



2020/2021

OFFERTA FORMATIVA



ANIMATION



AUDIO



BUSINESS



FILM



GAMES



MEDIA

SCIC
INSTITUTE

IL TUO FUTURO

CREATIVO

LA NOSTRA MISSIONE

“Nel 2018 il Sistema Produttivo Culturale e Creativo in Italia ha sfiorato i 96 miliardi di euro, ovvero il 6,1% del PIL, grazie all’impiego di 1,55 milioni di occupati (6,1% sul totale economia). La filiera cresce sia in termini di valore aggiunto, ancor più dell’anno precedente (+2,9%), sia di occupati (+1,5%), registrando performance migliori dell’economia italiana nel suo complesso.”

(Unioncamere e Symbola 2019)

Il continuo sviluppo di nuove tecnologie ha trasformato il modo di comunicare e di fruire l'intrattenimento.

In SAE Institute incentiviamo la creatività in quanto ci ha reso leader mondiale nella formazione dei Creative Media.



IL MONDO
DELLA CREATIVITÀ
HA BISOGNO
DELLA TUA
IMMAGINAZIONE
E ABILITÀ PER
CONTINUARE A
CRESCERE



L'approccio pratico è presente in tutti i nostri corsi. Gli studenti utilizzano strutture e attrezzature che rispecchiano gli standard di settore, per acquisire le abilità di cui hanno bisogno per completare il proprio percorso formativo. Le attività pratiche consentono di sviluppare un portfolio esteso, rampa di lancio nell'ambito professionale.

Tale approccio è riconosciuto a livello globale: alcuni tra gli Alumni SAE di maggior successo hanno ricevuto Oscar, Grammy Awards e British Film Academy awards.

Le industrie creative offrono entusiasmanti possibilità di carriera e richiedono profili specifici. Se la tua passione è il video, la musica, l'animazione e arte in generale e vuoi imparare ad utilizzare gli strumenti che trasformeranno le tue idee in realtà, scopri i nostri corsi per trovare quello che ti ispira di più.

LA NOSTRA VISION È ESSERE **LEADER MONDIALE** NELLA FORMAZIONE SUI **CREATIVE MEDIA** .

Offriamo corsi specializzati in tutto il mondo per ispirare e formare i nostri studenti. I nostri corsi enfatizzano l'**esperienza pratica** e si sviluppano sulle esigenze degli studenti e del mercato. Studiando in SAE ci si confronta con docenti costantemente aggiornati e attrezzature al passo con il progresso tecnologico. Il nostro è un network globale di professionisti nei creative media, funzionale a raggiungere i più **elevati standard** nell'apprendimento e insegnamento, nello sviluppo delle capacità creative e nel supporto agli studenti.

Abbiamo una cultura di creatività e innovazione, lavoro di squadra e collegialità, nel rispetto delle differenze culturali e individuali. Incoraggiamo l'applicazione di competenze tecniche e capacità analitiche in ambiente lavorativo, lo spirito imprenditoriale per una crescita sostenibile, la predisposizione alla ricerca e l'apprendimento costante.

5

LE NOSTRE CINQUE PRIORITÀ

L'ECCELLENZA NEI NOSTRI CORSI E LA QUALITÀ DELL'ESPERIENZA DEGLI STUDENTI

SUPPORTO AI NOSTRI STUDENTI PER RAGGIUNGERE ABILITÀ SPENDIBILI NEL MONDO DEL LAVORO

CRESCITA E SVILUPPO SOSTENIBILE

GARANTIRE CHE I NOSTRI STUDENTI, LO STAFF E IL NOSTRO NETWORK RIMANGANO COLLEGATI TRA LORO

MANTENERE QUALITÀ, EFFICENZA E CRESCITA IN TUTTO CIÒ CHE FACCIAMO



INDICE

CONNESSIONI NEI CREATIVE MEDIA	1
PERCHÈ STUDIARE IN SAE	3
CAMPUS	5
VIENI A TROVARCI	7
CORSI	
· PRODUZIONE VIDEO	9
· PRODUZIONE AUDIO	13
· GAME DESIGN / GAME ART	17
· MUSIC BUSINESS	23
· MA/MS ^C PROFESSIONAL PRACTICE (CREATIVE MEDIA INDUSTRIES)	27
· ELECTRONIC MUSIC PRODUCTION	29
· URBAN MUSIC PRODUCTION	33
COME ISCRIVERSI	37
OFFERTA FORMATIVA	39
FACULTY	40
EROGAZIONE DELLA DIDATTICA	45
FAQ	46
AZIENDE PARTNER	47

CONNESSIONI NEI CREATIVE MEDIA

SAE INSTITUTE HA PIÙ DI
40 ANNI DI ESPERIENZA
NELLA FORMAZIONE DEGLI
STUDENTI PER UN **FUTURO**
PROFESSIONALE NEL MONDO
DEI CREATIVE MEDIA. OLTRE AI
NOSTRI INCREDIBILI **SPAZI DI**
LAVORO E ATTREZZATURA DI
ALTRO LIVELLO QUALITATIVO,
I NOSTRI STUDENTI POSSONO
BENEFICIARE DI FORTI
RELAZIONI E **CONNESSIONI**
DIRETTE CON L'INDUSTRIA.



Come graduate entrerai a far parte di uno dei network di creative media più grandi al mondo.



SAE
ALUMNI



I nostri **seminari** gratuiti, tenuti da esperti e professionisti del settore, rappresentano una delle più grandi occasioni di apprendimento.



Partecipa ogni anno alla **SAE Alumni Convention**, un evento di networking che connette Alumni SAE, studenti e professionisti di tutto il mondo.



Il nostro staff accademico possiede forti e costanti relazioni con l'industria di riferimento.



SAE ALUMNI

Vincitore di un Oscar per il suo lavoro in Les Misérables



MARK PATERSON
AUDIO ENGINEER

SAE ALUMNI

Ha fatto parte del team vincitore di un Oscar per Gravity



BILLY BUTLER
LEAD MODELER AT
FRAMESTORE

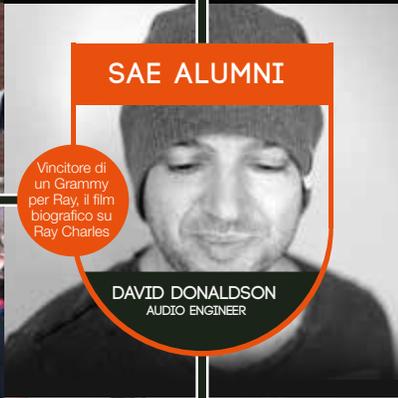


I nostri graduate e lo staff hanno lasciato il segno nell'industria mondiale dei creative media, con una collezione di premi come Grammy, Emmy, BAFTA e Oscar.

IT'S ABOUT
WHO YOU KNOW

SAE ALUMNI

Vincitore di un Grammy per Ray, il film biografico su Ray Charles



DAVID DONALDSON
AUDIO ENGINEER



Accedi ai vantaggi riservati agli Alumni, dagli sconti del SAE Store alle offerte di lavoro.

SAE ALUMNI



INGA TEDER
3D ARTIST

SAE ALUMNI

Oscar per il Sound Mixing di Gravity



NIV ADIRI
AUDIO ENGINEER



PERCHÈ STUDIARE IN SAE

ESERCITAZIONI PRATICHE

del mondo del lavoro.

su attrezzature e software professionali per prepararti al meglio alle sfide e opportunità

CON PIÙ DI 50 CAMPUS IN 26 PAESI

, gli studenti diventano parte di una community globale di professionisti dei creative media. Ai nostri studenti viene dato un accesso esclusivo alle strutture del più elevato standard qualitativo, garantendogli di acquisire competenze tecniche e migliorare le proprie capacità fino al completamento del loro percorso formativo.

MODELLO OTTIMIZZATO DI APPRENDIMENTO

Il nostro proprio percorso di formazione in modo più veloce.

permette agli studenti di completare il

SOLIDE RELAZIONI CON L'INDUSTRIA

Le nostre e di networking uniche.

ci consentono di proporre un'esperienza di lavoro

LA SAE ALUMNI ASSOCIATION

professionisti, promuovendo attività e servizi, offrendo alla nostra community un valore aggiunto per esperienza personale e didattica nel corso degli studi.

è costantemente in contatto diretto con gli studenti, graduate, aziende e





CAMPUS

MILANO

Milano è la terza area metropolitana più popolata d'Europa, preceduta solamente da Londra e Parigi. Capitale della moda e del design, la Città viene riconosciuta come uno dei più importanti poli produttivi, creativi e culturali d'Italia.

Estremamente dinamica, rappresenta uno dei principali poli universitari e finanziari del Paese. A Milano hanno sede i maggiori gruppi editoriali italiani, le principali radio nazionali ed è uno dei principali centri di produzione televisiva. La vita notturna e l'intrattenimento sono piuttosto vivaci, così come lo stile di vita dei milanesi.

Tra i luoghi più interessanti da visitare troviamo il Duomo, monumento-simbolo della città, la Galleria Vittorio Emanuele, il Teatro alla Scala, il Castello Sforzesco, la Pinacoteca di Brera, il Cenacolo, la zona dei Navigli, Palazzo Reale, il Museo del Novecento.

Nel corso degli ultimi anni, Milano ha ampliato la propria visibilità internazionale, sviluppando progetti di promozione turistica e organizzando manifestazioni volte a incrementare le opportunità di business nel panorama locale e non. Sono (ri)nate nuove zone della Città, come NoLo, il quartiere Isola, Paolo Sarpi e il quartiere-museo dell'Ortica, nel quale è ubicata la sede di SAE Institute.

IL CAMPUS

Con una superficie totale di circa 2000 mq, 19 studi divisi tra produzione audio e video, sound design e postproduzione, 3 piani e 5 grandi aule per workshop, eventi e showcase, il nostro Campus è una struttura unica nel suo genere ispirata alla filosofia del learning by doing che da sempre contraddistingue SAE Institute in tutto il mondo.

Studiare in SAE Milano significa:

- utilizzare attrezzatura di alto livello in una struttura unica nel suo genere. Tra le risorse più importanti troviamo una console analogica SSL 4000 G+ e altre delle maggiori case produttrici (Amek, Audient, Soundcraft, Allen&Heat, Slate); camere RED Scarlet RAW 4K e Gemini DSMC2 5K, Sony FS7 M2, oltre a numerose altre risorse (Canon, Panasonic, Tiffen, Arri, Zeiss, Steadicam);
- entrare a far parte di un network di professionisti e docenti qualificati;
- sviluppare un vasto portfolio di progetti pratici;
- sviluppare competenze professionali realmente spendibili nel mercato.

Situato nella zona est della città, è facilmente raggiungibile sia in macchina, data la vicinanza alla tangenziale est, uscita Rubattino, che con i mezzi pubblici. La stazione Lambrate della Metropolitana - Linea 2 si trova a circa 15 minuti a piedi, molto ben collegata con le linee di superficie (autobus) 39, con una fermata esattamente di fronte all'ingresso del campus, 54 e 75. Per maggiori informazioni si consiglia di consultare il sito ATM, Azienda Trasporti Milanesi.



ANIMATION AUDIO BUSINESS FILM GAMES MEDIA

VIENI A TROVARCI

VIENI A VEDERE LA
STRUTTURA DEL
NOSTRO CAMPUS E
CONFRONTATI CON
I NOSTRI STUDY ADVISOR.
ORGANIZZA IL
TUO FUTURO CON IL
LEADER MONDIALE
DELLA FORMAZIONE NEI
CREATIVE MEDIA.



OPEN DAY

Scegliere il proprio percorso formativo non è una decisione banale, vogliamo che tu abbia tutte le informazioni necessarie. Per questo motivo ti invitiamo a visitare il nostro Campus prima di prendere una decisione.

Gli Open Day rappresentano la migliore opportunità per visitare la struttura, per incontrare i docenti e i tutor che ti supporteranno durante il tuo percorso e partecipare alle classi aperte. Inoltre è l'occasione per confrontarsi con gli studenti in corso e altri che hanno la tua stessa passione.

Per scoprire la data del prossimo Open Day e per registrarti gratuitamente visita: www.sae.edu

CAMPUS TOUR

Se non puoi venire a trovarci ad un Open Day, puoi prenotare un Campus Tour, un appuntamento personalizzato - oppure in piccoli gruppi - direttamente dal nostro sito:

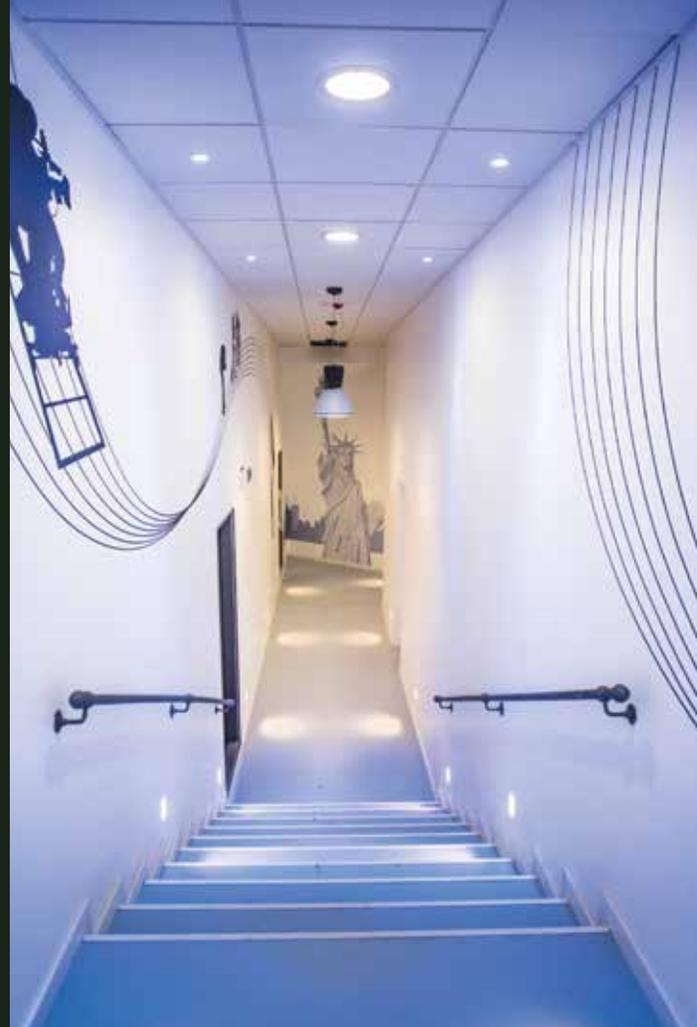
www.sae.edu/ita/it/prenota-un-campus-tour

Oppure tramite il QR code qui sotto:



Ti ricontatteranno i nostri Study Advisor per fissare un appuntamento durante la settimana, dal lunedì al venerdì.

MILANO
Via Trentacoste, 14
20134
Tel. +39 0289120540



3

ANNI

DIRETTORE DELLA
FOTOGRAFIA

FILM MAKER

MONTATORE

OPERATORE

OPERATORE STEADICAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE

DOCUMENTARISTA

SCENEGGIATORE

COLORIST

MOTION GRAPHIC ARTIST

PERCORSI

Video Production

Digital Post Production





Studia la produzione di video in tutte le sue sfaccettature: dalla storia della narrazione alla sceneggiatura, dalla pianificazione alla post-produzione, montaggio, compositing e VFX.

Impara a produrre videoclip musicali, cortometraggi, progetti di fotografia digitale e di stampo documentaristico con attrezzatura di ripresa professionale (dalle camere reflex a quelle di livello cinema) e i principali software di post-produzione. Completa il tuo profilo con gli elementi di economia, management, legislazione e marketing, per intraprendere una carriera nell'industria video.

