



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

**IL DIRETTORE**

- Vista** la Legge 21.12.1999, n. 508, e s.m.i., recante disposizioni per la riforma delle Istituzioni di Alta Formazione Artistica e Musicale, e successive modifiche ed integrazioni;
- Visto** il D.P.R. 28.02.2003 n. 132, e s.m.i., concernente "Regolamento recante criteri per l'autonomia statutaria regolamentare ed organizzativa delle istituzioni artistiche e musicali";
- Visto** il D.P.R. 08.07.2005 n. 212, concernente il Regolamento recante disciplina per la definizione degli ordinamenti didattici delle Istituzioni di alta formazione artistica, musicale e coreutica, a norma dell'articolo 2 della L. 21.12.1999, n. 508;
- Visto** lo Statuto del Conservatorio approvato con D.D. 662 del 31.10.2003 e s.m.i.;
- Visto** il Regolamento didattico del Conservatorio, approvato con D.D. n. 244 del 17.01.2011 e adottato con Decreto Direttoriale prot. N. 354/AL2 del 17.01.2011,
- Visto** il Regolamento tipo concernente principi e criteri per la progettazione di master da parte delle Istituzioni AFAM emanato dalla Direzione Generale per l'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica Uff. II con Nota 9 dicembre 2010, protocollo n. 7631 per la realizzazione dei Corsi Master nelle Istituzioni AFAM, approvato dal CNAM;
- Vista** la deliberazione del Consiglio Accademico del Conservatorio, assunta nella seduta del 26 Giugno 2024 avente ad oggetto l'approvazione del Master di I livello in "Musica per Videogiochi" per l'a.a. 2024/2025;
- Vista** la deliberazione del Consiglio di Amministrazione del Conservatorio del 20 Settembre 2017 con la quale, preso atto della programmazione del Consiglio Accademico del Conservatorio, visti il Regolamento per la realizzazione dei Corsi Master approvato dal CNAM e il prospetto di fattibilità finanziaria predisposto dall'Amministrazione, vengono fissati la quota di partecipazione a carico degli studenti ammessi al Master e le modalità di pagamento della stessa
- Vista** la deliberazione del Consiglio di Amministrazione del Conservatorio del 9 luglio 2024 con la quale, considerato il buon andamento del Master di primo livello "Musica per videogiochi" se ne è deliberata la riproposizione senza modifiche per l'anno accademico 2024/25
- Fatta salva** ogni ulteriore modifica che si rendesse necessaria a seguito di eventuali successive disposizioni ministeriali ovvero in ragione di necessità interne atte a garantire il miglior funzionamento del master;
- Ritenuto** di dover provvedere in merito

**EMANA**

Il seguente avviso pubblico per l'ammissione al Master di I livello in  
"MUSICA PER VIDEOGIOCHI"

**Art. 1**  
(Attivazione del Master)

A far data dall'anno accademico 2017/2018 è stato istituito, presso il Conservatorio statale di musica "Santa Cecilia" di Roma, il Master di I Livello in "Musica per Videogiochi", che prosegue la sua attività nell'anno accademico 2024/2025.

Per ogni ciclo di corso, il Conservatorio comunica, in occasione della pubblicazione dell'avviso pubblico per la procedura di ammissione al corso, il numero degli accessi disponibili.



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

Per l'a.a. 2024/2025 il numero dei posti disponibili è indicato al successivo art. 11.

Per l'a.a. 2024/2025 il Master sarà attivato soltanto al raggiungimento di un numero minimo di iscritti pari a 15 unità, salvo richiesta di deroga<sup>1</sup>

Le lezioni del Master potranno avviarsi solo in presenza della necessaria autorizzazione ministeriale relativa all'anno accademico 2024/2025.

**Art. 2**  
(Obiettivi del Master)

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

**Art. 3**  
(Percorso formativo)

Il percorso formativo del Master di I livello in "Musica per Videogiochi" è definito dal piano di studi allegato al presente avviso pubblico, quale sua parte integrante e sostanziale.

Il piano di studi del Master è articolato in lezioni di gruppo e collettive, in laboratori e in stage presso Enti di rilievo nazionale e internazionale.

Il percorso formativo prevede, quale momento connotante e qualificante del corso, la realizzazione di brani orchestrali scritti appositamente per videogiochi.

