

# Antagningsprov.

För utbildningen 'Game Audio Producent &  
Sound Designer'  
Årskurs 2023-2025





# Antagningsprov.

för utbildningen 'Game Audio Producent & Sound Designer' – Årskurs 2023-2025

## Varför skriver man antagningsprov?

Anledningen till att vi behöver se dina antagningsprov är för att vi ska kunna se att det finns goda möjligheter för dig att tillgodogöra dig utbildningen. Att antagningsprovet är lika för alla gör att alla sökande jämförs på exakt samma premisser, vilket innebär att det blir rättvist. Antagningsprovet ger oss en chans att se vad du kan och vem du är utöver dina betyg. Det är dina svar på frågorna och det praktiska arbete du lämnar in som ger oss chans att ta reda mer om din musikaliska bakgrund och dina erfarenheter, samt bedöma om du tar dig an uppgifterna på ett kreativt sätt.

## Hur fungerar antagningsprovet?

Ditt antagningsprov består av tre delar. Du kommer att läsa tydligare instruktioner till hur du genomför varje arbetsprov under varje respektive del. Läs instruktionerna noga!

När du har skapat och genomfört alla delar av ditt antagningsprov så kontrollerar du att du har sparat alla filer i rätt namn och rätt format, och laddar sedan upp dem enligt instruktioner nedan.

**Del 1:** Arbetsprov 1 - Skapa musik, sound design eller båda till en video.

**Del 2:** Arbetsprov 2 - Skapa en ambience loop till en JPEG-bild.

**Del 3:** Berätta om dig själv - Frågor om dig och din tidigare ljud- och musik-bakgrund.

## Så här skickar du in dina antagningsprov:

Följ instruktionerna till varje antagningsprov noga, och se till att du döper dina filer till korrekta namn enligt anvisningarna. Du laddar upp dina antagningsprov i WeTransfer, som separata filer men i en och samma uppladdning. Det ska alltså vara tre filer i din uppladdning. Vi tar bara emot en version av antagningsproven per person så var noga med att det är rätt version som du skickat.

Du skickar din WeTransfer-uppladdning till: [havin@apacademy.se](mailto:havin@apacademy.se)

och skriver följande i titelfältet:

**DittFör&Efternamn\_Antagningsprov\_GAPSD**

Här hittar du WeTransfer: <https://wetransfer.com/>

### Har du frågor?

Maila oss dina frågor till [info@apacademy.se](mailto:info@apacademy.se), eller ring till 08 121 484 77 på vardagar mellan 10.00 - 18.00.

# Arbetsprov 1.

Del ett och två av ditt urvalsprov är ett arbetsprov som du ska producera/skapa. När du har skapat dina arbetsprover så laddar du upp dem i WeTransfer enligt instruktionerna på sidan innan.

**VIKTIGT: Du ska skapa båda arbetsproven. Du behöver alltså genomföra två arbetsprov, samt svara på frågorna om dig själv.**

## Arbetsprov 1

Vi har tillhandahållit 13 st videos i .mov-format, länkade nedan. Sju av dem är trailers och sex av dem är vanliga spelupplevelser. Välj en av dessa videos och skapa musik, sound design eller både och till videon.

### Bra att tänka på:

Om du väljer att skapa ditt arbetsprov till en trailer så är det viktigt att tänka på att synken med animationen grundläggande och viktig, och att du också räknar ut en metronom innan du börjar skapa. Uppmärksamma hur videon är upplagd - alla element som kan hjälpa dig att bestämma stilen på musiken, tempo, dynamik m.m.

### Viktigt:

Det är viktigt att du inte letar efter originalmaterialet online som referens, då vi inte vill att du ska influeras eller inspireras av originalet, utan skapa någonting helt eget, där man kan höra dina förmågor.

**Alla videos finns att ladda ner > [här](#) <**

### Format:

Videon ska skickas in i .mov-format och döpas till "Ditt förnamn\_dittefternamn\_GAPSD\_Arbetsprov1".

Se instruktioner på första sidan om hur du laddar upp ditt arbetsprov på WeTransfer.



Kontrollera att du döpt dina filer korrekt och sparat filerna i rätt format. Läs igenom instruktionerna en extra gång för att försäkra dig om att du har fått med allt.

# Arbetsprov 2.

Del ett och två av ditt urvalsprov är ett arbetsprov som du ska producera/skapa. När du har skapat dina arbetsprover så laddar du upp dem i WeTransfer enligt instruktionerna på sidan innan.

**VIKTIGT:** Du ska skapa båda arbetsproven. Du behöver alltså genomföra två arbetsprov, samt svara på frågorna om dig själv.

## Arbetsprov 2

Vi har tillhandahållit nio olika .jpeg-filer med bilder på ambianser som du kan hitta i olika spel. Du ska välja en av dessa filer och skapa ett loopbart track som är sammanhängande med den ambiens du valt.

Alla jpeg-filer finns att ladda ner > [här](#) <

### Kriterier:

Loopen ska vara minst en minut lång, och får vara max två minuter lång. Överskrider den mer än fem sekunder över två minuter så kommer vi inte att bedöma denna del av ditt arbetsprov.

### Bra att tänka på:

En ambiensloop betyder inte att du bara ska skapa rena ambianser, utan du kan också skapa musik eller blanda musik och sound design inspirerade av element i bilderna. Viktigt att du också tar hänsyn till att ditt track ska vara loopbart, och att vi vill att loopen är så jämn som möjligt.

### Format:

Filen ska skickas in som en .wav-fil och döpas till "Förnamn\_efternamn\_GAPSD\_Arbetsprov2\_Jpeg-filensnamn".

