HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

KURSPLAN

Ljud- och musikimplementation i spel 2 G1F

7,5 högskolepoäng

Kurskod: ME428G
Revisionsnummer: 6
Gäller från: 2021-07-01
Beslutad av: Utbildningskommittén för informationsteknologi
Beslutsdatum: 2021-02-18

1. Allmänt om kursen

Kursen ges av Högskolan i Skövde och benämns Ljud- och musikimplementation i spel 2 G1F (Sound and Music implementation in Games 2 G1F). Omfattningen är 7,5 högskolepoäng (hp). Kursen är på grundnivå och har fördjupningsnivå G1F.

Kursen ingår i huvudområdet medier, estetik och berättande. Kursens utbildningsområde är teknik.

2. Behörighetskrav

Kursen har följande behörighetskrav: godkänd ME219G Ljud- och musikimplementation i spel 1 G1N (eller motsvarande kunskaper).

3. Innehåll

Kursen fokuserar på ickelinjär ljud- och musikimplementation för dataspel. Studieinriktning avgör huruvida ljud eller musik implementeras av studenten. Teoretiska och praktiska moment varvas i föreläsningar och workshops. Stor vikt läggs vid studentens förståelse för adaptiv ljud- och musikläggning med hjälp av en tredjepartsmjukvara.

4. Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna:

- diskutera och redogöra för teoretiska och praktiska modeller för ickelinjär ljud- och musikimplementation,
- planera och strukturera arbete för ljud- eller musikimplementation i dataspel,
- producera ljud eller musik anpassat för spelmotorer och motivera val av produktionsmetod, samt
- implementera ljud eller musik i en spelmotor genom grundläggande scripting.

5. Examination

Kursen bedöms med betygen A (Utmärkt), B (Mycket bra), C (Bra), D (Tillfredställande), E (Tillräcklig) eller F (Underkänd).

Kursen har följande examinationsmoment:

- **Praktisk uppgift**
  6 hp, betyg: A/B/C/D/E/F (bestämmer betyg på hel kurs)
- **Individuell presentation**
  1,5 hp, betyg: G/U

Studenter med varaktig funktionsnedsättning som har fått beslut om riktat pedagogiskt stöd kan erbjudas anpassad examination.

6. Undervisningsformer och undervisningsspråk

Undervisningen består av redovisningar, workshops, föreläsningar och handledning.

Undervisningsspråket kan, beroende på kurstillfälle, vara svenska eller engelska. Om undervisningen bedrivs på svenska kan viss undervisning på engelska förekomma.

7. Kurslitteratur och övriga läromedel

Collins, K. (2013). *Playing with sound*. Cambridge MA: MIT press. ISBN 9780262018678.

Filimowicz, M. (2019). *Foundations in Sound Design for Interactive Media - A Multidisciplinary Approach*. New York: Routledge. ISBN 9781138093942.

Övrigt material och artiklar enligt lärarens anvisningar på lärplattformen.

8. Studentinflytande

Studentinflytande i kursen säkerställs genom kursvärdering. Studenterna informeras om resultatet av kursvärderingen och eventuella åtgärder som genomförts eller planeras, grundat på kursvärderingen.

9. Övrigt

På Högskolan i Skövdes webbplats finns ytterligare information om kursen samt nationella och lokala styrdokument för högskoleutbildning.