
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Саунд-дизайн»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	8
4. Содержание дисциплины (модуля)	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Саунд-дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Саунд-дизайн» позволяет понять роль звука как стратегического инструмента коммуникации и дифференциации в цифровой и физической среде. Освоение дисциплины способствует развитию междисциплинарного мышления и повышает конкурентоспособность специалистов в области дизайна, брендинга и разработки пользовательских интерфейсов.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн и входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся способности осознанно проектировать звуковую среду продукта или бренда, используя принципы акустики, психоакустики и аудионарратива для создания выразительного и функционального пользовательского опыта.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить базовые принципы акустики, физики звука и психоакустики, а также влияние звука на восприятие, эмоции и внимание пользователя;
- освоить подходы к анализу и проектированию звука как знака, сигнала, метафоры и элемента бренд-идентичности;
- научиться использовать ритм, паузы, тишину и звуковую драматургию для формирования целостного аудионарратива;
- сформировать умение проектировать аудио-journey и разрабатывать микроразличия, системные сигналы и аудиотриггеры для UX/CX;
- развить навыки создания звуковой концепции и аудиобрендинга с аргументированной презентацией решений на основе анализа аудитории и контекста.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основы физики звука: частота, амплитуда, спектр, волны, реверберация.
- принципы работы слуховой системы и основы психоакустики (восприятие громкости, высоты, локализации).
- роль звука в формировании эмоций, настроения и пользовательского опыта (UX/CX).
- семиотику звука: как звук работает как знак, метафора, идентификатор.
- принципы аудиобрендинга: создание голоса бренда, звукового логотипа (audiologo), аудио-айдентичности.

уметь:

- анализировать звуковые среды (природные, городские, цифровые) и выделять ключевые аудио-элементы.
- проектировать звуковые сценарии (аудио-journey) для пользовательских интерфейсов и сервисов.

— создавать микрорзвуки (microsounds) и системные сигналы (уведомления, клики, подтверждения) с учётом контекста и эстетики.

— разрабатывать драматургию звука: ритм, нарратив, развитие, паузы.

применять звук как инструмент эмпатии и сопровождения пользователя (эмпатические триггеры, аудио-навигация).

владеть:

— методами аудиовизуального сторителлинга и синхронизации звука с интерфейсом.

— навыками критического прослушивания и анализа кейсов (от Apple и Google до видеоигр и транспорта).

— приёмами использования тишины, ритма и повтора как художественных средств.

— технологиями прототипирования звука (в Figma, Adobe Audition, Audacity, Ableton Live — на базовом уровне).

— практиками аудиобрендинга: разработка звукового логотипа, голоса бренда, аудио-гайдлайнов.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-6.	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1.	Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда
		УК-6.2.	Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития. формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей
		УК-6.3.	Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы экономической деятельности; нормативные и правовые акты,

			регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования в цифровой среде
		ОПК-3.2.	Умеет управлять процессами создания продуктов дизайна, применять методы эскизирования, прототипирования и цифрового моделирования для практической реализации проектных замыслов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и внедрения решений в сфере дизайна и информационно-коммуникационных технологий в рамках учебно-профессиональных и проектных задач
ПК-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных задач

ПК-3.	Способен управлять процессами наполнения, актуализации и нормативного контроля информационного контента в проектной деятельности	ПК-3.1.	Знает принципы организации работы с информационными ресурсами, методы контроля качества контента, требования законодательства к размещению информации в цифровой среде
		ПК-3.2.	Умеет организовывать процессы обновления и модерации информационного контента, осуществлять проверку материалов на соответствие нормативным требованиям, координировать работу с информационными источниками
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт управления информационным наполнением цифровых продуктов и коммуникационных платформ в рамках проектной деятельности

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Основы звука и восприятия	13	13	4	63	Домашнее задание Творческое задание Проект
2	Звук в продукте: UX, бренд, нарратив	13	13	4	63	Домашнее задание Творческое задание Проект
	Экзамен			4		
Итого:		26	26	12	126	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы звука и восприятия	Что такое звук? Акустика и физика колебаний Как мы слышим: строение уха и психоакустика Психоакустические эффекты и звуковые иллюзии Звук и эмоция: формирование настроения Семиотика звука: метафора и знак Эстетика тишины: пауза как инструмент Анализ природных и искусственных звуков
2	Звук в продукте: UX, бренд, нарратив	Микрозвуки и системные сигналы в интерфейсах Storyboarding аудио-journey пользователя Звук в UX/CX: эмпатические триггеры Аудиобрендинг: голос и логотип Нарратив и ритм: драматургия звука Разбор кейсов: от Apple до видеоигр

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108>.

