



DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN
PRODUZIONE AUDIO*

PIANO DEGLI STUDI
A.A. 2020/2021

*Corso autorizzato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
con DM n. 280 del 16 maggio 2017.

SAC
INSTITUTE

Indice

Premessa	3
Introduzione a SAE	3
Offerta formativa	4
Crediti formativi accademici	4
Tipologia delle attività formative	4
Anno accademico 2020-2021	5
Calendario accademico 2020-2021	5
Calendario attività didattiche	5
Calendario delle sessioni d'esame	5
Presentazione del piano di studi individuale	5
Accesso al corso di studi	6
Criteri di accesso	6
Accesso con verifica d'ammissione	6
Caratteristiche del colloquio attitudinale	6
Didattica e valutazione	6
Frequenza al corso	6
Metodologia didattica	6
Esami di verifica del profitto	7
Crediti per la lingua straniera	7
Crediti per attività formative ulteriori	7
Caratteristiche della prova finale	7
Diploma accademico di primo livello in produzione audio	8
Informazioni generali	8
Introduzione al corso	8
Finalità del corso	8
Risultati dell'apprendimento	9
Prospettive occupazionali	9
Struttura del corso di studi	10
Piano di studi	11
Insegnamenti	12
Primo anno	12
Secondo anno	13
Terzo anno	16
Strutture di servizio agli studenti	18
Portale online	18
Contatti	18
Norme di riferimento	18

Premessa

Scopo di questo documento è presentare l'offerta didattica di SAE Milano relativa ai corsi di Diploma Accademico di Primo Livello in Produzione Audio e in Produzione Cinetelevisiva e Nuovi Media per l'anno accademico 2020-2021.

Congiuntamente ai regolamenti dei singoli insegnamenti e ai regolamenti generali dell'Accademia, questo documento fornisce le informazioni necessarie per l'orientamento e la frequenza con profitto alle attività formative previste per l'anno accademico e l'ordinamento didattico di competenza.

L'ambito e il contenuto di questo documento sono di pertinenza esclusiva dei corsi di Diploma Accademico di Primo Livello, di cui al DM 280/2017, erogati da SAE Milano nell'anno accademico 2020-2021.

Le informazioni qui presentate sono le più accurate possibile e aggiornate alla data di pubblicazione. Qualora siano previste revisioni intermedie, ne verrà data tempestiva informazione e divulgazione attraverso gli organi ufficiali dell'Accademia.

Per qualsiasi dubbio, correzione o suggerimento, si prega di rivolgersi per iscritto via posta elettronica al Consiglio Accademico.

In caso di difficoltà nella fruizione di questo documento, è possibile contattare la Segreteria per ricevere le informazioni nel formato alternativo più idoneo.

Introduzione a SAE Institute

SAE Institute, fondato nel 1976 da Tom Misner a Sydney, in Australia, per l'erogazione di corsi tecnici post-secondari in audio engineering, si è evoluto nel corso dei decenni diventando uno dei più grandi operatori al mondo per la formazione nei settori dei Creative Media. Attualmente SAE comprende circa 50 campus, distribuiti in più di 20 paesi diversi, con un'ampia offerta di formazione nell'ambito delle nuove tecnologie per l'arte e la creatività, unita a una solida tradizione di applicazione concreta delle competenze e di riconoscimento diretto da parte dell'industria.

In forza di un modello didattico distintivo, costituito da metodi di apprendimento basati sulla pratica, e di una forte inclinazione all'inserimento professionale a livello globale, diversi studenti SAE hanno contribuito alla crescita artistica mondiale con il proprio talento creativo, vincendo premi Oscar, Grammy, BAFTA, e avviando con successo attività imprenditoriali innovative.

Con la missione di preparare la prossima generazione di lavoratori della creatività, i corsi di SAE Institute sono incentrati sulla formazione alla professionalità e sulla pratica diretta, guidati da una comunità altamente qualificata di professionisti e di docenti all'avanguardia.

I campus SAE sono dislocati in alcuni tra i principali centri nevralgici dell'economia digitale europea, tra cui Amsterdam, Atene, Barcellona, Bruxelles, Madrid, Milano, Parigi e Stoccolma, ispirando gli studenti non solo a una partecipazione attiva nella propria comunità locale, ma soprattutto a dare forma alle industrie creative a livello mondiale.

Offerta formativa

Con decreto ministeriale 280/2017, SAE Italia è autorizzata, in qualità di Istituzione privata, al rilascio dei titoli di Diploma Accademico di Primo Livello in:

- **Produzione audio** (DAPL08)
- **Produzione cinetelvisiva e nuovi media** (DAPL08)

Ai sensi dell'art. 3 del DPR 212/2005, i corsi sono diretti al conseguimento del titolo di studio di Diploma Accademico di Primo Livello del sistema AFAM (Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica), avente valore legale.

La durata ordinaria del percorso di studi è triennale e gli insegnamenti sono erogati per cicli didattici articolati in semestri, durante i quali lo studente apprende le conoscenze artistiche, teoriche e tecniche fondamentali per operare nei diversi ambiti dell'industria dell'audio o dell'audiovisivo.

Nell'arco del triennio gli studenti realizzano progetti creativi di crescente complessità, lavorando in contesti individuali e di gruppo su apparecchiature professionali e partecipando a lezioni frontali, attività d'aula, seminari, workshop e attività laboratoriali come parte integrante di un percorso di formazione in cui teoria e pratica si uniscono nella costruzione della propria modalità espressiva personale.

Nello specifico, il piano di studi prevede, attraverso una metodologia basata sulla pratica diretta e lo sviluppo di progetti concreti, la formazione di professionisti che siano in grado di coniugare avanzate competenze tecnico-operative con un approccio artistico e creativo, includendo anche le competenze culturali, gestionali e manageriali necessarie per operare con successo sia nel sistema dell'arte che più in generale nelle industrie della cultura e della creatività.

Per una maggiore efficacia nella strutturazione del profilo professionale d'uscita, congiuntamente ai crediti riconosciuti per attività formative ulteriori (stage, tirocini, progetti extracurricolari, ecc.), il corso prevede la personalizzazione del piano di studi attraverso la presentazione di un progetto formativo individuale durante il primo anno, determinante la scelta di specifici percorsi di approfondimento tematico nel secondo e terzo anno.

Crediti Formativi Accademici

Le attività formative che fanno capo ai corsi di Diploma Accademico di Primo Livello danno luogo, ai sensi della vigente normativa, all'acquisizione di Crediti Formativi Accademici (CFA), subordinati alla valutazione positiva per ogni attività formativa prevista dall'ordinamento didattico.

Ai CFA corrispondono 25 ore di impegno complessivo per lo studente. Gli ordinamenti di ciascun corso di studi, ai sensi del DPR 212/2005, determinano la misura dei crediti corrispondenti alle varie attività previste ed il frazionamento delle suddette 25 ore in insegnamenti di tipo teorico, teorico-pratico, laboratorio e studio individuale. L'attività annuale media di uno studente impegnato a tempo pieno è stimata di norma in sessanta crediti.

Per conseguire il Diploma Accademico di Primo Livello lo studente deve acquisire 180 CFA, comprensivi degli insegnamenti previsti dal piano di studio, delle altre attività formative, e della prova finale. Per essere ammesso alla prova finale lo studente deve aver frequentato i rispettivi corsi di studio, avendo superato tutti gli esami conclusivi di profitto e maturato conseguentemente il corrispondente numero di crediti, oltre ad aver adempiuto a tutte le attività formative previste, compresa la conoscenza di base della lingua inglese e le attività ulteriori inserite nel piano formativo individuale.

Tipologia delle attività formative

Come da DPR 212/2005, i crediti formativi necessari per ciascun corso sono conseguiti in attività formative raggruppate nei seguenti ambiti:

A) attività formative di **base**: attività formative in uno o più ambiti disciplinari relativi alla formazione di base;

B) attività formative **caratterizzanti**: attività formative in uno o più ambiti disciplinari che caratterizzano la classe di studio;

C) attività formative in uno o più ambiti disciplinari **affini o integrativi** a quelli di base e caratterizzanti, anche con riguardo alle culture di contesto e alla formazione interdisciplinare;

D) attività formative autonomamente scelte dallo studente, purché coerenti con il progetto formativo del percorso di studi;

E) attività formative relative alla preparazione della prova finale per il conseguimento del titolo di studio;

F) attività formative volte ad acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso, con particolare riguardo ai progetti d'industria e ai tirocini.

Il piano di studi del **Primo anno** comprende: insegnamenti obbligatori di base, caratterizzanti e integrativi, per un totale di 60 CFA.

Il piano di studi del **Secondo anno** comprende: insegnamenti obbligatori di base, caratterizzanti e integrativi, e un insegnamento a scelta, per un totale di 60 CFA.

Il piano di studi del **Terzo anno** comprende: insegnamenti obbligatori di base, caratterizzanti e integrativi, un insegnamento a scelta, attività formative ulteriori, una prova di lingua straniera e la prova finale, per un totale di 60 CFA.

Si rimanda alla sezione *Struttura del corso di studi* per maggiori dettagli circa la ripartizione delle diverse tipologie di attività formative nell'arco del triennio.

