

Provkonstruktion

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne:** Musikproduktion 1

**Tema:** Ljuddesign i Musiken

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter inom ljuddesign och hur detta integreras i musikproduktion.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Kursen berör grunderna i ljuddesign, inklusive skapandet av ljud och ljudeffekter. Eleverna kommer att lära sig använda programvara och verktyg för att designa ljud som kompletterar musikaliska kompositioner och skapa en atmosfär i produktioner.

### Kunskapskrav

Eleven kan med viss självständighet skapa och modifiera ljud med hjälp av digitala verktyg. Eleven kan också redogöra för och tillämpa grunderna i ljuddesign i sina egna musikproduktioner.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad är ljuddesign?

- A) En metod för att skapa melodier
- **B) Skapandet av unika ljud och ljudeffekter**

- C) En teknik för att spela in musik
- D) En stil inom musikproduktion

2. Vilket av följande är ett verktyg som används för ljuddesign?

- A) Noter
- **B) Synthesizer**
- C) Mikrofon
- D) Pkeyboard

3. Vilken funktion har ett ljudsampler?

- **A) Att spela in och manipulera ljud**
- B) Att komponera musik
- C) Att mixa ljudspår
- D) Att skapa noter

4. Vad innebär sampling i ljuddesign?

- A) Att spela instrument
- **B) Att använda ett inspelat ljud i en ny kontext**
- C) Att redigera ljudfiler
- D) Att skapa en låt från grunden

5. Hur påverkar ljuddesign lyssnarens upplevelse?

- A) Det gör musiken tystare
- **B) Det skapar stämningar och känslor**
- C) Det gör musiken snabbare
- D) Det påverkar bara texten i låtar

6. Vilket av följande är en teknik för ljudmanipulation?

- **A) Equalization**
- B) Notation
- C) Filtrering
- D) Sampling

7. Vad är syftet med att skapa ljudlandskap?

- A) Att skapa musikaliska teman
- **B) Att förmedla en viss atmosfär eller berättelse**
- C) Att göra ljudsekvenser längre
- D) Att spela in live-musik

8. Hur kan ljuddesign användas i film?

- **A)** För att förstärka känslor och stämningar
- B) För att spela upp dialoger
- C) För att skapa musik för bakgrund
- D) För att redigera bilder

9. Vilket av följande program anses vara en vanlig ljudredigeringsprogramvara?

- A) Photoshop
- **B)** Ableton Live
- C) Word
- D) Excel

10. Vad händer när ljud bearbetas genom ett filter?

- **A)** Vissa frekvenser dämpas eller förstärks
- B) Ljudet blir tystare
- C) Det skapas en ny melodi
- D) Ljudet försvinner helt

11. Vilken typ av ljud kan ett synthesizer skapa?

- A) Inspelat ljud
- **B)** Digitala ljud
- C) Akustiska ljud
- D) Endast sångljud

12. Vad är en major skillnad mellan synthar och samplers?

- A) Synthar är digitala, samplers är analoga
- **B)** Synthar skapar ljud, samplers spelar upp ljud
- C) Synthar används endast för elektronisk musik
- D) Samplers kan inte modifiera ljud

13. Vad definierar en bra ljudeffekt?

- A) Den är alltid högljudd
- **B)** Den passar in i sammanhanget
- C) Den ska vara kortfattad
- D) Den ska vara komplex

14. Varför är det viktigt att ha bra ljuddesign i musik?

- A) För att imponera på lyssnarna
- **B)** För att skapa en större emotionell koppling
- C) För att göra musiken mer catchy
- D) För att kunna sälja låtar bättre

15. Vad innebär det att modullera ett ljud?

- A) Att ändra tonhöjd
- **B) Att förändra ljudets egenskaper över tid**
- C) Att bara spela ljudet på en gång
- D) Att blanda olika ljud

## Resonerande frågor

1. Diskutera hur olika ljudesignstekniker kan bidra till en låts känsla. Syftet är att ge eleverna möjlighet att koppla teorin till praktiska exempel och visa djupare förståelse.

2. Beskriv hur ljudesign kan påverka berättandet i en film. Denna fråga uppmanar eleverna att tänka kritiskt kring ljudets roll i narrativa medier.

3. Hur skulle du använda ljudesign för att förstärka ett budskap i en låt? Frågan syftar till att uppmana eleverna att tänka på kreativa användningar av ljud.

4. Reflektera över skillnaden mellan ljudesign i musik och ljudesign i film. Eleverna ges möjlighet att koppla samman kunskap från olika områden.

5. Vilken betydelse har ljudsampler i skapandet av unika ljud? Denna fråga är avsedd att låta eleverna diskutera mångfalden i ljudskapande.

6. På vilket sätt kan man se ljudesign som en konstform? Frågan ger eleverna möjlighet att resonera kring den kreativa aspekten av ljudskapande.

7. Diskutera vikten av att testa och experimentera med ljud innan man fastställer en ljudesign. Med denna fråga får eleverna reflektera över den praktiska aspekten av ljudesign.

8. Hur kan ljudesign förbättra en live-framträdande? Frågan ger eleverna möjlighet att tänka på ljudets roll i interaktiva och levande situationer.

## Bedömning

Provet kan bedömas med högst 30 poäng.

Faktafrågor: 15 frågor, 1 poäng vardera (max 15 poäng).

Resonerande frågor: 8 frågor, 2 poäng vardera (max 16 poäng).

För betyg: E krävs minst 8 poäng totalt, C krävs 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor), och A krävs 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).