2. Титова, Е. В. Технология звукового монтажа в кинопроизводстве : учебное пособие с иллюстрациями / Е. В. Титова. - Москва : ВГИК, 2021. - 86 с. - ISBN 978-5-87149-270-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2157349>.

Дополнительная литература:

1. Севашко, А. В. Звукорежиссура и запись фонограмм : практическое руководство / А. В. Севашко. - 2-е изд. - Москва : ДМК Пресс, Додэка-XXI, 2023. - 434 с. - ISBN 978-5-89818-358-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2103592>.

2. Русинова, Е. А. Звук в пространстве кинематографа : монография / Е. А. Русинова. - Москва : ВГИК, 2020. - 268 с. - ISBN 978-5-87149-273-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2157342>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и

обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		

Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Саунд-дизайн» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, творческие задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Творческое задание — это форма учебной деятельности, где студенты самостоятельно разрабатывают оригинальные проекты, интегрируя математические методы и компьютерные технологии для решения нестандартных задач и демонстрации инновационного мышления.

Для успешного выполнения творческого задания рекомендуется глубоко исследовать тему, экспериментировать с различными подходами и документировать процесс, чтобы не только решить задачу, но и представить результаты в виде отчета или презентации, подчеркивающей креативность и практическую применимость.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Саунд-дизайн»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме экзамена, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Саунд-дизайн» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	8	Набор задач по темам недели
Творческое задание	20%	10	Форма учебной деятельности, где студентам предлагается разработать оригинальный проект или решить нестандартную задачу
Проект	20%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	30%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Саунд-дизайн»: «0,3 × среднее за домашние задания + 0,2 × среднее за творческие задания + 0,2 × проект + 0,3 × экзамен».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

Проведите анализ 5 звуков (2 природных, 2 искусственных и 1 пример осознанного использования тишины), опишите их физические характеристики, эмоциональное воздействие и семиотическую функцию (знак, сигнал, метафора).

Домашнее задание 2

Выберите цифровой продукт (приложение, сервис или устройство) и разработайте схему его аудио-journey: опишите ключевые точки контакта со звуком, функции микроразвоков, характер голоса (если применимо) и предложите улучшения.

Домашнее задание 3

Разработайте концепцию звукового оформления для выбранного продукта или сервиса (например, банковского приложения, образовательной платформы или умного устройства), включающую: описание аудиологии бренда, примеры 3–5 микроразвоков, принципы ритма и тишины, а также краткое обоснование предложенных решений.

Примерное описание задания и критерии оценивания к творческому заданию

Задание 1

Создать звуковое сопровождение для короткого немого видео (до 2 минут), раскрывающее атмосферу, эмоции и действия персонажей. Работа включает фоновую музыку, звуковые эффекты и, при необходимости, диалоги или голос за кадром.

Задание 2

Разработать оригинальный звуковой логотип (аудиобрендинг) для вымышленного бренда и создать звуковое оформление интерфейса мобильного приложения (нажатия, уведомления, переходы), отражающее его стиль и целевую аудиторию.

Критерии оценивания:

- 1. Креативность и оригинальность решения** — насколько нестандартно и выразительно использован звук для передачи идеи (например, необычные звуковые метафоры, авторские решения).
- 2. Соответствие заданной теме или визуальному контексту** — звук логично дополняет визуал или концепцию, усиливает восприятие сцены или бренда.
- 3. Техническое исполнение** — качество записи, обработки, баланс уровней, отсутствие артефактов, грамотное использование аудиоэффектов и инструментов.
- 4. Целостность и структура звукового ряда** — логичная композиция, плавные переходы, чёткая динамика, гармония между элементами (музыка, эффекты, речь).
- 5. Соответствие принципам саунд-дизайна** — осознанное использование звука как средства коммуникации, передача настроения, функциональность в интерактивных проектах.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект 1

Разработать звуковой дизайн для интерактивного пространства (например, выставочного зала или инсталляции), включая фоновую атмосферу, реактивные звуки на действия зрителя и звуковые подсказки. Проект сопровождается аудиозаписями, схемой расположения звуковых зон и кратким пояснением концепции.