Anno Accademico 2020-2021

Calendario Accademico 2020-2021

Inizio anno accademico 2020-2021	1 ottobre 2020
Settimana di orientamento corsi 2020-2021	5 ottobre - 9 ottobre 2020
Inizio attività didattiche I semestre	12 ottobre 2020
Chiusura per festività	1 novembre 2020
Chiusura per festività	7-8 dicembre 2020
Chiusura invernale del Campus	23 dicembre 2020 - 6 gennaio 2021
Termine attività didattiche I semestre	20 febbraio 2021
Sessione invernale esami 2020-2021 - appelli ordinari I semestre	22 febbraio - 13 marzo 2021
Inizio attività didattiche II semestre	15 marzo 2021
Chiusura per festività	4 - 5 aprile 2021
Chiusura per festività	25 aprile 2021
Chiusura per festività	1 maggio 2021
Chiusura per festività	2 giugno 2021
Termine attività didattiche II semestre	17 luglio 2021
Sessione estiva esami 2020-2021 - appelli ordinari II semestre	19 luglio - 7 agosto 2021
Chiusura estiva del Campus	9 agosto - 22 agosto 2021
Sospensione delle attività didattiche e d'esame a.a. 2020-2021	9 agosto - 5 settembre 2021
Sessione autunnale esami 2020-2021 - appelli straordinari	6 settembre - 1 ottobre 2021
Fine anno accademico 2020-2021	1 ottobre 2021

Calendario delle attività didattiche

L'anno accademico (a.a.) 2020-2021 va da ottobre 2020 a settembre 2021.

I corsi d'insegnamento sono organizzati in due semestralizzazioni:

- Primo Semestre: da ottobre 2020 a febbraio 2021.
- Secondo Semestre: da marzo 2021 a luglio 2021.

Nella settimana dal 5 al 9 ottobre 2020 verranno organizzate sessioni di orientamento alle matricole, durante le quali conoscere l'istituto, il corso di studi, il personale e i servizi agli studenti.

Le modalità di svolgimento delle attività formative durante l'anno accademico 2020-2021 sono definite dai regolamenti dei singoli corsi di insegnamento, ratificati annualmente dal Consiglio Accademico e resi disponibili agli studenti sul portale online di SAE Milano all'avvio delle attività didattiche.

Calendario delle sessioni d'esame

Gli appelli d'esame sono ripartiti nelle seguenti sessioni:

- Sessione invernale: appelli tra il 22 febbraio e il 12 marzo 2021

- Sessione estiva: appelli tra il 19 luglio e il 7 agosto 2021
- Sessione autunnale: appelli tra il 6 settembre e il 1 ottobre 2021

Per ciascuna sessione è previsto almeno un appello per ogni insegnamento attivo nel semestre di competenza. Le sessioni disponibili entro cui sono previsti appelli (ordinari, integrativi e di recupero) per il passaggio da un anno di corso a quello successivo sono le seguenti:

- Primo Semestre: invernale, estiva, autunnale dell'anno in corso;
- Secondo Semestre: estiva, autunnale dell'anno in corso; invernale dell'anno successivo.

Nel caso in cui il primo tentativo di superamento di una prova di verifica risultasse in esito negativo, oppure non venisse sostenuta in assenza di circostanze attenuanti, sarà possibile completare l'esame in appello integrativo. Qualora l'integrazione non andasse a buon fine, oppure non venisse sostenuta in assenza di circostanze attenuanti, sarà possibile ripetere l'esame in appello di recupero. L'appello d'esame andrà sostenuto alla prima sessione disponibile:

- gli esami dei corsi che si svolgono nel primo semestre si devono sostenere in primo appello nella sessione d'esame invernale dell'a.a. 2020-2021;
- gli esami dei corsi che si svolgono nel secondo semestre si devono sostenere in primo appello nella sessione d'esame estiva dell'a.a. 2020-2021;
- gli esami del primo semestre si devono completare in ultimo appello entro la sessione autunnale dell'a.a. 2020-2021;
- gli esami del secondo semestre si devono completare in ultimo appello entro la sessione invernale dell'a.a. successivo. Per l'a.a. 2020-2021, che inizia a ottobre 2020 e finisce a settembre 2021, gli esami si devono finalizzare entro febbraio 2022.

Le date dei singoli appelli vengono deliberate dal Consiglio Accademico anno per anno. Sessioni straordinarie o di pre-appello possono essere autorizzate di volta in volta dal Direttore.

Le modalità e le scadenze degli esami di profitto sono definite dai regolamenti dei singoli insegnamenti, ratificati annualmente dal Consiglio Accademico e resi disponibili sul portale online di SAE Milano all'avvio delle attività didattiche.

Presentazione del piano di studi individuale

La presentazione del piano formativo individuale si effettua indicando autonomamente, in ordine decrescente, la propria preferenza tra gli insegnamenti previsti all'interno dei percorsi di approfondimento tematico disponibili. La scelta deve avvenire entro il mese di febbraio dell'anno accademico di immatricolazione ed è soggetta a verifica di funzionalità e sostenibilità dal Collegio dei Professori.

In caso di mancata presentazione del piano di studi individuale entro i termini previsti, oppure di non approvazione del piano indicato come prima scelta, il Collegio dei Professori potrà assegnare d'ufficio lo studente agli insegnamenti ritenuti più idonei in base all'indicazione della seconda scelta, agli esiti del processo di ammissione, oltre che alle esigenze di funzionalità dei singoli corsi.

Lo studente può proporre modifiche al piano di studi per comprovati motivi e previa domanda scritta, che sarà vagliata dal Collegio dei Professori compatibilmente con le esigenze di funzionalità e di programmazione dei singoli corsi.

Accesso al corso di studi

Criteri di accesso

Sono ammessi al corso gli studenti motivati e con la preparazione scolastica e artistica di base necessaria per affrontare un percorso di studi di livello post-secondario.

L'accesso ai corsi di studio è subordinato al possesso di prerequisiti riconosciuti sulla base della documentazione presentata dal candidato in merito a: motivazioni e ambizioni, titolo di studio e formazione precedente, eventuali esperienze in ambiti artistico/professionali affini.

Requisiti necessari per l'iscrizione al corso sono l'età minima di 18 anni e un diploma di scuola secondaria superiore quinquennale o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo.

È richiesta inoltre una comprovata conoscenza e padronanza della lingua italiana e un livello minimo base per la lingua inglese. Gli studenti non madrelingua devono dimostrare un livello intermedio di conoscenza della lingua italiana (livello B2) come previsto dal Common European Framework of Reference, presentando certificazioni legalmente riconosciute.

Per maggiori informazioni circa ammissione e immatricolazione, si rimanda al Regolamento Generale.

Accesso con verifica d'ammissione

Per i Corsi di Diploma di Primo Livello in Produzione Audio e Produzione Cinetelevisiva e Nuovi Media, l'ammissione è subordinata a un colloquio attitudinale in cui discutere il proprio curriculum di studi, l'esperienza pregressa, e un portfolio dei propri lavori (non obbligatorio).

La valutazione del profilo di ammissione è effettuata da un'apposita commissione nominata dal Direttore.

I risultati di ammissione prevedono tre esiti possibili: ammissione, non ammissione, ammissione con riserva.

Nel caso di ammissione con riserva, la commissione preciserà le modalità di assolvimento del debito attraverso integrazioni obbligatorie da completarsi entro il primo anno accademico. Inoltre, le strutture didattiche competenti possono proporre attività formative propedeutiche ai fini del conseguimento di un'adeguata preparazione iniziale.

Caratteristiche del colloquio attitudinale

I candidati che abbiano presentato la documentazione richiesta e risultino in regola con i prerequisiti di accesso, sosterranno il colloquio attitudinale finalizzato a verificare la corrispondenza tra le aspettative del candidato e l'articolazione dell'offerta didattica-formativa in rapporto sia ai piani di studio che alla collocazione nel mondo del lavoro e/o nel sistema dell'arte. In alcuni casi la commissione potrà suggerire l'iscrizione a percorsi più consoni alle caratteristiche, alle aspettative e alla formazione del candidato.

A seguito di prima valutazione dei requisiti, la direzione accademica può richiedere al candidato di sottoporsi a un ulteriore colloquio, test o prova pratica di verifica delle competenze di base necessarie per la valutazione di ammissibilità.

Didattica e valutazione

Frequenza al corso

Il corso ha modalità di frequenza a tempo pieno, esclusi i periodi di sospensione delle attività didattiche indicati nel presente piano degli studi.

SAE richiede una frequenza obbligatoria dell'80% per tutte le attività didattiche previste dal piano degli studi e pubblicate nel calendario personale dello studente. A seconda delle circostanze, data la natura fortemente pratico-progettuale delle attività formative, una frequenza insufficiente può comportare la mancata ammissione alle sessioni ordinarie di verifica del profitto.

Il Consiglio Accademico può altresì deliberare speciali deroghe all'obbligo di frequenza per documentate situazioni avverse di natura personale, previa presentazione di domanda per la valutazione delle circostanze attenuanti intercorse. Per maggiori informazioni circa la presentazione di circostanze attenuanti, si rimanda al Regolamento Generale.

Metodologia didattica

L'attività didattica è improntata a modelli di partecipazione collaborativa, sia in contesti di apprendimento collettivo che in interazioni individuali o di gruppo, basati su un approccio student-centered in cui vengono implementate varie forme di apprendimento pratico e di costruzione delle conoscenze attraverso lo sviluppo di progetti.

