

**НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОФСОЮЗОВ»**

Кафедра звукорежиссуры

УТВЕРЖДЕНО

на заседании кафедры

протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____ г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

САУНД-ДИЗАЙН

**51.05.01 «Звукорежиссура культурно-массовых представлений и
концертных программ»**

Квалификация:
Звукорежиссер

1. Общие положения

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине используется в целях нормирования процедуры оценивания качества подготовки и осуществляет установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям образовательной программы дисциплины. Предметом оценивания являются знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций у обучающихся. Процедуры оценивания применяются в процессе обучения на каждом этапе формирования компетенций посредством определения для отдельных составных частей дисциплины методов контроля – оценочных средств. Основным механизмом оценки качества подготовки и формой контроля учебной работы студентов являются текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация.

1.1. Цель и задачи текущего контроля студентов по дисциплине

Цель текущего контроля – систематическая проверка степени освоения программы дисциплины уровня достижения планируемых результатов обучения - знаний, умений, навыков, в ходе ее изучения при проведении занятий, предусмотренных учебным планом. Задачи текущего контроля:

1. обнаружение и устранение пробелов в освоении учебной дисциплины;
2. своевременное выполнение корректирующих действий по содержанию и организации процесса обучения;
3. определение индивидуального учебного рейтинга студентов;
4. подготовка к промежуточной аттестации.

В течение семестра при изучении дисциплины реализуется традиционная система поэтапного оценивания уровня освоения. За каждый вид учебных действий студенты получают оценку.

1.2. Цель и задачи промежуточной аттестации студентов по дисциплине.

Цель промежуточной аттестации – проверка степени усвоения студентами учебного материала, уровня достижения планируемых результатов обучения и сформированности компетенций на момент завершения изучения дисциплины. Промежуточная аттестация проходит в форме экзамена.

Задачи промежуточной аттестации:

1. определение уровня освоения учебной дисциплины;
2. определение уровня достижения планируемых результатов обучения и сформированности компетенций;
3. соотнесение планируемых результатов обучения с планируемыми результатами освоения образовательной программы в рамках изученной дисциплины.

2. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения дисциплины

№	Контролируемые темы дисциплины	Код контролируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения	Наименование оценочного средства
1	Природа звука. Акустические и синтетические источники звука.	ПК-4	ПК-4.1 <i>Знать:</i> принципы построения звукового тракта; процессы звукообразования и синтеза звука; принципы функционирования интерактивных искусств и работу	Устный опрос

			со звуком в них;	
2	Звуковое оформление музыкальной композиции	ПК-4	ПК-4.3 Владеть: навыками подбора и создания звуковой палитры интерактивного произведения	Лабораторная работа
3	Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда	ПК-4	ПК-4.2 Уметь: синтезировать звук; определять визуальную стилистику видеоряда и выбирать подходящее звуковое решение к нему;	Лабораторная работа
4	Звук в игровой индустрии	ПК-4	ПК-4.1 Знать: принципы построения звукового тракта; процессы звукообразования и синтеза звука; принципы функционирования интерактивных искусств и работу со звуком в них;	Лабораторная работа
5	Звуковой брендинг	ПК-4	ПК-4.3 Владеть: навыками подбора и создания звуковой палитры интерактивного произведения	Лабораторная работа
Результат достижения планируемых результатов изучения дисциплины				Зачет

3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций

3.1. Критерии оценивания (текущий контроль)

1. Оценка **«отлично»** выставляется студенту, если студент имеет глубокие знания учебного материала по теме практического задания, в логической последовательности излагает материал; смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы;
2. Оценка **«хорошо»** выставляется, если студент показал знание учебного материала, смог ответить почти полностью на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы;
3. Оценка **«удовлетворительно»** выставляется, если студент в целом освоил материал; однако, ответил не на все уточняющие и дополнительные вопросы;
4. Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, если он имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала по теме практического задания, который полностью не раскрыл содержание вопросов, не смог ответить на уточняющие и дополнительные вопросы

3.2 Критерии оценивания (зачет)

Знания, умения, навыки и компетенции студентов оцениваются следующими оценками: «зачтено», «не зачтено».

- **«зачтено»** - студент хорошо и прочно усвоил весь программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагает, увязывает с практикой, свободно справляется с решением ситуационных задач и тестовыми заданиями, правильно обосновывает принятие решений, умеет самостоятельно обобщать программный материал, не допуская ошибок, знает дополнительную литературу по изучаемой дисциплине.

- **«не зачтено»** - студент не знает значительной части основного программного материала, в ответах допускает существенные ошибки, не владеет умениями и навыками в выполнении тестовых заданий и решении задач, не способен ответить на дополнительные вопросы.

4. Типовые контрольные задания (тесты, рефераты, курсовые работы, кейсы и др.) и методические материалы, процедуры оценивания знаний, умений и навыков

Вопросы для подготовки к промежуточной аттестации (зачёт)

1. Принцип устройства синтезатора. Основные и дополнительные блоки, возможности конфигурации.
2. Типы синтеза. Отличительные особенности каждого из них, контекст использования.
3. Звуковые эффекты. Категории звуков, сценарии использования.
4. Специфика работы Foley-артиста. Очистка сигнала, пост-обработка, типовые плагины.
5. Лееринг. Состав комплексных звуков, технология создания.
6. Оборудование для записи звука. Специфика студийной и выездной записи. Цепь прохождения сигнала.
7. Разновидности визуальных стилистик видеоряда. Подходы к звуковому изображению в зависимости от концепции.
8. Озвучивание персонажа. Работа с звуковыми текстурами и взаимодействием объектов.
9. Принципы звукового оформления видеоигр. Жанровая классификация, особенности звукового наполнения.
10. Влияние физических параметров визуального объекта на его звуковую стилистику.
11. Определение визуальных элементов анимации, требующих озвучивания. Критерии выбора и необходимый звуковой инструментарий.
12. Выбор составных элементов персонажа для озвучивания.
13. Принципы создания звукового окружения разных физических пространств и игровых локаций.
14. Критерии подбора и создания музыкального материала для визуального ряда.
15. Среда Unreal Engine. Общие принципы и особенности работы со звуком.
16. Среда Unity. Общие принципы и особенности работы со звуком.
17. Среда Audiokinetic Wwise. Общие принципы и особенности работы со звуком.
18. Среда Fmod Studio. Общие принципы и особенности работы со звуком.
19. Звуковой брендинг. Области и варианты применения, основные закономерности.
20. Мультисенсорный брендинг. Определение, применение, примеры.