

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 04.06.2026 16:39:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«28» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.11.04 ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИИ. МУЗЫКАЛЬНАЯ ИНДУСТРИЯ

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2026

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: сформировать у студентов систему знаний о передовых технологических решениях, определяющих развитие современного музыкального рынка, научить оценивать потенциал внедрения инноваций — от искусственного интеллекта и блокчейн-технологий до виртуальной реальности и новых форматов дистрибуции — для оптимизации процессов создания, защиты, монетизации и продвижения музыкального продукта в цифровой экосистеме.

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области музыкальной индустрии.

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: 5 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.1 - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации	Знает: конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам Умеет: анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле Владеет: навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов
	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-

		коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Технологии и инновации. Музыкальная индустрия» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 3 зачетные единицы (108 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	36
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование				
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	История и понятие Студии Звукозаписи	1		-	1
2	Понятие Звукорежиссер	1		-	1
3	Студия Звукозаписи в музыкальной индустрии	2	2	-	4
4	Студия Звукозаписи в кино и в телевидении	2	2	-	4
5	Студия Звукозаписи в игровой индустрии	2	2	-	4
6	Студия Звукозаписи в издательском деле	2	2	-	4
7	Студия Звукозаписи в бизнес-корпорациях и госпредприятиях	2	2	-	4
8	Сотрудники Студии Звукозаписи и их роль в работе студий	2	2	-	4
9	Права и обязанности звукорежиссера и других сотрудников студий звукозаписи в авторском праве и смежных правах	2	2	-	4
10	Организация рабочего процесса на Студии Звукозаписи	2	4	-	6
Итого (часов)		18	18	-	36
Форма контроля:		ЭКЗАМЕН			36
Всего по дисциплине:		108 / 3 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

1: История и понятие Студии Звукозаписи

История Студий Звукозаписи, понятие звука, физика звука, акустические свойства и т.д. Деятельность / востребованность студий в различных индустриях (музыка, кинематограф, телевидение, реклама, игры, издательство (образование и развлечения)

2: Понятие Звукорежиссер

Понятие Звукорежиссер; язык звукорежиссера (профессиональная терминология - можно разбить по индустриям (звукорежиссер в музыке, звукорежиссер в кинематографе, звукорежиссер на телевидении и т.д.)

3: Студия Звукозаписи в музыкальной индустрии

- ТЗ (Понятие ТЗ, как правильно оформлять, какие задачи ставить и т.д.)
- Запись синглов, альбомов и концертов
- Создание демо-записей
- Написание аранжировок и плейбэков для концертов
- Сведение и Мастеринг синглов, альбомов и концертов
- Реставрация материала
- Саунд дизайн для концертов
- Стандарт нормализации громкости в музыкальной индустрии

4: Студия Звукозаписи в кино и в телевидении

- ТЗ (Понятие ТЗ, как правильно оформлять, какие задачи ставить и т.д.)
- Озвучивание фильмов и сериалов
- Запись саундтреков
- Запись синхронных шумов
- Переозвучивание, дубляж
- Саунд дизайн для рекламы
- Стандарт нормализации громкости в сфере кино и телевидения

5: Студия Звукозаписи в игровой индустрии

- ТЗ (Понятие ТЗ, как правильно оформлять, какие задачи ставить и т.д.)
- Звуковое сопровождение игр
- Саунд дизайн в играх разного жанра
- Сведение и Мастеринг звука в играх
- Стандарт нормализации громкости в игровой индустрии

6: Студия Звукозаписи в издательском деле

- ТЗ (Понятие ТЗ, как правильно оформлять, какие задачи ставить и т.д.)
- Аудиокниги
- Подкасты
- Блоги
- Видеоинструкции
- Запись дикторов (чтение по ролям)
- Саунд дизайн при создании аудиокниг, подкастов, блогов, видеоинструкций
- Сведение и Мастеринг звука в издательском деле
- Стандарт нормализации громкости в издательском деле

7: Студия Звукозаписи в бизнес-корпорациях и госпредприятиях

- ТЗ (Понятие ТЗ, как правильно оформлять, какие задачи ставить и т.д.)