Il corso ti permette di sviluppare capacità tecniche e operative di pari passo con l'espressione artistica e creativa attraverso un metodo consolidato e la costante applicazione pratica dei concetti teorici. Potrai specializzarti con i percorsi di approfondimento in:

- Video Production

- Digital Post Production

Le competenze comunicative, gestionali e manageriali, necessarie per operare con successo nel panorama contemporaneo delle industrie creative, si completano attraverso confronti diretti con il mondo professionale, maturati attraverso progetti, tirocini e stage formativi.

Gli sbocchi lavorativi coprono diversi ambiti, inerenti sia alla pianificazione, gestione, produzione e post produzione di contenuti audiovisivi, che alla realizzazione di progetti artistici complessi e di prodotti multimediali, fino alla gestione di ambienti virtuali e interattivi.

REQUISITI DI INGRESSO

I requisiti necessari per l'iscrizione al corso sono l'età minima di 18 anni e un diploma di scuola secondaria superiore o equivalente, validato dagli organi competenti per l'Italia.

L'ammissione è subordinata a colloquio attitudinale ed eventuali verifiche integrative delle competenze pregresse.

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 certificare un livello intermedio di conoscenza della lingua italiana (livello minimo B2) come previsto dal Common European Framework of Reference.

**DURATA: 3 ANNI ARTICOLATO IN 6 CICLI SEMESTRALI
INIZIO CORSO: OTTOBRE**

**CREDITI FORMATIVI: 180 CFA
TITOLO RILASCIATO: DIPLOMA ACCADEMICO
DI PRIMO LIVELLO* IN PRODUZIONE CINETELEVISIVA
E NUOVI MEDIA.**

*Corso autorizzato dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca con DM n. 280 del 16 maggio 2017, ai sensi dell'art. 11 del DPR 212/2005, per il rilascio del titolo di diploma accademico di primo livello afferente al sistema AFAM.



PIANO STUDI

1° ANNO

INSEGNAMENTO

Elementi di produzione video	10
Cinematografia 1	10
Storia e teoria dei nuovi media	6
Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo	4
Storia del cinema e del video	4
Regia	10
Tecnologie e applicazioni digitali	6
Elaborazione digitale dell'immagine 1	6
Direzione della fotografia	4
TOTALE CFA	60

Il primo anno introduce i concetti teorici e gli strumenti tecnici fondamentali per lo sviluppo di progetti in ambito audiovisivo, con l'obiettivo di fornire una panoramica utile all'inserimento artistico e professionale nei diversi settori dei media creativi.

CFA

Nella prima parte del corso si affrontano i fondamenti di storia e teoria della narrazione per immagini, analizzando gli aspetti principali della sceneggiatura, della messa in scena e della scenografia, valutandone così l'impatto sul risultato finale e sulla percezione da parte del pubblico. Le competenze necessarie per effettuare scelte progettuali consapevoli includono un approfondimento delle fasi di sviluppo del prodotto audiovisivo, dalla pianificazione alla produzione e post-produzione, analizzando i ruoli specifici all'interno dei team di lavoro per la corretta gestione delle dinamiche relazionali e comunicative. La formazione tecnica prevede lo studio delle principali attrezzature di ripresa, quali camere, supporti e luci, e dei principali software di editing video e animazione grafica. La costruzione della propria identità creativa si completa con un'introduzione 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.

2° ANNO

INSEGNAMENTO

Tecniche di documentazione audiovisiva	10
Cinematografia 2	8
Fondamenti di informatica	4
Elaborazione digitale dell'immagine 2	4
Digital Video	8
Organizzazione e produzione dell'arte mediale	6
Fondamenti di marketing culturale	6
Logica e organizzazione d'impresa	4
Legislazione per lo spettacolo	4
Insegnamento a scelta	6
TOTALE CFA	60

Il secondo anno amplia il bagaglio di competenze tecnico-operative acquisite nella prima fase del percorso, approfondendo sia gli elementi tecnici della fotografia e dell'elaborazione digitale delle immagini, che le conoscenze legate ai processi di produzione e distribuzione dell'opera su larga scala, con approfondimenti critici sul piano narrativo e concettuale in funzione dei diversi pubblici e destinatari.

CFA

Attraverso gli insegnamenti teorici e le attività laboratoriali, si esplorano le particolarità dei processi di produzione in funzione di diversi formati, tra cui il cortometraggio, il videoclip musicale, la fotografia digitale e il progetto di stampo documentaristico. Le pratiche di post-produzione, applicabili in molteplici ambiti transmediali, coprono un ruolo fondamentale in questa fase del percorso, con approfondimenti tecnici sia sul linguaggio specifico del montaggio, che su elementi di compositing e VFX. Seguendo i propri interessi personali, le competenze di base si uniscono ad approfondimenti tematici per consentire lo sviluppo di competenze specialistiche in funzione dei diversi percorsi nel mondo dell'audiovisivo e dei media digitali. 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 lavorativo.

3° ANNO

INSEGNAMENTO

Progettazione multimediale
Tecniche di animazione digitale
Teoria e metodo dei mass media
Sociologia dei nuovi media
Informazione per l'arte: mezzi e metodi
Estetica delle arti visive
Inglese
Insegnamento a scelta
Tirocini, stage, progetti extracurricolari
Prova finale

TOTALE CFA

TOTALE CFA NEL TRIENNIO

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'immagine digitale come elemento cardine all'interno di contesti ad elevata complessità strutturale e realizzativa.

CFA Le attività formative 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.

10
4
8
4
6
4
4
4
8
8

Il progetto di Tesi costituisce l'elemento finale del percorso e si articola su entrambi i semestri, attraverso le sue fasi successive di concettualizzazione, pianificazione, realizzazione e comunicazione. La prova finale non si esaurisce dunque 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.

60

180

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.



CORSO TRIENNALE

PRODUZIONE AUDIO*

3

ANNI

MUSIC PRODUCER

SOUND DESIGNER

RECORDING STUDIO
ENGINEER

AUDIO PROGRAMMER

MIXDOWN ENGINEER

POST PRODUCTION ENGINEER

SOUND EDITOR

LOCATION RECORDIST

FOLEY ARTIST

LIVE SOUND ENGINEER

BROADCAST ENGINEER
TV AND RADIO

AUDIO TECHNOLOGY
CONSULTANT

PERCORSI

Music Production
Sound for Film
Sound for Games





Che il tuo sogno sia di lavorare nella produzione musicale, nella post-produzione audiovisiva, nella creazione di contenuti audio per i nuovi media, o in una delle numerose altre aree di questo settore, il corso ti offre la formazione più completa sulle conoscenze e le abilità necessarie per diventare un professionista della produzione Audio.

Il corso ti permette di sviluppare capacità tecniche e operative di pari passo con l'espressione artistica e creativa attraverso un metodo consolidato e la costante applicazione pratica dei concetti teorici. Potrai specializzarti con i percorsi di approfondimento in:

- **Music Production**
- **Sound for Film**
- **Sound for Games**

Le competenze comunicative, gestionali e manageriali, necessarie per operare con successo nel panorama contemporaneo delle industrie creative, si completano attraverso confronti diretti con il mondo professionale, maturati attraverso progetti, tirocini e stage formativi.

Gli sbocchi lavorativi coprono diversi ambiti, inerenti sia alla produzione di contenuti audio, che alla realizzazione di progetti artistici complessi, opere audiovisive e prodotti multimediali, fino alla gestione di ambienti virtuali e di applicazioni digitali interattive.

REQUISITI DI INGRESSO

I requisiti necessari per l'iscrizione al corso sono l'età minima di 18 anni e un diploma di scuola secondaria superiore o equivalente, validato dagli organi competenti per l'Italia.

L'ammissione è subordinata a colloquio attitudinale ed eventuali verifiche integrative delle competenze pregresse.

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 certificare un livello intermedio di conoscenza della lingua italiana (livello minimo B2) come previsto dal Common European Framework of Reference.

DURATA: 3 ANNI. ARTICOLATO IN 6 CICLI SEMESTRALI
INIZIO CORSO: OTTOBRE

CREDITI FORMATIVI: 180 CFA
TITOLO RILASCIATO: DIPLOMA ACCADEMICO
DI PRIMO LIVELLO* IN PRODUZIONE AUDIO

*Corso autorizzato dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca con DM n. 280 del 16 maggio 2017, ai sensi dell'art. 11 del DPR 212/2005, per il rilascio del titolo di diploma accademico di primo livello afferente al sistema AFAM.



PIANO STUDI

1° anno

insegnamento

Audio e mixaggio 1	12
Tecniche di ripresa	10
Teoria della percezione e psicologia della forma	6
Storia e teoria dei nuovi media	6
Audio e mixaggio 2	10
Tecnologie e applicazioni digitali	6
Progettazione multimediale 1	6
Fondamenti di informatica	4
<i>Totale CFA</i>	<i>60</i>

L'arte della produzione sonora è caratterizzata 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.

CFA

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 la processazione del suono, con approfondimenti tematici sulla gestione del segnale in ambienti digitali. L'attività laboratoriale culmina con lo sviluppo di un primo progetto di produzione musicale in studio di registrazione. La costruzione della propria identità creativa si completa con un'introduzione 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.

2° anno

insegnamento

Tecniche dei nuovi media integrati	10
Teoria degli audiovisivi	6
Sound design 1	6
Storia della musica contemporanea	4
Audio e mixaggio 3	10
Teoria della percezione e psicologia della forma 2	4
Fondamenti di marketing culturale	6
Logica e organizzazione d'impresa	4
Legislazione per lo spettacolo	4
Insegnamento a scelta	6
<i>Totale CFA</i>	<i>60</i>

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.

CFA

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. Seguendo i propri interessi personali, le competenze di base vengono integrate con approfondimenti tematici all'interno delle diverse discipline dell'arte applicata. 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. 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.

3° ANNO

INSEGNAMENTO

Progettazione multimediale 2
Installazioni Multimediali
Teoria e metodo dei mass media
Sociologia dei nuovi media
Informazione per l'arte: mezzi e metodi
Tecnologie per l'informatica
Inglese
Insegnamento a scelta
Attività ulteriori
Prova finale
Totale CFA
Totale CFA nel triennio

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.

CFA

8
6
8
4
6
4
4
4
8
8
60
180

Le attività formative 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. Il progetto di Tesi costituisce l'elemento finale del percorso e il suo sviluppo si articola su entrambi i semestri, attraverso le fasi successive di concettualizzazione, pianificazione, realizzazione e comunicazione. La prova finale non si esaurisce dunque 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. 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.



COMPETENZE RAGGIUNTE

Otterrai competenze multidisciplinari, affincando alla formazione tradizione un'esperienza pratica. Partendo dall'idea base, trasformerai il tuo progetto in realtà, imparando come finanziarlo e proporlo al grande pubblico.

L'apprendimento è strutturato e parte da zero. Docenti e tutor ti aiuteranno a raggiungere il miglior risultato possibile ed esprimere al massimo le tue potenzialità.

MERCATO E SVILUPPO PROFESSIONALE

In Italia è molto forte l'ésigenza di introdurre nel mercato giovani figure professionali, Game Developer in grado di competere a livello locale ma soprattutto con l'estero.

SAE è un network internazionale con sedi in tutto il mondo: potrai esportare le tue conoscenze, i tuoi prodotti made in Italy e competere con i migliori attori internazionali in questo campo.

LIBERTÀ CREATIVA

Potrai creare asset, props, character, environment per tutte le piattaforme, dal mobile al PC, dalla console al web gaming, da Unity ad Unreal, utilizzando tanti software di progettazione. Sviluppa il tuo stile: potrai produrre qualsiasi tipo di videogame, gestendo i materiali ed elaborando il tuo gusto personale. Dai giochi di azione e avventura agli arcade e i racing, includendo sparattutto e la strategia, i serious e i family game, i tuoi progetti saranno realmente spendibili nel mercato.

A MILANO, IN UNO SPAZIO UNICO NEL SUO GENERE

La maggior parte delle aziende sviluppatrici è concentrata nel nord italia. SAE Institute si trova a Milano, la terza area metropolitana più popolata d'Europa, preceduta solamente da Londra e Parigi. Capitale della moda e del design, la Città è uno dei più importanti poli produttivi, creativi e culturali d'Italia. Qui hanno sede i maggiori gruppi editoriali italiani, le principali radio nazionali ed è uno dei principali centri di produzione televisiva.

DURATA

1° anno comune a tutti gli indirizzi, per scoprire tutti i fondamentali del settore
2° e 3° di specializzazione in Game Art o Game Design

IMPEGNO

720 ORE
Tra lezioni in aula, esercitazioni pratiche e approfondimento individuale. Lezioni in fascia diurna infrasettimanale.
Pratica durante tutto l'orario di apertura

OBIETTIVO

Apprendere in modo pratico, realizzando un ricco portfolio di progetti pratici spendibili da subito.





Dall'esperienza internazionale dei Campus europei di SAE Institute nasce la prima serie di percorsi formativi dedicati al mondo Games, per preparare le prossime generazioni di Game Artist e Game Designer con un percorso formativo unico nel suo genere .

Abbiamo sviluppato diverse specializzazioni per gli appassionati di gaming, artisti, animatori, designer digitali e giovani professionisti indipendenti dello sviluppo di games. Studia, impara i segreti, esercitati in modo pratico e migliora la tua tecnica e la tua creatività nello sviluppo di videogiochi interattivi. Diventa professionista nella progettazione e nella creazione delle singole parti che compongono i prodotti games.

ANNO COMUNE: GAME DESIGN/GAME ART

L'anno comune a tutti gli indirizzi prepara gli studenti a dialogare all'interno di gruppi di lavoro strutturati. La conoscenza di base viene condivisa e rappresenta il minimo comune denominatore della carriera in questo settore. Dall'analisi storica del mercato dei games alla panoramica tecnica sui motori di gioco, questo primo anno di corso consente di prepararsi al meglio per la specializzazione nei due successivi.

COSA SI STUDIA

Game Design: dalla teoria del gioco passando per l'analisi delle meccaniche, i livelli di gioco e il primo prototipo.

Psicologia dei videogiochi: giocatori, modelli estetici, immersione e motivazioni di gioco.

Storia e cultura dei videogames: computer graphics, cultura e filosofia di casi di studio aziendali, eSport e pianificazione professionale.

Teoria dell'arte: disegno a mano libera, teoria del colore e analisi dell'arte classica per comprendere modelli e riferimenti.

