

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПЕРФОРМАТИВНИХ
МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА МУЗИЧНОГО ПРОДАКШНУ ТА ЗВУКОРЕЖИСУРИ

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОСНОВИ САУНД ДИЗАЙНУ

для здобувачів вищої освіти

Галузь знань
Вид дисципліни

02 «Культура і мистецтво»
вибіркова

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2024/2025
Кількість кредитів ECTS	4/120
Мова викладання, навчання й оцінювання	українська
Форма підсумкового контролю	залік

Розробник:

ДЬЯЧЕНКО Володимир Валерійович, кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри музичного продакшну та звукорежисури

ЗАТВЕРДЖЕНО:

В. о. завідувача кафедри
музичного продакшну та звукорежисури
Протокол No 1 від 26 серпня 2024 р.



Олена СЕРОВА

Київ–2024

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Анотація (опис) навчальної дисципліни.

Дисципліна «Основи звукового дизайну» є обов'язковою складовою підготовки бакалаврів за спеціальністю «Звукорежисура». У ній розглядаються теоретичні основи звукового дизайну, звукові технології, принципи роботи з програмними засобами, а також майстерність створення звукових образів для об'єктів матеріального та штучного світу. Загальний обсяг дисципліни становить 120 годин (4 кредити ECTS), з яких: контактні години – практичні заняття: 56 год., модульний контроль – 8 год.; самостійна робота – 56 год.

Курс спрямований на оволодіння практичними навичками звукового дизайну через інтеграцію знань про музичне мистецтво, звукові технології та сучасні програмні засоби (DAW, синтезатори). Здобувачі вчаться створювати звукові образи для віртуальних просторів, персонажів аудіовізуальних та ігрових проєктів, а також застосовувати мікшування і мастеринг у практичній діяльності звукорежисера.

2. Мета дисципліни – метою курсу є послідовне, систематичне та комплексне засвоєння здобувачами знань, умінь і навичок у сфері звукового дизайну та музичного мистецтва, інтегруючи їх із сучасними звуковими технологіями для професійного розвитку в культурному просторі.

3. Завдання:

- Оволодіти практичними навичками у сфері звукового дизайну.
- Забезпечити розуміння мистецтвознавчих основ та історії звукового дизайну.
- Сформувати вміння працювати з програмними синтезаторами та студійним обладнанням.
- Розвинути навички створення звукового дизайну для об'єктів, віртуальних просторів і аудіовізуальних проєктів.
- Навчити застосовувати принципи мікшування та мастерингу до звукового дизайну.

4. Компетентності, яких набуває здобувач при вивченні дисципліни.

Загальні компетентності (ЗК):

ЗК2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК4. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК8. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК14. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК15. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Спеціальні (фахові) компетентності (СК):

СК2. Здатність створювати та реалізовувати власні художні концепції у виконавській (звукорежисерській) діяльності.

СК3. Здатність усвідомлювати художньо-естетичну природу музичного мистецтва.

СК4. Здатність усвідомлювати взаємозв'язки та взаємозалежності між теорією та практикою музичного мистецтва (та звукорежисури).

СК5. Здатність використовувати знання про основні закономірності й сучасні досягнення в теорії, історії та методології музичного мистецтва.

СК6. Здатність використовувати професійні знання та навички в процесі творчої діяльності.

СК8. Здатність здійснювати диригентську діяльність.

СК9. Здатність розуміти основні шляхи інтерпретації художнього образу.

СК10. Здатність застосовувати базові знання провідних музично-теоретичних систем та концепцій.

СК11. Здатність оперувати професійною термінологією.

СК15. Здатність здійснювати аранжувальну / звукорежисерську діяльність в сфері музичного мистецтва.

5. Очікувані результати навчання (РН) за дисципліною:

ПРН4. Аналізувати музичні твори з виокремленням їх належності до певної доби, стилю, жанру, особливостей драматургії, форми та художнього змісту.

ПРН5. Відтворювати драматургічну концепцію музичного твору, створювати його художню інтерпретацію

ПРН11. Застосовувати теоретичні знання та навички в / звукорежисерській практичній діяльності.

ПРН12. Володіти термінологією музичного мистецтва, його понятійно-категоріальним апаратом.