- Корпоративные проекты (голосовые сообщения, рекламные ролики для компаний, корпоративные аудиогиды и т.д.)
- Создание гимнов компаний и корпораций ДЗ: *продолжить промо-план, начатый на занятии + добавить в него план мероприятий для продвижения релиза*

8: Сотрудники Студии Звукозаписи и их роль в работе студий

- Звукорежиссер
- Композитор
- Аранжировщик
- Музыкальный продюсер
- Вокальный продюсер
- Инженер звукозаписи
- Инженер сведения (инженер-микшер, инженер по микшированию)
- Мастеринг-инженер
- Технический специалист ("Техник")

9: Права и обязанности звукорежиссера и других сотрудников студий звукозаписи в авторском праве и смежных правах

10: Организация рабочего процесса на Студии Звукозаписи

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:

1. Марусева, И. В. Мишень вкуса : аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение» / И. В. Марусева. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2016. – 307 с. : ил., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438287>
2. Ткаченко, Н. В. Креативная реклама : технологии проектирования : учебное пособие / Н. В. Ткаченко, О. Н. Ткаченко ; под ред. Л. М. Дмитриевой. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 336 с. – (Азбука рекламы). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684529>
3. Косырев В.П., Степанов С.А. Творчество и креатив как составляющие профессиональной компетенции современного специалиста медиасферы// Инновации в образовании / гл. ред. И. В. Сыромятников ; учред. Современная гуманитарная академия. – Москва : Современная гуманитарная академия, 2021. – № 6. – 158 с. : схем., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=619024>

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 и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

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

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <https://ro-edu.ru/> - Федеральный медиапортал «Российское образование»
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных 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

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, 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.

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 (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

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. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. 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.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

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.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.11.04 «ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИИ. МУЗЫКАЛЬНАЯ ИНДУСТРИЯ»

Для направления подготовки:
42.03.05 Медиакоммуникации
(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:
организационный

Направленность (профиль):
«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.1 - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации	Знает: конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам Умеет: анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле Владеет: навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов
	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания				
Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Тема 1: История и понятие Студии Звукозаписи

1. **Какое физическое свойство звука определяет его высоту (низкий/высокий тон)?**
 - a) Амплитуда.
 - b) **Частота.**
 - c) Тембр.
 - d) Скорость распространения.
2. **Понятие «студия звукозаписи» в современном медиа-пространстве включает в себя:**
 - a) Только профессиональные помещения с дорогой аппаратурой.
 - b) **Любое организованное пространство (включая домашнее), предназначенное для записи, обработки и производства звукового контента.**
 - c) Исключительно государственные учреждения культуры.
 - d) Только помещения для записи симфонических оркестров.
3. **Ключевое акустическое свойство, которое стремится контролировать профессиональная студия в «мертвой комнате» (vocal booth), это:**
 - a) Эхо.
 - b) Резонанс.
 - c) **Реверберация.**
 - d) Частота сетевого напряжения.

4. **Какая из перечисленных индустрий НЕ является типичным заказчиком услуг студии звукозаписи?**

- a) Кино и сериальное производство.
- b) Реклама и телевидение.
- c) **Строительство недвижимости.**
- d) Разработка компьютерных игр.

5. **Первые в истории студии звукозаписи появились как следствие развития:**

- a) Цифрового кинематографа.
- b) **Механических и аналоговых технологий записи звука (фонограф, восковые валики).**
- c) Интернет-трансляций.
- d) Спутникового телевидения.

Тема 2: Понятие Звукорежиссер

1. **Главная творческая задача звукорежиссера в музыке:**

- a) Написание партитуры для оркестра.
- b) **Создание целостного художественного звукового образа записи, управление тембром, балансом и пространством.**
- c) Продажа прав на фонограмму.
- d) Организация гастролей артиста.