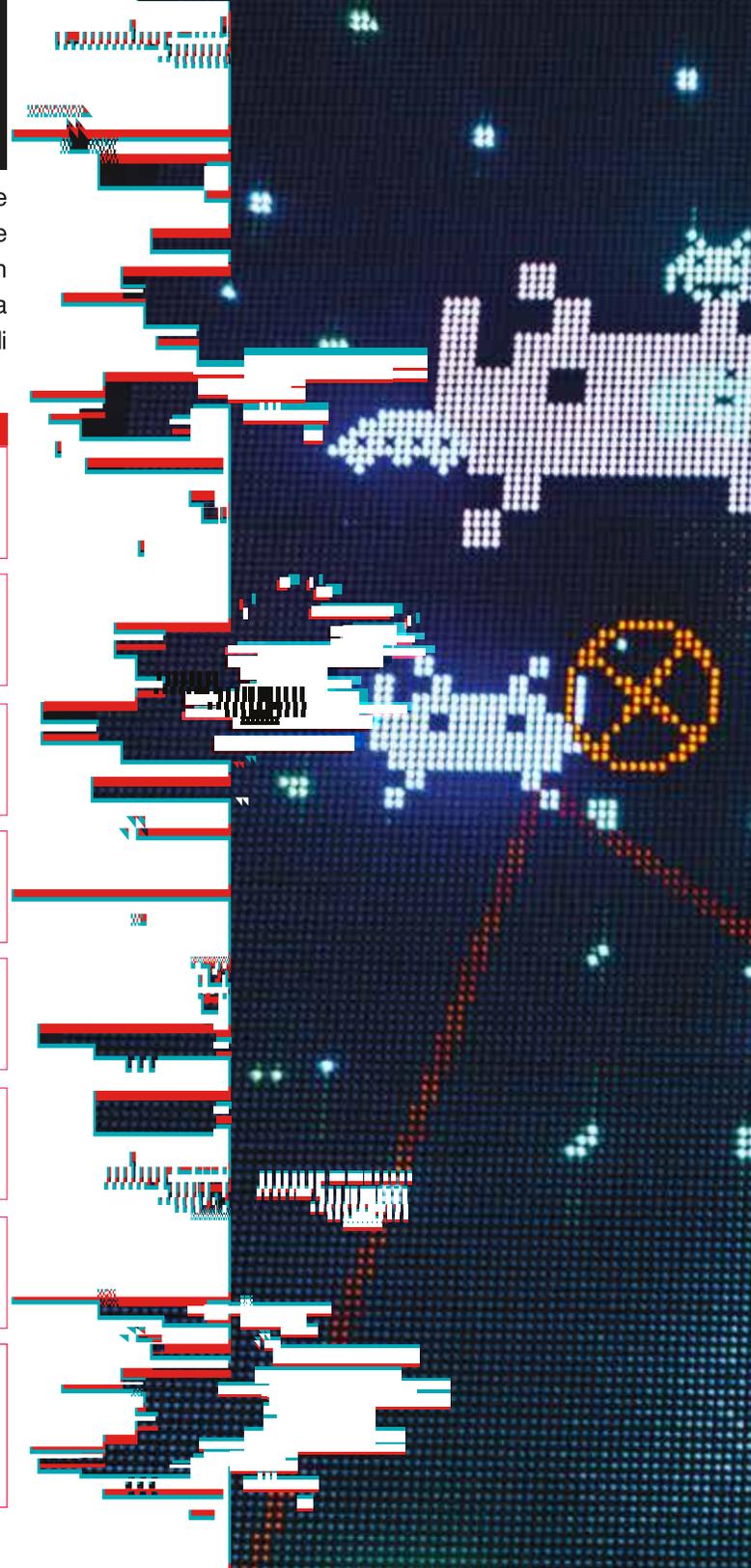
Fenomeni naturali: dai principi geometrici e di algebra lineare, imparerai a tradurre le caratteristiche naturali negli environment digitali.

Produzione e sviluppo del videogame:

Cosa sono pipeline e processo di iterazione?
Come si gestisce un team e quali strumenti si utilizzano?

Visual design e basi di animazione: illustrazione digitale con introduzione a Photoshop e Illustrator, principi di animazione 2D/3D e fondamenti di conceptual design

Motore di gioco e strumenti principali: cos'è un'interfaccia? Come si gestisce un game engine? Dalla gestione dei materiali all'interattività, alla grafica in tempo reale. potranno apprendere le caratteristiche dell'industria del gaming e quali siano i ruoli del Game Animator e del Game Designer in un team di lavoro





GAME DESIGN

Il gaming è la tua passione? Hai già sviluppato un piccolo videogame o sei designer in un altro settore? Game Design è la specializzazione che ti consentirà di progettare e migliorare la tua idea di gioco, sviluppandolo in un game engine. Gli obiettivi di carriera possono spaziare dal game designer al system designer (gameplay), dal level designer all'UI designer.

In Game Design la tua capacità progettuale è costantemente stimolata da esperienze pratiche e di confronto con i giocatori.

COSA SI STUDIA

Game Design e meccanica di gioco: teoria e analisi del gioco, decision making strategico, generi e differenze tra tipologie di gioco attraverso la progettazione di un primo prototipo.

Matematica discreta: il ragionamento matematico è alla base della progettazione del gioco. Logica simbolica e proposizionale, algoritmi, matrici, teoria numerica e algebra booleana fanno la differenza nello sviluppo di un prodotto professionale.

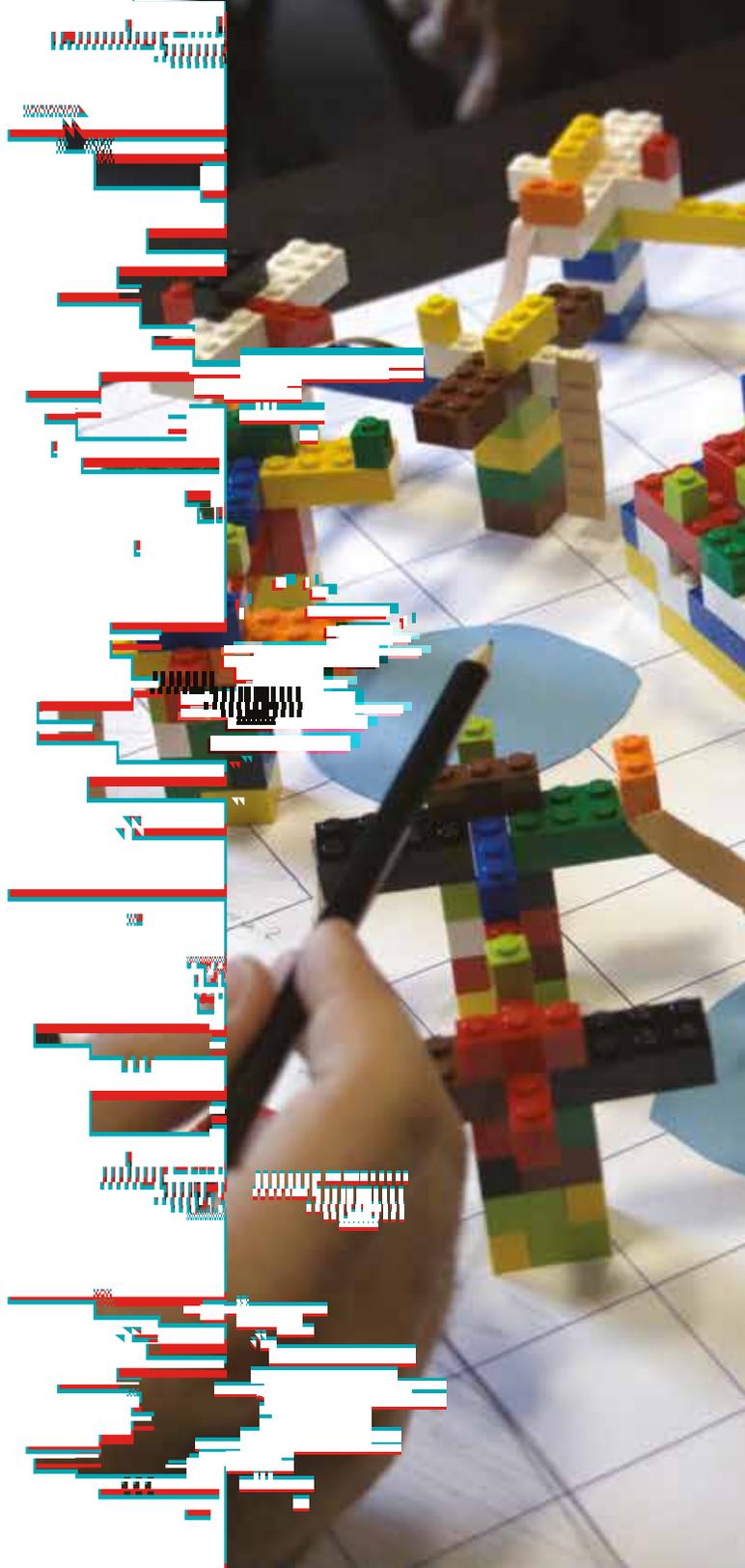
Narrazione di gioco: il gameplay non è solo tecnica fine a se stessa. Bisogna saper raccontare la storia, l'ambientazione e guidare il giocatore in un'esperienza gradevole e appassionante.

Fondamenti di programmazione: scripting in C# su Unity, sintassi e grammatica insieme al funzionamento dei dati e dell'interattività dei videogiochi, algoritmi, state machine e gestione dei materiali.

Pre-produzione e sviluppo del progetto pratico: si lavora in gruppo, curando la pipeline con un processo di iterazione in cui gli strumenti sono al servizio dell'idea di base. La pianificazione del lavoro è l'elemento di base per condividere i processi di sviluppo del gioco.

Level design: generi ed estetica di gioco, cinematography e gestione degli spazi. Come si prototipa un livello di gioco? Come ci si prende cura di ritmo e scorrimento, curando l'estetica complessiva?

Sistemi di comunicazione: giochi di ruolo e meccaniche, interfacce ed esperienza utente, gestione dei conflitti e flussi dell'informazione. L'interazione tra uomo e macchina viene approfondita per sviluppare una conoscenza integrata di comunicazione stratificata e specifici schemi di input.



GAME ART

Se vuoi diventare un 3D artist per prodotti mobile o videogiochi in Tripla A, esperto in Unity 3D e Unreal, modeller o texturer in grado di lavorare con Maya, Photoshop e Zbrush sia in architettura videogame che filmica, di industrial design o pubblicitaria, Game Art è la specializzazione biennale dove esprimere al cento per cento il potenziale artistico e sprigionare la tua creatività.

COSA SI STUDIA

2D character ed environment art 2D: progetta forme e sagome nelle giuste proporzioni, cura il lato estetico attribuendo i giusti colori per raggiungere il tuo obiettivo estetico. Impara i principi anatomici e del disegno a mano libera.

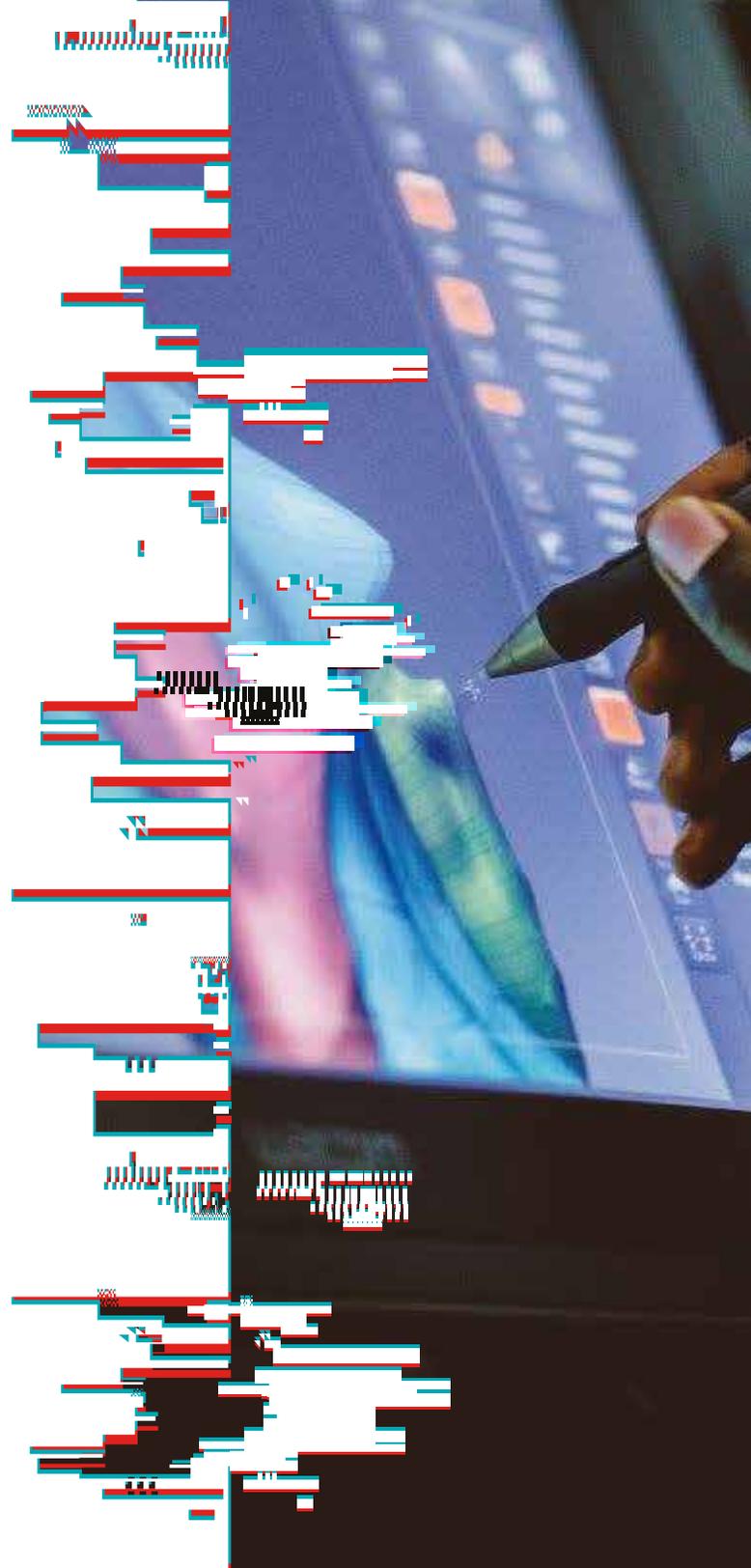
3D mobile character ed environment art: computer grafica 3D, modelling e texturing, topologia e panoramica della pipeline.

Tecnica artistica per videogame in Unity: dai principi di illuminazione alle basi di VFX per videogames, impara ad implementare la 3D art in un motore di gioco costantemente ottimizzato.

3D character ed environment livello avanzato: acquisirai una conoscenza approfondita di sculpting digitale, nel texturing parametrico, in shading e nei concetti anatomici per sviluppare character ed environment incredibilmente curati.

Veicoli in 3D e props art: i dettagli fanno la differenza, per questo gestirai il workflow in hard surface e le geometrie variabili, applicando modelling e texturing su veicoli e props industriali per environment e character.

Tecnica artistica in Unreal Engine: espandi la tua conoscenza in illuminazione, shader parametrici, collider, sistemi camera, SCRUM e GDD. Studia i sistemi VR, i processi di fotogrammetria e il rendering di livello avanzato per sviluppare il tuo primo livello di gioco completo - Tripla A in Unreal Engine.



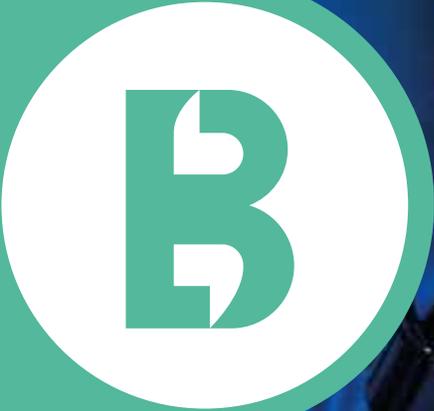
CORSO BIENNALE

BA/BSc (HONS.) **MUSIC BUSINESS**

2

ANNI

ARTIST MANAGER
PR DIRECTOR
MUSIC JOURNALIST
BOOKING AGENT
ROYALTY ANALYST
DIGITAL STRATEGIST
SOCIAL CONTENT
EDITOR
TOUR PROMOTER
TOURING MANAGER
EVENT MANAGER
MARKETING OFFICER
ACCOUNT MANAGER
A&R MANAGER
BUSINESS DEVELOPMENT
MANAGER



B



Con un focus sull'imprenditorialità, questo corso è stato sviluppato per padroneggiare a tutto tondo i modelli di impresa nell'era digitale e fornire capacità e competenze negli aspetti chiave del business della musica e degli eventi in generale.