ПРН15. Демонструвати музично-теоретичні, культурно історичні знання з музичного мистецтва.

ПРН 17. Демонструвати аргументовані знання з особливостей музичних стилів різних епох.

ПРН18. Виявляти, генерувати і впроваджувати креативні ідеї в професійну діяльність.

Програма навчальної дисципліни складається з чотирьох модулів:

Модуль 1. Мистецтвознавчі основи та технології звукового дизайну

Модуль 2. Технології та інструменти звукового дизайну

Модуль 3. Практика звукового дизайну для об'єктів та просторів

Модуль 4. Звуковий дизайн аудіовізуальних та ігрових проектів

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ДЕННА ФОРМА					
№ з/п	Назва розділу, теми	Обсяг роботи здобувача (годин)			
		Разом	з них:		
			практичні	модульний контроль	самостійна робота
МОДУЛЬ 1. МИСТЕЦТВОЗНАВЧІ ОСНОВИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ					
1.1.	Історія звукового дизайну	6	2		4
1.2.	Мистецтвознавчі основи звукового дизайну	8	4		4
1.3.	Основні принципи звукового дизайну	8	4		4
1.4.	Програмні та звукотехнічні засоби	6	4		2
	Модульний контроль	2		2	
	Разом за 1 модуль	30	14	2	14
МОДУЛЬ 2. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНСТРУМЕНТИ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ					
2.1.	Послідовність дій у звуковому дизайні	6	2		4
2.2.	Робота з мікрофонами та студійним обладнанням	8	4		4
2.3.	Програмні синтезатори: огляд	8	4		4
2.4.	Налаштування програмних синтезаторів	6	4		2
	Модульний контроль	2		2	
	Разом за 2 модуль	30	14	2	14
МОДУЛЬ 3. ПРАКТИКА ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ ОБ'ЄКТІВ ТА ПРОСТОРІВ					
3.1.	Озвучення елементарного об'єкту	6	2		4
3.2.	Звуковий дизайн фізичних об'єктів	8	4		4
3.3.	Звуковий дизайн віртуальних просторів	8	4		4
3.4.	Створення ембієнт-звуку	6	4		2
	Модульний контроль	2		2	
	Разом за 3 модуль	30	14	2	14
МОДУЛЬ 4. ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТА ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ					
4.1.	Звуковий дизайн персонажів	6	2		4
4.2.	Звуковий дизайн ігрових проєктів	8	4		4
4.3.	Мікшування звукового дизайну	8	4		4
4.4.	Мастеринг аудіовізуальних проєктів	6	4		2
	Модульний контроль	2		2	
	Разом за 4 модуль	30	14	2	14
	РАЗОМ З ДИСЦИПЛІНИ	120	56	8	56

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МОДУЛЬ 1. МИСТЕЦТВОЗНАВЧІ ОСНОВИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ

Тема 1.1. Історія звукового дизайну

Практичне заняття до теми 1.1

Мета: Ознайомити здобувачів із витоками та еволюцією звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Прослухати ранні приклади звукового дизайну (кіно 1920-х, радіо).
- Визначити ключові етапи розвитку звукових технологій.
- Скласти короткий звіт про вплив історії на сучасний звуковий дизайн.
- Література: 1 (Tykoski), 2 (Bridgett), 6 (Miller).

Завдання для самостійної роботи до теми 1.1

- Дослідити історію звукового дизайну в іграх (з 1980-х до сьогодення).
- Підготувати презентацію з прикладами еволюції звуку.

Література: 1, 2, 7.

Тема 1.2. Мистецтвознавчі основи звукового дизайну

Практичне заняття до теми 1.2

Мета: Розвинути розуміння художньо-естетичних аспектів звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Проаналізувати звуковий супровід короткого відео з точки зору естетики.
- Визначити зв'язок звуку з візуальним образом.
- Оформити звіт із поясненням художньої ролі звуку.

Література: 3, 4, 5.

Завдання для самостійної роботи до теми 1.2

- Вибрати твір (фільм, гра) і описати його звукову концепцію.
- Підготувати звіт із прикладами естетичних рішень.

Література: 3, 4, 6.

