

**Приложение 2 к РПД Звуковой дизайн
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
направленность (профили) Художественное образование. Дополнительное
образование (цифровой дизайн)
Форма обучения – очная
Год набора - 2023**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Искусств и дизайна
2.	Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
3.	Направленность (профиль)	Художественное образование. Дополнительное образование (цифровой дизайн)
4.	Дисциплина (модуль)	Звуковой дизайн
5.	Форма обучения	очная
	Год набора	2023

2. Перечень компетенций

ПК-1 Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач
ПК-5 Способен использовать современные методы и технологии обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

	Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
			Знать:	Уметь:	Владеть:	
1.	Звуковое оформление.	ПК-1, ПК-5	аппаратное и программное обеспечение; виртуальные инструменты обработки;	Понимать особенности работы с эффектами в разных направлениях мультимедиа		работа на лабораторных занятиях; реферат
2.	Управление звуковыми эффектами.	ПК-1, ПК-5	аппаратное и программное обеспечение;	создавать совершенно новые звуковые значения из звуков, уже многократно использованных в различных мультимедийных продуктах	Владеть навыками обработки эффектов	работа на лабораторных занятиях; презентация
3.	Запись шумов	ПК-1, ПК-5	максимально эффективные сессии записи в разных климатических условиях и в помещении	записывать свой собственный материал для создания эффектов, в любых условиях, на любое оборудование и для любых целей.	навыками записи и обработки звука с эффектом присутствия	Работа на практических занятиях ; тест
4.	Звуки с музыкальной составляющей	ПК-1, ПК-5	специфику выбора музыкальных звуков	синтезировать реальные звуки с нуля	навыками создания сложных компонентных звуков с музыкальной составляющей и простейших джинглов	работа на лабораторных занятиях;

5.	Интерактивный звук	ПК-1, ПК-5	специфику поведения звука в условиях виртуальных пространств основы создания и интеграции адаптивного звука, наличие которых является важным фактором при приеме на должность саунд-дизайнера	синтезировать реальные звуки с нуля	навыками создания сложных компонентных звуков с музыкальной составляющей и простейших джинглов	работа на лабораторных занятиях; реферат
6.	Микширование и мастеринг	ПК-1, ПК-5	Основы мастеринга музыкальных композиций	использовать современные технические средства архивации аудиовизуальных произведений подбирать дополнительные фонограммы для озвучивания, оценивать художественные достоинства проекта	Инструментами микширования,	работа на лабораторных занятиях; презентация

Шкала оценивания в рамках бально-рейтинговой системы

«неудовлетворительно» – 60 баллов и менее;
«хорошо» – 81-90 баллов

«удовлетворительно» – 61-80 баллов
«отлично» – 91-100 баллов

4. Критерии и шкалы оценивания

4.1. Критерии оценки выступления студентов с рефератом

самостоятельное исследование (разработана программа, результаты, презентация)	1 баллов
актуальность источников реферата	1 балл
логика изложения	1 балл
оформление	1 балл
обоснованность выводов, потенциал дальнейшего исследования	1 балла
Всего баллов	До5

4.2. Работа на лабораторных занятиях

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Работа выполнена не менее чем на 91%	
Работа выполнена не менее чем на 81%	
Работа выполнена не менее чем на 61%	
Работа выполнена менее чем на 60%	

4.3. Активность на лабораторных занятиях

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Студент принимает активное участие в беседе на занятии	
Студент не принимает активное участие в беседе на лабораторном занятии или отсутствует	

1.4.Критерии оценивания выступления с презентацией

Структура презентации	Максимальное количество баллов
Содержание	
Сформулирована цель работы	1
Понятны задачи и ход работы	1
Информация изложена полно и четко	1
Иллюстрации усиливают эффект восприятия текстовой части информации	2
Сделаны выводы	1
Мах количество баллов	6
Окончательная оценка:	6

5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

5.1. Типовые темы рефератов

1. Явления, возникающие при распространении звуковых волн
2. Психофизиологические акустические параметры звука: тон, высота тона, тембр.
3. Шум и его разновидности.
4. Инструменты шумоподавления: удаление случайного шума, нетонального шума, щелков, клипирования.
5. Эффекты пространственной обработки: дилей, эхо, реверберация.
6. Цифровое представление звука
7. Работа в режиме Multitrack
8. Просмотр и воспроизведение волновой формы.
9. Определение особенностей аудитории, ее музыкальных предпочтений, стереотипов
10. Обработка звука в Adobe Audition. Структура интерфейса программы.

1.4. Типовые темы презентаций

1. Звуковой дизайн среды и звуковая экология
2. Звуковые и музыкальные практики в эпоху до изобретения телекоммуникаций и звукозаписи.
3. Технологии звуковых массовых трансляций, практики их использования и влияние.
4. Влияние мобильных технологий на производство и потребление звукового контента.
5. Роль звука в конструировании окружающей среды.

5.3. Типовое лабораторное задание

Тема «Смысловая интерпретация звука в аудиовизуальных проектах»

Цель работы: углубление представлений о выразительно-смысловых возможностях звука в видеоряде

Задание и методика выполнения: составить интеллект-карту по теме «Смысловая интерпретация звука в аудиовизуальных проектах». Правила составления интеллект-карты:

1. В центре располагается прототип значимого объекта.
2. От центрального понятия расходятся ветви ассоциаций (не более 7).
3. Каждая ветвь разделяется на подтемы второго уровня, на ветке второго уровня записывается одно-два слова и располагается графический образ ассоциаций.
4. Каждая ветка 1 уровня с соответствующими ветками 2-го, 3-го уровней заключается в замкнутую область (ореол) того же цвета, что и ветви.
5. Между понятиями разных ветвей устанавливаются связи.

5.2. Вопросы к зачету

1. Что такое тайм-факторы в Logic audio platinum 5.5 или 9.0?
2. Каковы особенности миксдауна аудиодорожек в Cubase 5.0, Nuendo 4.0? Samplitude 11.0?
3. Мастеринг звуковых файлов.
4. Цифровая запись музыкального звука.
5. Понятие квантизации и ее виды.
6. Синтез электронного звука и его методы.
7. Электронное музыкальное оборудование.
8. Звуковые редакторы. Программа Sound Forge.
9. Звуковые редакторы. Программа Adobe Audition.
10. Звуковые редакторы. Программа WaveLab.
11. MIDI-технологии, стандарты и секвенсоры.
12. Программы сведения аудио и MIDI-данных: Sonar,
13. Программы сведения аудио и MIDI-данных: Steinberg Cubase
14. Запись и копирование цифровых компакт-дисков.

15. Нотно-издательские системы: разновидности, принципы работы.
16. Нотные редакторы Finale, Encore, Sibelius.
17. Возможности и перспективы использования компьютерных технологий в педагогике.
18. Особенности работы в программах-автоаранжировщиках по созданию музыкальных композиций.
19. Особенности работы в программах-конструкторах по созданию музыкальных композиций.