Le diverse tipologie di attività didattiche previste nei corsi, modulate in funzione dei risultati specifici attesi, possono prevedere:

- lezioni frontali;
- workshop e seminari didattici;
- laboratori tecnici;
- esercitazioni e dimostrazioni pratiche;
- discussioni, presentazioni e attività di gruppo;
- tutoring individuali e di gruppo;
- studio e ricerca, individuale e di gruppo;
- sviluppo di progetti, individuali e di gruppo;
- scambio, verifica e revisione tra pari;
- partecipazione a progetti multidisciplinari tra corsi e livelli differenti nel percorso di studi;
- incontri monografici con docenti ospiti, artisti, esponenti dell'industria ed esperti di settore;

- visite presso strutture esterne;
- fruizione di contenuti digitali di supporto, anche con modalità ibride o a classe capovolta;
- interazione asincrona attraverso il portale online.

Esami di verifica del profitto

Per conseguire i crediti assegnati a ogni insegnamento è necessario superare un esame di profitto finale, volto a misurare il raggiungimento dei risultati dell'apprendimento previsti. Gli esami di profitto e ogni altro tipo di verifica soggetta a registrazione possono essere sostenuti, per gli insegnamenti previsti a curriculum di studi, dallo studente che abbia rispettato i requisiti di frequenza e le eventuali propedeuticità indicate per i singoli corsi di insegnamento.

Il monitoraggio e la verifica del grado di copertura dei risultati di apprendimento attesi avvengono con i seguenti strumenti:

- prove di verifica intermedia;
- prove d'esame di profitto.

Possono essere adottate diverse tipologie di verifica in relazione all'ambito disciplinare, alla natura delle attività didattiche, e agli obiettivi formativi specifici di ogni insegnamento, tra cui:

- Esami pratici: progetti di produzione, revisioni, esercitazioni tecniche, dimostrazioni pratiche, portfolio digitale, ecc.
- Esami scritti: saggi, relazioni, report di produzione, dissertazioni, portfolio di documenti tecnici, produzione di testi espositivi, prove scritte in aula, ecc.
- Altre tipologie: esami orali, presentazioni seminariali, colloqui programmati, discussioni, rappresentazioni, ecc.

La verifica dell'apprendimento può, in base alla tipologia delle attività svolte, trovare luogo anche contestualmente alla didattica, in particolare nei casi di insegnamenti teorico pratici, di laboratori, e di sviluppo progetti. Eventuali prove di verifica intermedia possono quindi effettuarsi in itinere ed essere inserite all'interno dell'orario delle lezioni, esercitazioni e laboratori, secondo modalità e scadenze definite dai regolamenti dei singoli insegnamenti.

Qualunque sia il voto ottenuto, il superamento dell'esame di profitto finale determina l'acquisizione dei corrispondenti crediti formativi. Non è possibile ripetere esami già sostenuti di cui sia stata registrata una valutazione sufficiente.

Nel caso in cui il primo tentativo di superamento di una prova di verifica risultasse in esito negativo, oppure non sostenuta in assenza di circostanze attenuanti, sarà possibile ripetere l'esame in appelli integrativi e di recupero. Penalità accademiche sulla valutazione, in ottemperanza al regolamento didattico dei singoli insegnamenti, possono venire applicate in caso di ritardi non giustificati nell'acquisizione del credito rispetto alle scadenze previste a curriculum.

Le regole di progressione accademica prevedono inoltre che, a causa della natura fortemente progettuale del percorso di studi, sia prevista una propedeuticità interna tra le singole annualità.

La soglia di debito massima consentita per accedere con riserva al successivo anno accademico è stabilita al 25% dei CFA dell'anno.

Per maggiori informazioni circa la regolamentazione delle verifiche di profitto si rimanda al Regolamento Generale.

Le modalità e le scadenze degli esami di profitto sono definite dai regolamenti dei singoli insegnamenti, ratificati annualmente dal Consiglio Accademico e

resi disponibili sul portale online di SAE Milano all'avvio delle attività didattiche.

Crediti per la lingua straniera

In merito alla conoscenza della lingua inglese, i crediti relativi possono essere ottenuti frequentando l'apposito corso incluso nell'offerta formativa, oppure riconosciuti sulla base di certificazioni di livello B2 o superiore, rilasciate da strutture specificamente competenti.

Crediti per attività formative ulteriori

L'ordinamento didattico prevede il riconoscimento di crediti per ulteriori attività formative, che siano volte principalmente ad agevolare la formazione alla professionalità attraverso una conoscenza diretta del settore lavorativo e/o accademico a cui il titolo di studio può dare accesso. Tra le tipologie di attività di cui è possibile richiedere il riconoscimento di credito, in particolare si segnalano:

- progetti extracurricolari;
- produzioni in collaborazione con partner d'industria;
- conferenze e seminari;
- progettazione della professionalità, stage e tirocini;
- partecipazione a scambi e a progetti internazionali.

Caratteristiche della prova finale

Lo svolgimento della prova finale consiste nella presentazione di un progetto artistico e di un elaborato accademico, di formato contenuto ma caratterizzato da rigore metodologico e argomentativo, di livello tale da essere rilevante per il successivo sviluppo professionale o accademico del diplomando.

L'argomento della prova finale sarà proposto dallo studente al docente responsabile per materia. La prova è normalmente individuale e viene svolta autonomamente dallo studente con la supervisione di un relatore assegnato tra i tutor di ruolo nell'Accademia.

Il progetto finale può assumere diverse forme, tra cui un'esplorazione teorico-pratica di carattere monografico, oppure la presentazione strutturata, con approfondimenti sia analitici che progettuali, di un portfolio di lavori artistici o di progetti d'industria risultanti dall'attività di tirocinio, o ancora, in un prodotto creativo supportato da una discussione critico-metodologica o tecnico-produttiva, purché sia strutturata come sviluppo di tematiche affrontate in una o più discipline di qualsiasi ambito (di base, caratterizzanti, integrative) contemplate dal piano di studi svolto. Caratteristiche comuni della prova finale di Diploma sono la presenza di un aspetto di produzione e ricerca artistica specifica delle discipline d'indirizzo e un aspetto di contestualizzazione storico-concettuale, metodologica o tecnico-artistica, coerente con il progetto realizzato.

La prova finale è tesa a verificare il livello di autonomia del diplomando nel selezionare campi e temi rilevanti e pertinenti al percorso formativo nelle sue varie articolazioni; nell'organizzare in maniera efficiente ed efficace la propria attività sulla base dei materiali di supporto e di produzione (bibliografici e di altra natura); nel selezionare e applicare le metodologie più adeguate per la ricerca progettuale in ambito artistico; nel redigere, con standard professionali, un testo accademico, generalmente corredato da un solido e coerente apparato iconografico-documentario; nel dimostrare chiarezza ed efficacia nel comunicare il proprio pensiero in forma scritta, orale e multimediale.

La presentazione della prova finale si svolge di norma attraverso una discussione dei risultati, con convalida della valutazione da apposita commissione giudicatrice, composta da almeno cinque docenti, tra cui il relatore e il secondo lettore della prova.

Diploma accademico di primo livello in Produzione Audio

Informazioni generali

Corso di studio	Produzione Audio
Percorsi tematici	Music Production Sound for Film Sound for Games
Dipartimento	Progettazione e Arti Applicate
Scuola	Nuove tecnologie per l'arte
Sede degli studi	SAE Institute Milano
Accreditamento	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Qualifica conseguita	Diploma accademico di primo livello
Crediti Formativi Accademici (CFA)	180
Anno Accademico	2020-2021
Lingua di insegnamento	Italiano
Durata del corso	3 anni

Introduzione al corso

Il corso mira a fornire le conoscenze e le abilità necessarie all'inserimento professionale nei diversi settori della produzione audio, caratterizzati da un approccio multidisciplinare in cui la conoscenza tecnica viene applicata in modo concreto al servizio della creatività, per operare consapevolmente all'interno di molteplici contesti di produzione.

Gli obiettivi formativi del corso includono il conseguimento dell'operatività di base e avanzata sugli apparati dedicati al trattamento dell'audio, la capacità di esprimere il proprio pensiero attraverso i linguaggi espressivi dell'audiovisivo, lo sviluppo di un approccio professionale alla realizzazione del prodotto artistico, e – più in generale – la capacità di realizzare progetti creativi di elevata complessità interfacciandosi con le necessarie figure professionali. I diplomati dimostreranno di possedere elevate competenze tecnico/operative nell'utilizzo di tecniche e tecnologie avanzate relative alla registrazione, montaggio e finalizzazione di una produzione audio, oltre che di poter esercitare la sperimentazione artistica applicata ai settori della produzione musicale, delle arti digitali, multimediali, interattive e performative, del video e del web. Il percorso di formazione copre anche gli aspetti culturali, storici, metodologici e critici della materia, il cui apprendimento costituisce una condizione necessaria alla contestuale formazione tecnica e professionale. Le competenze comunicative, gestionali e manageriali, necessarie per operare con successo nel panorama contemporaneo delle industrie creative, si completano attraverso progetti extracurricolari, collaborazioni e confronti diretti con il mondo professionale.

In linea con i più recenti sviluppi del settore, il piano di studi prevede la scelta di corsi integrativi articolati in tre diverse aree di approfondimento tematico:

- produzione discografica (percorso di **Music Production**);
- suono per il cinema e gli audiovisivi lineari (percorso di **Sound for Film**);
- suono per i videogiochi e gli ambienti digitali interattivi (percorso di **Sound for Games**).