**Art. 4**  
(Durata del Master e calendario)

Le lezioni del master avranno inizio a partire da Dicembre 2024 per una durata complessiva di 388 ore di lezione suddivise in due semestri con 206 ore nel primo e 182 ore nel secondo. Le ore di lezione indicate comprendono la didattica in aula, l'eventuale didattica on line, la partecipazione ai laboratori e agli stage, i tirocini di orientamento e formazione.

**Art. 5**  
(Frequenza e organizzazione delle lezioni)

---

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



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

La frequenza minima obbligatoria è stabilita nell'80% delle ore previste per ciascuna attività formativa. Sono consentite assenze giustificate nei limiti del 20% del numero complessivo delle ore per ogni attività formativa.

Le lezioni, nelle varie forme di svolgimento di gruppo, collettive e di laboratorio, si svolgeranno di norma secondo un'articolazione ponderata che permetta il massimo della concentrazione, al fine di facilitare le attività di studio e di lavoro degli studenti iscritti. Il calendario didattico del primo semestre verrà comunicato contestualmente all'avvio del Master.

Negli anni passati i giorni e le fasce orarie delle lezioni sono state le seguenti: venerdì dalle 10.00 alle 14.00 e dalle 15.00 alle 19.00 e sabato dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 18.00. In caso di eventuali variazioni di giorni e/o orari, queste saranno tempestivamente comunicate a mezzo email agli iscritti al corso.

Le lezioni per l'a.a 2024/25 saranno in presenza e si terranno normalmente presso la sede centrale del Conservatorio (Via dei Greci, 18 Roma)

**Art. 6**

(Requisiti di accesso alla prova di ingresso)

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

- ✓ Diploma di Conservatorio del previgente Ordinamento unitamente al diploma di scuola secondaria superiore o titolo equipollente;
- ✓ Diploma accademico di I livello conseguito presso i Conservatori di musica o gli IMP;
- ✓ Laurea Triennale, o altro titolo di studio rilasciato all'estero riconosciuto idoneo in base alla normativa vigente;

La prova di selezione al Master consisterà in un colloquio motivazionale, nella presentazione di propri lavori audio/video e potrà essere effettuato in videoconferenza.

A seguito della Legge 12 aprile 2022, n. 33 e del Decreto Ministeriale 2 agosto 2022, n. 933, a partire dall'a.a. 2022/2023 è consentita la cosiddetta "doppia iscrizione". Il Decreto Ministeriale 2 agosto 2022, n. 933 prevede che gli studenti possono iscriversi contemporaneamente:

- ✓ a **due corsi di diploma accademico** di primo o di secondo livello o di perfezionamento o master che si differenzino per almeno i due terzi delle attività formative;
- ✓ a **un corso di diploma accademico e a un corso di perfezionamento o master, di dottorato di ricerca o di specializzazione**, o a un corso di dottorato di ricerca o di perfezionamento o master e a un corso di specializzazione;
- ✓ a **un corso di studio universitario e a un corso di studio presso le istituzioni dell'AFAM.**

In particolare, poi, l'articolo 4 del Decreto Ministeriale 2 agosto 2022, n. 933, prevede che: "**Nel caso di attività formative coincidenti in due corsi di studio AFAM diversi, il riconoscimento è concesso automaticamente**"



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

***agli studenti, anche in deroga agli eventuali limiti quantitativi previsti nei regolamenti didattici. Nel caso di riconoscimento parziale delle attività formative svolte in un corso di studio, la struttura didattica competente dell'altro corso di studio può promuovere l'organizzazione e facilitare la fruizione da parte dello studente di attività formative integrative al fine del pieno riconoscimento dell'attività formativa. Il mancato riconoscimento di crediti deve essere adeguatamente motivato***”.-

Potranno accedere al master i cittadini stranieri, in possesso di regolare permesso di soggiorno e di un adeguato titolo di studio riconosciuto in Italia (non inferiore alla laurea di primo livello o equipollente) che avranno dimostrato un'ottima conoscenza della lingua italiana scritta e orale.