2. **Специалист, отвечающий за запись и обработку диалогов, создание шумового и фонового оформления на съемочной площадке, – это звукорежиссер в:**

- a) Музыкальной индустрии.
- b) **Кинематографе.**
- c) Издательском деле.
- d) Рекорд-лейбле.

3. **Профессиональный термин «микширование» (mixing) означает:**

- a) Написание аранжировки.
- b) **Процесс сведения отдельных записанных дорожек (голос, инструменты) в единую стерео- или многоканальную фонограмму.**
- c) Удаление шумов из записи.
- d) Подбор микрофонов для сессии.

4. **Что из перечисленного входит в ключевые обязанности звукорежиссера на телевидении в прямом эфире?**

- a) Сведение готового альбома.
- b) **Оперативный контроль уровней звука микрофонов ведущих, гостей, фонограммы и обеспечение четкого эфирного звучания.**
- c) Создание саунд-дизайна для видеоигры.
- d) Реставрация архивных аудиозаписей.

5. **Термин «ADR» (Automated Dialogue Replacement) в работе кино-звукорежиссера обозначает процесс:**

- a) Записи симфонического саундтрека.
- b) Создания звуковых эффектов.
- c) **Перезаписи диалогов актеров в студийных условиях для замены некачественной исходной записи.**
- d) Цифрового мастеринга финального микса.

Тема 3: Студия Звукозаписи в музыкальной индустрии

1. **Какова основная цель создания демо-записи (demo) для артиста?**

- a) Получить финальную версию для релиза на стриминговых платформах.
- b) **Презентовать музыкальный материал лейблам, продюсерам или музыкантам для оценки потенциала и привлечения интереса.**

- c) Заменить собой живое выступление на концерте.
- d) Пройти процедуру мастеринга.
- 2. **Процесс «мастеринга» (mastering) в музыке — это финальный этап производства, который направлен на:**
 - a) Исправление фальшивых нот в вокальной партии.
 - b) Написание партий для недостающих инструментов.
 - c) **Приведение фонограммы к коммерчески конкурентному уровню громкости, частотному балансу и подготовку к тиражированию на разных носителях.**
 - d) Выбор песен для альбома.
- 3. **Техническое задание (ТЗ) для студии на запись вокала должно обязательно содержать:**
 - a) Биографию певца.
 - b) **Желаемый звуковой образ, эталонные треки (референсы), количество дублей, специфические пожелания по обработке.**
 - c) Финансовую отчетность лейбла.
 - d) Расписание гастролей.
- 4. **Что такое «плейбэк» (playback) в контексте концертной деятельности?**
 - a) Запись концерта для последующего издания.
 - b) **Заранее записанная фонограмма, под которую артист исполняет песню на сцене.**
 - c) Процесс звукорежиссуры живого выступления.
 - d) Инструмент для настройки гитары.
- 5. **Стандарт нормализации громкости LUFS (Loudness Units relative to Full Scale) в стриминге используется для:**
 - a) Увеличения максимальной громкости любой песни.
 - b) **Унификации воспринимаемой громкости разных треков, чтобы при переключении песен не приходилось менять уровень.**
 - c) Определения музыкального жанра.
 - d) Удаления вокала из композиции.

Тема 4: Студия Звукозаписи в кино и телевидении

- 1. **Процесс «дубляжа» художественного фильма предполагает:**
 - a) Запись оригинальных шумов на площадке.
 - b) **Создание полностью новой фонограммы с диалогами на языке страны-показа, озвученными актерами дубляжа.**
 - c) Усиление низких частот в саундтреке.
 - d) Замену режиссера монтажа.
- 2. **Запись «синхронных шумов» (Foley) — это:**
 - a) Запись симфонического оркестра для саундтрека.
 - b) **Создание и запись в студии бытовых звуков (шаги, звон посуды, шелест одежды), синхронизированных с изображением.**
 - c) Оцифровка старых киноплёнок.
 - d) Нормализация громкости диалогов.
- 3. **Приоритетная задача при сведении звука для телевизионного рекламного ролика:**
 - a) Создание объемного звучания для кинотеатров.
 - b) **Обеспечение идеальной разборчивости дикторского текста (голоса за кадром) даже на тихих или плохих телевизорах.**
 - c) Запись многоканального саундтрека.
 - d) Использование максимального количества звуковых эффектов.
- 4. **Стандарт нормализации громкости для телевизионного вещания в России (например, согласно ГОСТ Р 55877-2013) устанавливает целевой уровень:**
 - a) **Максимальной пиковой громкости.**