Il piano di studi si sviluppa su due annualità, ordinate in moduli didattici quadrimestrali. Il primo anno è introduttivo al settore e finalizzato alla formazione di professionisti in grado di gestire correttamente i principi e i metodi di lavoro dell'industria discografica e dell'intrattenimento. Il superamento a profitto di questa parte del percorso è requisito indispensabile per il proseguimento nel secondo anno, durante il quale vengono approfondite competenze applicate in ambito legale, manageriale, di business e marketing, necessarie allo sviluppo di reali progetti di produzione discografica, di gestione eventi, e di tutte le noveforme dell'imprenditoria musicale.

Lo studente che desideri frequentare il solo primo anno ha la possibilità di conseguire l'attestato di SAE Diploma in Music Business; al termine con profitto del percorso biennale viene riconosciuto un certificato di Bachelor in Music Business (*).

REQUISITI DI INGRESSO

I requisiti necessari per l'iscrizione al corso sono l'età minima di 18 anni e un diploma di scuola secondaria superiore o equivalente, validato dagli organi competenti per l'Italia.

L'ammissione è subordinata a colloquio attitudinale ed eventuali verifiche integrative delle competenze pregresse.

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 certificare un livello intermedio di conoscenza della lingua italiana (livello minimo B2) come previsto dal Common European Framework of Reference.

Industry partner:



**DURATA: 2 ANNI. ARTICOLATO IN 6 CICLI
QUADRIMESTRALI
INIZIO CORSO: SETTEMBRE**

BA/BSc (Hons.) Music Business: titolo rilasciato da Middlesex University, London, in collaborazione con SAE Institute



CONTENUTI DEL CORSO

MODULI

1° QUADRIMESTRE

INDUSTRY OVERVIEW

L'industria della musica viene studiata nei suoi aspetti principali attraverso una panoramica storica che passa dall'evoluzione della musica occidentale agli aspetti più rilevanti della Popular Music. Si porranno le basi per una prima comprensione delle dinamiche alla base dei trend e delle procedure operative standard del settore, sviluppando nel contempo le proprie capacità di ascolto critico e analitico. Il modulo fornisce inoltre una panoramica generale delle istituzioni dell'industria, delle normative e dei sistemi di rendicontazione.

2° QUADRIMESTRE

PROFILING AND CONTENT MANAGEMENT

Il modulo approfondisce lo studio dell'industria editoriale musicale e dei principi legali sottiacenti, al fine di sviluppare competenze fondamentali nell'analisi di contratti. Verrà inoltre affrontata una panoramica generale sulle abilità di base per la gestione dei contenuti mediali nell'ambito della produzione audio, del graphic design e del web design. L'obiettivo è di sviluppare piani di produzione e di budgeting in maniera efficace, utilizzando le migliori pratiche per la conduzione di un business online.

3° QUADRIMESTRE

ENTERPRISE 1

Obiettivo del modulo è fornire agli studenti le competenze per lavorare con efficacia nel business tenendo presente i concetti chiave richiesti dall'impresa e dall'imprenditorialità. Il workflow degli aspetti di management e delle risorse umane verranno illustrati parallelamente alle competenze analitiche sui brand, adattando modelli di marketing, strategie e tecniche in modo sostenibile e per specifici servizi o prodotti.

4° QUADRIMESTRE

BUSINESS PLANNING

Gli studenti vengono introdotti ad argomenti più approfonditi, in relazione all'avvio di nuovi business al fine di migliorare le proprie capacità manageriali e di leadership. Questo modulo estende la competenza agli ambiti economici e finanziari, alla gestione dei dati statistici considerandone l'importanza per la corretta pianificazione e sviluppo imprenditoriale. Verranno identificate le questioni legali e normative che appartengono alla gestione dei dati e alle risorse umane, sviluppando business plan e presentazioni professionali attraverso una profonda conoscenza di come la relazione di questi elementi possa rendere più sicuro l'investimento.



ACADEMIC AND PROFESSIONAL PRACTICE

Questo modulo introduce modelli e pratiche di ricerca accademica, pensiero critico e scrittura di elaborati, al fine di potenziare l'attività di studio durante il percorso formativo. L'obiettivo è quello di interiorizzare le basi delle teorie culturali e della comunicazione, sviluppando una conoscenza preliminare dell'industria dei Creative Media e del proprio ruolo come professionista all'interno di essa. Tali competenze saranno spendibili anche per lo sviluppo della carriera, supportando l'inserimento lavorativo dopo il conseguimento del titolo di studio.

BUSINESS PLANNING, MARKETING & LAW

In questa fase del corso vengono introdotte le competenze essenziali per la conduzione d'impresa, i concetti e gli strumenti per l'analisi del business e della comunicazione marketing, così come delle questioni legali ed etiche specifiche per le industrie dei media creativi. Il modulo inoltre introduce i principi generali delle teorie della comunicazione e i loro effetti culturali ed economici nella società.

MODULO ELECTIVE

In questo modulo è possibile scegliere un percorso di specializzazione tra una serie di opzioni. Ogni Campus può selezionare quali opzioni rendere disponibili, fornendo un orientamento personalizzato nella scelta dell'integrazione che rappresenti al meglio gli interessi di specializzazione individuale.

ENTERPRISE 2

Questo modulo migliora la capacità di identificare, sviluppare, analizzare criticamente e adattare le idee di business in modo efficace ed efficiente. Le capacità manageriali vengono rifinite con l'obiettivo di fornire una solida e comprensione dei concetti e degli standard del management di progetto, implementandoli correttamente. Inventiva e sviluppo del concept vengono combinati con le capacità manageriali per puntare a migliorare la capacità dell'imprenditore di "fare impresa". Il corretto bilanciamento delle competenze e delle conoscenze nel business della musica e dell'intrattenimento acquisite nei moduli precedenti consente di ottenere un quadro di abilità completo oltre che spendibile in questi settori.

5° QUADRIMESTRE

RESEARCH PRACTICE AND SOCIETY

Attraverso un approccio rigoroso di ricerca sarà possibile comprendere in modo critico, applicando diverse metodologie qualitative e quantitative, la chiave del successo per i propri progetti creativi. Le capacità di pianificare e implementare strategie di ricerca finalizzate a obiettivi specifici consente di maturare una conoscenza approfondita delle industrie creative e del proprio ruolo come professionista all'interno di esse. Le competenze scientifiche, storiche e culturali consentiranno di esprimere al meglio la propria visione nell'industria dei creative media.

MODULO ELECTIVE

In questo modulo è possibile scegliere un percorso di specializzazione tra una serie di opzioni. Ogni Campus può selezionare quali opzioni rendere disponibili, fornendo un orientamento personalizzato nella scelta dell'integrazione che rappresenti al meglio gli interessi di specializzazione individuale.

6° QUADRIMESTRE

MAJOR PROJECT

È il modulo che rappresenta il culmine del corso, in cui gli studenti dimostrano di possedere tutte le abilità tecniche, creative e accademiche necessarie alla loro professione, sviluppando un progetto di ricerca complesso a diretto contatto con un relatore esperto della materia. Si tratta di un lavoro artistico/creativo di ampio respiro, condotto con competenza e sulla base di conoscenze approfondite. Gli studenti sviluppano e sperimentano un prodotto multimediale altamente specializzato, redigendo un'apposita relazione (report) di ricerca. Tale approfondimento non si limita alla redazione di un elaborato finalizzato ad ottenere un titolo accademico: può rappresentare un vero e proprio primo passo nell'ambito professionale.



MUSIC INNOVATION HUB



Think tank, società di produzione e consulenza per le professioni musicali e istituzioni culturali, MIH è un incubatore di nuovi talenti artistici che sviluppa programmi di formazione professionale, che incoraggia opportunità di networking a livello internazionale, e promuove progetti innovativi nell'ambito della produzione, della fruizione e della distribuzione musicale.

Music Innovation Hub è un'impresa sociale fondata da Giornata dell'Amore Fondazione Social Venture, Music Management Club SRL e OXA SRL, che gestisce il progetto di BASE MILANO. L'impresa consta di poche figure senior tra i membri del proprio staff e di una vasta rete di professionisti della musica, in Italia e nel resto del mondo.

Ubicato nell'ex complesso industriale di BASE Milano, in zona Tortona, cuore pulsante del design, MIH è un progetto che a porta innovazione alle industrie creative.



MAMSC PROFESSIONAL PRACTICE CREATIVE MEDIA INDUSTRIES

16
MESTI

Questo percorso formativo consente di ottenere un titolo di studio accademico, Master of Arts (MA) o Master of Science (MSc). Per la prima volta nella storia di Middlesex University è possibile svolgere un corso Master direttamente in un campus SAE Institute.

Il corso è rivolto a coloro che abbiano già ottenuto il titolo di BA/BSc (o equivalente secondo il sistema universitario italiano) o che abbiano una rilevante esperienza professionale, con l'obiettivo di formare specialisti in grado di gestire questioni di ordine imprenditoriale, creativo e tecnologico.

La chiave per ottenere il massimo da questo corso è comprendere che il percorso formativo è personalizzato. Ciò significa che lo studente, con la collaborazione di SAE Institute e Middlesex University, imposterà un obiettivo di specializzazione che risponda ai suoi bisogni e alle sue aspirazioni, in base alla sua area di interesse.

Il piano di studi della durata minima di 16 mesi è personalizzato e concordato dallo studente con il Learning Advisor.

Ciò che ne risulta è quindi profondamente diverso dalla tradizionale concezione di lezione per un gruppo di studenti: è prevista la realizzazione di progetti pratici dal livello professionale molto avanzato, workshop e approfondimenti mirati al contesto di studio selezionato.

OBIETTIVI DEL CORSO E REQUISITI DI AMMISSIONE

Il corso offre l'opportunità di specializzarsi nel campo prescelto a partire dalle abilità e competenze in proprio possesso. Gli studenti saranno impegnati in un contesto collaborativo e collegiale che riproduce l'ambiente professionale per migliorare le abilità acquisite e prepararsi alle dinamiche del mondo del lavoro. Coloro che completeranno il corso con successo, avranno ottenuto competenze approfondite in numerosi aspetti della professione dell'ambito dei Creative Media, con una qualifica specifica che viene prescelta e concordata durante la fase di ammissione. Saranno in grado di esprimere giudizi solidi e argomentati su progetti di livello avanzato, comprendendone lo sviluppo e gli aspetti estetici, oltre ad una consapevolezza critica delle proprie capacità professionali.

Questo corso è un ciclo di studi di secondo livello dell'ordinamento inglese FHEQ. Per maggiori informazioni circa i requisiti di ammissione e il processo di presentazione del proprio obiettivo di specializzazione, si prega di contattare l'Ufficio Ammissioni (admissions.milano@sae.edu).





MODULI

Programme Planning

In questo modulo gli studenti si concentrano sulla pianificazione dell'approccio complessivo e mettono a fuoco il loro piano di studi in modo consapevole e autocritico; operazione fondamentale in un corso di studi postgraduate basato sull'apprendimento operativo e sulla pratica professionale.

Theoretical Perspectives and Research Methods

L'area concettuale e accademica del programma. In questa fase, gli studenti approfondiscono la metodologia della ricerca e le prospettive teoriche e analitiche pertinenti ai Creative Media. L'attitudine consapevole e autocritica rimane di fondamentale importanza nel percorso di studi postgraduate.

Review of Learning

In questo modulo gli studenti ottengono un riconoscimento dell'apprendimento maturato attraverso l'attività professionale che conta per il monte crediti del programma. È fondamentale per lo sviluppo della capacità di autoanalisi e di consapevolezza critica necessarie nell'istruzione operativa e nella pratica professionale.

Professional Development Scheme

Con la consulenza e la guida dei Learning Advisor in questo modulo si svolgono percorsi formativi individuali in base alle esigenze specifiche del proprio progetto, pianificati nel modulo di Programme Planning e approvati formalmente dall'Assessment Board nella forma di un Learning Agreement.

Project

La logica e gli obiettivi del lavoro sul progetto sono delineati dagli studenti in loro Learning Agreement. Ogni progetto avrà caratteristiche uniche negli obiettivi specifici oltre a quelli generali.



Per la prima volta nella storia di Middlesex University un corso Master direttamente in un campus SAE Institute.



DURATA MINIMA: 16 MESI

DATE DI PARTENZA: DISPONIBILI SU WWW.SAE.EDU

MA/MSc Professional Practice (Creative Media Industries):
titolo rilasciato da Middlesex University, London, in collaborazione con SAE Institute

8

MESI

MUSIC PRODUCER

LIVE PERFORMER

ARRANGER &
PROGRAMMER

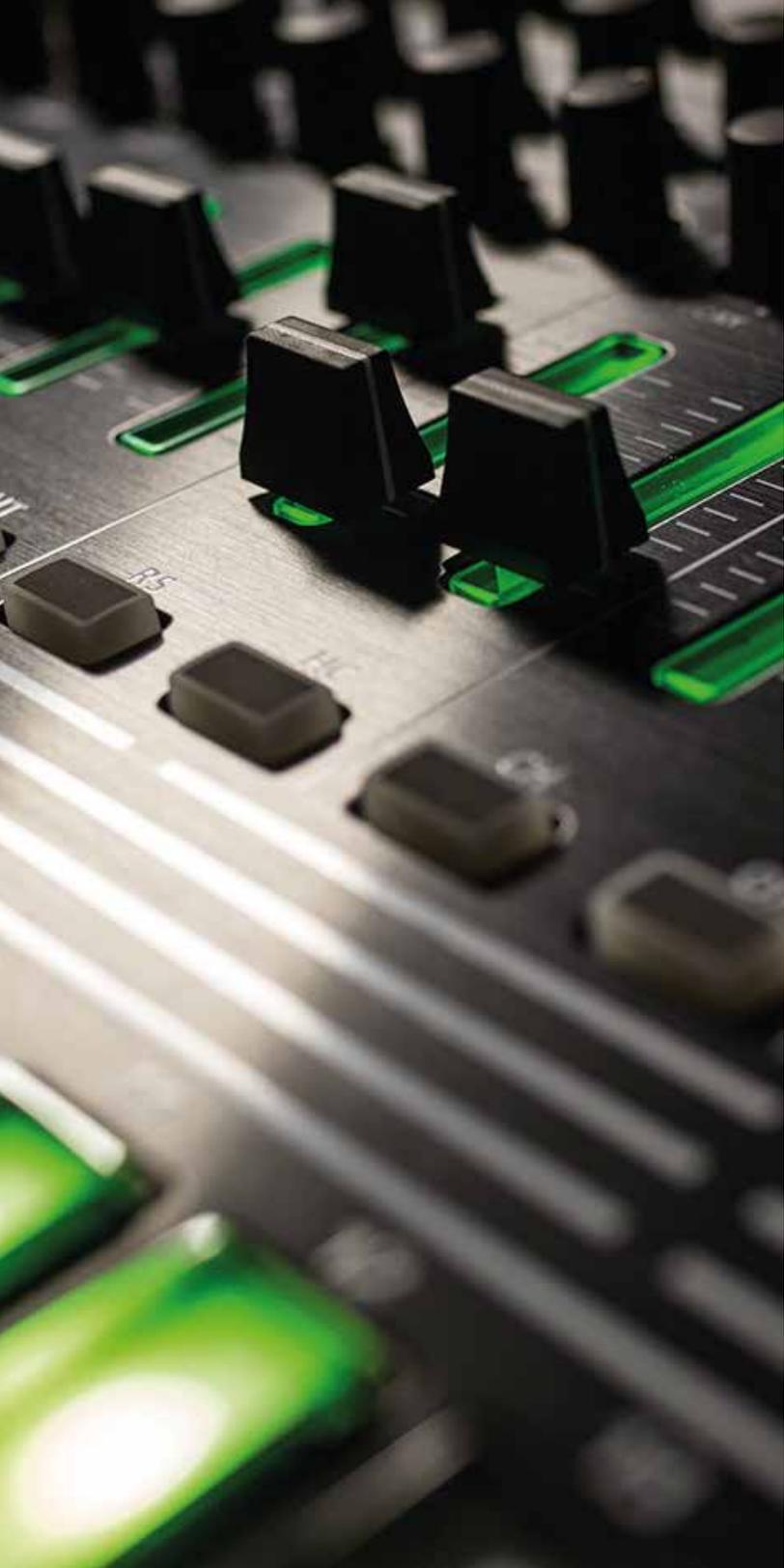
DJ & REMIXER



SPECIAL GUEST
LUCA AGNELLI

Ascoltare i progetti finali degli studenti mi dà un'altra indicazione su come sarà il futuro della musica e mi consente di conoscere alcuni nuovi player di un mercato in rapida ascesa.





