

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 14.02.2024 12:24:59
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

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 2023

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

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

«29» июня 2023 г.




(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: 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:

- 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Осваивается: очная форма обучения – 6 семестр, очно-заочная форма обучения - 7 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

ПК-3 - способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

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

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Саунд-дизайн» для студентов очной и очно-заочной 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	Очно-заочная
Аудиторные занятия	72	18
<i>в том числе:</i>		
Лекции	36	9
Практические занятия	36	9
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	45	99
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен – 6 семестр	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
Общая трудоемкость з.е. / часов	4 з.е. / 144 час.	4 з.е. / 144 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Интерактивная музыка	4	4	-	9
2	Основные техники звукового сопровождения игр	8	8	-	9
3	Продвинутое техники звукового сопровождения игр	8	8	-	9
4	Добавление музыки в игру	8	8	-	9
5	Работа композитора музыки для видеоигр	8	8	-	9
Итого (часов)		36	36	-	45
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 6 семестр		144 / 4 з.е.			
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
		Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Интерактивная музыка	2	2	-	20
2	Основные техники звукового сопровождения игр	2	2	-	19
3	Продвинутое техники звукового сопровождения игр	2	2	-	20
4	Добавление музыки в игру	1	1	-	20
5	Работа композитора музыки для видеоигр	2	2	-	20
Итого (часов)		9	9	-	99
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 7 семестр		144 / 4 з.е.			
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ 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.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

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: //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)

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

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

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение курса «Саунд-дизайн» 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 можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

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, экзаменам; 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.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Саунд-дизайн» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

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

Результаты обучения по дисциплине

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

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>Не умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>Не владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p>В целом знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>В целом умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>В целом владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p>Знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>Умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>Владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>	<p>В полном объеме знает:составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>В полном объеме умеет:проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>В полном объеме владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p>Не знает: 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>Не умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайнера видеоигры</p>	<p>В целом знает: 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>В целом умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства</p>	<p>Знает: 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>Умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайнера</p>	<p>В полном объеме знает: 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>В полном объеме умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок)</p>

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

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.

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 дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).