

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 29.11.2024 17:03:35  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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><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>

## 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
<b>Аудиторные занятия</b>	<b>72</b>	<b>18</b>
<i>в том числе:</i>		
Лекции	36	9
Практические занятия	36	9
Лабораторные работы	-	-
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>45</b>	<b>99</b>
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>		
Вид	Экзамен – 6 семестр	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.	4 з.е. / 144 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
№	Наименование	Очная			
		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
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
<b>Всего за 6 семестр</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
№	Наименование	Очно-заочная			
		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
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
<b>Всего за 7 семестр</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			

## 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](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)

#### 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**

<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**

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.).