Проект 2

Создать аудиовизуальный микс — короткий ролик (1–2 минуты), в котором звук не просто сопровождает изображение, а становится равноправным элементом повествования. Тема — городская тишина или шум. Проект должен раскрывать художественную идею через взаимодействие звука и образа.

Критерии оценивания:

- 1. Художественная выразительность и концептуальная глубина** — насколько ясно и сильно звук передаёт идею, вызывает эмоции, дополняет или переосмысливает визуал.
- 2. Функциональность и логика звукового решения** — соответствие звука контексту использования (пространство, интерфейс, видео), уместность и продуманность реакций и переходов.
- 3. Техническое качество исполнения** — чистота звукозаписи, грамотная обработка, баланс, использование аудиотехнологий (например, spatial audio, интерактивные системы).
- 4. Оригинальность звуковых решений** — применение авторских звуков, нестандартных приёмов записи или обработки, избегание клише.
- 5. Целостность и композиционная завершенность** — логичная структура, чёткое звуковое повествование, гармония всех элементов в едином замысле.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Как называется физическое явление, лежащее в основе возникновения звука?	колебание / механическое колебание	УК-1
2	Как называется наука о восприятии звука человеком?	психоакустика	УК-1
3	Какое явление описывает восприятие звука, которого физически нет (например, «отсутствующая основа»)?	звуковая иллюзия	УК-1
4	Как называется минимальная длительность звука, при которой он ещё воспринимается как отдельный импульс?	порог временной дискриминации	УК-1
5	Какой метод помогает визуализировать аудио-путь пользователя в интерфейсе?	сториборд	УК-6
6	Какой термин описывает использование звука для создания эмоциональной связи с пользователем?	эмпатический триггер	УК-6
7	Какой принцип управления временем предполагает расстановку приоритетов по срочности и важности?	матрица Эйзенхауэра	УК-6
8	Как называется практика постоянного обучения на протяжении карьеры?	lifelong learning / непрерывное образование	УК-6
9	Какой термин описывает стоимость разработки звукового логотипа с точки зрения бюджета проекта?	экономические затраты	УК-10
10	Как называется процесс оценки рентабельности звукового решения в продукте?	экономическое обоснование	УК-10
11	Какой документ используется для расчёта стоимости звукового сопровождения проекта?	смета	УК-10
12	Какой принцип помогает принимать решения на основе анализа выгод и издержек?	принцип рационального выбора	УК-10
13	Какой этап жизненного цикла продукта включает тестирование звукового интерфейса?	прототипирование	ОПК-3
14	Как называется цифровая модель звукового взаимодействия в приложении?	аудиопрототип	ОПК-3
15	Какой метод используется для создания чернового варианта звукового решения?	эскизирование звука / звуковой скетч	ОПК-3
16	Какой термин описывает последовательность звуковых событий в интерфейсе?	аудиоалгоритм	ОПК-3
17	Какой формат файла чаще всего используется для микро-звуков в интерфейсах?	WAV / MP3	ПК-2
18	Как называется процесс подбора звуков для конкретного бренда?	аудиокастинг	ПК-2
19	Какой термин описывает адаптацию звука под разные устройства (телефон, колонка, наушники)?	кросс-платформенность	ПК-2
20	Как называется процесс изменения темпа звука без изменения высоты тона?	время-stretched / time stretching	ПК-2

21	Какой документ содержит все звуковые элементы проекта и их параметры?	аудиобриф / звуковой паспорт	ПК-3
22	Как называется процесс проверки звуковых файлов на соответствие техническим требованиям?	контроль качества / QA аудио	ПК-3
23	Какой термин описывает регулярное обновление звукового контента в приложении?	актуализация	ПК-3
24	Как называется система хранения и управления звуковыми ресурсами в проекте?	медиабиблиотека / ассет-менеджмент	ПК-3