Se instruktioner på första sidan om hur du laddar upp ditt arbetsprov på WeTransfer.



Kontrollera att du döpt dina filer korrekt och sparat filerna i rätt format. Läs igenom instruktionerna en extra gång för att försäkra dig om att du har fått med allt.

# Berätta om dig själv.

Nedanstående frågor är en del av ditt antagningsprov, och finns till för att vi ska kunna lära känna dig lite bättre. Tänk gärna igenom dina svar, och svara så ärligt som möjligt. När du har svarat på alla frågor så laddar du upp dina svar i din ansökan i [yh-antagning.se](http://yh-antagning.se).

## Format:

Du hittar alla frågor här nedan, läs dem noga och se till att du förstår frågorna. För att svara på frågorna så öppnar du ett tomt textdokument. Du skriver rubriken: Antagningsprov del 3 samt ditt för & efternamn. Därefter så numrerar du varje svar enligt numret på frågan, ex:

4) Ja, det har jag.

4 a) Jag har skrivit musik till en trailer som släpptes på YouTube.

När du känner dig nöjd med alla svar och har försäkrat dig om att du inte missat någon fråga så sparar du dokumentet som ett PDF-dokument och döper det till "Ditt för & efternamn - Frågor om mig själv". Därefter laddar du upp det i din ansökan i [yh-antagning.se](http://yh-antagning.se).

## Frågor.

1) Vad har du för erfarenhet av att komponera musik? (*max 300 ord*)

2) Har du studerat musik tidigare? Berätta om dina tidigare studier i musik (*max 300 ord*)

3) Har du erfarenhet av sound design?

3 a) Om ja, kan du beskriva hur du har lärt dig att skapa och designa ljud.

4) Har du tidigare skapat ljud eller musik för media? (Exempelvis en trailer, en film, reklam eller spel)

4 a) Om ja, för vad?

5) Har du tidigare jobbat med någon mellanprogramvara? (middleware software)

5 a) Om ja, vilken mellanprogramvara har du jobbat med, och vad är din erfarenhet av att jobba med en sådan? (*max 300 ord*)

6) Beskriv din erfarenhet av att jobba med en DAW, vilka DAWs du har jobbat med, samt hur ofta du använder dig av en DAW.

6 a) Startar du nya projekt i din DAW med en template?

6 b) Har du erfarenhet av Kontakt? Om ja, berätta om din erfarenhet.

7) Berätta om dig själv utanför din musik. Vad tycker du om att göra? Är du ex. involverad i någon organisation? (*max 300 ord*)

8) Brukar du spela video/datorspel? Berätta lite om din erfarenhet som gamer.

9) Hur brukar du spela spel; på dator, med spelkonsol eller annat?

10) Vilka musikinstrument kan du spela? Beskriv hur du började spela ditt instrument och hur du har lärt dig att spela det.

11) Har du samarbetat med någon i ett musik- eller sound design relaterat projekt? Om ja, berätta om din erfarenhet. (max 300 ord)

12) Använder du dig av PC/Mac eller båda?

12 a) Hur skulle du beskriva din kunskapsnivå om Windows/OSx, och hur hanterar du problem med din dator? Beskriv två exempel där du löste ett datorrelaterat problem på egen hand, och vad du då gjorde i dessa situationer. (max 400 ord)

13) Har du använt någon spelmotor? Om ja, berätta om din erfarenhet.

13 a) Om din erfarenhet innefattar Unity och/eller Unreal Engine, kan du beskriva din kunskapsnivå, samt berätta om de projekt du jobbat med?

14) Har du någon erfarenhet av att spela in ditt egna ljud-material till ljudbibliotek?

14 a) Om ja, beskriv vilka mikrofoner du använt, hur du placerat dem samt om du gjort det på egen hand eller för ett beställningsjobb.

15) Vilken yrkesroll av kompositör, sound designer och ljuddesigner ser du dig själv helst i? Skriv också varför (max 200 ord)

16) Skriv minst två anledningar till varför du söker till denna utbildning, och vad du förväntar dig från den. (max 400 ord)

17) Finns det någonting du skulle vilja lägga till? Det kan vara vad som helst som du vill att vi ska veta och som kan hjälpa din ansökan.



Kontrollera att du döpt dina filer korrekt och sparat filerna i rätt format. Läs igenom instruktionerna en extra gång för att försäkra dig om att du har fått med allt.



# Känner du dig färdig med alla delar av ditt antagningsprov?

Ta hjälp av denna checklista för att kontrollera att du har fått med allting.

## Dessa dokument ska du skicka in:

- Arbetsprov 1 i form av en .mov-fil med namn "Ditt förnamn\_dittefternamn\_GAPSD\_Arbetsprov1".
- Arbetsprov 2 i form av en .wav-fil med namn "Förnamn\_efternamn\_GAPSD\_Arbetsprov2\_Jpeg-filensnamn".
- Ett PDF-dokument med numrerade svar på frågorna i Del 3 av antagningsprovet. Filen ska ha namnet "Förnamn\_efternamn\_GAPSD\_Arbetsprov3"

**Har du med allting ovan?**

**Grattis! Då är det dags att skicka in ditt antagningsprov.**

**Du laddar nu upp dina filer i WeTransfer och skickar till [havin@apacademy.se](mailto:havin@apacademy.se).**

OBS; kom ihåg att du endast kan ladda upp och skicka dina arbetsprover en gång till oss.

**Har du frågor?**

Maila oss dina frågor till [info@apacademy.se](mailto:info@apacademy.se), eller ring till 08 121 484 77 på vardagar mellan 10.00 - 18.00.