- b) **Интегрированной (средней) громкости, измеряемой в LUFS (LKFS).**
 - c) Громкости только музыкального сопровождения.
 - d) Частоты дискретизации аудиопотока.
5. **Что такое «закадровый перевод» (голос за кадром) в отличие от дубляжа?**
- a) Полная замена всех звуков фильма.
 - b) **Озвучивание реплик иностранных актеров одним диктором поверх оригинальной фонограммы, которая остается слышна.**
 - c) Запись шумов на съемочной площадке.
 - d) Создание саундтрека с нуля.

Тема 5: Студия Звукозаписи в игровой индустрии

1. **Ключевая особенность саунд-дизайна в видеоиграх по сравнению с кино:**
- a) Полное отсутствие музыки.
 - b) **Нелинейность и интерактивность: звук должен реагировать на действия игрока и меняться в зависимости от ситуации.**
 - c) Использование только синтезированных звуков.
 - d) Запрет на использование голосов актеров.
2. **Что такое «динамическое микширование» (dynamic mixing) в играх?**
- a) Запись звука на очень высокой громкости.
 - b) **Автоматическая адаптация громкости и параметров звуковых слоев (музыка, эффекты, диалоги) в реальном времени в зависимости от геймплея.**
 - c) Процесс сведения саундтрека для рекламного трейлера игры.
 - d) Использование исключительно монофонического звука.
3. **Для чего в игровой индустрии создаются и записываются вариации одного и того же звукового эффекта (например, шагов)?**
- a) Чтобы увеличить бюджет проекта.
 - b) **Чтобы избежать монотонности и предсказуемости при многократном повторении действия в игре.**
 - c) Это требование законодательства.
 - d) Чтобы запутать игрока.
4. **Стандарт нормализации громкости в играх часто регулируется настройками в меню «Audio» и необходим для:**
- a) Установки единой максимальной громкости для всех игр.
 - b) **Предоставления игроку возможности сбалансировать громкость музыки, эффектов и диалогов под свои предпочтения и акустику.**
 - c) Полного отключения всех звуков.
 - d) Автоматического увеличения громкости в момент опасности.
5. **Какая из задач НЕ является типичной для студии звукозаписи, работающей над игровым проектом?**
- a) Запись диалогов для персонажей.
 - b) Создание саунд-дизайна для интерфейса и спецэффектов.
 - c) Написание и аранжировка музыкальных тем.
 - d) **Написание исходного кода игрового движка.**

Тема 6: Студия Звукозаписи в издательском деле

1. **Главный критерий качества звука при записи аудиокниги:**
- a) Наличие сложного музыкального сопровождения.
 - b) **Идеальная разборчивость и приятный тембр голоса диктора, отсутствие посторонних шумов и дефектов.**
 - c) Использование стерео- или объемного звука.
 - d) Высокая креативность в саунд-дизайне.
2. **В чем основное отличие саунд-дизайна для подкаста разговорного жанра от подкаста документального или художественного?**

