

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**СОЗДАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ КОМПОЗИЦИЙ**

**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 создание электронных композиций 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 формируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения	Наименование оценочного средства
1.	Разработка электронной композиции. Выбор стиля. Выбор программы-секвенсора (DAW). Подготовка проекта в DAW.	ПК-4	ПК-4.1 <b>Знать</b> историю электронной музыки, различные направления и стили, наиболее употребляемые гармонические последовательности и мелодические линии,	Лабораторная работа

			использование различных музыкальных инструментов (синтезаторов, семплеров, традиционных инструментов) применительно к различным стилям электронной музыки;	
2.	Анализ известных композиций с точки зрения используемых инструментов. Выбор инструментов для разрабатываемой композиции.	ПК-4	ПК-4.1 <b>Знать</b> историю электронной музыки, различные направления и стили, наиболее употребляемые гармонические последовательности и мелодические линии, использование различных музыкальных инструментов (синтезаторов, семплеров, традиционных инструментов) применительно к различным стилям электронной музыки;	Лабораторная работа
3.	Анализ известных композиций с точки зрения используемых гармонических последовательностей. Написание гармонических последовательностей для разрабатываемой композиции.	ПК-4	ПК-4.1 <b>Знать</b> историю электронной музыки, различные направления и стили, наиболее употребляемые гармонические последовательности и мелодические линии;  ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых	Лабораторная работа

			представлений и концертных программ	
4.	Разработка рисунка ударных и основного баса. Определение мест для вступления, проигрыша, главной темы композиции, динамической линии.	ПК-4	ПК-4.1 <b>Знать</b> историю электронной музыки, различные направления и стили, использование различных музыкальных инструментов (синтезаторов, семплеров, традиционных инструментов) применительно к различным стилям электронной музыки; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	Лабораторная работа
5.	Разработка мелодической линии. Выбор инструмента и звукового тембра. «Черновое» построение композиции	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> производить редактирование и MIDI-материала в цифровых рабочих станциях (Ableton Live, Avid Pro-Tools, Cockoo" Reaper) с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции	Лабораторная работа

			применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	
6.	Работа со спецэффектами. Анализ известных композиций с точки зрения используемых спецэффектов. Выбор синтезатора для спецэффектов.	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> производить запись и редактирование аудио и MIDI-материала в цифровых рабочих станциях (Ableton Live, Avid Pro-Tools, Cockoo" Reaper) с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	Лабораторная работа
7.	Аранжировка композиции. Группировка треков по типам. Подготовка к сведению.	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> производить запись и редактирование аудио и MIDI-материала в цифровых рабочих станциях (Ableton Live, Avid Pro-Tools, Cockoo" Reaper) с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и	Лабораторная работа

			сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	
8.	Выбор динамической, частотной, пространственной обработок. Сведение многоканального проекта разрабатываемой композиции в DAW.	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> производить запись и редактирование аудио и MIDI-материала в цифровых рабочих станциях (Ableton Live, Avid Pro-Tools, Cockoo' Reaper) с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	Лабораторная работа
9.	Разработка гранулярного синтезатора в программе Native Instruments Reaktor	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> работать с программами звукового дизайна и музыкального программирования NI Reaktor с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ;	Лабораторная работа
10.	Разработка синтезатора аддитивного и FM синтеза в программе Max/Msp	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> работать с программами звукового дизайна и музыкального	Лабораторная работа

			программирования Cyclin'74 Max / Msp с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ;	
11.	Разработка шаговых секвенсоров и генераторов, огигающих в программах NI Reaktor и Max/Msp	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> работать с программами звукового дизайна и музыкального программирования Cyclin'74 Max / Msp, NI Reaktor с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ;	Лабораторная работа
12.	Выбор динамической, частотной, пространственной обработок. Сведение разрабатываемой композиции	ПК-4	ПК-4.2 <b>Уметь</b> производить запись и редактирование аудио и MIDI-материала в цифровых рабочих станциях (Ableton Live, Avid Pro-Tools, Cockoo" Reaper с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ; ПК-4.3 <b>Владеть</b> техникой программирования виртуальных музыкальных инструментов и сведения в стереотрек, техникой аранжировки композиции применительно к электронной музыке с позиции звукорежиссуры культурно-массовых представлений и концертных программ	Лабораторная работа
<b>Результат достижения планируемых результатов изучения дисциплины</b>				<b>Экзамен</b>

### 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.

#### 3.3. Критерии оценивания (экзамен)

Знания, умения, навыки и компетенции студентов оцениваются следующими оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно»

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	Студент не только глубоко и прочно усвоил весь программный материал, но и проявил знания, выходящие за его пределы, почерпнутые из дополнительных источников (классическая литература, учебная литература, научно-популярная литература, научные статьи и монографии и т. п.); умеет самостоятельно обобщать программный материал, не допуская ошибок, проанализировать его с точки зрения различных школ и взглядов; увязывает знания с практикой, приводит примеры, демонстрирующие глубокое понимание материала или проблемы, свободно справляется с задачами и практическими заданиями; исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно выстраивает свой ответ.
Хорошо	Студент твердо знает программный материал, грамотно и последовательно его излагает, увязывает с практикой, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, может правильно применять теоретические положения и владеет необходимыми умениями и навыками в выполнении практических заданий и решении задач, испытывает незначительные затруднения при самостоятельном обобщении программного материала.
Удовлетворительно	Студент усвоил только основной программный материал, но не знает его отдельных положений, в ответе допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении программного материала, не в полной мере владеет необходимыми умениями и навыками в выполнении практических заданий и решении задач, испытывает затруднения при самостоятельном обобщении программного материала.
Неудовлетворительно	Студент не знает значительной части основного программного материала, в ответе допускает существенные ошибки, неправильные формулировки, не владеет необходимыми умениями и навыками в выполнении практических заданий и решении задач, испытывает значительные затруднения при самостоятельном обобщении программного материала.



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

Для определения остаточных знаний предлагается выполнить практическое задание.

##### **Практическое задание**

Для выполнения практического задания студенту необходимо:

1. Выбрать стиль музыкального произведения (house, hip-hop, experimental, ambient и т. д.)
2. В выбранном DAW создать каналы виртуальными музыкальными инструментами по своему выбору (руководствуясь особенностями стиля), включающие в себя перкуSSIONные (ударные) инструменты, тональные инструменты
3. Создать партию ударных инструментов, имеющую развитие каждые 4 такта.
4. Создать гармоническую последовательность, основываясь на особенностях стиля
5. Создать партию басового инструмента, основываясь на выбранном гармоническом развитии музыкального произведения
6. Использовать дополнительные инструменты и эффекты
7. Произвести динамический и частотный баланс произведения, при необходимости использовать дополнительные средства коррекции (плагины)
8. Использовать общие пространственные эффекты
9. Использовать лимитирование на мастер-секции