

MUSIKKDESIGN

Toårig høyere yrkesfaglig utdanning

120 studiepoeng

Studiet er akkreditert av NOKUT den 14.03.2008

Godkjent i Utdanningsutvalget den 01.12.22 (UU/F-sak 72/22)

Studieplanen er endret ihht ny studieplanmal. Studieplanmalen er godkjent av Utdanningsutvalget
25.10.2022 (UU/F-sak 51/22)

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	2
1.1 Formelle krav	3
2. Overordnet læringsutbytte	4
3. Studiets struktur og faglig progresjon	6
3.1 Emneoversikt	7
4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter	9
5. Vurdering	9
5.1 Eksamens- og vurderingsordninger	9
5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning	10

1. Innledning

Musikkdesign er et toårig utdanningstilbud på fagskolenivå. Studiet har fokus på praktisk jobbing med komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign til auditive og audiovisuelle medier. Sentralt i utdanningen står lydens kommunikative og historiefortellende rolle i produksjoner, og musikkdesignerens kompetanse til å skape musikk og lyd tilpasset ulike målgrupper og kunders behov.

Om faget

Musikkdesign dreier seg om strategisk komposisjon av funksjonell musikk og lyd, og er et fagfelt som kombinerer kompetanseområdene musikkproduksjon og lyddesign. En god musikkdesigner behersker både komposisjon, musikkproduksjon og lyddesign innenfor ulike sjangre, har erfaring med hvordan lyd og musikk kommuniserer, og vil kunne levere profesjonelt utførte produksjoner til medier som film, tv, radio/podcast, reklame og spill.

Kontakt med bransje og næringsliv

For å sikre studentene relevant kompetanse for yrkeslivet, har fagskolen sterkt fokus på solid faglig og pedagogisk kvalitet, praksisnær undervisning, tverrfaglige prosjekter og tett kontakt med bransje og næringsliv. Timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i, og/eller lang erfaring fra norsk bransje – noe som gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen med utøvere innen musikk- og lydproduksjon, lyd- og musikkteknologi, samt musikere og komponister.

Tverrfaglighet

Musikkdesign er i stor grad en audiovisuell utdanning, og for å legge opp til en helhetlig bransjeforståelse og skape erfaring med realistiske produksjonsprosesser samarbeider musikkdesignerne med andre relevante utdanningstilbud ved fagskolen, eksempelvis Film, Reklame og merkekommunikasjon, og Spillutvikling.

Varighet

Utdanningstilbudet gjennomføres på heltid over to år.

1.1 Formelle krav

For å bli tatt opp som student på fagskolestudiet Musikkdesign må du oppfylle ett av disse opptakskravene:

- Generell studiekompetanse
- Treårig yrkesfaglig opplæring
- Fagbrev/svennebrev

- Realkompetansevurdering:

Søkere som er minimum 23 år i opptaksåret, kan tas opp på grunnlag av tilsvarende realkompetanse.

Med realkompetanse menes all formell og ikke formell kompetanse som søker har opparbeidet seg gjennom skolegang, arbeid og fritid. Arbeidsattester må inneholde start- og sluttdato samt stillingsprosent/timetall.

Søker må dokumentere norskkunnskaper tilsvarende kompetansemålene i vg1 studieforbereende, vg2 i yrkesfaglig utdanningsprogram, eller språkprøve tilsvarende nivå B2.

Opptaksprøve

Alle søkere til musikkdesignstudiet må levere opptaksprøve for å bli tatt opp som student. Denne skal vise studentens erfaring med musikk samt praktisk motivasjon. Opptaksprøven blir annonsert på våre websider i god tid før søknadsfristen, og den vil dreie seg om å vise musikalsk erfaring/interesse. Basert på innsent opptaksprøve tar vi opp studenter som har personlig engasjement og anlegg for studiet.

2. Overordnet læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Fagskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

Kunnskap

Kandidaten...

- K1 har kunnskap om begreper og teori som anvendes innenfor komposisjon og produksjon av musikk og lyd
- K2 har kunnskap om relevante prosesser og etablerte, tilgjengelige verktøy innen musikk- og lydproduksjoner
- K3 kan vurdere eget arbeid i forhold til profesjonelle bransjestandarder, kunders krav/briefer, etablerte sjangre, og opphavsrett
- K4 har kunnskap om musikkbransjen og den audiovisuelle bransjen, og kjennskap til musikkdesignerens roller som aktør i disse
- K5 kan oppdatere sin kunnskap innenfor fagfeltet gjennom informasjonshenting, kontakt med fagmiljø og praktisk tilnærming knyttet til teknologiske og estetiske trender og nyvinninger
- K6 kjenner til historie og tradisjoner knyttet til musikk og musikkteknologi, samt til den audiovisuelle- og musikkbransjens egenart og posisjon i samfunnet
- K7 har innsikt i egne utviklings- og spesialiseringsmuligheter innenfor auditive- og audiovisuelle produksjoner

Ferdigheter

Kandidaten...

