

Tillæg til studieordningen PB i lyddesign

Tillægget består af et valgfagskatalog med beskrivelse af de læringsmål, der er opsat for valgfag udbudt på 4. semester i foråret 2022.

LANGE VALGFAG – 20 ECTS

GAME AUDIO

Formål

Den studerende opnår i løbet af modulet viden og kompetencer indenfor dynamisk lyddesign og musik til computerspil. Fokus lægges på en række af disciplinens kerneområder, såsom dynamisk mixning, adaptiv musik, teknikker til at skabe et varieret lydbillede og i skabelsen af et fortællende stemningsskabende lydbillede.

Følgende viden, færdigheder og kompetencer erhverves på dette modul:

Viden

Den studerende kan efter modulet reflektere over og formidle sin viden om:

- Centrale begreber og metoder til implementering og design af lydeffekter i computerspil
- Centrale begreber og metoder til implementering af dynamisk musik til computerspil
- Centrale begreber og metoder til implementering og design dynamiske mix i computerspil
- Grundlæggende basal scripting i C#
- Grundlæggende forståelse for Unity3D game engine
- Dybdgående viden om implementering af lyd og musik via FMOD game audio middleware
- Får indsigt i spilbranchen og lyddesignerens rolle og funktion i et spiludviklingsteam

Færdigheder

Den studerende vil efter kurset være i stand til at:

- På egen hånd at implementere et simpelt 3D spil med Unity3D game engine og C#
- Designe, planlægge og implementere al lyd i et mindre eller mellemstort computerspil
- En dybdgående viden om implementering af lyd via game audio middleware værktøjet FMOD studio, herunder viden om lydbanker, mixergrupper, strukturering af et projekt, teknikker til at undgå repetition og dynamisk adaptiv musik.

Kompetencer

Den studerende er i kraft af sin viden og færdigheder i stand til at arbejde selvstændigt på et kommende spilprojekt med at:

- Planlægge og spotte lydeffekter og musik
- Implementere og opsætte al lyden i et middlewareprogram
- Designe dynamisk musik og implementere cues, overgange m.m.
- Designe og implementere dynamiske lydeffekter
- At udvikle et simpelt mindre 3D computerspil
- Forstå og kommunikere med en programmør på et kommende spilprojekt.

AVANCERET MEDIEPRODUKTION

Formål:

Med lyden og dens rolle som udgangspunkt giver dette modul indsigt i og forståelse for de tankegange og arbejdsbetingelser, der findes blandt de faggrupper som lyddesigneren møder i det daglige arbejde indenfor mediebranchen. Hvordan arbejder de, hvilke metoder benytter de, og hvordan kan lyddesigneren arbejde sammen med dem mod det bedste resultat?

Det er kursets formål, at den studerende:

- Har evner til at tilrettelægge og overskue en medieproduktion fra start til slut.
- Har grundlæggende teoretiske og praktiske færdigheder i at producere lyd til billeder.
- Har en grundlæggende teoretisk og praktisk forståelse for kameraproduktion og billedredigering.
- Har tilegnet evner til at arbejde formmæssigt med journalistiske fortællinger.
- Har erfaring med at arbejde med grafikere om et fælles projekt.

- Har forståelse for foleyoptagelser og har tilegnet basale færdigheder i optagelser af disse.
- Har en grundlæggende færdigheder i avanceret lydredigering i Protools - 5.1 surround.
- Har praktisk erfaring med at producere en film fra start til slut.

Følgende viden, færdigheder og kompetencer erhverves på dette modul:

Viden

- Den studerende kan efter modulet reflektere over og formidle sin viden om:
- Opbygningen af en filmproduktion fra start til slut
- Centrale begreber og metoder til udvikling af lyddesign til medieproduktioner, særligt inden for lyd til billeder Forståelse for arbejdsopgaver og –forhold for de forskellige arbejdsgrupper inden for en filmproduktion

Færdigheder

Den studerende opnår færdigheder i forbindelse med tilrettelæggelse og udførelse af en komplet filmproduktion, hvilket indebærer at man efter modulet på et grundlæggende niveau:

- kan tilrettelægge og forberede en videoproduktion
- kan filme og klippe en videoproduktion
- kan varetage en enkel journalistisk produktion
- kan samarbejde med andre faggrupper om en fælles løsning

På et semiprofessionelt niveau:

- kan producere en lydside til en video/filmproduktion

Kompetencer

Den studerende er i kraft af sin viden og sine færdigheder i stand til at arbejde selvstændigt med at:

- Planlægge og udføre komplicerede lydproduktioner til film
- På grundlæggende niveau filme og klippe en videosekvens.

AVANCERET STUDIEPRODUKTION

Formål

Viden

Den studerende kan efter modulet reflektere over og formidle sin viden om:

- De centrale discipliner inden for avanceret studieproduktion: Produktion, indspilning, mixing og mastering.