Finalità del corso

Il corso di Diploma accademico di Primo Livello in Produzione Audio ha lo scopo di:

- fornire metodi e contenuti indispensabili per l'impiego artistico delle nuove tecnologie in ambito audio;
- fornire le competenze tecnico-operative necessarie per operare con successo in contesti professionali di produzione artistica applicata ai settori delle arti visive digitali, della musica, multimediali, interattive e performative, del video e del cinema, e del web;
- consentire di individuare aree di specializzazione per il proprio sviluppo personale e professionale;
- promuovere l'acquisizione di conoscenza dei diversi contesti culturali, storici e contemporanei, all'interno dei quali si è sviluppata l'industria audiovisiva;
- fornire conoscenze tematiche e competenze trasversali in misura sufficiente e adeguata per consentire l'accesso a diversi settori e opportunità occupazionali, in particolare nei cicli successivi di istruzione superiore;
- facilitare l'acquisizione di capacità autonome di ricerca, efficaci per l'inserimento professionale o il proseguimento degli studi.

Risultati dell'apprendimento

Competenze generali

Conformemente ai Descrittori europei dei titoli di istruzione superiore, al termine del primo ciclo di studi gli studenti avranno raggiunto risultati dimostrabili nei seguenti ambiti:

- 1. Conoscenza e capacità di comprensione** (knowledge and understanding): avere conoscenze e capacità di comprensione in un campo di studi di livello post secondario, anche di alcuni temi d'avanguardia nel proprio campo di studio, con il supporto di libri di testo avanzati.
- 2. Capacità di applicare conoscenza e comprensione** (applying knowledge and understanding): applicare le proprie conoscenze e capacità di comprensione, in maniera da dimostrare un approccio professionale al proprio lavoro, con particolare attenzione ai contesti collaborativi e di gruppo, e possedere competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi.
- 3. Autonomia di giudizio** (making judgements): avere la capacità di raccogliere e interpretare i dati utili a determinare giudizi autonomi, inclusa la riflessione su temi sociali, scientifici o etici ad essi connessi.
- 4. Abilità comunicative** (communication skills): saper comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti. Inoltre, gli studenti dovranno saper utilizzare efficacemente almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito precipuo di competenza e per lo scambio di informazioni generali.
- 5. Capacità di apprendimento** (learning skills): aver sviluppato le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.

A. Conoscenza e comprensione.

Al completamento con profitto del corso di studi, gli studenti avranno maturato:

- A1 - Conoscenza dei diversi ambiti inerenti le pratiche di produzione audio.
- A2 - Comprensione dell'influenza di fattori storici e culturali nella produzione artistica, discografica e audiovisiva.
- A3 - Comprensione degli aspetti economici, di mercato, legali ed etici coinvolti nella realizzazione del prodotto artistico in ambito media.
- A4 - Conoscenza della struttura e delle diverse figure professionali all'interno delle industrie della cultura e della creatività.
- A5 - Conoscenza di ambiti specialistici relativi alle tecnologie dei media e alle corrispondenti aree di applicazione.

B. Competenze concettuali e cognitive.

Al completamento con profitto del corso di studi, gli studenti saranno in grado di:

- B1 - Condurre ricerche in maniera autonoma attraverso la valutazione, la scelta, e l'applicazione delle metodologie più pertinenti.
- B2 - Risolvere problemi utilizzando e/o adattando

la conoscenza esistente, identificando le strategie risolutive più adeguate al contesto.

B3 - Analizzare criticamente materiali scritti, sonori e audiovisivi, valutandone validità, attinenza e rilevanza.

B4 - Pianificare in modo sistematico diversi modelli di realizzazione del prodotto artistico.

B5 - Applicare tecniche di gestione progetti per il raggiungimento degli obiettivi lavorando in contesti individuali e di gruppo.

C. Competenze pratiche e professionali.

Al completamento con profitto del corso di studi, gli studenti saranno in grado di:

C1 - Operare in contesti tecnici dedicati alla gestione dell'audio seguendo flussi di lavoro razionali.

C2 - Realizzare piani di progetto e di produzione ad elevato livello di complessità, applicando modelli e indicazioni date.

C3 - Creare opere artistiche musicali, audiovisive e multimediali in forma digitale, utilizzando tecnologie di generazione e trattamento del segnale audio.

C4 - Utilizzare le piattaforme informatiche d'elezione nell'industria dell'audiovisivo per la creazione di strumenti digitali atti al trattamento e alla fruizione del contenuto sonoro.

C5 - Realizzare e comunicare proposte economiche per attività imprenditoriali innovative.

Prospettive occupazionali

I diplomati potranno svolgere la propria attività professionale in diversi ambiti, inerenti sia alla libera professione artistica nella produzione di contenuti musicali, sia collaborando, in rapporto ai diversi settori di applicazione, alla programmazione, progettazione e attuazione degli interventi audio per la realizzazione di progetti artistici complessi, opere audiovisive e prodotti multimediali, fino alla sound art, alla gestione di ambienti virtuali e di applicazioni digitali interattive. Gli sbocchi professionali previsti includono: Sound Designer, Record Producer, Audio Programmer, Recording Studio Engineer, Mixdown Engineer, Post Production Engineer, Sound Editor, Live Sound Engineer, Location Recordist, Foley Artist, Broadcast Engineer, Audio Technology Consultant.

Struttura del corso di studi

Primo Anno

Il primo anno sviluppa le basi teoriche, tecniche e culturali necessarie per la gestione autonoma dei processi creativi in ambito audio, ed è propedeutico allo sviluppo di progetti complessi durante il proseguimento degli studi.

Partendo dalle basi di teoria del suono, ascolto critico, e tecnologie audio, i fenomeni acustici vengono studiati sia negli aspetti fisico/matematici che come esperienze percettive.

La formazione tecnica prevede lo studio dei principali strumenti per la registrazione, il mixaggio e il trattamento del suono, con approfondimenti tematici sulla gestione del segnale in ambienti digitali. L'attività laboratoriale culmina con lo sviluppo di un progetto di produzione musicale in studio di registrazione.

La costruzione della propria identità creativa si completa con un primo approccio allo studio delle industrie culturali e dei media, unito a pratiche di laboratorio sulle principali piattaforme per la comunicazione digitale, il project management, e l'esposizione professionale sul web. Tali competenze saranno spendibili anche per il successivo sviluppo della carriera, supportando l'inserimento lavorativo dopo il conseguimento del titolo di studio.

Secondo Anno

Il secondo anno amplia il bagaglio di competenze tecnico operative approfondendo sia i metodi di lavoro relativi alla gestione del suono per immagini, che i principi estetico/stilistici necessari per lo sviluppo di progetti musicali complessi.

Attraverso gli insegnamenti teorici e le attività laboratoriali si esplorano le forme specifiche dell'espressione artistica digitale, con un focus sulla sintesi sonora, il sound design, e la creazione di contenuti audio per la comunicazione audiovisiva e transmediale. Si approfondiscono le tecniche di gestione del contenuto sonoro in relazione a diversi formati e flussi di produzione, tra cui l'ambito televisivo, il prodotto cinematografico, e gli ambienti digitali puri.

La pratica laboratoriale in studio di registrazione si completa con un'esperienza di produzione guidata di livello avanzato, in cui affinare le capacità individuali all'interno di un gruppo di lavoro strutturato, applicando pratiche di apprendimento basate sull'autoriflessione e il confronto tra pari.

Seguendo il percorso formativo personale, le competenze di base vengono integrate con approfondimenti tematici di natura teorico pratica nell'ambito della pre produzione per la progettazione discografica (percorso Music Production), dei principi tecnico/operativi della produzione video (percorso Sound for Film), e delle principali piattaforme per la gestione del suono per videogiochi (percorso Sound for Games).

Infine, la formazione alla professionalità viene integrata con l'acquisizione di elementi di economia, management, legislazione e marketing, declinati nel settore creativo di riferimento, completando così il bagaglio di competenze trasversali indispensabili per un efficace inserimento professionale.

Terzo Anno

Le attività didattiche del terzo anno si accompagnano a una componente predominante di pratica professionale. Gli strumenti acquisiti durante gli studi vengono applicati allo sviluppo di progetti transdisciplinari, che vedono l'audio come elemento cardine all'interno di contesti ad elevata complessità strutturale e realizzativa, completando il bagaglio di competenze con strumenti avanzati di gestione del suono in contesti interattivi e immersivi.

La prima parte dell'anno prevede inoltre lo sviluppo di un progetto di indirizzo, in base al piano di studi presentato, supportato da approfondimenti teorici nell'ambito degli studi della popular music (percorso Music Production), dell'estetica e semiotica della musica per immagini (percorso Sound for Film), e dell'integrazione avanzata del suono in ambienti di programmazione (percorso Sound for Games).

I crediti riconosciuti per attività ulteriori prevedono un alto grado di personalizzazione e autonomia, per il raggiungimento di una consapevolezza avanzata del proprio ruolo come professionista dotato di tutte le competenze necessarie per inserirsi con successo nel panorama contemporaneo delle industrie creative. Gli insegnamenti teorici supportano il processo di formazione, completando sia le competenze metodologiche e comunicative, che le capacità critiche e argomentative, attraverso l'analisi delle pratiche e delle relazioni esistenti tra cultura e consumatori, consentendo così di maturare un punto di vista attivo e consapevole intorno alle questioni più attuali del dibattito artistico internazionale.