Тема 1.3. Основні принципи звукового дизайну

Практичне заняття до теми 1.3

Мета: Ознайомити з базовими принципами створення звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Створити простий звуковий ефект (наприклад, двері) у DAW.
- Оцінити його за критеріями реалізму та виразності.
- Підготувати звіт із описом принципів.

Література: 5, 6, 7.

Завдання для самостійної роботи до теми 1.3

- Розробити звуковий ефект для уявного об'єкта (наприклад, меч).
- Створити презентацію з поясненням застосованих принципів.

Література: 5, 7, 10

Тема 1.4. Програмні та звукотехнічні засоби

Практичне заняття до теми 1.4

Мета: Навчити працювати з основними інструментами звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Оглянути DAW (Ableton Live, Pro Tools) та плагіни (наприклад, FabFilter).
- Створити базовий звук із використанням синтезатора в DAW.
- Оформити звіт із описом інструментів.

Література: 1, 8, 14

Завдання для самостійної роботи до теми 1.4

- Налаштувати сесію в DAW із синтезатором і записати простий ефект.
- Підготувати скріншоти та пояснення роботи з інструментами.

Література: 1, 8, 12

Модульний контроль №1

- Створити звуковий ефект із поясненням його історичного та естетичного контексту.
- Презентувати результати з описом використаних засобів.

Критерії оцінювання:

- Точність історичного аналізу – 1 бал.
- Глибина естетичного обґрунтування – 1 бал.
- Якість звукового ефекту – 1 бал.
- Чіткість презентації – 1 бал.

МОДУЛЬ 2. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНСТРУМЕНТИ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ

Тема 2.1. Послідовність дій у звуковому дизайні

Практичне заняття до теми 2.1

Мета: Навчити структурованому підходу до створення звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Скласти план створення звукового ефекту (наприклад, вибух).
- Реалізувати його в DAW за етапами.
- Оформити звіт із описом послідовності.

Література: 2, 9, 13

Завдання для самостійної роботи до теми 2.1

- Розробити план для іншого ефекту (наприклад, дощ).

- Підготувати презентацію з поясненням етапів.

Література: 2, 9, 15

Тема 2.2. Робота з мікрофонами та студійним обладнанням

Практичне заняття до теми 2.2

Мета: Ознайомити з технікою запису звуку для дизайну.

Практичні завдання:

- Записати звук об'єкта (наприклад, ключі) різними мікрофонами.
- Порівняти якість записів.
- Оформити звіт із висновками.

Література: 4, 10, 11

Завдання для самостійної роботи до теми 2.2

- Записати природний звук (наприклад, вітер) і описати процес.
- Підготувати звіт із аналізом обладнання.

Література: 4, 10, 16

Тема 2.3. Програмні синтезатори: огляд

Практичне заняття до теми 2.3

Мета: Ознайомити з основними синтезаторами для звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Оглянути синтезатори (Serum, Massive).
- Створити базовий звук (наприклад, пед).
- Підготувати звіт із описом синтезаторів.

Література: 1, 5, 12

Завдання для самостійної роботи до теми 2.3

- Дослідити функції одного синтезатора (наприклад, Sylenth1).
- Створити презентацію з прикладами звуків.

Література: 1, 5, 14

Тема 2.4. Налаштування програмних синтезаторів

Практичне заняття до теми 2.4

Мета: Навчити налаштовувати синтезатори для створення унікальних звуків.

Практичні завдання:

- Налаштувати синтезатор для створення звуку (наприклад, лазер).
- Експортувати звук і оцінити його.
- Оформити звіт із параметрами налаштувань.

Література: 3, 7, 8.

Завдання для самостійної роботи до теми 2.4

- Створити звук для гри (наприклад, двигун) у синтезаторі.
- Підготувати скріншоти та пояснення налаштувань.

Література: 3, 7, 13

Модульний контроль №2

- Записати звук і створити ефект за допомогою синтезатора.
- Презентувати результат із поясненням технології.

Критерії оцінювання:

- Логічність плану дій – 1 бал.
- Якість запису з мікрофона – 1 бал.
- Технічна точність синтезатора – 1 бал.
- Чіткість презентації – 1 бал.

МОДУЛЬ 3. ПРАКТИКА ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ ОБ'ЄКТІВ ТА ПРОСТОРІВ

Тема 3.1. Озвучення елементарного об'єкту

Практичне заняття до теми 3.1

Мета: Навчити створювати звуки для простих об'єктів.