Se sei appassionato di produzione musicale utilizzando Ableton Live, campionatori, synth analogici e digitali, il corso ti offre una preparazione specifica e completa in Electronic Music Production.

Questo corso è rivolto a chiunque sia interessato a sbocchi professionali come electronic music producer. Copre tutti gli stadi dalla fase di ricerca, creazione e manipolazione dei suoni fino alle tecniche di mix e mastering.

Nella prima parte del corso si affrontano le basi del sequencing, della composizione e dell'arrangiamento. Successivamente si imparano le tecniche di produzione più efficaci per ottenere le sonorità desiderate in base all'estetica scelta.

Lo scopo del percorso è offrire le competenze necessarie per produrre in completa autonomia.

REQUISITI DI INGRESSO

Età minima 18 anni.

Il corso prevede la composizione su software di brani musicali. quindi consigliabile essere in possesso di nozioni teoriche di base.

INCLUSA NEL CORSO

Licenza Ableton Live Standard



DURATA: 8 MESI

INIZIO CORSO: GENNAIO/MAGGIO/SETTEMBRE

- 120 ORE COMPLESSIVE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE
- ACCESSO AGLI STUDI IN FASCIA ORARIA ESTESA IN SETTIMANA

CORSO ELECTRONIC MUSIC PRODUCTION

COSA SI STUDIA

Ricerca e ascolto critico: Ascolto critico e analisi strutturale di brani editi. Invito alla ricerca. Identificazione della direzione artistica per il progetto musicale da sviluppare nel corso.

Composizione e arrangiamento: Setup e preparazione della sessione. Ricerca di suoni, campioni e timbriche in base al genere di riferimento. Programmazione e registrazione di ritmi, melodie e armonie in Ableton Live. Studio dell'arrangiamento.

Teoria del suono: Approfondimento sulle basi della teoria del suono in vista dei moduli di sintesi, sound design e mixing.

Sintesi: Architettura di un synth. Programmazione delle più importanti categorie di suoni tramite sintesi sottrattiva, wavetable e modulare.

Sound design: Creazione di parti musicali originali attraverso la manipolazione creativa del suono. Principi di sperimentazione attraverso la sintesi e catene di effetti.

Mix e Master: Studio approfondito sull'utilizzo di equalizzatori, processori di dinamica e d'effetto. Tecniche di mix in relazione all'estetica desiderata. Panoramica sulle tecniche di mastering.

Equipment: Ableton Live, Moog Little Phatty, DSI Mopho X4, MicroKorg XL, Arturia Minibrute, bundle di plug-in con Komplete di Native Instruments, processing digitale con Soundtoys e Slate Digital, Native Instruments Komplete Kontrol S61, sistemi semi-modulari Moog e Analog Solutions, tastiera Roland Roli Seaboard RISE, sistema modulare Doepfer A100, Roland TR-8, Vermona DRM1 MK3.





I DOCENTI



PAOLO LUCCHI

Produttore, docente, mix e mastering engineer. Dopo il conseguimento di un BA in Arti Comunicative a Leeds, Inghilterra, ed un master in produzione audio alla Westminster University, lavora presso il Jungle Sound di Milano per poi dedicarsi all'attività di produzione e quella di ricerca fra Italia e Inghilterra. Produce sulla scena house UK con Alexis Raphael (Hot creations, Lower east), pubblica per Irma Records, Prismopaco, 1234 Records, Musickollectiv, Beat it Music, Cold Tear Records e fonda svariati progetti indipendenti fra cui R, Mirror Touch, Shine e KRKR Records. Per conto di SAE, Paolo insegna nei corsi di Electronic Music Production e detiene la cattedra AFAM in Teoria della Percezione.



STEFANO PUDDIGHINU

Sound engineer, musicista e producer.

Si occupa principalmente di musica elettronica con focus sulla dance music.

Spinto da una forte passione per il suono, non solo per il valore emozionale legato alla musica ma anche come fenomeno fisico naturale, nel 2011 consegue il Bachelor of Arts in Audio Production presso SAE Institute Milano dove attualmente è Course Leader di Electronic Music Production.

Doppler è il nome dello studio nella quale, in veste di Producer e Sound Engineer, lavora attualmente.

Ess è il nome d'arte del nuovo progetto in veste di producer e DJ; rilascia musica su etichette quali Circular Limited, Black Chrysalis Archives, Forevergreen LTD. Dal 2018 è entrato far parte del roster di artisti Astrale AM.

MUSIC PRODUCER

LIVE PERFORMER

ARRANGER &
PROGRAMMER



DON JOE

*Questa musica va di moda?
Certo, da 30 anni, solo che ora lo sanno tutti.
Mi piace testare la preparazione dei nuovi beat
maker e dei futuri producer, aiutandoli, grazie
alla mia esperienza, a guardare lontano.*





Dal beatmaking al mixing passando per i metodi di sampling e l'uso del synth, questo corso sviluppa le competenze necessarie per diventare un producer di Urban Music.

Durante la prima parte si impara ad usare il sequencer e a lavorare in autonomia, dando spazio alla creatività e gestendo un lavoro di produzione, registrazione e mixaggio partendo da zero. L'obiettivo è creare un progetto completamente inedito, curandone la produzione dall'ideazione alla fase di mixing.

Durante la seconda parte si sviluppa un'identità personale, affinando le tecniche di produzione e finalizzazione in studio, ma anche avvicinando la produzione in un contesto di performance dal vivo. L'obiettivo è creare un EP contenente tre produzioni inedite, fino al mastering pronto per la pubblicazione.

REQUISITI DI INGRESSO

Età minima 18 anni.

Il corso prevede la composizione su software di brani musicali.

È quindi consigliabile essere in possesso di nozioni teoriche di base.

INCLUSA NEL CORSO

© **MASCHINE** MIKRO



DURATA: 8 MESI

INIZIO CORSO: GENNAIO/MAGGIO/SETTEMBRE

• 120 ORE COMPLESSIVE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE

• ACCESSO AGLI STUDI IN FASCIA ORARIA ESTESA IN SETTIMANA

CORSO URBAN MUSIC PRODUCTION

COSA SI STUDIA

Sequencing: Introduzione all'uso di una DAW e studio di Logic Pro X in ogni sua funzione

Beatmaking & Sampling: Programmazione di un beat partendo dai fondamenti e studio del campionamento sia in ambiente digitale che analogico.

Maschine: Utilizzo dell'hardware e gestione del software Native Instruments per creare una produzione da zero.

Basic Recording & Mixing: Registrazione di una voce e utilizzo dei processori per la post produzione di un brano a livello base.

Auto-Tune: Uso del processing vocale tecnico e creativo mediante l'emblematico software Antares.

Past & Present: Sviluppo di un ascolto critico dagli inizi sperimentali alle hit giorni nostri nella Urban Music.

Synthesis: Analisi dei sintetizzatori e conoscenza dei loro parametri sia in ambiente digitale che analogico.

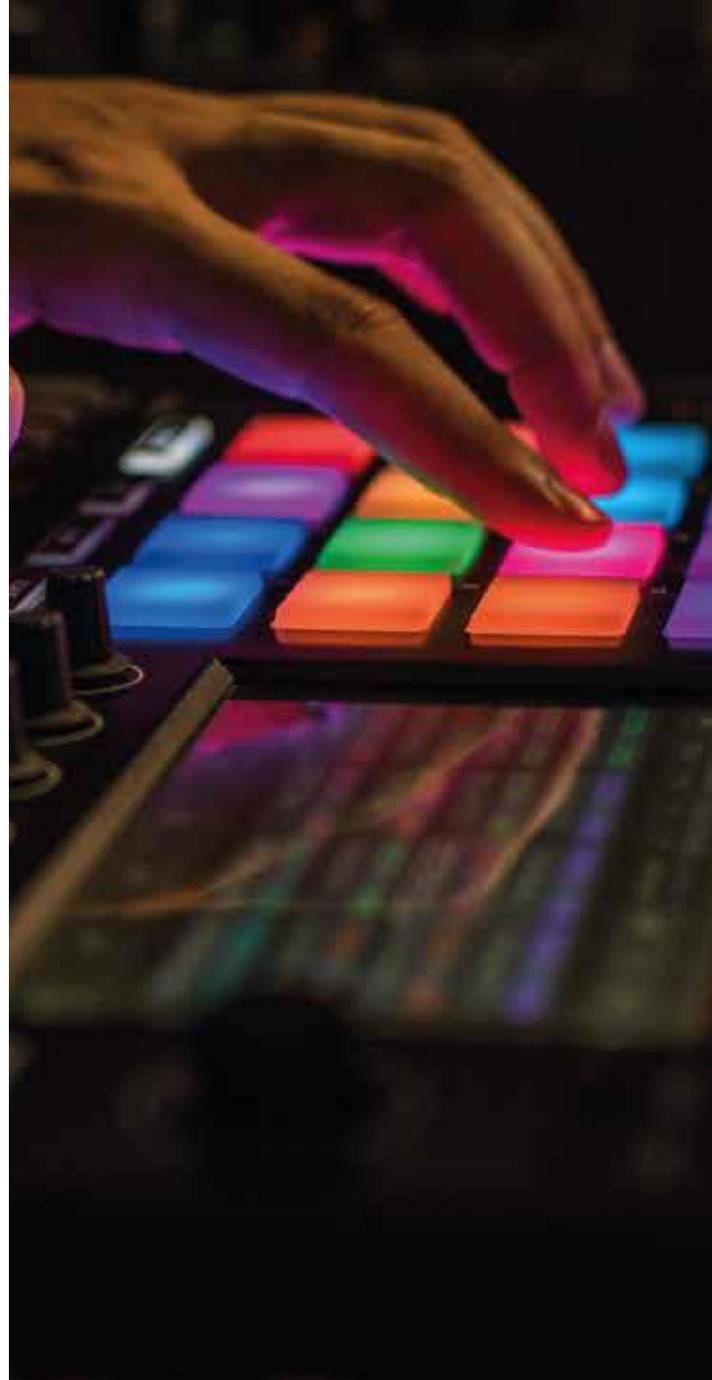
Advanced Recording & Mixing: Registrazione di strumenti e utilizzo dei processori per la post produzione di un brano a livello avanzato.

Mastering: Finalizzazione del mix e ottimizzazione del livello prima della pubblicazione del brano.

Music Theory: Analisi stilistica e strutturale dell'arrangiamento per apprezzare la produzione come musicista oltre che come producer.

Live: Come lavorare fuori dallo studio per muoversi al meglio in una situazione di performing dal vivo.

Publishing & Promotion: Nozioni di management e digital distribution per promuovere la propria musica dopo la pubblicazione.



Equipment: Logic Pro X, Auto-Tune, NI Maschine Mikro, KRK Rokit 8, plug-in Waves, Izotope, Access Virus TI, Toriaiz SP-16, Pioneer DJ PLX-100, Pioneer DJM 350



I DOCENTI



DJ TELAVIV

Scopre la musica hip hop da adolescente tra beatmaking, scratching, recording, mixing e crea il suo studio, oggi diventato un punto di riferimento per molti artisti italiani.

Dal 2008 è resident e guest DJ per molti prestigiosi club in tutta la penisola.

Nel 2010 consegue l'Audio Engineering Diploma presso SAE Institute Milano per approfondire le conoscenze e la pratica nell'audio.

Dal 2009 lavora con l'artista multi-platino Emis Killa, come DJ ed engineer.

Approccia il lavoro combinando il performing dal vivo con la tecnica in studio, una continua ricerca delle novità più fresche con lo studio ed il rispetto dei classici.

STUDIO CREDITS: Emis Killa, Sfera Ebbasta, Lazza, Massimo Pericolo, Shiva, Charlie Charles, Sick Luke, Chris Nolan, Salmo, Jake La Furia, Vegas Jones, Egreen, Vacca, Jamil, Vincenzo da via Anfossi, Maruego, Mostro, Giso, Duellz, Duke Montana, Canesecco, Giaime, Asher Kuno [...]

DJ SET OPENING: Nicki Minaj (USA), G-Eazy (USA), The Game (USA), M.O.P. (USA), Rae Sremmurd (USA), Cormega (USA), Guè Pequeno, Ghali, Sfera Ebbasta, Dark Polo Gang, Tedua, Rkomi, Vegas Jones, Achille Lauro, Boss Doms, Laioung, Vacca, Dargen D'Amico, Enzo Dong, Nex Cassel, Tormento, Primo, Mistaman, Johnny Marsiglia, Kiave, Bassi Maestro, Egreen, Two Fingerz, Rayden, Ensi, Raige, Jestò, Madman & Gemitaiz, Samuel Heron, Colle Der Fomento, Er Costa, Ghemon, Marracash [...]

DJ SET FEATURING: Fatman Scoop (USA), Havoc (USA), Ski Beatz (USA), Master Freeze, Big Fish, Don Joe, Shablo, Bassi Maestro, DJ 2P, DJ Jay-K, DJ Herca, DJ Shocca, Big Joe, DJ Pitch, DJ Black Angel [...]



MR. DATA

Mr Data scopre l'Hip-Hop nel 1997 e da allora continua a ricercare nuovi modi d'espressione e sperimentazione nella musica spaziando dai classici suoni campionati ai più moderni synth.

Nel 2010 dopo diverse esperienze lavorative fonda il suo studio, Alucina Records, che diventa da subito un luogo di incontro tra diverse culture e sonorità imponendosi come punto di riferimento in particolare per la scena italo-latina di Milano oltre che a livello internazionale.

Nel 2011 decide di approfondire la sua formazione seguendo il suo percorso di studi in SAE Institute; da allora continua a presenziare attivamente nei maggiori eventi di Hip-Hop latino e italiano come DJ e come produttore, collaborando con i maggiori esponenti del genere.

COME ISCRIVERSI

Per procedere all'iscrizione è necessario compilare una richiesta di ammissione, scaricabile compilando il form di richiesta informazioni sul sito

1 AMMISSIONE

La richiesta di ammissione compilata deve essere spedita all'ufficio Ammissioni (admissions.milano@sae.edu) che invierà la conferma di ricezione.

