

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.08 Музыка и звуковой дизайн

Учебный план: 2024-2025 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
6	УП	17	51	49	27	4	Экзамен
	РПД	17	51	49	27	4	
Итого	УП	17	51	49	27	4	
	РПД	17	51	49	27	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области звукового дизайна и синтеза музыки и их использования в создании анимационных видео, интерактивных приложений и игр.

1.2 Задачи дисциплины:

- углубить представления обучающегося о выразительно-смысловых возможностях звука в различных медиажанрах (анимационных видео, компьютерных играх, мультимедийных приложениях и др.);
- сформировать представление об основных технологиях дизайна звука;
- развить практические навыки в создании звукового ряда к анимационным и видеофильмам, цифровым медиапродуктам, в использовании современной звуковой техники;
- сформировать у студентов общие знания и умения в области синтеза музыки и навыки практической работы в современных звуковых редакторах.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Дизайн в цифровой среде
- Режиссура и сценарное мастерство
- UX/UI дизайн
- Иммерсивные технологии в дизайне

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды

Знать: основные выразительные средства музыки, речи и звуковых эффектов в визуальных медиа; особенности экспериментальной музыки; основы синтеза звука; методологии создания звукового ряда для цифрового продукта; основы технологии записи, обработки и микширования звука; методы экспертной оценки качества звучания записей.

Уметь: создавать звуковой дизайн анимационных и видеороликов; разбираться в звуковых компонентах и способах микширования и обработки звука; подбирать дополнительные фонограммы для озвучивания; работать со звуковым оборудованием на площадке и в пространстве домашней студии; оценивать качество звука в готовом цифровом продукте.

Владеть: общими представлениями о природе звука и его восприятии человеком; первичными навыками синтеза звука, записи аудио, обработки аудио-контента, сведения и мастеринга; навыками создания звукового оформления моушн-роликов, рекламных видеороликов; навыками работы с компьютерными программами обработки звука.

ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений

Знать: особенности звукового дизайна в мультимедийных веб-проектах, игровых и мобильных приложениях.

Уметь: создавать звук в пользовательском интерфейсе игры, приложения.

Владеть: базовыми практиками использования звука в интерактивных цифровых проектах.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение. Роль музыки и звукового дизайна в современных медиажанрах	6					О
Тема 1. Введение в дисциплину. Звук в аудиовизуальных искусствах.		2		2	ГД	
Тема 2. История звукозаписи Основные изобретения и открытия в области звука и их влияние на исторический процесс развития звукозаписи. История звука в экранных искусствах.		4		2	ГД	
Раздел 2. Основы звукового дизайна.						О,Т
Тема 3. Звуковая структура аудиовизуальных произведений различных видов и жанров, Музыка в системе художественно-выразительных средств. Шумы и речь в экранных произведениях. Формы сочетания различных элементов звуоряда с изображением. Практическое занятие: музыкально-выразительные средства (мелодические, ритмические, тембровые) аудиовизуальных произведений; анализ медийного текста (анимационный фильм, документальный фильм, видеоигра и др.) с точки зрения звукозрительного решения.		2	4	2	ГД	
Тема 4. Технические и творческие аспекты записи звука Физическая природа звука и основы акустики. Цифровая звукозапись. Синтез звука. Современная студия звукозаписи (устройства динамической, пространственной, спектральной обработок, микшерный пульт, аудиоинтерфейсы) Базовые приемы записи и обработки звука. Практическое занятие: упражнения по обработке звука		2	4	4	ГД	
Тема 5. Современные приложения для записи, редактирования и воспроизведения аудиоматериала и работы с MIDI. Современные редакторы аудиоматериала (Adobe Audition). Основы редактирования аудио.			7	4	ГД	