Практичні завдання:

- Озвучити об'єкт (наприклад, книга) за допомогою запису та синтезу.
- Оцінити реалізм звуку.
- Оформити звіт із описом процесу.

Література: 5, 6, 10.

Завдання для самостійної роботи до теми 3.1

- Озвучити інший об'єкт (наприклад, годинник).
- Підготувати презентацію з аналізом звуку.

Література: 5, 6, 11

Тема 3.2. Звуковий дизайн фізичних об'єктів

Практичне заняття до теми 3.2

Мета: Розвинути навички озвучення реальних об'єктів.

Практичні завдання:

- Записати звук об'єкта (наприклад, молоток) і обробити в DAW.
- Додати ефекти (реверберація, EQ).
- Оформити звіт із поясненням.

Література: 2, 8, 12

Завдання для самостійної роботи до теми 3.2

- Озвучити складніший об'єкт (наприклад, велосипед).
- Підготувати звіт із описом обробки.

Література: 2, 8, 17

Тема 3.3. Звуковий дизайн віртуальних просторів

Практичне заняття до теми 3.3

Мета: Навчити створювати звуки для віртуальних локацій.

Практичні завдання:

- Створити звук для простору (наприклад, ліс) у DAW.
- Використати реверберацію та панорамування.
- Оформити звіт із результатами.

Література: 1, 3, 9.

Завдання для самостійної роботи до теми 3.3

- Розробити звук для іншої локації (наприклад, місто).
- Створити презентацію з поясненням просторових ефектів.

Література: 1, 3, 15.

Тема 3.4. Створення ембієнт-звуку

Практичне заняття до теми 3.4

Мета: Освоїти техніки створення атмосферного звуку.

Практичні завдання:

- Створити ембієнт для сцени (наприклад, печера).
- Додати шари звуків (вітер, краплі).
- Експортувати звук із поясненням.

Література: 4, 7, 13

Завдання для самостійної роботи до теми 3.4

- Створити ембієнт для іншої сцени (наприклад, космос).
- Підготувати звіт із описом шарів звуку.

Література: 4, 7, 18

Модульний контроль №3

- Озвучити об'єкт і створити ембієнт для простору.
- Презентувати результати з поясненням.

Критерії оцінювання:

- Реалізм звуку об'єкта – 1 бал.
- Технічна обробка – 1 бал.
- Атмосферність ембієнту – 1 бал.
- Чіткість презентації – 1 бал.

МОДУЛЬ 4. ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТА ІГРОВИХ ПРОЕКТІВ

Тема 4.1. Звуковий дизайн персонажів

Практичне заняття до теми 4.1

Мета: Навчити створювати звуки для персонажів.

Практичні завдання:

- Створити звук для персонажа (наприклад, робот).
- Використати синтез і запис.
- Оформити звіт із описом звуку.

Література: 1, 6, 10

Завдання для самостійної роботи до теми 4.1

- Озвучити іншого персонажа (наприклад, тварина).
- Підготувати презентацію з аналізом звуку.

Література: 1, 6, 11

Тема 4.2. Звуковий дизайн ігрових проектів

Практичне заняття до теми 4.2

Мета: Розвинути навички озвучення ігрових сцен.

Практичні завдання:

- Створити звуки для ігрової сцени (наприклад, бій).
- Додати ефекти (EQ, компресія).
- Оформити звіт із поясненням.

Література: 2, 7, 12.

Завдання для самостійної роботи до теми 4.2

- Озвучити іншу сцену (наприклад, перегони).
- Підготувати звіт із описом процесу.

Література: 2, 7, 13.

Тема 4.3. Мікшування звукового дизайну

Практичне заняття до теми 4.3

Мета: Навчити мікшувати звуки для цілісного звучання.

Практичні завдання:

- Змікшувати звуки персонажа та сцени в DAW.
- Налаштувати баланс і просторовість.
- Експортувати мікс із поясненням.

Література: 8, 9, 14.

Завдання для самостійної роботи до теми 4.3

- Змікшувати звуки для іншої сцени (наприклад, діалог).
- Підготувати презентацію з аналізом міксу.