**Art. 7**

(Procedura di ammissione: data e modalità)

Luogo e data dell'esame di ammissione verranno comunicati mediante avviso pubblicato sul sito del Conservatorio [www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it), con almeno 15 giorni di anticipo sulla data della prova. Tale avviso costituisce a tutti gli effetti notifica agli interessati, per cui in caso di assenza il candidato verrà ritenuto rinunciatario. In tal caso non è dovuta la restituzione del contributo di cui al successivo art. 8. La selezione verrà effettuata da una commissione appositamente nominata dal Direttore del Conservatorio su designazione del Consiglio di Corso del Master. La valutazione dei candidati ad opera della Commissione sarà espressa in trentesimi.

**Prova di ammissione: colloquio motivazionale**

Nell'ambito del colloquio saranno esaminati i lavori afferenti al contesto della musica applicata (film, documentari, pubblicità, danza, etc.). Se tali lavori prevedono un organico strumentale sarà opportuno presentare la partitura. Eventuale altro materiale (audio e/o audio/video o partiture) potrà essere valutato dalla Commissione. Il giudizio della Commissione è insindacabile. In caso di colloquio svolto in videoconferenza, sarà richiesto ai candidati l'invio del materiale con alcuni giorni di anticipo e ad una casella di posta elettronica che verrà comunicata a suo tempo.

Al termine della procedura di selezione il Direttore pubblica l'elenco degli ammessi al corso. A parità di punteggio ottenuto, prevale il candidato più giovane.

**Art. 8**

(Termini di presentazione delle domande e documentazione)

Le domande di ammissione al Master di I Livello in "Musica per Videogiochi" per l'a.a. 2024/2025 dovranno essere inviate entro e non oltre il 15 Novembre 2024, tramite procedura online sul portale informatico ISIDATA,

secondo le seguenti istruzioni:

- Cliccare sul punto 1 (Inserimento domanda AMMISSIONE) di questo Link

<https://servizi12.isidata.net/SSDiatticheco/MainGeneraleRes.aspx> ;

- Selezionare il Conservatorio di "ROMA";

- Compilare i campi obbligatori per ottenere tramite email il codice di controllo da inserire nel form e le credenziali di accesso alla domanda di ammissione online;

- la domanda deve essere compilata, in tutti i campi obbligatori richiesti, selezionando il corso "MUSICA PER VIDEOGIOCHI (MASTER I LIVELLO)";

N.B. E' obbligatorio indicare chiaramente nel campo "Titolo di studio" il titolo in proprio possesso, richiesto per l'accesso al Master di I Livello. I campi obbligatori della domanda saranno evidenziati in giallo cliccando su "Salva" in alto o in fondo al form;

- Al termine della compilazione della parte anagrafica cliccare su "Salva";



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

- Dopodiché, dal menu in alto della domanda, cliccare sulla sezione "Tasse", poi su "SELEZIONE TASSE PER PagoPA" e infine su "crea bollettino per questa tassa" per generare l'avviso di pagamento, in formato pdf, da utilizzare per procedere al pagamento dovuto<sup>2</sup>;

Per completare la domanda inserire i seguenti file nella sezione "Allega documentazione" (obbligatori):

- ✓ un documento di riconoscimento in corso di validità;
- ✓ un'autocertificazione del titolo di studio in proprio possesso per l'accesso al Master di I livello.

- Per chiudere la procedura ed inviare la domanda cliccare su "Invia domanda" dal menu in alto.

Vi chiediamo infine di inviare a mezzo email i seguenti documenti:

- ✓ curriculum vitae (in formato pdf);
- ✓ documento d'identità (in formato pdf).

La email dovrà essere indirizzata ad [amministrazione@conservatoriosantacecilia.it](mailto:amministrazione@conservatoriosantacecilia.it) (con in cc: [musicaapplicata@conservatoriosantacecilia.it](mailto:musicaapplicata@conservatoriosantacecilia.it)) con il seguente oggetto: "Rif.: Ammissione al Master di I livello in Musica per Videogiochi".