Nel modulo di richiesta di ammissione è necessario indicare, oltre ai dati anagrafici di base e la scelta del corso di interesse, le seguenti informazioni:



il periodo dal quale si è disponibili ad iniziare il corso



il titolo di studio, eventuali qualifiche, ogni dettaglio riguardante il percorso di formazione precedente



eventuale esperienza professionale e referenze, motivazioni e ambizioni. Qualora lo spazio disponibile sul modulo non fosse sufficiente, è possibile allegare un documento a parte



copia di un documento di identità in corso di validità e codice fiscale

2 APPROFONDIMENTO

Il Consiglio Accademico potrebbe richiedere al candidato di sottoporsi ad un colloquio motivazionale o test attitudinale preliminare e ad un test di verifica della conoscenza della lingua di svolgimento del corso.

3 OFFERTA DI ISCRIZIONE

Qualora l'esito della richiesta sia positivo, il candidato riceverà un'offerta di iscrizione precompilata con i propri dati anagrafici.

4 ACCETTAZIONE

Accettando la proposta di iscrizione, il candidato verrà inserito nel corso di interesse.

Per conoscere nel dettaglio la procedura per l'iscrizione a un corso, è disponibile la guida all'orientamento.

Si scarica dalla pagina di corso oppure si richiede agli Study Advisor, scrivendo a admissions.milano@sae.edu.





FACULTY

EMILIANO ALBORGHETTI



Emiliano Alborghetti è il Direttore Accademico / Academic coordinator di SAE Milano.

La sua formazione è caratterizzata da un percorso multidisciplinare, diviso tra studi umanistici in Filosofia e una lunga carriera nell'ambito della produzione musicale. In questo settore ha ricoperto molteplici ruoli in produzioni di rilevanza nazionale e internazionale, dedicandosi in parallelo all'attività di docenza nell'ambito della Produzione Audio. Dal 2013 si occupa principalmente di

coordinamento e direzione accademica per SAE Institute Milano, oltre a essere membro dei comitati scientifici europei del gruppo SAE per lo sviluppo e l'aggiornamento dei percorsi di studi.

PAOLO BIGAZZI ALDERIGI

Fonda Iter-Research edizioni musicali nel 2011, dopo oltre 20 anni di esperienza nella produzione musicale e audiovisiva.

Ha coprodotto i primi lavori di cinema indipendente di genere cyberpunk in Italia a partire dal 1997, per i quali ha composto e prodotto colonna sonora e sound design presso suo studio Iter-Research. Dal 2012 si occupa degli aspetti produttivi ed editoriali di progetti interattivi basati su realtà aumentata.

L'attività editoriale è rivolta alla supervisione musicale, amministrazione e negoziazione IP asset musicali a livello internazionale.

Co-fondatore e general manager della società di organizzazione eventi Delights Entertainment S.R.L. 2015.

Co-produttore del gruppo di produzione indipendente LEB Film (Liggio, Equizzi, Bigazzi), 1998.

Co-fondatore del progetto "Komplex" (Live Cinema group), 2012.

Docente esterno SAE Institute Milano (corsi AFAM e Middlesex), dal 2011.

Iter-Research è membro della Association for Electronic Music (AFEM).

Opera nei gruppi di lavoro per le relazioni con le società di gestione collettiva diritti d'autore e per l'armonizzazione dei criteri e metodi di collecting diritti d'autore.

GIACOMO BISANTI



Nato a Milano nel 1987, si è formato all'Università degli Studi, al Centro Sperimentale di Cinematografia e al corso RAI Script.

Durante gli studi, ha iniziato a lavorare tra Milano e Roma come sceneggiatore e story editor.

Come story editor e script consultant ha sviluppato progetti per Cross Production (ex-Magnolia Fiction), Taodue e per la produzione indipendente Open Fields Production.

Nella sua produzione ci sono film TV ("L'amore il sole e le altre stelle", "Non ho niente da perdere"), serie TV ("Camera Café", "Questo è il mio paese", "Volevo Fare la Rock Star") e film cinema ("I bambini rimasti" vincitore del fondo di produzione MiBACT).

Insegna in SAE Institute Milano dal 2014.

DONATO BRIENZA

Avvocato specializzato in diritto d'autore, contrattualistica musicale e del mondo dello spettacolo. Ha maturato esperienze lavorative sia presso studi professionali, legali e notarili, specializzati in diritto commerciale, societario e operazioni immobiliari, sia in importanti società, major discografiche, in qualità di direttore dell'ufficio legale, in cui ha acquisito la conoscenza delle dinamiche delle strutture aziendali multinazionali e ha sviluppato capacità di negoziazione, di gestione di team e della reportistica. Ha conseguito una solida esperienza nella gestione di complessi contratti commerciali, negoziazioni di accordi stragiudiziali, ideazione di partnership distributive, brand partnership, tutela della proprietà intellettuale, brand protection e di attività anti-piracy.

Specifico conoscenza del settore musicale, discografico e degli spettacoli dal vivo che ha attivamente frequentato fin da giovane.

LEONARDO BRUNO



Ha iniziato la carriera di sound engineer in Sicilia nel 1985 e dal 1987 al 2000 è stato responsabile tecnico teatrale. In questo periodo ha lavorato, tra gli altri, con il Teatro Stabile di Catania.

Ha collaborato per alcuni mesi con Jungle Sound Station per la preparazione e realizzazione di alcuni dischi e tour.

La sua attività è contraddistinta da numerose esperienze in radio, in studio di registrazione, in teatro e nel live. Svolge il ruolo di docente in

SAE Institute Milano dal 2002, dove è titolare della cattedra AFAM per Tecniche di ripresa e Progettazione Multimediale 1.

FABIO CAPALBO



Fabio Capalbo è un regista e film editor italiano. Vive la sua infanzia giocando con le passioni dei genitori, tra strumenti musicali, macchine da cucire e libri sacri, che lo formano nel senso del ritmo, del taglio e delle visioni.

Negli ultimi 15 anni ha diretto numerosi videoclip musicali per artisti di fama come Baustelle, Planet Funk, Verdèna, Vinicio Capossela.

Si è inoltre affermato come film editor per commercials e film documentari internazionali, tra cui Megunica (sul famoso street artist Blu), Zanetti Story (sul capitano dell'Inter) e il pluri premiato Bad Weather, ambientato in un bordello in Bangladesh.

Dal 2013 è insegnante presso SAE Institute Milano.

FACULTY

ANDREA D'ASARO



Andrea D'Asaro è un regista che ha al suo attivo diverse produzioni per la televisione, per il cinema e il web.

Per conto di società di produzione, fondazioni, agenzie pubblicitarie ed enti pubblici ha realizzato programmi tv, videoclip, spot pubblicitari, documentari e cortometraggi. Tra questi il corto "Mare Nostro" che ha ricevuto numerosi premi in diversi festival cinematografici.

Dopo aver collaborato alla realizzazione di molti programmi del mainstream televisivo, negli ultimi anni si è concentrato sul genere documentario, e le sue declinazioni, dirigendo il documentario "La notte di Sigonella" distribuito nelle sale cinematografiche da Medusa, la docu-fiction "Madre Mia" prodotta da Mediaset per due prime serate e la seconda stagione di "Commissari - Sulle tracce del Male" prodotta da Magnolia per Rai.

Al momento sta realizzando per Sky un docufilm dal titolo "Il caso C. - Una storia italiana".

FRANCESCO DE GIORGIO



Disk jockey dal 1996, tra private parties, one-night e clubs, entra a far parte dell'organico di Radio Puglia nel luglio del 1999. Fonico di regia, disk jockey ufficiale delle classifiche dance/pope responsabile dello studio di post-produzione dà vita, nel 2000, al "Mixing time", funky&soul and disco music mixing show che tutt'oggi la radio trasmette.

Schiavo della dicotomia tra produttività diurna e creatività notturna inizia ad occuparsi della communication strategy dei locali scena dei suoi DJ set fino a farne una professione più estesa che, tutt'oggi, esercita da freelancer nel campo del digital branding e business consultancy. Consegue a pieni voti la laurea in Tecnologia della Comunicazione Audiovisiva e Multimediale presso l'università di Ferrara prima di trasferirsi definitivamente a Milano per conseguire, nel 2008, il diploma di Audio Engineering presso SAE Institute dove attualmente ricopre il ruolo di Campus Manager e Course Leader del Bachelor of Arts in Music Business. Desideroso di ampliare conoscenze e competenze in ambito manageriale, di consolidare le doti di leadership e di sviluppare una vision in digital transformation e business innovation si iscrive, nel novembre del 2018, ad un Executive MBA presso la 24ORE Business School.

MARCO FRINGUELLINO



Laureato a pieni voti in Fisica Teorica e diplomato al Conservatorio in pianoforte principale, ha svolto per vari anni attività di ricerca presso l'istituto metrologico nazionale INRIM di Torino.

Dal 2000 è docente esterno del SAE Institute Milano dove insegna Acustica (degli ambienti e degli strumenti musicali) e Storia della Musica. È inoltre Adjunct professor presso la III Facoltà di Ingegneria del Politecnico di Torino.

Autore di un Brevetto Europeo, coautore di 3 libri di Acustica pubblicati in Italia, ha svariate pubblicazioni su riviste scientifiche nazionali ed internazionali e comunicazioni congressuali, oltre ad articoli su riviste divulgative.

Iscritto all'albo professionale come "Tecnico Competente in Acustica" ENTECA n° 4628, è specializzato nella progettazione di ambienti dedicati all'audio professionale, avendo all'attivo la progettazione di molteplici studi di registrazione sul territorio nazionale. Per citarne alcuni: THP Studio di Sananda Maitreya (Milano), Accademia del Suono (Milano), Studio 75 (Milano), Adesiva Discografica (Milano), SAE Studios (Milano), Nebula Studios (Bollate), Andromeda Studio (Subsonica - Torino), Regia del Conservatorio di Torino, Imagina Production (Torino), Drum Code Studio (Sesta Godano - SP), Sottoilmare (Povegliano Veronese - VR), Insomnia Studio (Reggio Emilia), Radio Vaticana (Roma), FM Records (Roma), Sonoria Studio (Scordia - Catania), LabMusic (Palermo). Ha collaborato con lo Studio di Ingegneria Acustica Trebeschi di Brescia per la progettazione del teatro ESPINAS a Teheran, in Iran.

Svolge inoltre attività concertistica come pianista.

FILIPPO GABRIELLI



Laureato in Ingegneria Elettronica all'Università di Firenze, fa parte del movimento della New Wave fiorentina suonando la chitarra in una band.

Diventa socio di un piccolo di studio di registrazione a Firenze e nel contempo prende il diploma SAE a Londra. Tornato in Italia inizia la collaborazione con i Logic Studios di Milano che lo vedranno prendere parte a progetti di artisti di calibro internazionale quali Paolo Conte, Gianna Nannini, Gino Paoli, Eugenio Finardi, Enrico

Ruggeri e molti altri. Nel 1996 entra nel primo corpo dei docenti della neonata SAE Institute Milano e da allora continua la sua collaborazione con SAE Institute. Nel 2015 diventa Coordinatore del Dipartimento Audio, ruolo poi esteso anche ai corsi di Music Business.

FACULTY

VALENTINA GIARRIZZO



Laureata in Scienze dei beni culturali con tesi in Storia del cinema e diplomata in Direzione della Fotografia alla Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti di Milano. Dal 2008 lavora come direttore della fotografia per medi, cortometraggi e promo musicali per conto di produzioni indipendenti e brand nel panorama milanese.

È appassionata di fotografia, sia su pellicola che digitale, per progetti di reportage, interni e still life. Unisce l'interesse per il fotoritocco al lavoro

sulle immagini in movimento nel color grading, materia che insegna tutt'oggi, in aggiunta a ripresa e fotografia, nelle più importanti accademie nazionali. Nel 2017 ha ottenuto la certificazione Blackmagic per l'insegnamento di DaVinci.

RICCARDO GIOVINETTO



Fisico acustico, musicista, compositore, insegnante, sound designer, visual and multimedia artist.

In campo scientifico si perfeziona nell'analisi timbrica e nell'acustica degli strumenti musicali e sviluppa competenze nel campo dell'acustica ambientale e architettonica.

In campo artistico, in seguito a studi di pianoforte classico approfondisce la pratica del sassofono soprano ricurvo. Dopo numerose esperienze nel mondo del jazz contemporaneo, si dedica alla

musica elettronica, al sound design e ai sistemi interattivi.

Nel 2010 fonda OZMOTIC, un duo di musica elettronica strumentale con il quale pubblica tre dischi e che vanta collaborazioni con musicisti di fama internazionale quali Christian Fennesz, Murcof, Senking. Nel 2018 pubblica "Elusive Balance" con una delle etichette di musica elettronica più importanti e autorevoli del mondo: la londinese Touch.

Didatta con esperienza ventennale (acustica | Sound design | interazione audio-video | Ableton Live | Max8-Jitter), dal 2018 è un Ableton Certified Trainer.

ANDREA GUASTADISEGNI



Andrea Guastadisegni è un Ingegnere del Suono e Sound Designer, formatosi presso la SAE di Londra ottenendo un Bachelor of Science First Class Honours nel 2011.

Dal 2012 di base a Roma, lavora come freelance e tra i suoi clienti figurano Sky, Wind, Hasbro Gaming, Microsoft, Discovery Channel ed Enel.

Appassionato di videogiochi da sempre prende parte a numerose produzioni come Audio Designer e Compositore, per giochi pubblicati su Xbox,

PS4, Switch, iOS e Android.

Diventa Wwise Certified Trainer nel 2016 con l'obiettivo di diffondere nel mondo dell'audio interattivo uno strumento per lui fondamentale e dalle enormi potenzialità, insegnando presso vari istituti e corsi specializzati.

STEFANO GUERINI ROCCO



Stefano Guerini Rocco è Cultore della materia presso l'Università degli Studi di Bergamo, dove ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca nel 2017. Attualmente collabora al Progetto PRIN "Circolazione internazionale del cinema italiano", in qualità di visiting researcher presso l'Università della Svizzera Italiana. Ha partecipato a numerosi convegni internazionali e ha pubblicato su riviste accademiche come L'Avventura, Comunicazioni Sociali, Cineforum.

Nel 2007 ha iniziato a collaborare con Il Morandini - Dizionario dei film e da allora si occupa di critica cinematografica per testate cartacee e online. Nel 2011 si è diplomato in Produzione presso la Scuola Civica di Cinema, Televisione e Nuovi Media di Milano, prendendo parte allo sviluppo e alla realizzazione di spot, cortometraggi e documentari.

PAOLO LUCCHI



Produttore, docente, mix e mastering engineer. Dopo il conseguimento di un BA in Arti Comunicative a Leeds, Inghilterra, ed un MA in produzione audio alla Westminster University, lavora presso il Jungle Sound di Milano per poi dedicarsi all'attività di produzione e quella di ricerca fra Italia e Inghilterra. Produce sulla scena house UK con Alexis Raphael (Hot creations, Lower East), pubblica per svariate etichette fra cui Deep Tech Records, Moral

Fiber, Cold Tear Records, Fine Day Records, Musickollectiv, Prismopaco, 1234 Records e KRKR Records. Per conto di SAE Institute, Paolo insegna nei corsi di Electronic Music Production e detiene la cattedra AFAM in Teoria della Percezione.

DINO LUPELLI



Attivo nel settore musicale dal 1990, Dino Lupelli è ora direttore generale di Music Innovation Hub, la prima società di social spa attiva nel settore della musica nata con l'obiettivo di sviluppare programmi e progetti di innovazione dell'industria musicale industriale italiana.

All'interno della sede di MIH a Milano, negli spazi postindustriali di Base, coordina progetti di internazionalizzazione e formazione

professionale come Linecheck su scala nazionale e internazionale, grazie all'inclusione nelle reti INES ed ETEP e al progetto di Jump - European Music Market Accelerator.