Il percorso si completa con lo svolgimento del progetto finale, articolato nell'anno attraverso le fasi successive di concettualizzazione, pianificazione, realizzazione e comunicazione dei risultati. La prova finale non si esaurisce nella redazione di una relazione scritta, ma si configura come un vero e proprio progetto artistico/creativo di ampio respiro, legittimato da un rigoroso approccio alla ricerca e all'implementazione delle metodologie più adatte alla trasmissione efficace della visione creativa nel contesto industriale di riferimento.

Piano di studi

Primo anno

A.F.	Insegnamento	CFA
B	Audio e mixaggio 1	12
A	Teoria della percezione e psicologia della forma 1	6
B	Tecniche di ripresa	10
C	Storia e teoria dei nuovi media	6
B	Audio e mixaggio 2	10
C	Fondamenti di informatica	4
B	Progettazione multimediale 1	6
A	Tecnologie e applicazioni digitali	6
Totale crediti 1° anno		60

Secondo anno

A.F.	Insegnamento	CFA
A	Teoria degli audiovisivi	6
B	Tecniche dei nuovi media integrati	10
B	Sound design	6
C	Storia della musica contemporanea	4
D	Un insegnamento integrativo a scelta tra: Cultura del progetto - percorso Music Production Elementi di produzione video - percorso Sound for Film Tecniche e metodologie dei videogiochi 1 - percorso Sound for Games	6
B	Audio e mixaggio 3	10
A	Teoria della percezione e psicologia della forma 2	4
C	Logica e organizzazione d'impresa	4
C	Fondamenti di marketing culturale	6
C	Legislazione per lo spettacolo	4
Totale crediti 2° anno		60

Terzo anno

A.F.	Insegnamento	CFA
D	Un insegnamento integrativo a scelta tra: Storia della musica contemporanea 2 - percorso Music Production Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo 2- percorso Sound for Film Tecniche e metodologie dei videogiochi 2 - percorso Sound for Games	4
B	Progettazione multimediale 2 declinato a seconda del percorso di approfondimento	8
A	Teoria e metodo dei mass media	8
C	Installazioni multimediali	6
C	Sociologia dei nuovi media	4
C	Tecnologie per l'informatica	4
A	Informazione per l'arte: mezzi e metodi	6
F	Lingua straniera (Inglese)	4
F	Attività formative ulteriori Progetti e produzioni extracurricolari; Conferenze e seminari; Progettazione della professionalità, stage e tirocini; Partecipazione a scambi e progetti internazionali.	8
E	Prova finale	8
Totale crediti 3° anno		60

Insegnamenti

Primo anno

Audio e mixaggio 1

Il corso costituisce l'ossatura fondamentale caratterizzante del percorso di studi e ha lo scopo di introdurre ai concetti e alle pratiche di base della produzione audio, con un approfondimento specifico sulle piattaforme digitali di riferimento. Attraverso una serie di incontri frontali e di attività pratiche di laboratorio, verranno costruite competenze essenziali per la successiva applicazione in tutte le attività di produzione svolte durante il percorso di studi.

Fondamenti di produzione audio

Scopo degli incontri è la comprensione dei principi e dei meccanismi che regolano la gestione tecnica dell'audio, studiato sia nella forma di segnale analogico che digitale, all'interno di semplici ambienti di produzione. Verranno esplorate le caratteristiche principali delle fasi di acquisizione, generazione, trattamento e riproduzione dell'informazione sonora, oltre alle basi teoriche e ai principi operativi degli strumenti di base per il mixaggio e il design sonoro, soffermandosi in particolare sulle pratiche di trattamento estetico del segnale attraverso equalizzatori, processori di dinamica ed effetti. Verranno inoltre illustrate le caratteristiche principali delle tecnologie di trasduzione e i principi di funzionamento sottiacenti le diverse tipologie.

Laboratorio di Digital Audio Workstation

Attraverso una serie di attività laboratoriali, gli studenti svolgeranno esercizi di complessità crescente finalizzati all'applicazione pratica dei concetti studiati, al fine di maturare una conoscenza approfondita delle piattaforme software specialistiche per la produzione audio, non escludendo approfondimenti comparati tra i diversi standard d'industria. Gli strumenti e le funzioni principali del software verranno studiate lavorando su materiale musicale nell'applicazione delle tecniche di gestione dei formati, di routing del segnale, di editing non lineare, e di mixaggio in ambiente digitale puro (in-the-box).

Teoria della percezione e psicologia della forma 1

Il corso introduce alle basi di teoria del suono e di ascolto critico. Il suono verrà analizzato sia come fenomeno fisico che come esperienza sensoriale, concentrandosi sui meccanismi di interpretazione dell'informazione acustica a livello cognitivo e ponendo così le basi concettuali necessarie per predirne il comportamento in base ai diversi contesti di fruizione. Una comprensione adeguata dei meccanismi della percezione uditiva necessita di una conoscenza preliminare delle proprietà fisiche relative alla generazione, al comportamento e alla propagazione delle onde acustiche, inclusi i necessari fondamenti fisico matematici ad esse associati. Di conseguenza, gli studenti potranno così sviluppare le proprie capacità di ascolto critico

nel valutare le caratteristiche timbriche, dinamiche e spaziali dell'informazione uditiva, analizzare in modo consapevole l'ambiente sonoro, interpretare aspettative e modelli di riferimento del fruitore e creare così connessioni tra l'analisi percettiva del suono e l'utilizzo degli strumenti tecnici per la sua elaborazione.

Tecniche di ripresa

Il corso introduce lo studio pratico delle tecniche di ripresa di sorgenti sonore acustiche, ed è propedeutico allo svolgimento di progetti audio in studio di registrazione durante il proseguimento degli studi. Attraverso una serie di attività laboratoriali e di dimostrazioni pratiche verranno affrontati i principi di funzionamento e di impiego delle principali tipologie di microfono e le configurazioni di utilizzo più comuni in funzione delle diverse sorgenti, sperimentando attivamente con modalità e tecniche di ripresa in funzione del risultato sonoro desiderato. Contestualmente, gli studenti parteciperanno a una serie di incontri monografici sulle più importanti categorie di strumenti musicali, analizzati con approccio multidisciplinare nelle loro caratteristiche fisiche, timbriche, costruttive, esecutive e di emissione sonora.

Storia e teoria dei nuovi media

Scopo di questo corso propedeutico è introdurre ai concetti e alle pratiche di base del pensiero critico, della ricerca e della scrittura accademica, applicando tali strumenti allo studio storico dei diversi media e delle loro implicazioni sul piano socio-culturale, estetico e tecnologico nel corso del XX secolo. Attraverso un primo approccio alle basi di teoria della cultura e dei mezzi di comunicazione, sarà possibile sviluppare una comprensione preliminare delle industrie dei Creative Media, dei diversi attori coinvolti e del proprio ruolo all'interno di esse come professionista in corso di formazione. Le conoscenze maturate frequentando il corso saranno quindi funzionali nell'individuare una rilevanza più ampia all'interno del percorso di studi, supportando così lo studente nella creazione del proprio piano formativo individuale.

Audio e mixaggio 2

Il corso è finalizzato alla formazione pratica necessaria per sviluppare una maturità operativa autonoma in studio di registrazione, attraverso la realizzazione di un primo progetto di produzione musicale in contesti collaborativi di piccole dimensioni, che prevedano la partecipazione di musicisti e artisti esterni. Durante il ciclo di incontri, costituiti sia da approfondimenti sui metodi principali di mixaggio, editing e trattamento del segnale audio, che da laboratori e dimostrazioni pratiche tenute da professionisti della produzione discografica, si integreranno le conoscenze introdotte in Audio e mixaggio 1 con le pratiche apprese in Tecniche di ripresa, attraverso l'applicazione di modelli specialistici di pianificazione e gestione progetti, ponendo particolare enfasi sull'organizzazione e il rispetto delle tempistiche prefissate. Gli studenti saranno così supportati sia nella

formazione di un personale approccio lavorativo, che nello sviluppo di competenze tecniche trasferibili in diversi ambienti di produzione, attraverso lo studio delle principali tipologie di mixer dedicati alla produzione audio, delle loro modalità operative, delle procedure di editing di performance musicali, e dei flussi di lavoro che prevedano l'utilizzo integrato di hardware esterni, DAW e plugin.

Fondamenti di informatica

Questo corso sviluppa la competenza informatica di base per il settore di indirizzo, fornendo le conoscenze teoriche e le competenze pratiche che permettano allo studente di programmare semplici applicativi audio. Vengono illustrate le basi dei principali approcci alla programmazione, approfondendo in particolare l'approccio visivo per oggetti (VPL) su piattaforme dedicate. L'ambito di programmazione diviene quindi funzionale all'insegnamento dei principi del Digital Signal Processing (DSP) e allo studio del Signal Flow nel dominio digitale. Lo studente impara a progettare e costruire semplici applicativi audio quali mixer, processori di dinamica, filtri ed effettistica di base acquisendo così consapevolezza rispetto al funzionamento degli strumenti di lavoro tipici del settore. Il corso funge da collegamento tra le conoscenze acquisite nei corsi di Audio e mixaggio e quelle che andranno poi sviluppate nel corso di Sound design del secondo anno.

