



**Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca**

ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE

**CONSERVATORIO DI MUSICA "S. CECILIA"**

00187 Roma - Via dei Greci, 18 - Tel. 06-3609671-2-3

[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

**A.A. 2019/20**

**MASTER DI PRIMO LIVELLO**

**"MUSICA PER VIDEOGIOCHI"**

**PIANO DEGLI STUDI**

## Obiettivi formativi e profili professionali di riferimento del corso<sup>1</sup>

### Obiettivi formativi

Il Master di primo livello in MUSICA PER VIDEOGIOCHI, si configura come uno strumento didattico necessario per corrispondere alle attuali richieste provenienti dal mondo del lavoro e delle professioni. Tali richieste sono finalizzate a soddisfare le crescenti esigenze connesse alla realizzazione di colonne sonore per la cinematografia italiana e internazionale. Il Master prevede un percorso di studio di alto perfezionamento avente come obiettivo quello di approfondire esigenze culturali, artistico - musicali con specifici obiettivi di tipo professionale: lavorare direttamente nell'industria del videogioco (con ruoli di programmatori sonori, sound designer, compositori/orchestratori/arrangiatori e music editor) o a costituire delle start-up innovative per la produzione di videogiochi. Le conoscenze delle basi teoriche sono potenziate attraverso l'adeguato approfondimento nelle aree analitico-compositiva. Si sottolinea il valore aggiunto del rapporto privilegiato con la Scuola di Composizione del Conservatorio S.Cecilia (che curerà gli aspetti compositivi e teorico-analitici della Musica Applicata) e con società attive nel mondo della produzione di videogiochi. Il percorso formativo prevede il coinvolgimento di importanti personalità (compositori, sound designer ed esperti del settore) di livello nazionale ed internazionale ed è integrato da stages formativi e cicli di tirocinio svolti anche all'esterno del Conservatorio presso Enti di produzione musicale attivi nel settore della musica applicata. Sono previsti seminari sulla formazione di Start-up dedicate e sull'audio 3D. E' prevista la possibilità che alcuni lavori selezionati siano registrati presso importanti orchestre estere espressamente dedicate allo Scoring Session.

E' prevista la realizzazione (e la registrazione da parte di un'orchestra professionale) di brevi composizioni realizzate nell'ambito del Master da parte dei partecipanti.

---

<sup>1</sup> Articolo 4, comma 2 lett. a) dell'allegato A del Regolamento dei corsi di Master - Nota del 9 dicembre 2010, prot. 7631 – Atti ministeriali MIUR

## Profili professionali di riferimento del corso

Il corso offre allo studente possibilità di occupazione professionale nei seguenti ambiti professionali:

*Compositore e orchestratore di musiche per videogiochi con competenze di programmatore sonoro, sound designer e music editor.*

Le competenze acquisite potranno essere spendibili anche nel campo della realizzazione di musiche per il cinema, nella pubblicità, nelle realizzazioni di librerie di sonorizzazione, nella musica per il teatro e la danza, nel sonoro per i prodotti multimediali e nella computer graphics, nella incisione e nella esecuzione di repertori di musica applicata.

Il master prevede il contatto diretto con importanti realtà produttive nel territorio e con aziende leader del settore di ambito nazionale ed internazionale.

## Requisiti di ammissione<sup>2</sup>

Il Master di primo livello MUSICA PER VIDEOGIOCHI prevede un numero di studenti programmato in ragione della piena funzionalità dell'offerta formativa, nel rispetto della normativa di riferimento e, in particolare, ai sensi della Nota 9 dicembre 2010 n.7631 Allegato A - Regolamento dei Corsi di Master. L'ammissione alla frequenza avviene sulla base del numero dei posti individuati dall'Istituzione come disponibili, numero compreso fra un minimo di quindici e un massimo di venticinque unità. Previo il superamento di una selezione per merito, svolta nel rispetto dei principi generali di trasparenza e imparzialità in materia di pubblici concorsi secondo modalità regolarmente indicate nello specifico bando, possono accedere studenti che dimostrino di essere in possesso di un'adeguata preparazione iniziale per l'acquisizione di conoscenze ed abilità nelle attività formative previste dal Corso di Master in oggetto e che abbiano già conseguito uno dei seguenti titoli di accesso:

- Diploma di Conservatorio del previgente Ordinamento unitamente al diploma di scuola secondaria superiore o titolo equipollente;
- Diploma accademico di I livello conseguito presso i Conservatori di musica e gli IMP;
- Laurea Triennale, o altro titolo rilasciato all'estero riconosciuto idoneo in base alla normativa vigente;
- Altro titolo di studio conseguito all'estero, non riconosciuto idoneo dalla normativa vigente, ma valutato e riconosciuto equivalente ai soli fini dell'ammissione al Master dal Consiglio di Corso.