Precedentemente promotore di formati di importanza nazionale nella sua città natale, Bari, e successivamente consulente di Arezzo Wave Festival per la gestione del progetto Elettiintosh e per le iniziative di internazionalizzazione dell'omonima Fondazione fino al 2008, dal 2005 al

FACULTY

2017 con Elita, ha sviluppato il Design Week Festival e Awards e una serie di progetti per aziende come Nike, Red Bull, Luxottica, che uniscono l'attitudine imprenditoriale a un approccio di rete al servizio dell'intera catena di fornitura.

Dal 2015 è socio fondatore di Italian Music Festival, l'associazione nazionale per la promozione internazionale del sistema di festival italiani, partner e consulente di Assomusica, principale associazione di promotori musicali e partner di Artlab, piattaforma nazionale per lo sviluppo di Industria della cultura italiana.

ANDREA MAGGIOLO



Appassionato di storytelling e documentari, ha studiato Digital Filmmaking in SAE Institute Milano, specializzandosi in compositing, animazione e post-produzione.

Da libero professionista ha lavorato con case di produzione per spot pubblicitari, documentari e cortometraggi.

In SAE Institute Milano ha ricoperto numerosi ruoli di assistenza tecnica e tutoraggio agli studenti ed è oggi coordinatore dei corsi Film & Video.

In qualità di Programme Leader, svolge attività di consulenza operativa all'interno della macroarea funzionale di SAE Institute South West Europe.

ZORAN MATEJEVIĆ



Zoran Matejević è un audio engineer con la passione per la musica, il radiodramma... per dirlo in breve, innamorato del suono.

Nella sua carriera ha ricoperto diversi ruoli: responsabile nel settore della registrazione di musica classica e delle big band, docente, direttore di produzione nei festival, fondatore di Multiartis (produzione di mastering e CD ibridi), responsabile di produzioni streaming - broadcasting e post-produzione, consulente elettroacustico e

programmatore. Ha all'attivo più di 4000 concerti internazionali come FOH engineer. Ha ottenuto anche il premio per la miglior opera radiofonica nazionale in Serbia. Zoran ha scritto diversi articoli tecnici, tra cui diverse recensioni di microfoni e piccole favole per i fonici.

ALESSANDRA MICALIZZI



Alessandra Micalizzi è internal lecturer presso il SAE Institute dal 2017.

Insegna Teoria dei Nuovi Media, Marketing per l'Industria culturale e Sociologia dei nuovi media. Ha conseguito il dottorato in comunicazione e nuove tecnologie presso la IULM, dove ha collaborato per quattro anni come assegnista di ricerca. È psicologa e consigliere presso l'Ordine degli Psicologi della Lombardia, dove si occupa di web communication. Ha insegnato

alla IULM, allo IUSVe e allo IUSto e attualmente docente di sociologia generale presso lo IED. Ha collaborato con numerosi istituti di ricerche di mercato e oggi è responsabile dell'ufficio studi e ricerche del CNOP (Consiglio Nazionale Ordine Psicologi). Ha all'attivo più di 30 pubblicazioni.

CLAUDIA MOLINARI



Artista 2D, illustratrice e visual-teller con anni di esperienza nella direzione creativa di progetti di design e una grande passione per il folklore, Claudia è co-fondatrice e game producer di We Are Muesli. Co-curatrice, tra le altre attività, del programma di lectures del festival IndieCade Europe, insegna Game Design & Art con un particolare focus sulla valorizzazione del patrimonio culturale e della diversità, finge di saper leggere i Tarocchi, suona l'ukulele (male).

SIMONE OLLEARO (MR. DATA)



Mr Data scopre l'HipHop nel 1997 e da allora continua a ricercare nuovi modi d'espressione e sperimentazione nella musica spaziando dai classici suoni campionati ai più moderni synth.

Nel 2010 dopo diverse esperienze lavorative fonda il suo studio, Alucina Records, che diventa da subito un luogo di incontro tra diverse culture e sonorità imponendosi come punto di riferimento in particolare per la scena italo-latina di Milano oltre che a livello internazionale.

Dato il momento importante nel 2011 decide di approfondire la sua formazione seguendo il suo percorso di studi alla SAE; da allora continua a rappresentare attivamente nei maggiori eventi di HipHop latino e italiano come dj e come produttore, collaborando con i maggiori esponenti del genere.

MATTEO POZZI



Scrittore creativo con anni di esperienza in diverse forme di narrazione, dalla sceneggiatura televisiva al copywriting, Matteo è co-fondatore, game designer & writer di We Are Muesli. Co-autore inoltre di storia e dialoghi del road trip game di Santa Ragione "Wheels of Aurelia" (2016), insegna Game Design, tiene corsi di Storytelling Interattivo, e il suo argomento di conversazione preferito è il wrestling come arte performativa.

FACULTY

STEFANO PUDDIGHINU



Produttore, musicista, docente e mix/mastering engineer. Si diploma in chitarra classica al liceo con indirizzo pedagogico-musicale. Nel 2011 si sposta a Milano dove consegue un Bachelor of Arts in Audio Production presso SAE Institute Milano, dove attualmente è Course Leader del corso Electronic Music Production.

Esse è il nome d'arte in qualità di producer e DJ: fa parte del roster Astrale AM dove collabora con artisti di fama internazionale quali Ness, Alan

Backdrop, Feral e tanti altri. Rilascia musica in vinile e digitale su etichette quali Circular Limited, Black Chrysalis Archives, Forevergreen LTD. Doppler è il nome dello studio nel quale, in veste di producer e sound engineer, lavora attualmente.

MASSIMILIANO RAFFA



È docente di materie sociologiche e musicologiche. I suoi interessi di ricerca includono la storia sociale della popular music, l'influenza dei media sulla produzione culturale e gli studi sulla cultura di massa.

Laureato con lode in Relazioni Internazionali presso l'Università di Bologna, insegna Musicologia al master in Music Publishing & Production dell'Università IULM e Critica Musicale presso il DAMS dell'UniSalento.

Ha curato la redazione di alcune importanti pubblicazioni storico-culturali. È stato responsabile marketing B2C presso la sede italiana del più grande distributore di edizioni musicali a stampa del mondo. Ha prestato servizio come borsista presso l'Assessorato alla Cultura del Comune di Bologna. Ha lavorato come autore per agenzie creative. Ha scritto di musica su riviste nazionali. Vincitore nel 2009 di una borsa di studio presso l'Università di Bergen, in Norvegia ha anche offerto supporto alla produzione di festival internazionali.

Come compositore, interprete e produttore ha pubblicato diversi album discografici, segnalandosi vincitore o finalista in alcuni prestigiosi premi nazionali, tra cui le Targhe Tenco.

Ha pubblicato e pubblica articoli scientifici negli ambiti della sociologia dei processi culturali e della storia della popular music.

ORASH RAHNEMA

Colorist off-set con una lunga esperienza in post-produzione. Cresciuto professionalmente nel settore VFX, prevalentemente come lighter e compositor per progetti cinematografici e pubblicitari, ha acquisito grande competenza nel lavoro sulle immagini della fase di pre-produzione alla consegna.

Ha inoltre lavorato con diversi ruoli, come lighter, 3D generalist e modeller, per molte case di produzione internazionali.

Nel suo portfolio, figurano numerosi brand internazionali e produzioni cinematografiche.

ENRICO RIGHI (DJ TELAVIV)



Scopre la musica hip hop da adolescente tra beatmaking, scratching, recording, mixing e crea il suo studio, oggi diventato un punto di riferimento per molti artisti italiani. Dal 2008 è resident e guest DJ per molti prestigiosi club in tutta la penisola.

Nel 2010 consegue l'Audio Engineering Diploma presso SAE Institute Milano per approfondire le conoscenze e la pratica nell'audio.

Dal 2009 lavora con l'artista multi-platino Emis Killa, come DJ ed engineer.

Approccia il lavoro combinando il performing dal vivo con la tecnica in studio, una continua ricerca delle novità più fresche con lo studio ed il rispetto dei classici.

STUDIO CREDITS: Emis Killa, Sfera Ebbasta, Jake La Furia, Vegas Jones, Lazza, Salmo, Egreen, Jamil, Charlie Charles, Chris Nolan, Vincenzo da via Anfossi, Vacca, Mostro, Giso, Duellz, Duke Montana, Canesecco, Giaime, Asher Kuno [...]

DJ SET OPENING: Nicki Minaj (USA), G-Eazy (USA), The Game (USA), M.O.P. (USA), Rae Sremmurd (USA), Cormega (USA), Guè Pequeno, Ghali, Sfera Ebbasta, Dark Polo Gang, Tedua, Rkomi, Vegas Jones, Achille Lauro, Boss Doms, Laioung, Vacca, Dargen D'Amico, Enzo Dong, Nex Cassel, Tormento, Primo, Mistaman, Johnny Marsiglia, Kiave, Bassi Maestro, Egreen, Two Fingerz, Rayden, Ensi, Raige, Jestò, Madman & Gemitaiz, Samuel Heron, Colle Der Fomento, Er Costa, Ghemon, Marracash [...]

DJ SET FEATURING: Fatman Scoop (USA), Havoc (USA), Ski Beatz (USA), Master Freez, Big Fish, Don Joe, Shablo, Bassi Maestro, DJ Herca, DJ Jay-K, Sick Luke, Charlie Charles, DJ Shocca, Big Joe, DJ 2P, DJ Pitch8, DJ Black Angel [...]

IVAN ANTONIO ROSSI



Ivan A. Rossi, è ingegnere del suono / produttore / sound designer freelance e insegnante presso SAE Institute Milano. Dopo la laurea in ingegneria elettronica presso l'Università di Pisa, si diploma al SAE Institute e inizia a lavorare come ingegnere presso l'Apricot studio di proprietà dei Pooh, mentre continua a portare avanti il suo studio mobile "8br.rec".

Insegna Advanced Studio Production e Cultural Perspectives presso SAE Institute Milano, dove ha

tenuto anche corsi di Sintesi Analogica e Max/MSP.

Dal 2018 ha la cattedra in Audio e Missaggio Avanzato all'interno del corso AFAM di Produzione Audio presso SAE Institute Milano.

Ha registrato, missato e prodotto fra gli altri per: Baustelle, Levante, Zen Circus, Irene Grandi, Canova, Dimartino, Fast Animals Slow Kids, Virginiana Miller, Bachi da Pietra, Giovanni Succi, Dente, Bad Love Experience, Giovanni Truppi, Pooh.

FACULTY

ANNA ZÒ



Laureata magistrale in economia per le ICC, dal 2018 Anna Zò è project manager presso Music Innovation Hub, la prima società di social spa attiva nel settore della musica nata con l'obiettivo di sviluppare programmi e progetti di innovazione dell'industria musicale industriale italiana.

Anna è responsabile dei progetti di Europa Creativa come Jump - European Music Market Accelerator, delle relazioni istituzionali e delle attività rivolte all'educazione e formazione

professionale (Linecheck Academy, BA/BSc (Hons.) Music Business con SAE Institute, Chorus Project), nonché dello sviluppo delle attività correlate al settore MusicTech.

Con una forte propensione verso le Industrie Culturali e Creative ed un background manageriale/ aziendale, Anna ha anche gestito progetti in diversi settori culturali, come le arti visive (a Londra) e il cinema (a Parigi).

LIVIO FESTA
ANTONIO PETROTTA
FEDERICO DI LIDDO
COSTANZA DURANTE
DONATO PEPE
MARCO PEZZA
MATTEO SANDRI
MARIJA KOPRIVICA LELICAN
FRANCESCO CANNITO
UGO CARLEVARO
MARCO PERINI

EROGAZIONE DELLA DIDATTICA

FORMAZIONE PRATICA E TECNOLOGIA "STATE OF THE ART"

In tutti i corsi, oltre alle lezioni frontali, rivestono un ruolo fondamentale le esercitazioni pratiche, svolte individualmente o in gruppo, ma sempre con il supporto dei tutor, disponibili negli studi e in workstation, per tutoring e assistenza tecnica. Le esercitazioni rispecchiano in tutto e per tutto le situazioni lavorative reali: gli studenti sono chiamati a realizzare vere e proprie produzioni, servendosi di un'infrastruttura tecnica di livello professionale, con standard qualitativi altissimi e un equipment di ultima generazione. Per questo anche i nostri docenti si aggiornano costantemente sullo "state of the art".

CLASSI A MISURA DI STUDENTE

Per garantire a tutti gli studenti l'assistenza necessaria, durante le lezioni in aula nelle esercitazioni pratiche, i nostri corsi sono a numero chiuso. Ogni studente quindi è sicuro di avere a disposizione spazi ed equipment "su misura". L'accesso ai corsi è subordinato alla procedura di richiesta di ammissione.

STAFF QUALIFICATO E SINERGIE CON L'INDUSTRIA

Il nostro Staff è altamente qualificato. Il corpo docenti, in particolare, è composto da professionisti di comprovata esperienza, già attivi nell'industria audio, multimediale e digital film. Grazie a loro abbiamo costruito una rete di contatti nel mondo del lavoro: i nostri studenti partecipano così attivamente alla realizzazione di produzioni e progetti avanzati. Non c'è modo migliore di mettere subito alla prova il proprio talento. Periodicamente, inoltre, vengono organizzati incontri di approfondimento, seminari e workshop con esperti dell'industria dei Creative Media.

EVENTI, SEMINARI, PRODUZIONI E COLLABORAZIONI

SAE Institute collabora e si confronta quotidianamente con l'industria dei Media. È questo il vero valore aggiunto che trasmettiamo ai nostri studenti: la possibilità di guardare oltre, di iniziare a capire concretamente che cosa li aspetta, di arricchire il proprio bagaglio culturale, ma soprattutto di costruire un portafoglio lavori che diventerà il loro biglietto da visita.

Accanto alle attività didattiche curriculari, offriamo la possibilità di partecipare a produzioni importanti con artisti e realtà affermate sulla scena italiana, e organizziamo seminari di approfondimento e workshop con professionisti del settore. Per i corsi Audio e di produzione musicale sono stati organizzati seminari e workshop con case discografiche, agenzie stampa e professionisti della scena italiana, approfondendo tematiche legate alla produzione, al marketing e al management musicale. E ancora, per i corsi Video, Games, seminari e workshop di regia, storytelling, animazione tradizionale e 3D, camere di livello cinema e tecniche di stop motion. Sono centinaia i professionisti che passano ogni anno nelle nostre aule e nei nostri studi.

Gli studenti migliori hanno così modo di arricchire la propria formazione con esperienze "sul campo" e, a volte, di avere crediti professionali ancor prima di aver concluso il percorso di studi. A partire dal 2012, ad esempio, abbiamo organizzato Rolling Stone Live @ SAE: gli studenti dei corsi Produzioni Audio e Produzione Video, supervisionati dal corpo docente SAE Institute, hanno curato la registrazione audio e la realizzazione dei live di Rolling Stone Magazine. Tra gli artisti che abbiamo ospitato figurano: Il Teatro Degli Orrori, I Soliti Idiotti, Parlotones, Gary Go, Gnu Quartet, Drink To Me, Hot Gossip, Caponord, Marlene Kuntz, Afterhour, Selton, Calibro 35, The Bloody Beetroots, Powerfrancers, Adam Green & Binki Shapiro, Izzy Lindqwister, Duke Garwood, Joe Bastianich, Giovanni Allevi.

Abbiamo realizzato produzioni audiovisive in collaborazione con Corriere Della Sera, Milano Design Film Festival, Milano Music Week, Linecheck, Music Innovation Hub, FIMI, Club Nation e Magazzini Generali, Woodoo Fest, Freedda Media, Unite With Tomorrowland Italy, Rock TV e Muscraiser, Rockit, Toni&Guy.