Færdigheder

Den studerende kan håndtere lyd- og kommunikationsorienterede værktøjer, i forbindelse med tilrettelæggelse og udførelse af en komplet musikproduktion, hvilket indebærer:

- planlægning af en studiesession
- produktion, af et helstøbt stykke musik
- beherske avancerede optageteknikker
- beherske mixing- og mastering-teknikker

Kompetencer

Den studerende er i kraft af sin viden og sine færdigheder i stand til at arbejde ansvarsfuldt og selvstændigt med at:

- varetage en musikproduktion, i et professionelt musikstudie
- vurdere praksisnære og teoretiske problemstillinger som opstår i forbindelse med optagelse og bearbejdning af lyd

KORTE VALGFAG - 10 ECTS:

3D LYD

Følgende viden, færdigheder og kompetencer erhverves på dette modul:

Viden

Den studerende kan efter modulet reflektere over og formidle sin viden om:

De centrale discipliner inden for 3D-lyd: Binaural lydteori, ambisonics formatet og optagelse, samt spatializing.

Færdigheder

Den studerende kan håndtere lyd- og kommunikationsorienterede værktøjer, i forbindelse med produktion af 3D-lyd til forskelligartede medier, hvilket indebærer

Produktion, mix og implementering af 3D-lyd til spil*

Produktion, mix og implementering af 3D-lyd til film*

Mix af musik i 3D*

Kompetencer

Den studerende er i kraft af sin viden og sine færdigheder i stand til at arbejde ansvarsfuldt og selvstændigt med at:

varetage en produktion af lyd til en 3D platform, fra start til slut

vurdere praksisnære og teoretiske problemstillinger som opstår i forbindelse med arbejdet med 3D-lyd.

**De studerende har forskellige specialiseringer, ved starten af modulet, da de kommer fra forskellige valgfagsforløb (Avanceret Medieproduktion, Avanceret Studieproduktion, Game Audio). Derfor må det forventes, at de studerende opnår forskellige færdigheder og kompetencer alt efter hvilken specialisering de starter modulet med.*

LYD TIL ANIMATION

Formål:

Formålet med modulet er at gøre de studerende i stand til selvstændigt at opnå en basal viden om lyd-design til billeder – herunder særligt animationsfilm samt kunne overskue arbejdsprocessen med lydproduktion fra start til slut. Derudover at:

- kunne lægge og holde en produktionsplan for lydarbejdet
- kunne producere Foley på et grundlæggende niveau
- mixe i surround på et grundlæggende niveau
- samarbejde konstruktivt med instruktører og andre faggrupper.

Følgende viden, færdigheder og kompetencer erhverves på dette modul:

Viden

Den studerende kan efter modulet reflektere over og formidle sin viden om:

- Centrale begreber, metoder og teknikker relateret til tilrettelæggelse, analyse og produktion af en færdig lydside til en animationsfilm/animeret computerspil.

Færdigheder

Den studerende kan efter modulet håndtere værktøjer i forbindelse med produktion af lyd siden til animationsfilm/animeret computerspil.

- Opsætning og produktion af mix i surround
- Tilrettelægge, optage og mixe foley
- Samarbejde med andre faggrupper mod et fælles mål.

Kompetencer

Den studerende er i kraft af sin viden og sine færdigheder i stand til selvstændigt at varetage en produktion af lyd siden til en animationsfilm fra start til slut, herunder optagelse, foley og mix.

INTERAKTIONSDESIGN

Formål

I løbet af modulet lærer den studerende at udvikle og realisere interaktive oplevelser, hvor lyd en er integreret del af løsningen. I praksis skal den studerende i løbet af modulet arbejde projektorienteret med løsning af interaktive problemstillinger. Det kan være konkrete, samfundsmæssige problemstillinger indenfor velfærd, læring, formidling, kommunikation, sikkerhed og daglige brugssituationer. Det kan også være af mere oplevelsesorienteret karakter, hvor projektets formål er at give brugeren en æstetisk oplevelse i en konkret kontekst eller under et bestemt tema.

Modulets teori omfatter interaktionsdesign, designteori -og metoder, prototyping, mapping, brugerinddragelse og en grundlæggende forståelse af menneske-computer-interaktion (HCI).

Den praktiske del af modulet omfatter en række software-værktøjer hvor det mest centrale er Max4Live. I tillæg hertil arbejdes, afhængigt af projekternes behov Arduino, Sketchup, Cura, PureData, Axoloti m.m.. Endvidere arbejdes med en række elektroniske sensorer og deres virkemåder.

Følgende viden, færdigheder og kompetencer erhverves på dette modul:

Viden

Den studerende tilegner sig viden om:

- teorier, begreber og koncepter indenfor interaktionsdesign og prototyping
- basal programmeringslogik
- platforme til design og implementering af lyd i interaktive systemer

Færdigheder

Den studerende opnår følgende færdigheder:

- programmering i Max4Live
- anvendelse af sensorer og Arduino eller lignende platforme
- mapping, skalering og filtrering af sensordata
- design af funktionelle prototyper
- observationsmetode

Kompetencer

Den studerende opnår følgende kompetencer:

- analyse af interaktive brugs- og oplevelsesorienterede scenarier og problemstillinger
- anvendelse af designmetodiske processer til at opstilling af løsningsmodeller.
- Anvendelse, design og implementering af lyd i interaktion
- design, udvikling, test og evaluering af prototyper.