b>ПК-2</b> - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p><b>ПК -2.3.</b> Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p><b>Знать:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне  <b>Уметь:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами  <b>Владеть:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p><b>ПК-3</b> - Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p>	<p><b>ПК-3.1.</b> Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p>	<p><b>Знать:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений  <b>Уметь:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры  <b>Владеть:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>
	<p><b>ПК-3.2.</b> Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию</p>	<p><b>Знать:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры  <b>Уметь:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ  <b>Владеть:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>

**Показатели оценивания результатов обучения**

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>Не умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>Не владеет:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p><b>В целом знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>В целом умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>В целом владеет:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p><b>Знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>Умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>Владеет:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b>составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b>проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p><b>Не знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>Не умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайнера видеоигры</p>	<p><b>В целом знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>В целом умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства</p>	<p><b>Знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>Умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайнера</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок)</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>	<p>готового контента дизайна видеоигры <b>В целом владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>	<p>видеоигры <b>Владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>	<p>для производства готового контента дизайна видеоигры <b>В полном объеме владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>
<p><b>Не знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры <b>Не умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ <b>Не владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В целом знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры <b>В целом умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ <b>В целом владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>Знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры <b>Умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ <b>Владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры <b>В полном объеме умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ <b>В полном объеме владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>

## *Оценочные средства*

### **Задания для текущего контроля**

#### *Практическое задание №1.*

Разработать интерактивный саундтрек для существующей игры.

#### *Практическое задание №2.*

Проанализировать интерактивный саундтрек для существующей игры

Оценка практического задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к экзамену**

20. Что такое интерактивная музыка?
21. Роль композитора при работе с командой разработки игры.
22. Исторические перспективы экспериментальной музыки.
23. Написание и редактирование музыкальных петель.
24. Горизонтальное секвенсирование.
25. Вертикальное ремиксирование. Написание связок и переходов.
26. Использование техник саунд-дизайна в музыке.
27. Музыка как геймплейный элемент.
28. MIDI и виртуальные инструменты.
29. Вариации темпа и синхронизация в реальном времени.
30. Продвинутое техники динамического изменения музыки.
31. Алеаторические техники исполнения для игр.
32. Алгоритмические и генеративные музыкальные системы.
33. Создание музыкальных композиций в DAW (Digital Audio Workstation).
34. Запись живых инструментов, подготовка к сессии, микширование.
35. Микширование и экспорт звуковых файлов для игрового движка.
36. Программирование музыки в видеоиграх.
37. Контракты, права и работа по найму. Авторское право.
38. Трудности работы композитором для видеоигр.

## Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).