Progettazione multimediale 1

Il corso sviluppa in parallelo nozioni teoriche e approfondimenti pratici per la progettazione, l'allestimento, la gestione e l'ottimizzazione di sistemi audio e multimediali, sviluppando progetti reali per la configurazione e l'interconnessione degli strumenti hardware utilizzati in molteplici contesti lavorativi, dalla produzione musicale all'installazione e la performance artistica.

Scopo degli incontri è fornire competenze pratiche per la gestione del percorso del segnale audio, studiandone le tecniche di trasmissione, le tecnologie di interconnessione, e i principali protocolli. Partendo dallo studio dei sistemi analogici e digitali, durante il corso si esploreranno i principi di integrazione tra dispositivi audio, video e luci in allestimenti audiovisivi complessi, fino ad approfondimenti mirati sulle tecnologie di trasmissione wireless e sui più avanzati protocolli di distribuzione del segnale su rete dati (AoE).

Obiettivo finale è dunque quello di fornire agli studenti gli strumenti pratici e cognitivi necessari per progettare e realizzare installazioni audio standard, sia in studio di registrazione che in contesti performativi.

Tecnologie e applicazioni digitali

Attraverso l'applicazione diretta degli strumenti presentati, il corso fornirà agli studenti una serie di competenze informatiche cross-disciplinari necessarie per divulgare in modo efficace i propri progetti e idee artistiche, declinando l'utilizzo delle piattaforme digitali sulle pratiche produttive del settore di indirizzo.

Le aree intorno a cui verteranno le attività di laboratorio comprendono: l'utilizzo mirato degli strumenti di

produttività personale, sia nell'uso individuale che nelle pratiche collaborative a distanza; le tecniche di base per la ricerca e l'analisi delle informazioni in rete; l'implementazione di tecniche e applicazioni digitali per il project management; le basi di creazione, organizzazione, sviluppo e gestione multiplatforma di contenuti creativi sul web. Il corso fornirà così delle soluzioni pratiche per una più efficiente gestione delle proprie attività all'interno del percorso di studi, oltre che per ottimizzare la propria esposizione professionale in rete, consentendo lo sviluppo di strategie efficaci di personal branding attraverso un utilizzo consapevole delle tecnologie e delle modalità comunicative più adeguate allo sviluppo della futura carriera.

Secondo anno

Teoria degli audiovisivi

Il corso si accompagna agli insegnamenti pratici di Tecniche dei nuovi media integrati nell'estendere il campo di applicazione delle tecniche di produzione audio ai settori dei media audiovisivi e dei contesti multimediali. I linguaggi espressivi specifici della narrazione per immagini verranno studiati nelle complesse interazioni reciproche con l'elemento sonoro, trattandone sia i principi teorici, estetici, comunicativi e percettivi generali, che la diversa evoluzione degli stili, dei ruoli e delle metodologie di lavoro per audiovisivi di natura lineare, immersiva e interattiva. Il corso offrirà le conoscenze necessarie riguardo alla progettazione sonora per audiovisivi, esplorando le intersezioni e le specificità di ambiti quali il suono per cinema e televisione, la supervisione e la sincronizzazione musicale, la comunicazione pubblicitaria e commerciale, il sound branding, fino ai principi di base della caratterizzazione sonora per videogiochi, ambienti virtuali e realtà aumentata.

Tecniche dei nuovi media integrati

Scopo del corso è di fornire allo studente un bagaglio di strumenti operativi per la creazione e l'implementazione di contributi sonori in funzione di diversi media. Attraverso laboratori ed esercitazioni pratiche, workshop, dimostrazioni e approfondimenti tenuti da professionisti del mondo dell'audiovisivo, gli studenti potranno applicare le competenze tecniche maturate durante il primo anno di studi a prassi lavorative legate alla gestione dell'audio per il video e per la comunicazione multimediale. Si studieranno strumentazioni, software, workflow e modalità operative comuni nell'ambito della comunicazione visiva, del broadcast, della televisione, della cinematografia e del suono per ambienti digitali, approcciando le principali piattaforme per l'integrazione dell'audio in produzioni audiovisive, e padroneggiando le tecniche di base per la ripresa sonora sul set, il foley recording, il doppiaggio, il sound design di servizio, la gestione di formati e protocolli per la sincronizzazione audio-video e l'interscambio tra sistemi. Verranno inoltre affrontate tecniche specifiche di post produzione, tra cui la riduzione del rumore, la gestione della loudness, la preparazione dei contenuti in funzione del medium, e il mixaggio multicanale.

Sound design

Questo insegnamento prosegue l'esplorazione di strumenti e metodi per la generazione e la programmazione del suono in contesti digitali avanzati, iniziata con i Fondamenti di informatica durante il primo anno, affrontando lo studio delle pratiche di sound design creativo basate sulle principali tecniche di sintesi del suono.

Attraverso un'esplorazione delle diverse possibilità espressive offerte dagli strumenti di sintesi lineare e non lineare, tra cui la sintesi RM-AM, FM, granulare, waveshaping e per modelli fisici, e dai più recenti sviluppi delle tecnologie di utilizzo creativo dei campioni audio, gli studenti matureranno una comprensione approfondita degli aspetti teorici alla base della progettazione sonora attraverso l'applicazione pratica diretta, al fine di arricchire il proprio arsenale creativo con un insieme di strumenti utilizzabili in qualsiasi ambito della produzione audio.

Storia della musica contemporanea

Il corso presenta i concetti di base per la comprensione della cultura musicale occidentale, con particolare attenzione ai suoi risvolti sociali e al rapporto con le arti, fornendo agli studenti le conoscenze propedeutiche a una comprensione più consapevole dei generi e delle forme, culturali e di consumo, della musica tecnologicamente mediata emersi durante il XX e XXI secolo, oltre che alla costruzione di un bagaglio lessicale comune nella comunicazione con artisti e collaboratori partecipi delle attività di produzione musicale.

Il ciclo di incontri frontali, attraverso costanti momenti di ascolto analitico di opere e autori discussi, si dividono in un prima prima fase dedicata alle tappe principali nell'evoluzione del linguaggio musicale in Occidente, a cui seguirà una successiva panoramica sui cambiamenti nelle caratteristiche estetiche e stilistiche innescata dall'avvento delle tecnologie audio e le conseguenti ripercussioni merceologiche, sociali e culturali, introducendo aree di ulteriore esplorazione, dagli ambiti della musica espansa fino ai generi della popular music contemporanea.

Audio e mixaggio 3

Il corso verte sulle modalità artistiche, le configurazioni tecniche, e i diversi modelli operativi necessari alla produzione di progetti discografici avanzati. Le capacità di creazione e gestione di piani di lavoro strutturati verranno sviluppate attraverso un'intensa attività progettuale, finalizzata alla creazione di un prodotto professionale lavorando in team di lavoro basati sulla divisione organizzata dei ruoli. Il corso consentirà di maturare non solo una maggiore padronanza di strumenti e tecniche operative specifiche della produzione musicale in studio di registrazione, ma anche competenze trasversali indispensabili quali il lavoro di squadra, la comunicazione, l'organizzazione, il problem solving e l'autonomia creativa.

Laboratorio di produzione

Attraverso un approccio collaborativo e partecipativo, gli studenti approfondiranno metodi di lavoro specialistici per i diversi stili e generi

musicali, sia attraverso processi di raccolta, analisi e documentazione delle informazioni alla base delle scelte tecniche, che partecipando a incontri e workshop di revisione durante le diverse fasi di sviluppo del proprio progetto artistico.

Tecniche di produzione avanzata

Le competenze di indirizzo si completeranno con lo studio di apparati e setup tecnici complessi, tra cui i mixer analogici di grandi dimensioni, la configurazione acustica e di flusso di segnale degli studi di registrazione professionali, gli strumenti software e hardware per il trattamento creativo del suono, l'integrazione di elementi di sintesi e di campioni nelle registrazioni acustiche, e più in generale le metodologie di lavoro avanzate per la registrazione, l'editing, il mixaggio e la finalizzazione dei materiali.

Teoria della percezione e psicologia della forma 2

Questo corso completa gli studi sul suono e sui processi percettivi ad esso correlati, fornendo sia un modello interpretativo per le nozioni affrontate nel corso di Storia della musica, che strumenti concettuali per lo sviluppo di un linguaggio espressivo personale, favorendo soprattutto una riflessione critica sulle proprie pratiche di produzione artistica svolte parallelamente in Audio e mixaggio 3. Durante gli incontri verranno discusse, con una prospettiva storico/critica, opere rappresentative dei principali stili di produzione musicale, applicando metodi di analisi aurale del suono riprodotto, al fine di individuarne quegli elementi, quali le caratteristiche morfologiche ed estetiche, i rapporti strutturali interni tra gli elementi, e le relazioni tra le parti e l'opera complessiva, che più caratterizzano la resa artistica e comunicativa del messaggio al pubblico. I risultati verranno correlati alle soluzioni tecniche sottostanti, con relative dimostrazioni pratiche, approfondendone sia gli stili di mixaggio, che le tecniche di ottimizzazione della resa sonora specifiche della fase di mastering.

Fondamenti di marketing culturale

Questo corso fornisce, insieme agli insegnamenti paralleli di Logica e organizzazione d'impresa e di Legislazione per lo spettacolo, una fondamentale integrazione di strumenti e principi indispensabili per operare efficacemente nel mondo del lavoro.