- a) В разговорном подкасте саунд-дизайн не используется никогда.
 - b) **В разговорном жанре он минимален (заставка, отбивки), в документальном/художественном — более сложный, создающий атмосферу и иллюстрирующий контент.**
 - c) Для разговорного подкаста требуется запись симфонического оркестра.
 - d) Отличий нет, подход идентичен.
3. **Процесс «мастеринга» для серии подкастов в первую очередь направлен на:**
- a) Изменение содержания выпусков.
 - b) **Приведение всех выпусков к единому, консистентному уровню громкости и частотному балансу, чтобы слушателю не приходилось регулировать звук.**
 - c) Удаление всех пауз в речи.
 - d) Перевод подкаста на иностранные языки.
4. **При записи «чтения по ролям» для аудиокниги важно:**
- a) Записывать всех актеров одновременно в одной комнате для естественности.
 - b) **Обеспечить согласованность в трактовке образов, темпе и сохранить единое звуковое пространство при записи актеров в разное время.**
 - c) Использовать для каждого актера микрофон разного типа.
 - d) Отказаться от любого саунд-дизайна.
5. **Запись «видеоинструкций» (например, обучающих курсов) требует от звукорежиссера особого внимания к:**
- a) Созданию эпического музыкального оформления.
 - b) **Чистоте и ясности речи инструктора, подавлению фоновых шумов, которые могут мешать восприятию информации.**
 - c) Записи в условиях городской улицы для реализма.
 - d) Обязательному использованию формата объемного звука.
- Тема 7: Студия Звукозаписи в бизнес-корпорациях**
1. **Создание корпоративного «аудиогида» для музея компании — это пример задачи из сферы:**
- a) Музыкального продакшна.
 - b) Игрового саунд-дизайна.
 - c) **Корпоративного аудиопродакшна и медиа.**
 - d) Кинодубляжа.
2. **При записи голосовых сообщений для автоинформатора или IVR-системы ключевое требование — это:**
- a) Эмоциональная экспрессивность и драматизм.
 - b) **Нейтральная, спокойная, максимально понятная дикция без фоновых шумов.**
 - c) Наличие музыкального сопровождения за голосом.
 - d) Запись разными голосами для каждого пункта меню.
3. **Техническое задание (ТЗ) на создание корпоративного гимна должно включать, помимо прочего:**
- a) Штатное расписание компании.
 - b) **Корпоративные ценности, целевую аудиторию, желаемый жанр/настроение, примеры для ориентира.**
 - c) Бухгалтерский баланс за прошлый год.
 - d) План закупки оборудования.
4. **Запись рекламного радиоролика для крупной компании отличается от записи музыкального сингла тем, что:**
- a) Всегда требует большего количества сессионных музыкантов.
 - b) **Акцент смещен на безупречное качество и продающую силу голоса диктора/актеров, а музыка и звуки играют вспомогательную роль.**

- c) Не требует процесса мастеринга.
- d) Производится только в полевых условиях.
- 5. **Работа студии с госпредприятиями может включать такие проекты, как:**
 - a) Запись эксклюзивного альбома для сотрудников.
 - b) **Создание аудиоматериалов для социальной рекламы, запись официальных обращений, озвучивание презентационных фильмов.**
 - c) Саунд-дизайн для мобильных игр.
 - d) Дубляж голливудских блокбастеров.

Тема 8: Сотрудники Студии Звукозаписи и их роль

- 1. **Специалист, отвечающий за техническое состояние оборудования, подключение приборов, устранение помех и наводок, — это:**
 - a) Музыкальный продюсер.
 - b) Мастеринг-инженер.
 - c) **Технический специалист (техник).**
 - d) Аранжировщик.
- 2. **Вокальный продюсер (vocal producer) в первую очередь работает над:**
 - a) Настройкой ударной установки.
 - b) **Раскрытием потенциала певца: помогает с интонацией, фразировкой, эмоциональной подачей, подбором гармоний.**
 - c) Сведением финального микса альбома.
 - d) Составлением договоров с сессионными музыкантами.
- 3. **Инженер сведения (микшер) получает от звукорежиссера записи отдельных дорожек. Его задача:**
 - a) Написать партитуру для струнных.
 - b) **Выстроить баланс громкости, частот, пространственное расположение и динамику всех дорожек, создав целостный микс.**
 - c) Записать вокал с нуля.
 - d) Разработать дизайн обложки альбома.
- 4. **Чем аранжировщик принципиально отличается от композитора?**
 - a) Аранжировщик не имеет музыкального образования.
 - b) **Аранжировщик работает с уже существующей мелодией (темой), создавая инструментальное и гармоническое оформление. Композитор создает оригинальную мелодию.**
 - c) Аранжировщик работает только в жанре электронной музыки.
 - d) Это синонимы.
- 5. **Мастеринг-инженер — это специалист, который работает:**
 - a) На съемочной площадке, записывая диалоги.
 - b) **С уже готовым, сведенным стерео-миксом, подготавливая его к финальному тиражированию и распространению.**
 - c) Над записью отдельных инструментов на сессии.
 - d) Над написанием текстов песен.