Література: 8, 9, 17

Тема 4.4. Мастеринг аудіовізуальних проєктів

Практичне заняття до теми 4.4

Мета: Освоїти мастеринг звукового дизайну.

Практичні завдання:

- Змастерити мікс із використанням лімітерів і EQ.
- Перевірити гучність (LUFS).
- Експортувати фінальний трек із поясненням.

Література: 5, 10, 16.

Завдання для самостійної роботи до теми 4.4

- Змастерити інший мікс (наприклад, для гри).
- Підготувати звіт із параметрами мастерингу.

Література: 5, 10, 19.

Модульний контроль №4

- Озвучити персонажа, змікшувати сцену та змастерити трек.
- Презентувати результат із аналізом.

Критерії оцінювання:

- Виразність звуку персонажа – 1 бал.
- Якість мікшування – 1 бал.
- Технічна точність мастерингу – 1 бал.
- Чіткість презентації – 1 бал.

ПИТАННЯ ДО СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ.

Модуль 1. Мистецтвознавчі основи та технології звукового дизайну

1. Які ключові етапи розвитку звукового дизайну в історії?
2. Як мистецтвознавчі основи впливають на звуковий дизайн?
3. Які принципи лежать в основі створення звукових ефектів?
4. Як програмні засоби полегшують роботу звукорежисера?
5. Чому історія звуку важлива для сучасного дизайну?
6. Як естетика звуку пов'язана з візуальним контекстом?
7. Які базові принципи звукового дизайну найпоширеніші?
8. Які звукотехнічні засоби використовуються в DAW?
9. Як синтезатори змінили підхід до звукового дизайну?
10. Чому вибір інструментів залежить від жанру проекту?

Модуль 2. Технології та інструменти звукового дизайну

1. Яка послідовність дій у створенні звукового ефекту?
2. Як мікрофони впливають на якість запису звуку?
3. Які синтезатори найпопулярніші в звуковому дизайні?
4. Як налаштувати синтезатор для створення унікального звуку?
5. Чому структура роботи важлива для звукового дизайну?
6. Яке студійне обладнання необхідне для запису?
7. Як синтезатори допомагають у створенні звукових образів?
8. Які параметри синтезатора найважливіші для дизайну?
9. Як запис із мікрофона інтегрується з синтезом?
10. Чому технології впливають на креативність звукорежисера?

Модуль 3. Практика звукового дизайну для об'єктів та просторів

1. Як озвучити елементарний об'єкт для реалізму?
2. Які техніки застосовуються для фізичних об'єктів?
3. Як створити звуковий дизайн віртуального простору?
4. Що таке ембієнт, і як він впливає на атмосферу?
5. Які ефекти покращують звук об'єктів?
6. Як віртуальні простори відрізняються від реальних у дизайні?
7. Які шари звуку важливі для ембієнту?
8. Як обробка звуку впливає на сприйняття об'єкта?
9. Чому просторовість важлива для звукового дизайну?
10. Як оцінити якість озвучення об'єкта чи простору?

Модуль 4. Звуковий дизайн аудіовізуальних та ігрових проектів

1. Як звуки персонажів впливають на їх сприйняття?
2. Які особливості звукового дизайну ігрових сцен?
3. Як мікшування покращує аудіовізуальний проект?
4. Чому мастеринг важливий для фінального продукту?
5. Як озвучити персонажа для гри чи фільму?
6. Які ефекти найчастіше використовуються в іграх?

7. Як збалансувати звуки в міксі для сцени?
8. Які стандарти гучності застосовуються в мастерингу?
9. Як звуковий дизайн підтримує наратив проекту?
10. Чому презентація звуку важлива для релізу?

ВИМОГИ ДО ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

Практичні завдання сприяють закріпленню теоретичних знань та розвитку навичок у звуковому дизайні. Вони включають створення звукових ефектів, запис, монтаж, мікшування та мастеринг із використанням DAW і синтезаторів.

Практична частина повинна включати:

1. Описово-аналітичну текстову частину (1–3 сторінки):

- Структура завдання.
- Опис послідовності дій.
- Висновки щодо результату.
- Перелік використаної літератури та програм.

2. Практичну проєктну частину:

- Виконаний проєкт звукового дизайну.
- Експортовані аудіофайли, що відповідають стандартам.
- Мультимедійні матеріали (скріншоти, відео) за потреби.