Il corso introduce i principali concetti e strumenti di analisi in ambito marketing, fornendo agli studenti le competenze di pianificazione marketing associabili a qualsiasi progetto artistico inerente il percorso di studi. Durante il ciclo di incontri, articolati sia in lezioni frontali sui principi comuni del marketing tradizionale, web e social, che in approfondimenti monografici delle più attuali strategie marketing del settore di indirizzo, verranno esplorati concetti e strumenti fondamentali di teoria della comunicazione, di analisi del contesto economico, culturale e sociale, e di pianificazione strategica, facilitando così la capacità di promuovere, pubblicizzare e commercializzare i propri prodotti creativi.

Logica e organizzazione d'impresa

Il corso introduce le conoscenze fondamentali per interagire con la complessità dei sistemi economici e organizzativi caratteristici delle industrie della cultura e della creatività nel panorama contemporaneo, maturando comprensione dei principali concetti e strumenti di analisi in ambito economico e business. L'obiettivo è quello di esplorare l'evoluzione, l'organizzazione, i ruoli, le dinamiche e la filiera produttiva delle industrie creative, considerandone sia le specificità del settore di indirizzo (audio/video) che la crescente convergenza di modelli e strutture derivata dai cambiamenti in corso nelle società a economia avanzata e nel panorama globale dei media digitali.

Inoltre, il ciclo di lezioni introduce ai rudimenti di economia aziendale e di organizzazione del lavoro e dell'impresa, attraverso una serie di incontri tematici finalizzati all'applicazione diretta degli strumenti necessari per lo sviluppo di un semplice piano economico, maturando così un approccio consapevole al mercato del lavoro: dall'avvio della libera professione, alla creazione di imprese digitali innovative, all'inserimento in realtà aziendali strutturate.

Legislazione per lo spettacolo

Scopo del corso è fornire agli studenti le competenze di natura legale necessarie per una gestione responsabile nel proprio operato professionale e per un utilizzo consapevole delle opere dell'ingegno all'interno del proprio ambito di attività. Attraverso una serie di incontri di indirizzo per corso di studi, declinati sulle diverse caratteristiche specifiche dei contenuti creativi realizzati, verranno affrontati argomenti legati alla normativa sullo spettacolo, alla proprietà intellettuale e al diritto d'autore, ai diritti connessi, alle prassi editoriali, commerciali e negoziali, alla privacy, e alla deontologia professionale. Oltre a un'approfondita panoramica sulla legislazione italiana, verranno analizzate e discusse le principali tipologie contrattuali in uso nel settore di riferimento, fornendo agli studenti una visione pratica e reale delle implicazioni e applicazioni della normativa vigente.

Insegnamento a scelta

Cultura del progetto

L'insegnamento a scelta è pensato per fornire un approfondimento sia teorico che pratico nell'ambito del percorso Music Production in funzione del proprio piano di studi individuale. Questo corso esplora le pratiche relative alla fase di pre produzione nello sviluppo di progetti discografici, approfondendone gli aspetti artistici e operativi più caratterizzanti. Attraverso l'utilizzo di piattaforme software dedicate alla creazione musicale, accompagnate da strumenti virtuali per la generazione sonora, si analizzeranno i processi artistici preparatori alla conseguente fase di produzione. Sarà posta particolare attenzione ai criteri con cui prendere scelte di pianificazione progettuale adeguate nel veicolare l'identità e la visione dell'artista, interiorizzando metodologie essenziali per una comunicazione efficace delle potenzialità espressive dell'opera al committente. La riflessione sulle relazioni tra gli aspetti di pianificazione artistica e le possibili implicazioni economiche, merceologiche e commerciali sarà accompagnata da un'analisi delle dinamiche comunicative, psicologiche e relazionali tra i soggetti coinvolti, quali elementi fondamentali interdipendenti tra loro nella generazione dell'idea creativa.

Elementi di produzione video

L'insegnamento a scelta è pensato per fornire un approfondimento sia teorico che pratico nell'ambito del percorso Sound for Film in funzione del proprio piano di studi individuale. Il corso è volto a fornire all'operatore audio delle competenze tecniche e operative di ambito video, fondamentali per una valida ed efficace collaborazione nelle differenti fasi di sviluppo di un progetto audiovisivo. Nel corso si affrontano aspetti organizzativi, gestionali e creativi di una produzione audiovisiva, con particolare riferimento ai differenti interpreti coinvolti, dalla fase pre produzione alla consegna finale del prodotto, comprese le dinamiche comunicative indispensabili per una divisione fluida del lavoro tra i diversi dipartimenti. Inoltre, si sviluppano competenze di base inerenti l'uso delle apparecchiature da ripresa, come videocamere e luci, e si affrontano i fondamenti pratici e teorici della post produzione, sia in termini di gestione della pipeline audio-video, che del montaggio video non lineare.

Tecniche e metodologie dei videogiochi 1

L'insegnamento a scelta è pensato per fornire un approfondimento sia teorico che pratico nell'ambito del percorso Sound for Games in funzione del proprio piano di studi individuale. Concentrandosi sulle tecniche e le metodologie specifiche per la produzione di audio nei videogiochi, il corso esplora gli strumenti fondamentali delle piattaforme middleware, con un focus sull'implementazione di componenti sonore e musicali interattive all'interno di un ambiente videoludico, passando dalla gestione dinamica degli eventi alla creazione di colonne sonore che siano in grado di adattarsi alle azioni del giocatore e alle variazioni non lineari della narrazione. Le procedure di lavoro precedentemente apprese in relazione alla produzione musicale su DAW verranno così ripensate in funzione del medium specifico, acquisendo le competenze necessarie per realizzare una prima sonorizzazione di gioco attraverso l'integrazione tra strumenti di lavoro tradizionali e funzioni specialistiche quali transizioni, modulazioni, arrangiamenti dinamici e mixing adattivo.

Terzo anno

Progettazione multimediale 2

Obiettivo del corso è la realizzazione di un progetto creativo concreto, secondo tipologie di opere e modelli di produzione corrispondenti a contesti professionali specifici di settore. La pratica artistica e professionale si sviluppa attraverso le fasi di progettazione, pianificazione e realizzazione di un'opera artistica di adeguato livello di complessità, all'interno di un'attività pratica indipendente o di gruppo. La progettazione richiederà l'impiego effettivo di tutte le competenze acquisite durante il percorso di studi, supportata parallelamente da approfondimenti teorici di indirizzo in funzione della tipologia di prodotto e del piano formativo individuale. Attraverso modelli di apprendimento attivo basati sullo sviluppo di progetti, gli studenti impareranno come valutare le proprie stesse capacità e conoscenze, sviluppando una strategia che porti a raggiungere il livello di competenza desiderato. Il percorso di formazione si concretizzerà quindi in progetti audiovisivi e multimediali complessi, realizzati da gruppi di lavoro eterogenei all'interno di contesti avanzati di produzione, consentendo così lo sviluppo di una maggiore consapevolezza delle proprie capacità, ed esplorando la pratica creativa specifica dell'area di specializzazione per indirizzare al meglio il proprio sviluppo professionale in funzione della futura carriera.

Teoria e metodo dei mass media

Il corso è dedicato agli studi culturali e sui media e al loro rapporto con la pratica creativa e professionale di settore. Si indaga il rapporto tra media, cultura e società con particolare attenzione per l'uso dei nuovi media come forma espressiva nella cosiddetta 'new media art'. L'approccio è trasversale e multidisciplinare, con l'intento di far maturare la consapevolezza dello studente rispetto al contesto socio-culturale, etico ed estetico della propria disciplina e delle intersezioni tra i vari settori delle industrie creative. Le cornici teoriche, gli strumenti di analisi e gli autori trattati consentono allo studente di dare struttura, contesto e spessore analitico al progetto finale del percorso di studi.

Installazioni multimediali

Corso di natura strettamente progettuale, in cui gli studenti amplieranno i campi di applicazione delle competenze relative alla programmazione audio, al sound design, e alla progettazione di sistemi per l'arte e lo spettacolo, espandendone ulteriormente le possibilità di integrazione all'interno del proprio profilo creativo e professionale.

L'attività laboratoriale consentirà di apprendere in modo pratico competenze avanzate nel settore della sensoristica, dell'interazione e del sound design generativo, finalizzate alla progettazione e implementazione di soluzioni tecniche per installazioni sonore e multimediali, sviluppando un progetto che sia inseribile nei contesti e nei linguaggi della sound art, della performance interattiva e artistica, dell'installazione museale o della comunicazione commerciale.

Tecnologie per l'informatica

Il corso permette di sviluppare competenze avanzate di programmazione informatica per la gestione dello

spazio sonoro per esperienze immersive sia all'interno di spazi fisici che virtuali. I campi di applicazione dell'audio immersivo vanno dalla composizione musicale, al sound design per teatro, dalle performance agli eventi passando per installazioni multimediali, videogiochi e realtà virtuale. Il programma affronta i principali strumenti di gestione dell'audio immersivo nel dominio dei sistemi fisici multicanale e nell'ambito della realtà virtuale. Le competenze tecniche e pratiche di programmazione e utilizzo delle principali piattaforme sono supportate da approfondimenti teorici sulla localizzazione del segnale e sui diversi approcci di Digital Signal Processing relativi alla distribuzione spaziale del suono. Elementi di analisi storico/estetica, utili a comprendere le applicazioni contemporanee dell'audio immersivo, sono quindi integrati nel corso al fine di formare una coscienza artistica e creativa che non sia assoggettata alle possibilità tecnologiche del momento, ma consenta lo sviluppo di progettualità coerenti ed innovative in grado di adattarsi ai rapidi sviluppi del settore.