Тема 9: Права и обязанности сотрудников студии

- 1. **Если звукорежиссер вносит творческий, оригинальный и узнаваемый вклад в создание фонограммы (например, уникальный звуковой образ), он может претендовать на:**
 - a) Авторское право на музыку и текст.
 - b) **Смежные права как изготовитель фонограммы (в составе студии) или, в отдельных случаях, как соавтор произведения.**
 - c) Право на товарный знак студии.
 - d) Исключительное право на дистрибуцию.

2. **Аранжировка, созданная аранжировщиком по заказу, чаще всего является:**

- a) Общественным достоянием.
- b) **Производным произведением, и права на нее регулируются договором между аранжировщиком и заказчиком (композитором/лейблом).**
- c) Личной собственностью студийного техника.
- d) Автоматически собственностью звукорежиссера.

3. **Кто, как правило, является первоначальным правообладателем смежных прав на фонограмму, записанную в студии?**

- a) Музыкант, игравший на гитаре.
- b) **Изготовитель фонограммы — юридическое или физическое лицо (продюсер, лейбл, студия), взявшее на себя инициативу и ответственность за её создание.**
- c) Владелец здания, где находится студия.
- d) Покупатель готового CD-диска.

4. **При записи аудиокниги права диктора (исполнителя) на его чтение охраняются как:**

- a) Авторское право на литературное произведение.
- b) Патентное право.
- c) **Смежные права исполнителя.**
- d) Коммерческая тайна.

5. **Во избежание споров, все отношения по передаче прав между студией, её сотрудниками и внешними заказчиками должны быть:**

- a) Устно оговорены.
- b) **Зафиксированы в письменных договорах (авторском, подряда, об отчуждении прав, лицензионном).**
- c) Зарегистрированы в нотариальной палате.
- d) Улажены после завершения проекта.

Тема 10: Организация рабочего процесса

1. **Первым и ключевым этапом организации рабочего процесса на студии для любого проекта является:**

- a) Покупка нового оборудования.
- b) **Получение и детальное обсуждение четкого технического задания (ТЗ) от заказчика.**
- c) Запись чернового материала.
- d) Подписание акта сдачи-приемки работ.

2. **Для эффективного планирования сессии записи вокала необходимо заранее согласовать с заказчиком:**

- a) Меню на обед для артиста.
- b) **Список записываемых композиций, их темпы (BPM) и тональности (Key), желаемый звуковой образ, эталоны.**
- c) Марку автомобиля звукорежиссера.
- d) План продаж будущего альбома.

3. **Что такое «технический райдер» при подготовке к сессии с приглашенными музыкантами?**

- a) Требования к питанию и размещению.
- b) **Список необходимого студийного и музыкального оборудования, который должен быть предоставлен.**
- c) Расписание репетиций на месяц.
- d) План эвакуации из здания.

4. **Финальным этапом рабочего процесса, после которого проект считается завершенным, является:**

- a) **Первая запись.**

- b) Отправка счета на оплату.
- c) **Согласование и подписание заказчиком финальных материалов (акта сдачи-приемки).**
- d) Публикация проекта в интернете.
- 5. Система версионирования (названия файлов типа «Track_Vocal_Final_v2») в студийной работе необходима для:
 - a) Увеличения объема занимаемой памяти.
 - b) **Четкого отслеживания этапов работы, предотвращения путаницы и потери нужных вариантов.**
 - c) Сокращения информации от заказчика.
 - d) Автоматического улучшения качества звука.

