

COMPOSER

PIANO DI STUDIO



TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA FORMATIVE	SETTORE SCIENTIFICO-DISCIPLINARE	DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI	ORE
BASE	Tecnico pratico COTP/06*	Armonia di base	Concetti di base di armonia e sviluppo creativo analizzando brani dati per comprenderne la forma ed inquadrarne la struttura. Tonalità, accordi ed armonizzazione delle scale.	4
		Teoria e percezione ritmica	Concetti di teoria musicale e di percezione del suono con sviluppo dell'ear training. Solfeggio parlato e ritmico.	4
	Tecnologia del suono COME/04*	Sistemi digitali per l'acquisizione e la produzione musicale	D.a.w. Digital Audio Workstation e il mondo della produzione musicale con il digitale. Schede di acquisizione audio, strumentazione dello studio di registrazione. Comprensione e gestione di una catena elettroacustica dedicata all'acquisizione e alla produzione di musica.	4
		Laboratorio tecnico di comunicazione multimediale	Fornire competenze nella progettazione e nell'analisi del materiale Audiovisivo: immagini, audio e video nel panorama attuale.	4
CARATTERIZZANTI	Composizione CODC/01*	Composizione e produzione	Maturare consapevolezza sul proprio processo creativo al fine di realizzare composizioni proprie. Consapevolezza tecnica nella composizione nei vari stili musicali dalla musica classica al pop e al Jazz. Creazione e sviluppo di un beat con le caratteristiche della musica moderna al fine di creare una produzione che rappresenti	18
		Arrangiamento per piccola e grande formazione	Sviluppo dell'idea creativa al fine di creare una produzione musicale. Sarà possibile ricreare una nuova base armonia e/o ritmica che riproponga la medesima linea melodica in un contesto armonico differente.	10
	Tecniche avanzate	Tecniche di orchestrazione	Trattamento degli archi e delle sezioni orchestrali. Produzione di un'orchestrazione partendo da un brano Pop per riproporlo in una nuova chiave orchestrale utilizzando le tecniche studiate.	8
INTEGRATIVE E/O AFFINI	Affini alla composizione COME/05*	Videoscrittura musicale	Scrittura musicale con i sistemi digitali di notazione come Finale, Sibelius, Muscore ecc implementando all'interno di un arrangiamento	4
	Integrative	Introduzione alla composizione per musica da Films e VideoGames	Scrivere un Main Theme per il cinema o per i Videogames. Comporre musica per le immagini e per la pubblicità.	8
		Laboratorio didattico per lo sviluppo dei progetti richiesti	Il laboratorio permette di sviluppare l'intero processo di produzione con un tutor in aula. Al fine di finalizzare i brani prodotti, allo studente verranno fornite nozioni di Mix e Mastering "In The Box".	16
		Materia a scelta dai piani di studio comuni	N°2 materie a scelta integrative o affini, da scegliere nei piani di studio di Management e Performer.	16
		Masterclass con ospiti	Durante il corso sarà possibile partecipare a masterclass di perfezionamento con professionisti del settore che supporteranno il processo creativo e produttivo dello studente.	6

*I codici sono riferimenti esclusivamente pratici che aiutano lo studente a comprendere nel dettaglio la materia in oggetto.