

| | |
|----------------------|---|
| Insegnamento | SSD L-ART/06 – Sound Design e Post Produzione Audio I |
| CFU | 6 |
| Anno di corso | 2023/2024 |
| Semestre | II |
| Docente/i | Tuzza Carlo |
| e-mail | c.tuzza@unilink.it |
| ricevimento | al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite |
| e-mail | |

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** Gli studenti dovranno aver compreso i principali aspetti dei linguaggi audio rispetto al processo comunicativo insito nel mezzo con attenzione alla componente immersiva riconoscendo e differenziando l'utilizzo sound effect adattivi e non.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** Gli studenti dovranno saper applicare le tecniche apprese in relazione ai processi operativi finalizzati alla corretta realizzazione del progetto in particolare dovranno saper editare correttamente i suoni, realizzarne di nuovi anche tramite la registrazione ambientale mixandoli e stratificandoli adeguatamente.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** Gli studenti dovranno sviluppare abilità analitica e critica nell'ascolto di uno specifico sound effect al fine di poterne individuare difetti ed apportando eventuali correzioni. Inoltre dovranno saper valutare l'uso di soluzioni innovative e articolate
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** Gli studenti avranno sviluppato delle competenze che, all'interno di un team di lavoro, gli consentiranno di comunicare correttamente problematiche e soluzione nella creazione e uso di un determinato sound effect usando una terminologia tecnica e specifica.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** Gli studenti avranno appreso i metodi che consentano loro di elaborare in autonomia un progetto professionale rispettandone le scadenze di consegna; studiando in modo autonomo e indipendente le soluzioni più adatte. Dovranno poter autovalutarsi immaginando eventuali necessità di apprendimento per la propria crescita professionale

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso affronta, nel dettaglio, i seguenti temi:

Competenze teoriche

1. Abilità analitica e critica nell'ascolto di uno specifico sound effect
2. Sound recording
3. Foley
4. Tecniche di editing
5. Field recording

Competenze tecniche

6. Formati audio e bitrate (videogame)
7. Field Recording
8. Foley
9. Creazione di una custom library
10. Layering dei suoni
11. Manipolazione dell'audio (EQ, distorsione, pitch shifting, delay, Compressione)

Software

12. DAW (Nuendo, Cubase)
13. Kontakt
14. LABS

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame verrà svolto in modalità orale e pratica. La parte orale verterà sui contenuti delle lezioni, le slides e i libri di testo indicati mentre la parte pratica di baserà sull'analisi degli elaborati richiesti durante il corso, ovvero delle esercitazioni svolte e/o assegnate

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nel colloquio orale la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** durante l'esame finale verrà valutata la comprensione del linguaggio audio come processo comunicativo
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** durante l'esame finale verrà valutata la corretta applicazione delle tecniche apprese durante il corso
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** durante l'esame finale verrà valutata l'acquisizione di senso critico nell'analisi dei sound effect e le soluzioni applicate durante l'esercitazioni
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** durante l'esame finale verrà valutata la capacità di problem solving e la terminologia tecnica
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** durante l'esame finale verrà valutata l'autonomia nella comprensione delle proprie necessità di arricchimento

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto:

1. per il 25%, le abilità comunicative usando termini tecnici e inerenti al contesto
2. per il 25%, la completezza delle risposte
3. per il 50% progetti presentati e rispetto delle istruzioni dell'esame

MATERIALE DIDATTICO

Per la preparazione dell'esame, è fondamentale integrare i contenuti forniti durante le lezioni con i seguenti **testi obbligatori**:

1. Gina Zdanowicz, Spencer Bambrick, "The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course", Routledge Taylor & Francis group, New York, 2020

La/o studente **non frequentante** dovrà altresì studiare il seguente testo obbligatorio:

1. Marco Sacco, "Imparare la tecnica del suono", Lambda Edizioni, Roma, 2014
2. Jean-Luc Sinclair, "Principles of Game Audio and Sound Design: Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media", Routledge Taylor & Francis group, New York, 2020

CONSIGLI DEL DOCENTE

...