

Sensorveiledning for *Interaktiv musikk*

MUS2830 – 10 studiepoeng

Allment

Informasjon om emnets innhold, læringsmål, undervisnings- og eksamensform m.m. finner du i emnebeskrivelsen:

<https://www.uio.no/studier/emner/hf/imv/MUS2830/>

Karakterskala

Bokstavkarakterskalaen fra A til F skal benyttes.

Se: <http://www.uio.no/studier/om/studier-og-grader/karakterskala/>

Om emnet

Emnet MUS2830 -Interaktiv musikk gir muligheter for fordypning i ulike sider av det interaktive forholdet mellom utøver og musikkinstrument, både tradisjonelle og nyere (elektroniske) instrumenter.

Læringsutbytte

I emnet vil en lære allmenne prinsipper for:

Musikkinstrument og lyddesign

Menneske-maskin-interaksjon

Nye musikkinstrumenter

Å kunne arbeide med interaktiv musikk i skapende og utøvende sammenhenger.

Eksamen

Semesteroppgaven omfatter selvstendig arbeid med et emne som har blitt valgt i samråd med faglærer.

Opgaven kan fokusere på for eksempel:

- Utvikling av et instrument (akustisk, analog-elektronisk, digital-elektronisk) eller kontroller for sanntidslydbehandling.
- Utforskning av mapping-problematikk (ulike koblinger mellom handling og lyd)
Interaktivt installasjon, utøvende/komposisjon med ett eller flere instrumenter, men hvor fokus ligger på eksperimentering med interaktivitet

- Kombinasjoner av alt over.

Oppgaven vil typisk være et instrument og/eller komposisjon/produksjon.

Det forventes at oppgaven bygger på temaer som er behandlet i løpet av emnet. Studenten har og selvfølgelig også anledning til å inkludere elementer som ikke har vært presentert på emnet.

Det er ikke noe krav om å inkludere programmering, men det er anbefalt. Studenten står således fritt til å velge lydprogrammeringsspråk som skal brukes i oppgaven.

Semesteroppgaven skal i tillegg ha en dokumentasjon av arbeidet, i form av en rapport med beskrivelse av problemstillinger og en vurdering av resultatet. Minimum 5, maksimum 10 sider (à 2300 tegn).

Følgende kriterier ligger til grunn for evalueringen:

Oppgaven fungerer.

Med dette menes det at det som er blitt laget er fungerende med tanke på valgt teknologi og eller kunstneriske målsettinger.

At det er valgt effektive og/eller kreative løsninger på de forskjellige elementene. Med elementer menes f.eks. elementer i programmeringen(ene), det klingende resultat, ulike koblinger lyd-handling (mapping) etc.

Løsningene er originale og/eller nyskapende.

Arbeidet er gjennomgående veldokumentert, med gode beskrivelser av fremgangsmåter.

Rapportens innhold og presentasjon er presis og fylldig med evt. korrekt referansebruk.

Det forventes gjennomgående fyldige kommentarer som viser forståelse for de programmeringsvalg som er gjort.