FAQ

DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO E BACHELOR DEGREE SONO LA STESSA COSA?

No, non sono la stessa cosa. Il diploma accademico di primo livello è un titolo di studio erogato da SAE Institute con autorizzazione ai sensi dell'art.11 del decreto del Presidente della Repubblica n. 212 del 2005, D.M. 280/2017. È un titolo rilasciato dalle istituzioni dell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM) equiparato alla laurea triennale in base a quanto stabilito dal quadro dei titoli italiani dell'istruzione superiore (L. 268/2002).
Crediti CFA: 180 (pari a 180 ECTS)

Il Bachelor Degree è un titolo di studio inglese che afferisce al sistema FHEQ (Framework for Higher Education Qualifications in England, Wales, and Northern Ireland) rilasciato da Middlesex University in partnership con SAE Institute per l'erogazione dei percorsi di studio.
Crediti Middlesex: 360 (pari a 180 ECTS)

COSA SIGNIFICA ECTS?

Il sistema europeo di trasferimento e accumulo dei crediti (European Credit Transfer System) è uno strumento che aiuta a progettare, illustrare e realizzare programmi di studio e rilasciare qualifiche di istruzione superiore. Il sistema ECTS è strettamente collegato alla modernizzazione dell'istruzione superiore in Europa. In particolare, costituisce uno strumento centrale del processo di Bologna, che punta a rendere i sistemi nazionali più compatibili. Per maggiori informazioni sull'ECTS, vi invitiamo a visitare il sito della Commissione Europea <http://ec.europa.eu/>.

DOPO IL CONSEGUIMENTO DEL BACHELOR'S DEGREE VOGLIO PROSEGUIRE GLI STUDI IN ITALIA. COSA PUÒ FARE SAE PER LA GESTIONE DELL'ITER BUROCRATICO?

L'Istituto ti fornirà un'assistenza di natura amministrativa e burocratica finalizzata al rilascio della dichiarazione di valore in loco da parte delle rappresentanze diplomatiche italiane sul territorio britannico. In virtù dell'autonomia riconosciuta alle Università, alle autorità accademiche è data facoltà di valutare se i titoli conseguiti all'estero possano avere corrispondenza in Italia. SAE non si assume alcuna responsabilità sull'esito delle procedure di ammissione presso altri istituti e sull'utilizzo della dichiarazione di valore rilasciata agli studenti dalle autorità.

ADESSO CHE SAE ITALIA È AUTORIZZATA DAL MIUR AL RILASCIO DEI DIPLOMI ACCADEMICI DI PRIMO LIVELLO AFAM IN PRODUZIONE AUDIO E PRODUZIONE CINETELEVISIVA E NUOVI MEDIA, MI SERVE LA DOCUMENTAZIONE PER OTTENERE LE DETRAZIONI FISCALI. A CHI DEVO RIVOLGERMI?

È consentito dedurre le spese di istruzione relative alla frequenza scolastica e di corsi di istruzione secondaria, universitaria, di perfezionamento e/o specializzazione tenuti presso istituti o università italiana o straniera. Per queste ultime la misura degli importi deducibili non può essere superiore all'ammontare dei contributi

previsti per i corrispondenti istituti italiani.

La detrazione spetta a condizione che il versamento di tali erogazioni sia eseguito tramite banca o ufficio postale ovvero mediante carte di debito, di credito e prepagate, assegni bancari e circolari.

Potrai chiedere ed ottenere la documentazione rilevante ai fini fiscali solo se hai frequentato uno dei corsi AFAM, ossia Produzione audio (DAPL08) e Produzione cinetelevisiva e nuovi media (DAPL08), come da Decreto Ministeriale 16 maggio 2017 n. 280, a partire dall'anno accademico 2018/2019.

COME FACCIAMO A VISITARE IL CAMPUS?

Sono in programma numerosi appuntamenti di orientamento. Richiedendo la brochure riceverai la nostra newsletter e sarai informato sugli Open Day, sulle presentazioni dei corsi e le attività speciali per venire a trovarci.

Non puoi partecipare all'Open Day? Prenota un Campus Tour, un appuntamento di approfondimento sull'offerta formativa insieme ad uno dei nostri Study Advisor. I Campus tour possono essere organizzati dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 18.

DOVE POSSO CONOSCERE LE RETTE DI FREQUENZA E I PIANI DI PAGAMENTO?

Se hai scaricato la brochure dal nostro sito, puoi trovare i riferimenti nella pagina di conferma al termine della registrazione. Inoltre controlla la tua casella email: ti abbiamo spedito un messaggio con tutte le informazioni utili. Se hai ricevuto la brochure perchè hai visitato il Campus o hai partecipato a un evento, puoi richiedere i prospetti in segreteria oppure direttamente agli Study Advisor, se sei già in contatto con uno di loro.

DISPONETE DI RESIDENZE O ALLOGGI PER GLI STUDENTI?

Possiamo suggerirti alcune agenzie con le quali sono attive convenzioni e proposte "chiavi in mano". Se hai bisogno di ulteriori informazioni, contatta la segreteria oppure i nostri Study Advisor.

AVETE UNA MENSA INTERNA?

È disponibile un'area dedicata all'interno dell'edificio dove consumare cibi e bevande. Durante l'anno scolastico è attiva la mensa dell'Istituto Pasolini (esattamente di fronte), con la quale è attiva una convenzione per il pranzo. Esistono comunque altre convenzioni-pranzo con i principali esercizi commerciali in zona.

AZIENDE PARTNER



COSTA CROCIERE

Costa Crociere ha individuato nell'offerta formativa, nella struttura e nell'organizzazione di SAE il referente ideale per attività di recruitment del personale impiegato sulle proprie navi nel settore technical entertainment. Vengono organizzati career day dedicati a studenti e alumni per assicurare qualità e continuità nella selezione del personale.

Costa Crociere S.p.A., con sede a Genova, comprende i marchi Costa Crociere e AIDA Cruises. Vanta la flotta più grande tra tutti gli operatori europei, con un totale di 25 navi in servizio, più altre 2 nuove unità in consegna entro il 2016. Fa parte del gruppo Carnival Corporation & plc, leader mondiale delle crociere.



DOC SERVIZI

DOC SERVIZI è la più grande piattaforma cooperativa di professionisti dello spettacolo: una rete unica nel suo genere e un modello che in questi 28 anni si è distinto nell'ambito della produzione/gestione di eventi e della fornitura di servizi tecnici, artistici e formativi nel mondo dello spettacolo, dell'arte, della cultura e della creatività.

Per DOC SERVIZI la Rete è un Valore e un'occasione unica per creare nuove sinergie. Ed è proprio da questa mission che è nata la preziosa partnership con SAE Institute Milano. Una partnership ad ampio respiro e una condivisione di intenti che hanno lo scopo di favorire relazioni sul territorio e sviluppare collaborazioni di valore, nell'ambito didattico ed extracurricolare, riconoscendo l'importanza e la potenzialità di fare network ad elevato contenuto professionale.



LEPARK

LePark è un incubatore culturale ed abitazione naturale dell'open innovation, nonché spazio di alto profilo dove condividere emozioni, spunti creativi, intuizioni, affittare postazioni audio/video temporanee e sperimentare relazioni che danno forma alle idee. SAE Institute Milano in qualità di leader nella formazione nell'ambito dei creative media, è

partner di questa struttura per incentivare gli studenti a frequentare spazi di coworking innovativi dove si incontrano talenti emergenti e grandi professionisti del settore dell'entertainment.

In partnership con LePark, SAE Institute Milano propone contenuti di natura extra-didattica ed eventi nei quali gli studenti vengono costantemente coinvolti.



MARTINITT

Per SAE Institute Milano l'inserimento nel territorio è un punto di cruciale importanza. Per questo motivo è in essere una partnership con il Teatro Cinema Martinitt, storica realtà gestita da La Bilancia Produzioni attiva nel quartiere dell'Ortica nella proposta di spettacoli dal vivo, manifestazioni culturali e gestione di esercizi teatrali e di produzione audiovisiva. Questa partnership consente agli studenti di avere accesso a prezzi agevolati per la programmazione teatrale e cinematografica del teatro.



MUSIC INNOVATION HUB

Think tank, società di produzione e consulenza per le professioni musicali e le istituzioni culturali, MIH è un incubatore di nuovi talenti artistici che sviluppa programmi di formazione professionale, che incoraggia opportunità di networking a livello internazionale, e promuove progetti innovativi nell'ambito della produzione, della fruizione e della distribuzione musicale. Music Innovation Hub è un'impresa sociale fondata da Giordano dell'Amore Fondazione Social Venture, Music Management Club SRL e OXA SRL, che gestisce il progetto di BASE Milano. L'impresa consta di poche figure senior tra i membri del proprio staff e di una vasta rete di professionisti della musica, in Italia e nel resto del mondo. Ubicato nell'ex complesso industriale di BASE Milano, in zona Tortona, cuore pulsante del design, MIH è un progetto che apporta innovazione alle industrie creative.



PANATRONICS

Panatronics è distributore italiano di marchi come RED Camera, Angenieux, Zeiss, Video Devices, Datavideo e di prodotti dedicati alla produzione cinematografica. Dispone anche di un teatro di posa perfettamente attrezzato con corpi illuminanti caldi e freddi, ciclorama, camerini e facilities.

Pioneer Dj

PIONEER DJ

Pioneer DJ, da oltre 20 anni è l'azienda leader nella progettazione e produzione apparecchiature e software per DJ, musicisti, club.

Da sempre impegnata ad evolversi in simbiosi con la crescita tecnologica e ispirare la comunità globale di musica dance, in partnership con SAE Institute Milano, Pioneer DJ organizza periodicamente contenuti extra didattici legati ai propri prodotti come presentazioni, showcase e incontri con i suoi Product Specialist.

I prodotti Pioneer DJ sono stati scelti come apparecchiature per alcuni degli studi del Campus.

Roland

ROLAND

Roland, marchio al vertice nella produzione di strumenti musicali elettronici e linea di prodotti audio dall'alta reputazione costruiti grazie a tecnologie allo stato dell'arte e idee innovative, ha scelto SAE Institute Milano come proprio partner ufficiale per la creazione di contenuti extra didattici legati ai propri prodotti quali presentazioni, showcase e incontri con i product specialist. I prodotti Roland sono presenti anche all'interno di alcuni degli

SMAP

SMAP

SAE Institute Milano è partner di SMAP, rivenditore storico di attrezzatura audio professionale, per la creazione di contenuti legati alle presentazioni dei prodotti ed incontri con i professionisti del settore.

È attiva inoltre una scontistica dedicata agli studenti su tutte le attrezzature professionali presenti nel catalogo. www.smapaudio.com



STEINBERG/YAMAHA

Grazie all'implementazione di Nuendo, il software di Steinberg, e Nuage, superficie di controllo Yamaha, nel nuovo Studio 18 gli studenti potranno fare pratica di post-produzione audiovisivi. Ogni anno vengono organizzate le presentazioni in anteprima dei prodotti Steinberg e Yamaha, per un aggiornamento costante sulle ultime novità di settore.



WE ARE MÜESLI

We Are Müesli è uno studio di design indipendente di Milano focalizzato su giochi narrativi a tema culturale, storico e artistico. Dopo anni di esperienza professionale in diversi campi della comunicazione (graphic e service design, TV e altro ancora), Claudia Molinari e Matteo Pozzi debuttano nei videogiochi nel 2013 con la pluri-premiata visual novel su Jheronimus Bosch "CAVE! CAVE! DEUS VIDET.". Da allora sono attivamente coinvolti nella community internazionale del videogioco come speaker, docenti di game design, promotori di una cultura multidisciplinare, inclusiva e positiva del gioco. Tra gli altri progetti a firma We Are Müesli, il docu-game per il 70esimo anniversario della Liberazione "Venti Mesi" (2015) e la ballata interattiva sul patrimonio culturale siciliano "The Great Palermo" (2016). Attualmente sono al lavoro sul progetto di escape games per le istituzioni culturali "Dewey Rooms".

NOTE

A large white rectangular area with horizontal lines, intended for writing notes. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page.

UN NETWORK GLOBALE

SAE Institute è un network globale per la formazione nei creative media parte di Navitas Pty Limited. Offre corsi progettati tenendo conto delle esigenze del mercato e prepara le prossime generazioni di professionisti in numerosi settori dell'industria culturale e creativa.

La sede di Milano, unica in Italia, è parte di una rete globale di 54 campus in 26 paesi. Inaugurata nel 1996 con un solo corso di Produzione Audio, ha consolidato negli anni la propria esperienza e le relazioni con i partner dell'industria. Il successo dei propri percorsi formativi ha consentito di estendere l'offerta all'ambito cinetelvisivo, all'animazione 2D/ 3D e al music business.

Dal 2013 SAE Institute Milano si è ampliata trasferendo la propria sede nel campus di via Trentacoste 14: una struttura di 2000 mq unica nel suo genere, che ospita 19 studi di registrazione e produzione per consentire la

migliore esperienza pratica di apprendimento.

La qualità dei percorsi formativi in ambito Audio e Cinetelvisivo ha ottenuto nel 2017 un importante riconoscimento: il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, ai sensi dell'art. 11 del DPR 212/2005 e con D.M. 280/2017, ha autorizzato SAE Italia all'attivazione e al rilascio dei relativi titoli di diploma accademico di primo livello dei corsi in Produzione Audio e Produzione Cinetelvisiva e Nuovi Media, in partenza dall'anno accademico 2018/2019.

L'offerta formativa è completata dal corso biennale in Music Business in collaborazione con Music Innovation Hub, triennali in Game Design, Game Arta e Game Animation, oltre ai Vocational in Electronic Music Production, Urban Music Production e Color Grading & Post Production.



Part of Navitas Pty Limited

navitas 

Navitas ha supportato generazioni di allievi a cambiare le proprie vite attraverso la formazione. In oltre 40 anni, centinaia di migliaia di studenti nel mondo si sono laureati nei college Navitas, in un ambiente di insegnamento e apprendimento che li ha aiutati a far emergere il proprio talento e a realizzare i propri sogni.

Il nostro successo è sorretto dal nostro network internazionale, dall'impareggiabile impegno verso l'esperienza e i risultati degli studenti, dal numero di collaborazioni con le università e l'industria, ma anche la passione per le nuove tecnologie e i modelli di insegnamento e apprendimento che miglioreranno la formazione di oggi e del futuro.

Dai percorsi pre-universitari all'università, dai corsi di inglese alla formazione vocational e i degree undergraduate e postgraduate, contiamo ogni anno più di 70.000 studenti in oltre 120 college e campus nel mondo, attraverso un gruppo di 7.000 dipendenti di talento.

Navitas è un'azienda orgogliosamente australiana, che ha introdotto un innovativo modello di partnership universitaria nel 1994 a Perth. Gli enti ad essa associati erogano percorsi formativi nel Paese dal 1976.

DISCLAIMER

SAE Institute segnala il proprio impegno a far sì che le informazioni presenti in questa brochure siano aggiornate salvo errori e/o omissioni di stampa.

SAE Institute si riserva il diritto di apportare modifiche e cambiamenti a tali informazioni in linea con il processo di miglioramento continuo. Per maggiori informazioni, si prega di visitare www.sae.edu.



SAE
INSTITUTE

www.sae.edu

milano@sae.edu

+39 0289120540

Part of Navitas Pty Limited

navitas

© SAE Education Ltd.
Registered in England No. 06647488
Registered Office: SAE Oxford, Littlemore Park, Armstrong Road, Oxford, OX4 4FY
Stampato in Dicembre 2019