Результати можуть бути представлені у вигляді відеозапису екрану з коментарями або презентації (3–5 слайдів). Матеріали мають бути під ліцензією Creative Commons або з дозволом автора.

Ігровий формат перевірки:

- Включає вікторини, брейн-ринги, інтерактивні завдання.
- Оцінює правильність, аргументацію, швидкість і різноманітність відповідей.

Програмне забезпечення: Steinberg Cubase, Avid Pro Tools, Ableton Live, Serum, iZotope Ozone, Youlean Loudness Meter тощо.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ

Оцінювання здійснюється за чотирма аспектами:

1. Теоретичне обґрунтування та аналітичні навички (0,5 бала) – розуміння основ звукового дизайну, аналіз звукових образів. Приклади: Історичний контекст (Модуль 1), вибір синтезатора (Модуль 2), аналіз ембієнту (Модуль 3), обґрунтування міксу (Модуль 4).
2. Технічна точність і володіння інструментами (0,5 бала) – правильність роботи з DAW, синтезаторами, обладнанням. Приклади: Налаштування DAW (Модуль 1), запис із мікрофона (Модуль 2), обробка об'єкта (Модуль 3), мастеринг (Модуль 4).
3. Творчий підхід і художня виразність (0,5 бала) – креативність у створенні звуків, відповідність стилю. Приклади: Естетичність ефекту (Модуль 1), унікальність синтезу (Модуль 2), атмосфера простору (Модуль 3), дизайн

персонажа (Модуль 4).

4. Організація роботи та якість презентації (0,5 бала) – структурованість, чіткість оформлення результатів. Приклади: Презентація історії (Модуль 1), звіт із синтезатором (Модуль 2), аналіз ембієнту (Модуль 3), фінальний трек (Модуль 4).

ВИМОГИ ДО ПИСЬМОВИХ РОБІТ І ПРЕЗЕНТАЦІЙ

Для письмових робіт обсяг має становити 3 повних сторінки тексту (для рефератів 5–15 сторінок) (включаючи вихідні дані та бібліографію) + ілюстрації (якщо це передбачено завданням). Шрифт Times New Roman, розмір 14, міжрядковий інтервал 1,5, поля по 2 см з усіх боків, абзац 1,25 см. Структура вихідних даних: прізвище, ім'я, курс, група, назва дисципліни, дата виконання письмової роботи. Тема дослідження вказується великими літерами по центру сторінки. Структура роботи включає такі розділи: актуальність теми дослідження, аналіз досліджень і публікацій, мета дослідження, виклад основного матеріалу, наукова новизна, висновки. Список використаних джерел укладається за алфавітом і оформлюється згідно з вимогами Національного стандарту України ДСТУ 8302:2015.

Для презентацій загальний обсяг має становити 5-7 слайдів (якщо інше не вказано в завданні). Перший слайд має містити таку інформацію: прізвище, ім'я, курс, група, назва дисципліни, дата виконання письмової роботи та тема дослідження. Останній слайд містить список використаних джерел, укладений за алфавітом та оформлений згідно з вимогами ДСТУ 8302:2015. Інші слайди повинні розкривати тему дослідження, містити текст та можуть включати ілюстрації, графіки тощо. Шрифт Times New Roman, розмір 16, міжрядковий інтервал 1,25. Доповідь до презентації має тривати 7-8 хвилин (якщо інше не вказано в завданні).

РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ ЗДОБУВАЧІ ЗА ФОРМАМИ КОНТРОЛЮ

№ з/п	Назви виду роботи, способи набуття знань	Бали за 1 заняття/завдання	Бали за всі заняття (максимальні)			
			25 модуль	26 модуль	27 модуль	28 модуль
1	Виконання практичних завдань	2	2x7=14	2x7=14	2x7=14	2x7=14
2	Модульний контроль	4	4	4	4	4
	Усього за модуль		18	18	18	18
	Екзамен		28			
Разом з дисципліни			18x4+28=100			

Механізм автоматичної оцінки: якщо здобувач набирає 60 або більше балів, він має право автоматично отримати бали за дисципліну.