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля:

Экзамен

Перечень вопросов к экзамену

1. Дайте определение «студии звукозаписи» как многофункционального медиа-предприятия. В каких индустриях она востребована?
2. Опишите ключевые физические свойства звука (частота, амплитуда, тембр) и их восприятие человеком.
3. В чем заключаются основные исторические этапы развития технологий звукозаписи и как они повлияли на архитектуру и функционал студий?
4. Дайте развернутое определение профессии «звукорежиссер». Чем отличается его работа в музыке, кино и на телевидении?
5. Перечислите основных сотрудников студии звукозаписи и кратко охарактеризуйте их ключевые функции (звукорежиссер, инженер сведения, мастеринг-инженер, техник).
6. Опишите роль музыкального продюсера и вокального продюсера в создании музыкального продукта. В чем их отличие от звукорежиссера?
7. Что такое техническое задание (ТЗ) в звукозаписи? Какие ключевые пункты оно должно содержать для успешного старта проекта?
8. Опишите поэтапный процесс производства музыкального сингла в студии: от предпродакшна до мастеринга.
9. Для чего создаются демо-записи? Каковы требования к их качеству в современной индустрии?
10. В чем разница между процессами «сведения» (mixing) и «мастеринга» (mastering)? Какие задачи решает каждый из них?
11. Что такое стандарт нормализации громкости **LUFs** и зачем он был внедрен в музыкальном стриминге?
12. Опишите основные задачи студии звукозаписи при работе над художественным фильмом (от записи на площадке до финального микса).
13. Что такое процесс **Foley** (запись синхронных шумов) и почему он до сих пор незаменим в кинопроизводстве?
14. Чем отличается «дубляж» от «закадрового перевода»? В чем особенности организации каждого из этих процессов в студии?
15. Каковы специфические требования к звуку в телевизионном производстве (эфир, реклама) с точки зрения нормализации и разборчивости?
16. В чем заключаются основные особенности и challenges саунд-дизайна для видеоигр (интерактивность, нелинейность, динамическое микширование)?
17. Опишите процесс создания озвучки для персонажа видеоигры. Какие этапы он включает?

18. Каковы ключевые критерии качества при записи аудиокниги? На что должен обращать внимание звукорежиссер?
19. В чем разница в подходах к саунд-дизайну для разговорного подкаста и документального аудиосериала?
20. Опишите специфику работы студии звукозаписи над корпоративными проектами (аудиогиды, рекламные ролики, гимны).
21. Как организовать процесс записи «чтения по ролям» для многоголосой аудиокниги? Какие сложности могут возникнуть?
22. Проанализируйте правовой статус звукорежиссера. На какие объекты прав (авторских/смежных) он может претендовать при создании фонограммы?
23. В чем разница между авторским правом композитора и смежными правами изготовителя фонограммы (лейбла/студии)?
24. Как правильно оформить права на аранжировку, созданную по заказу? Кто и при каких условиях может считаться ее автором?
25. Какие договоры являются основными для регулирования отношений между студией, ее наемными сотрудниками и внешними заказчиками?
26. Опишите типовой рабочий процесс на студии от получения заявки до сдачи проекта. Какие ключевые этапы выделяются?
27. Что должно входить в подготовку студии к сессии записи живых инструментов или вокала (техническая и организационная часть)?
28. Для чего необходим «технический райдер» и как он связан с творческим ТЗ?
29. Объясните важность системы версионирования файлов и ведения документации в студийной работе.
30. Каковы современные тенденции в развитии студий звукозаписи (например, распространение home-studios, удаленная работа, облачные технологии) и как они меняют индустрию?

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.
2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.
3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или

	источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.
«Хорошо» или «зачтено»	1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными. 2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам. 3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.
«Удовлетворительно» или «зачтено»	1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса. 2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения. 3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.
«Неудовлетворительно» или «не зачтено»	1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации. 2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются. 3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.