- F1 kan gjøre rede for sine faglige valg i en musikkdesigners utviklingsprosess fra idé til ferdig produksjon
- F2 kan reflektere over egen faglig produksjon og justere tekniske og estetiske løsninger og valg ut fra kunders tilbakemeldinger og krav
- F3 kan finne og henvise til relevant informasjon og fagstoff fra nettsider, tidsskrifter og bransjeaktører, og vurdere relevansen i henhold til en praktisk musikk-, lyd-, eller audiovisuell produksjon
- F4 kan identifisere faglige problemstillinger og behov for tiltak i forbindelse med tekniske-, kommunikative-, og/eller estetiske utfordringer i en praktisk faglig/tverrfaglig produksjon

Generell kompetanse

Kandidaten...

GK1 kan planlegge og gjennomføre arbeidsoppgaver innenfor musikk- og lydproduksjon alene og som deltaker i gruppe med beslektede bransjerelaterte fagområder

GK2 kan planlegge og gjennomføre relevante prosjekter i tråd med gjeldende etiske krav og retningslinjer

GK3 kan utføre produksjoner etter kunders behov og relevante målgruppers krav og forventninger

GK4 kan bygge nettverk og relasjoner med aktører fra relaterte fagområder

GK5 kan delta i faglige diskusjoner- og konstruktivt utveksle synspunkter om prosess og kvalitet med aktører fra relaterte fagområder

3. Studiets struktur og faglig progresjon

Det toårige fagskolestudiet i Musikkdesign er bygget opp av fire emner:

1. Musikkdesign 1 – Grunnleggende musikkdesign
2. Musikkdesign 2 – Komposisjon og postproduksjon
3. Musikkdesign 3 – Strategisk musikkdesign
4. Musikkdesign 4 – Fordypning og bransjekunnskap

Hvert emne innbefatter faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og publiseres på skolens nettsider. Det er også utarbeidet pensumslitteratur og utstysrliste som er tilgjengelig for studentene i forkant av studiestart.

I løpet av studiets første år skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskaper og ferdigheter knyttet til komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign, og til bruk av arbeidsstasjon og lydstudio. Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med relevante studieløp der studentene skal bidra med sin fagkompetanse i større produksjoner. Dette for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor disiplinene ofte er relativt sammenfallende, og hvor det er svært viktig at den ene fagretning også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

I andre studieår dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot strategisk musikkdesign og lyd- og musikk kommunikative egenskaper.

I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: musikkproduksjon, lyddesign, og strategisk musikkdesign. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

Progresjonen i semestrene bygger på studentenes kompetanse mot spesialisering og profesjonalisering faget. Gjennom økt selvstendighet og fordypning skal studenten forberede seg på videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i Musikkdesign er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca 40 timer pr uke).

3.1 Emneoversikt

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres under aktuelt kull på Høyskolen Kristiania sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

EMNE 1 – GRUNNLEGGENDE MUSIKKDESIGN

I første semester introduseres studentene for det grunnleggende tekniske og teoretiske innen Musikkdesign. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser i faget. Det legges vekt på kreativitet og på bruk av verktøy som Digital Audio Workstation (DAW) og lydstudio.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Grunnleggende Musikkdesign 30 studiepoeng Totalt omfang: 805 timer	<p>Emnet legger grunnlaget for den videre utdanningen gjennom å gi grunnleggende ferdigheter i bruk av Digital Audio Workstation (DAW), musikkteori, lyd- og musikkrelaterte komposisjon- og produksjonsoppgaver knyttet til audiovisuelle produksjoner, samt mikrofon- og innspillingsteknikk i DAW-basert lydstudio.</p> <p>Emnet gir i tillegg innføring i etablerte begreper og relevant anvendbar teori knyttet til musikkdesign generelt, og til lyd og musikken sin historiefortellende rolle i audiovisuelle produksjoner spesielt.</p>

EMNE 2 – KOMPOSISJON OG POSTPRODUKSJON

I andre semester videreutvikles ferdigheter innen komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign.

Studenten vil gjennom semesteret skape og produsere musikkproduksjoner, lyd og musikk til film, samt interaktiv musikk og lyd knyttet opp mot spill.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Komposisjon og postproduksjon 30 studiepoeng Totalt omfang: 868 timer	<p>I dette emnet presenteres studenten for metodikk og verktøy for å få lyd- og musikkproduksjoner til å låte profesjonelt. Fokuset ligger på det som skjer etter/mot slutten av innspilling-/produksjons-fasen av musikk- og audiovisuelle produksjoner.</p> <p>Her videreutvikles grunnleggende kunnskap og ferdigheter knyttet til komposisjon og produksjon/postproduksjon av lyd og musikk, samt til hvordan man ved hjelp av lyd og musikk bidrar, forteller og påvirker handlingen i ulike audiovisuelle produksjoner.</p>

Det undervises i miksing og mastering i musikkproduksjoner, filmmusikkkomposisjon og etterarbeid av lyd til film, samt i komposisjon og produksjon av interaktiv musikk og lyd knyttet opp mot spill.