Виправлення прогалин: здобувач може виконати додаткові завдання за темами, де отримав низьку оцінку, щоб підвищити свій результат. А саме:

1. Завдання для покращення знань: викладач може надати додаткові завдання з тем конкретного модуля для підвищення балів.
2. Перевірка виконаних додаткових завдань: здобувач може подати їх на перевірку в межах встановленого терміну для даного модуля та модульного контролю, що дасть змогу компенсувати відсутні бали.
3. Для накопичення додаткових балів та перевірки теоретичних знань і практичних навичок може використовуватись ігровий формат.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧА

Відповідь здобувача оцінюється на:

➤ Оцінка А (90-100)

- Глибоке викладення матеріалу з детальним аналізом звукового дизайну.
- Висока майстерність у створенні звуків, використанні DAW і синтезаторів.
- Чітке розуміння принципів дизайну, мікшування та мастерингу.
- Глибоке критичне прослуховування з оцінкою якості.
- Точна термінологія та аналіз стилів.
- Успішне поєднання теорії й практики.

➤ Оцінка В (82-89)

- Правильне викладення з незначними недоліками в деталях дизайну.
- Добре засвоєння понять із дрібними неточностями в застосуванні.
- Аналіз стилю з прогалинами в деталях.
- Застосування технологій із моментами для вдосконалення.
- Критичне прослуховування з дрібними неточностями.

➤ Оцінка С (75-81)

- Правильне викладення з помітними недоліками в дизайні чи мікшуванні.
- Неповне розуміння концепцій, прогалини в аналізі.
- Термінологія з неточностями в оцінці звуків.
- Аналітичні навички з недостатньою глибиною.
- Труднощі в застосуванні методів до стилю.

➤ Оцінка D (67-74)

- Поверхневе викладення з суттєвими недоліками в техніках дизайну.
- Помилки в трактуванні понять, відсутність ключових елементів.

- Слабкий зв'язок між теорією та практикою.
- Значні прогалини в аналізі та виконанні завдань.

➤ **Оцінка E (60-66)**

- Поверхнєве викладення з порушенням логіки.
- Значні прогалини в знаннях основ дизайну та технологій.
- Відсутність чіткої інтерпретації звуків.
- Низький рівень теоретичних і практичних навичок.

➤ **Оцінка FX (35-59)**

- Грубі помилки, відсутність знань у дизайні та мікшуванні.
- Поверхнєва відповідь із помилками в термінах.
- Відсутність розуміння методик аналізу.
- Не розкрито зміст звукового дизайну.

➤ **Оцінка F (1-34)**

- Завдання не виконано, відсутність участі.
- Відсутність базових знань теорії та практики.
- Неможливість сформулювати думку про звуковий дизайн.
- Повна відсутність мотивації.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
90–100	A	Відмінно
82–89	B	Добре
74–81	C	
64–73	D	
60–63	E	Задовільно
35–59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1–34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основна література:

1. Tykoski S. Mastering Game Design with Unity 2021. BPB Publications, 2022. 640p.
2. Bridgett R. Working with Sound. CRC Press, 2023. 216p.
3. Bridgett R. Leading with Sound. Routledge, 2021. 234p.
4. D'Errico M. Push: Software Design and the Cultural Politics of Music Production. Oxford University Press, 2022. 337p.
5. Perrine J. Sound Design, Mixing, and Mastering with Ableton Live. Hal Leonard, 2012. 158p.
6. Miller M. The Complete Idiot's Guide to Music Composition. Alpha, 2005. 288p.
7. Childs G.W. Creating Music and Sound for Games. Cengage Learning PTR, 2006. 320p.

Допоміжна література:

8. Izhaki R. Mixing Audio: Concepts, Practices, and Tools. Routledge, 2023. 591p.
9. Owsinski B. The Mixing Engineer's Handbook: 5th Edition. Bobby Owsinski Media Group, 2022. 391p.
10. Case A. Sound FX: Unlocking the Creative Potential of Recording Studio Effects. Focal Press, 2007. 412p.
11. Rogers J. Song Mixing Secrets. 72p.
12. Miller M. Mixing Music. Alpha, 2016. 336p.
13. Riviere A. Game Audio Mixing. Routledge, 2023. 150p.
14. Dollié J. Mixing Modern Orchestral Music. France: Joël Dollié, 2018. 61p.