<p>Тема 6. Оценка качества звукозаписи Параметры оценки качества музыкальной записи (художественные, художественно-технические и технические). Основные (художественно-технические) параметры звуковой картины экранного произведения, характеризующие передачу слуховых ощущений. Практическое занятие: Просмотр/прослушивание и анализ музыкальных и аудиовизуальных произведений.</p>		2	6	4	ГД	
Раздел 3. Звук в анимации и моушн- графике						
<p>Тема 7. Роль звука в анимации и моушн-дизайне. Драматургия анимационного фильма. Принципы создания звука в анимационных роликах. Практические занятия: анализ звукового решения анимационного фильма.</p>		3	4	4	ГД	О,ДЗ
<p>Тема 8. Творческий практикум. Реализация художественного образа с помощью выразительных средств и современных технологий дизайна звука. Создание новых звуковых фактур. Изменение тембально-интонационной выразительности звука. Синтез звука. Освоение процессов: первичной записи, синтеза звука, речевого и шумового озвучивания, перезаписи.</p>			8	5	ГД	
<p>Тема 9. Создания звукового ряда к короткометражной анимации. Технология записи звука на всех этапах производства аудиовизуального произведения Разработка звуковой экспликации и ее воплощение.</p>			10	16	ГД	
Раздел 4. Звук в интерактивных приложениях и играх.						
<p>Тема 10. Художественно-эстетическая специфика звука в интерактивных медиа (на примере компьютерных игр). Функции звука в видеоиграх. Интерактивная музыка. Адаптивная музыка. Диегетический и недиегетический звук. Ключевые элементы звукового сопровождения игры. Пространственный звук в играх. Практическое занятие: структурный и функциональный анализ звука в играх; создание звукозрительных эмоциональных "ландшафтов" на основе фрагментов известных видеоигр.</p>		2	6	4	ГД	О
<p>Тема 11. Озвучивание пользовательского интерфейса в веб-приложении Практическое занятие: синтез интерфейсного звука.</p>			2	2	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)			2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине			70,5	73,5		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	Раскрывает музыкально-выразительные средства (мелодические, ритмические, тембровые) анимационных видео, компьютерных игр, а также выразительные средства речи и звуковых эффектов в визуальных медиа. Определяет основные понятия и принципы синтеза звука; рассматривает этапы создания звукового ряда аудиовизуального произведения; характеризует параметры оценки качества звучания аудиовизуального произведения.	Вопросы для устного собеседования
	Воплощает звуковой дизайн анимационного видеоролика, используя разнообразные средства обработки звукового сигнала, оценивая качество звука в готовом цифровом продукте.	Практико-ориентированное задание
	Выполняет первичную запись звука, обработку аудио-контента, сведение звуковых компонентов анимационного видеоролика; использует разнообразные программы обработки звука.	Практико-ориентированное задание
ПК-3	Анализирует специфику и основные этапы звукового дизайна интерактивных цифровых проектов.	Вопросы для устного собеседования
	Создает и подбирает аудиосемплы для озвучивания пользовательского интерфейса веб-приложения.	Практико-ориентированное задание
	Создает звуковой ряд к интерактивному приложению.	Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2	Отсутствие одного или нескольких	

(неудовлетворительно)	обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
-----------------------	---

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 6	
1	Пространственный звук в играх
2	Особенности процесса речевого озвучивания фильма
3	Понятие «интерактивная музыка»
4	Ключевые элементы звукового сопровождения игры
5	Функции звука в видеоиграх
6	Тембально-интонационная выразительность звука
7	Особенности драматургии анимационного фильма
8	Функции звука в анимационном видео
9	Выразительные средства звука
10	Основные (художественно-технические) параметры звуковой картины экранного произведения, характеризующие передачу слуховых ощущений.
11	Параметры субъективной оценки качества звукозаписи
12	Звуковые компоненты фильма
13	Основные этапы истории звукозаписи
14	Способы сочетания звука и изображения в кинофильмах

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка звуковой экспликации анимационного видеоролика и ее воплощение.
Создание звуковых семплов для пользовательского интерфейса.
Анализ музыки анимационного ролика и компьютерной игры.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Экзамен проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Васенина С.А.,	Музыкальная звуорежиссура. Моделирование пространства фонограммы	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки	2016	http://www.iprbookshop.ru/76648.html
Катунин, Г. П., Абрамова, Е. С.	Аудиовизуальные средства мультимедиа. Обработка звука с помощью программы Sound Forge	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbookshop.ru/99908.html
Эванс, Е. Д.	Курс лекций по звуорежиссуре в кино	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2017	http://www.iprbookshop.ru/105116.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Рахманова, Н. Н.	Требования профессиональным дисциплинам специальности «Музыкальная звуорежиссура»	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки	2015	http://www.iprbookshop.ru/49911.html
Ярославцева Е. К.	Режиссура и аудиовизуальные средства. Инструментальные средства	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201795

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Adobe Premiere Pro
 Adobe Audition
 Adobe After Effects

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска