

NOME DEL CORSO	<b>SOUND DESIGN</b>
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	4
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Paolo Mantini
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Il corso di sound design è un percorso formativo che si focalizza sulla creazione e manipolazione del suono per scopi artistici, creativi e professionali. Gli studenti apprenderanno le tecniche fondamentali per progettare, registrare, mixare e manipolare suoni, sia per l'industria musicale che per quella cinematografica, dei videogiochi e delle produzioni audiovisive in generale. Il corso coprirà argomenti come la sintesi sonora, l'uso di strumenti virtuali, l'editing audio avanzato e l'applicazione di effetti sonori per creare esperienze sonore uniche e coinvolgenti. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche e teoriche necessarie per diventare sound designer professionisti e saranno in grado di lavorare su una vasta gamma di progetti audio.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Computer Win o Mac
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire agli studenti una solida comprensione delle fondamenta del suono e delle sue applicazioni creative.</li> <li>- Insegnare le tecniche avanzate di sintesi sonora e manipolazione del suono.</li> <li>- Preparare gli studenti a lavorare come sound designer professionisti nell'industria musicale, cinematografica e dei videogiochi.</li> </ul> <p>Settimana 1-2: Introduzione al Sound Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Storia e evoluzione del sound design</li> <li>- Concetti di base del suono</li> <li>- Introduzione alle DAW (Digital Audio Workstation)</li> <li>- Hardware e software essenziali</li> </ul> <p>Settimana 3-4: Fondamenti dell'Acustica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principi dell'acustica e della propagazione del suono</li> <li>- Acquisizione del suono e microfoni</li> <li>- Studio di registrazione e acustica delle sale</li> </ul> <p>Settimana 5-6: Sintesi Sonora</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sintesi sottrattiva e sintesi additiva</li> <li>- Sintesi FM e wavetable</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di suoni sintetici</li> <li>- Utilizzo di sintetizzatori virtuali</li> </ul> <p>Settimana 7-8: Editing e Manipolazione del Suono</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Editing audio avanzato</li> <li>- Effetti sonori e processori di segnale</li> <li>- Creazione di loop e campionamenti</li> <li>- Sound design per film e videogiochi</li> </ul> <p>Settimana 9-10: Mixaggio e Mastering</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecniche di mixaggio audio</li> <li>- Equalizzazione, compressione e riverbero</li> <li>- Mastering audio</li> <li>- Preparazione dei brani per la distribuzione</li> </ul> <p>Settimana 11-12: Progetto Finale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti svilupperanno un progetto di sound design completo, applicando tutte le conoscenze acquisite durante il corso.</li> <li>- Presentazione e valutazione dei progetti finali.</li> </ul>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione in classe e discussioni</li> <li>• Progetto finale</li> <li>• Esami scritti e pratici</li> </ul>
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	<b>SOUND DESIGN</b>
TYPE	Mandatory
CYCLE	Bachelor
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semestral
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	4
NAME OF LECTURER(S)	Paolo Mantini
LEARNING OUTCOMES	The sound design course is an educational program focused on the creation and manipulation of sound for artistic, creative, and professional purposes. Students will learn fundamental techniques for designing, recording, mixing, and manipulating sounds, both for the



	music industry and for film, video games, and audiovisual productions in general. The course will cover topics such as sound synthesis, the use of virtual instruments, advanced audio editing, and the application of sound effects to create unique and engaging sonic experiences. Students will acquire the practical and theoretical skills necessary to become professional sound designers and will be capable of working on a wide range of audio projects.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Computer Win o Mac
COURSE CONTENT	<p>Week 1-2: Introduction to Sound Design History and evolution of sound design Basic sound concepts Introduction to Digital Audio Workstations (DAWs) Essential hardware and software</p> <p>Week 3-4: Fundamentals of Acoustics Principles of acoustics and sound propagation Sound acquisition and microphones Recording studio and room acoustics</p> <p>Week 5-6: Sound Synthesis Subtractive and additive synthesis FM and wavetable synthesis Creating synthetic sounds Using virtual synthesizers</p> <p>Week 7-8: Sound Editing and Manipulation Advanced audio editing Sound effects and signal processors Creating loops and samples Sound design for film and video games</p> <p>Week 9-10: Mixing and Mastering Audio mixing techniques Equalization, compression, and reverb Audio mastering Preparing tracks for distribution</p> <p>Week 11-12: Final Project Students will develop a comprehensive sound design project, applying all the knowledge acquired during the course. Presentation and evaluation of final projects.</p>
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	/
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Class participation and discussions Final project Written and practical exams
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