EMNE 3 – STRATEGISK MUSIKKDESIGN

I tredje semester dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot strategisk musikkdesign og lyd- og musikks kommunikative egenskaper.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Strategisk musikkdesign 30 studiepoeng Totalt omfang: 796 timer	<p>Strategisk musikkdesign handler om å komponere funksjonell musikk, og med funksjonell musikk menes her musikk tilpasset spesifikke kommunikative formål. Emnet tar for seg hvordan lyd og musikk påvirker, og skal gi musikkdesigneren bedre forutsetninger for kontrollert å kunne kommunisere budskap/merverdi gjennom komposisjon og produksjon av musikk og lyd.</p> <p>Gjennom emnet utsettes studenten for realistiske praktiske utfordringer en musikkdesigner vil kunne komme til å møte etter endt utdanning: jingles, vignetter, sound branding, lydprofil, låtskriving, soundalikes, låtkopier, coverlåter og remixing.</p> <p>Det fokuseres i stor grad på å jobbe mot å tilfredsstillende kundens ønsker/behov, på autentisitet i forhold til sjanger og uttrykksformer, og på hvordan man når frem til lytter med ønsket budskap.</p>

EMNE 4 – FORDYPNING OG BRANSJEKUNNSKAP

I fjerde semester har studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: musikkproduksjon, lyddesign og strategisk musikkdesign. I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

EMNENAVN	BESKRIVELSE
Fordypning og bransjekunnskap 30 studiepoeng Totalt omfang: 868 timer	<p>Gjennom emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle som musikkdesigner, og flerkanalslyd (5.1) dras i dette emnet inn som nytt verktøy/parameter i produksjonsprosessen.</p> <p>Det undervises i bransjekunnskap/profesjonell praksis og studenten skal i tillegg til sin praktiske produksjon skrive en større teoretisk oppgave relatert til denne.</p> <p>Emnet skal gi studenten et realistisk innblikk i hvordan et virke som musikkdesigner vil fortone seg, og gi studentene et godt utgangspunkt for livslang læring i eget fagfelt.</p>

4. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

En viktig del av undervisningsformene og læringsaktivitetene på fagskolen er at de er praktisk rettet og er relevante med tanke på hva studentene møter ute i arbeidslivet senere. Derfor brukes det mye tid på workshops, prosjekt- og casegjennomføring og øvrig arbeidslivsrelevant arbeid gjennom individuelle og gruppebaserte oppgaver. For å sikre god progresjon og at studentene oppnår læringsutbyttet er det mye fokus på veiledning fra lærer.

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av læringsutbyttebeskrivelsene for studiet. Det forventes at studentene jobber utenfor undervisningstimene både individuelt og i grupper. Hvis det er relevant for tematikken og læringsutbyttet, vil noen av læringsaktivitetene kunne skje på tvers av studier.

De spesifikke undervisnings- og læringsformene for det enkelte emnet fremkommer i emnebeskrivelsen. Noe av undervisningen kan foregå på engelsk eller andre skandinaviske språk

5. Vurdering

I løpet av studiet vil studentene få både formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering. Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet. Formativ vurdering er en vurdering for videre læring, og hensikten er å fremme videre læring hos studenten. Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet mot slutten av emnet eller studiet som helhet, det vil si en vurdering av læring.

Emnene avsluttes med en eksamen eller mappevurdering der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått) eller bestått/ikke bestått. Vurderingsformen er definert i den enkelte emnebeskrivelsen sammen med vektning av karakter der det er aktuelt.

5.1 Eksamens- og vurderingsordninger

Mappevurdering

En studentmappe består av flere innleveringer i løpet av et semester som vurderes samlet som en mappe etter siste innlevering. Mappen skal være grunnlag for vurdering på slutten av hvert semester/emne. Det som samles i vurderingsmappen har som formål å vise studentens kunnskaper, ferdigheter og den generelle kompetansen i emnet.

Mappeinnhold og formelle krav om utforming av mappen spesifiseres i et mappekrav som studentene får utdelt. Dato for utdeling av mappekrav og innleveringsfrist formidles i læringsplattformen.

Mappene blir vurdert til bestått /ikke bestått eller etter gradert skala (A-F hvor F er ikke bestått). Alle mapper og eksamener må være bestått for at studenten skal få vitnemål.

5.2 Vurderingsoversikt og sensurordning

Emne	Vurderingsform	Sensur
Musikkdesign 1 – Grunnleggende musikkdesign	Mappevurdering, individuell	Intern sensor
Musikkdesign 2 – Komposisjon og postproduksjon	Mappevurdering, individuell	Intern sensor
Musikkdesign 3 – Strategisk musikkdesign	Mappevurdering, individuell	Intern sensor
Musikkdesign 4 – Fordypning og bransjekunnskap	Mappevurdering, individuell	Intern og ekstern sensor

Mer informasjon om vurderings- og eksamensordningen fremkommer i den enkelte emnebeskrivelse som publiseres på skolens nettsider.