Le prove di selezione al Master consisteranno in una prova attitudinale scritta volta a verificare le competenze e in un colloquio motivazionale.

Lo specifico bando del corso potrà prevedere, disciplinandola, l'ammissione alla selezione di studenti diplomandi e laureandi, a condizione che il titolo di studio richiesto, risulti comunque conseguito all'atto dell'immatricolazione, e comunque prima dell'inizio delle attività del corso.

- Non è consentita la contemporanea iscrizione a un corso di Master e ad altri corsi di studio presso le istituzioni AFAM (Regolamento Master e D.M. 28/09/2011). Lo studente potrà comunque avvalersi, ove previsto, dell'istituto della sospensione degli studi secondo le modalità stabilite dall'Istituzione.
- La frequenza minima obbligatoria è stabilita nell'80% delle ore previste per ciascun corso.

---

<sup>2</sup> Articolo 8 dell'allegato A del Regolamento dei corsi di Master - Nota del 9 dicembre 2010, prot. 7631 – Atti ministeriali MIUR

Piano dell'offerta formativa						PRIMO SEMESTRE			SECONDO SEMESTRE		
tipologia delle attività formative	area disciplinare	settore artistico disciplinare	CFA settore	Campo disciplinare o attività formativa	modalità	ore lezione	CFA	val.	ore lezione	CFA	val.
DI BASE	Discipline e dell'organizzazione e della comunicazione musicale	COCM/02 TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	3	Musica e Mass Media	C				16	2	E
	Discipline compositive	CODC/01 COMPOSIZIONE	3	Analisi della Musica Applicata	C	20	3	E			
	Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono	COME/04 ELETTROACUSTICA	3	Montaggio audio e Post Produzione	C				20	3	E
	Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono	COME/04 ELETTROACUSTICA	5	Elementi di Sound Design (I e II)	C	16	2	ID	12	2	E
Totale						36	5		48	7	
Totale crediti attività formative DI BASE								12			
CARATTERIZZANTI	Discipline compositive	CODC/02 COMPOSIZIONE	11	Laboratorio di Composizione applicata al game multimediale (I e II)	L	48	6	E	40	5	E
	Discipline compositive	CODC/01 COMPOSIZIONE	3	Elementi di Orchestrazione	C				18	3	E
	Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono	COME/05 INFORMATICA MUSICALE	5	Sintesi e Campionamento del suono	C	32	5	E			
	Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono	COME/05 INFORMATICA MUSICALE	5	Programmazione MIDI ed Orchestrazione virtuale	C	32	5	E			
						112	16		58	8	
Totale crediti attività formative CARATTERIZZANTI								24			

Piano dell'offerta formativa						PRIMO SEMESTRE			SECONDO SEMESTRE		
tipologia delle attività formative	area disciplinare	settore artistico disciplinare	CFA settore	Campo disciplinare o attività formativa	modalità	ore lezione	CFA	val.	ore lezione	CFA	val.
INTEGRATIVE E AFFINI			6	Game Building (I e II)	C	16	2	ID	12	2	E
						16	2		12	2	
Totale crediti attività formative AFFINI E INTEGRATIVE									4		
ULTERIORI o ALTRE			10	Partecipazione a Seminari, Conferenze e Visite didattiche	C	6	1	ATT.	6	1	ATT.
				Partecipazione a Stages formativi presso Enti di produzione esterni	C	36	6	ATT.	36	6	ATT.
				Tirocinio relativo all'indirizzo	C				12	2	ATT.
						42	7		54	9	
Totale crediti attività formative ULTERIORI o ALTRE									14		
PROVA FINALE	Discipline compositive	CODC/02 COMPOSIZIONE	4	Composizione della colonna musicale di un videogioco	C				10	4	E
									10	4	
Totale crediti attività formativa PROVA FINALE									4		

I Semestre	<i>Crediti</i>	<i>Ore</i>	II Semestre	<i>Crediti</i>	<i>Ore</i>	TOTALE MASTER (I + II Semestre)	<i>Crediti</i>	<i>Ore</i>
	30	206		30	182		60	388

Ore di impegno complessivo dello studente (frequenza e studio)	1500
Ore/crediti per attività formative impartite nell'Istituzione	304/50
Ore/crediti per attività formative impartite all'esterno dell'Istituzione	60/10
Ore totali di frequenza di tutte le attività formative	388