Sociologia dei nuovi media

Il corso accompagna lo sviluppo del progetto finale nell'introdurre i principi e le modalità più importanti della ricerca in ambito sociale, consentendo lo sviluppo di una comprensione critica avanzata circa le metodologie di ricerca qualitative e quantitative e la loro applicazione nelle pratiche della ricerca artistica. Scopo degli incontri frontali è introdurre gli studenti a una varietà di strumenti utili per l'analisi dei fenomeni sociali correlati alla creazione, divulgazione e consumo del prodotto culturale, di modo da consentire il raggiungimento di una consapevolezza autonoma nel valutare l'impatto della propria azione creativa rispetto al contesto di riferimento. Tali strumenti potranno trovare applicazione diretta nello sviluppo del proprio progetto finale (ad esempio nella forma di interviste, questionari, test e osservazioni intorno al comportamento degli utenti) per la raccolta e analisi di dati utili a supportare e indirizzare il processo di ricerca, legittimandone le scelte e i risultati.

Informazione per l'arte: mezzi e metodi

Il corso, insieme all'insegnamento integrativo di Sociologia dei nuovi media, supporta le fasi conclusive del percorso di studi fornendo gli strumenti e le competenze di base necessarie per l'analisi e l'applicazione di forme e strumenti avanzati di trasmissione dell'informazione culturale e artistica. Congiungendosi agli studi di teoria della comunicazione e di divulgazione dei contenuti creativi svolti durante le fasi precedenti del percorso, gli studenti raggiungeranno un livello autonomo nell'analisi di contenuti e sottotesti dei processi informativi in ambito artistico, con particolare attenzione ai metodi di ricerca e decodifica delle informazioni contestuali più rilevanti per lo sviluppo del proprio progetto finale. Inoltre, gli incontri consentiranno di padroneggiare le tecniche comunicative necessarie per sviluppare le componenti informative della propria progettualità creativa e del proprio stile artistico, approfondendone, anche attraverso il confronto attivo sui materiali prodotti dagli studenti, gli aspetti stilistici, morfologici e semantici.

Insegnamento a scelta

Storia della musica contemporanea 2

Il corso è pensato per fornire un complemento teorico di supporto allo sviluppo del progetto pratico di specializzazione svolto nel parallelo modulo di Progettazione Multimediale 2. Questo insegnamento è legato al percorso di Music Production e consiste in un approfondimento di natura multidisciplinare sulle forme musicali sviluppatesi dal XX secolo ad oggi, con un focus sulle diverse metodologie per l'analisi dei generi, degli stili e delle pratiche di consumo della popular music. Attraverso lezioni frontali e incontri monografici, si discuteranno chiavi di lettura trasversali del testo sonoro dal punto di vista musicale, estetico e tecnico, utili per una comprensione più approfondita delle influenze reciproche tra musica, tecnologia e società, al fine di fornire al futuro produttore artistico elementi concettuali utili ad arricchirne ulteriormente la cultura musicale, la capacità di analizzare i prodotti in funzione del possibile pubblico, gli strumenti metodologici e l'autonomia di pensiero nell'indirizzare in modo autonomo le proprie scelte creative.

Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo 2

Il corso è pensato per fornire un complemento teorico di supporto allo sviluppo del progetto pratico di specializzazione svolto nel parallelo modulo di Progettazione Multimediale 2. Questo insegnamento è legato al percorso di Sound for Film e si propone di far comprendere a livello avanzato l'interazione suono-immagine nella narrazione audiovisiva, attraverso l'analisi estetica, strutturale e semantica del ruolo della musica nel cinema (colonna sonora) e nella comunicazione commerciale. Scopi del corso sono: la comprensione di come il linguaggio musicale possa contribuire a determinare il significato e l'emozione di una narrazione audiovisiva; il potenziamento della capacità di lettura critica di un testo cinematografico; la costruzione di un lessico specialistico utile alla comunicazione efficace ed efficiente delle linee guida per lo sviluppo di un progetto narrativo; la conoscenza di forme e generi della musica per immagini necessari per utilizzare al meglio la letteratura musicale più idonea in base al progetto.

Tecniche e metodologie dei videogiochi 2

Il corso è pensato per fornire un complemento teorico di supporto allo sviluppo del progetto pratico di specializzazione svolto nel parallelo modulo di Progettazione Multimediale. Questo insegnamento è legato al percorso di Sound for Games e ne completa le competenze tecniche di settore con approfondimenti sulle tecniche di ottimizzazione della performance in funzione delle diverse piattaforme di implementazione del prodotto. Si studieranno inoltre strumenti di coding specifici per l'integrazione del suono nel motore di gioco, completando così il bagaglio di competenze necessarie per la produzione autonoma di contenuti audio specifici per il settore videoludico.

Strutture di servizio agli studenti

Portale online

Il portale online di SAE Institute è lo strumento ufficiale per la trasmissione delle informazioni agli studenti. Sul sito sono consultabili i regolamenti generali e di corso, i calendari e gli orari degli appelli d'esame, le informazioni sui docenti e sugli insegnamenti. Sul portale possono essere pubblicate ulteriori informazioni generali, avvisi, modulistica, materiale didattico relativo agli insegnamenti.

Il portale è raggiungibile, per gli studenti forniti di credenziali valide, all'indirizzo: <https://login.sae.edu/>. Le credenziali istituzionali di accesso al portale online vengono fornite agli studenti durante la prima settimana di orientamento. Le credenziali istituzionali consentono l'autenticazione per l'accesso ai servizi online dell'Istituto e l'utilizzo di una casella di posta elettronica, che costituisce il canale preferenziale per la comunicazione personale con l'Istituto.

Il portale online comprende due sezioni principali:

- Student Portal
- Canvas

Student Portal

La sezione Student Portal consente l'accesso ai servizi logistici e amministrativi, tra cui:

- bacheca generale dell'Accademia;
- anagrafica di immatricolazione e recapiti personali;
- situazione amministrativa e stato dei pagamenti;
- piano di studi e corsi di cui risulta attiva l'iscrizione;
- registro elettronico personale delle presenze registrate;
- libretto elettronico personale delle valutazioni di profitto registrate;
- calendario personale con orari per attività formative e appelli d'esame;
- sistema di prenotazione delle risorse e dei laboratori (ove previsto).

Canvas

La sezione Canvas costituisce il VLE (Virtual Learning Environment) di supporto alle attività didattiche e consente l'accesso a diversi servizi accademici, tra cui:

- guide e regolamenti didattici;
- bacheche digitali dei singoli corsi di insegnamento;
- informazioni specifiche su corsi d'insegnamento e attività didattiche;
- contatti con docenti e assistenti alla didattica;
- forum e spazi di discussione;
- materiali di studio e di approfondimento;
- liste bibliografiche e contenuti digitali online;
- accesso ai cataloghi bibliografici digitali;
- scadenze e informazioni sulle prove d'esame;
- servizi per la consegna online delle prove d'esame;
- comunicazione dei risultati di valutazioni e verifiche.

Contatti

Per informazioni o problemi, gli studenti possono rivolgersi a:

Segreteria e amministrazione (front office)

Dal lunedì al venerdì 10.00-12.30 e 14.30-17.30
telefono: +39 02 89 120540
email: milano@sae.edu

Area tecnica e laboratori

telefono: +39 02 89 051127
Corso di Diploma in Produzione Audio:
audio.milano@sae.edu
Corso di Diploma in Produzione Cinetelevisiva e Nuovi Media:
film.milano@sae.edu

Servizi agli studenti, assistenza IT e Job Placement (back office)

email: support.milano@sae.edu

Docenti responsabili per il coordinamento didattico

Corso di Diploma in Produzione Audio
Filippo Gabbrielli: f.gabbrielli@sae.edu
Corso di Diploma in Produzione Cinetelevisiva e Nuovi Media
Andrea Maggiolo: a.maggiolo@sae.edu

SAE Institute adotta una "politica a porte aperte", incoraggiando gli studenti a comunicare direttamente con il personale in caso di bisogno (per chiedere consigli, ricevere informazioni o rendere noti problemi e difficoltà). Per tutto il personale interno all'Accademia, è possibile fissare un appuntamento individuale tramite email.

L'indirizzo email dei docenti e del personale dell'Accademia è presente sui regolamenti didattici dei singoli corsi di insegnamento e sul portale online e segue la sintassi generale: `[inizialenome.cognome]@sae.edu`.

Norme di riferimento

Per ulteriori dettagli, ove non altrimenti specificato, si rimanda al quadro normativo interno dell'Accademia, disponibile sul portale online e sul sito istituzionale al pubblico. In particolare, i testi di riferimento sono:

- Regolamento Generale dell'Accademia
- Regolamento Didattico Generale dei corsi AFAM



AUDIO



ANIMATION



BUSINESS



FILM



GAMES



MEDIA

SAE Institute Milano - Via Domenico Trentacoste, 14 - 20134 Milano