#### **Art. 9**

(Immatricolazione e quota di iscrizione)

La quota di iscrizione al master che gli allievi ammessi al termine delle selezioni dovranno versare è fissata in € 2.500,00 (duemilacinquecento/00). L'importo potrà essere versato in unica soluzione o in due rate, di cui la prima di € 1.500,00= (millecinquecento/00) all'atto dell'immatricolazione al corso e comunque entro e non oltre l'inizio delle lezioni, e la seconda di € 1.000,00= (mille/00) entro e non oltre il termine del primo semestre. Su istanza di parte e motivata al Presidente del Conservatorio è possibile chiedere il pagamento in un numero maggiore di rate. La richiesta dovrà essere indirizzata ad [amministrazione@conservatoriosantacecilia.it](mailto:amministrazione@conservatoriosantacecilia.it) (con in cc: [musicaapplicata@conservatoriosantacecilia.it](mailto:musicaapplicata@conservatoriosantacecilia.it)) con il seguente oggetto: "Rif.: Richiesta rateizzazione per Master di I livello in Musica per Videogiochi"

#### **Art. 10**

(Borse di studio)

Il Conservatorio si riserva di erogare borse di studio, il cui numero e importo sono determinati all'inizio del corso in ragione delle disponibilità di bilancio.

Sulla base di possibili sponsorizzazioni saranno previste ulteriori borse di studio per merito e/o forme di agevolazione quali l'esonero totale o parziale dalla tassa di iscrizione o altre forme di tutela del diritto allo studio. Tutte le borse di studio saranno erogate a rimborso della quota versata all'atto dell'iscrizione al Master e dopo il conseguimento del titolo di studio, con criterio meritocratico e di reddito mediante indicatore ISEE.

Il Consiglio di Corso, sulla base della valutazione finale attribuita a ciascun candidato dalla Commissione d'esame assegnerà le borse di studio in base ai seguenti parametri:

---

<sup>2</sup> Il bollettino PAGOPA di euro 50,00 potrà essere pagato tramite i vari canali indicati sul bollettino stesso alla voce "DOVE PAGARE" (una volta effettuato il pagamento non occorre allegare nessuna ricevuta nella domanda Isidata, il pagamento sarà infatti visibile automaticamente nella sezione TASSE, in genere entro i 5 giorni lavorativi dall'operazione)



**Ministero dell'Università e della Ricerca**  
ALTA FORMAZIONE ARTISTICA E MUSICALE  
**CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA "SANTA CECILIA"**  
00187 Roma - Via dei Greci, 18  
[www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it)

- risultati della selezione di ammissione;
- grado di partecipazione alle attività didattiche;
- modalità di partecipazione ed apprendimento durante le attività pratiche individuali e collettive;
- partecipazione e impegno durante le attività laboratoriali e di tirocinio;
- valutazioni conseguite negli esami dei singoli corsi e nella discussione della tesi.

La condizione economica, determinata dall'indicatore ISEE, costituisce titolo di preferenza. Il giudizio della Commissione d'esame e del Consiglio di Corso è da ritenersi insindacabile

**Art. 11**  
(Titolo finale)

La regolare partecipazione al Master, il superamento delle verifiche in itinere e dell'esame finale prevede il conseguimento del seguente titolo di studio: *Diploma di Master di I Livello in Musica per Videogiochi* rilasciato dal Conservatorio statale di musica "S. Cecilia" di Roma, e l'attribuzione di 60 cfa.

**Art. 12**  
(Trattamento dei dati)

Il Conservatorio si impegna a rispettare il carattere riservato delle informazioni fornite dai candidati e a trattare tutti i dati solo per le finalità connesse alla procedura e alla gestione della carriera accademica degli allievi selezionati.

Ai sensi dell'articolo 13, comma 1, del Decreto Legislativo 30 giugno 2003 n. 196, i dati personali forniti dai candidati sono raccolti presso l'ufficio protocollo e la segreteria del Master dell'Istituto per le finalità di gestione della procedura e saranno trattati manualmente e con modalità informatica, anche successivamente alla definizione della procedura di cui al presente avviso, per le finalità inerenti la gestione del Master.

**Art. 14**  
(Norma finale e di rinvio)

Il calendario didattico definitivo verrà comunicato contestualmente all'avvio del Master e sarà disponibile sul sito ufficiale del Conservatorio: [www.conservatoriosantacecilia.it](http://www.conservatoriosantacecilia.it). Il Conservatorio si riserva di apportare al presente avviso ogni modifica atta al miglioramento delle modalità di realizzazione del Master.

Il Direttore  
Franco Antonio Mirenzi

Firmato digitalmente da:  
FRANCO ANTONIO MIRENZI  
Conservatorio Santa Cecilia - Roma  
DIRETTORE  
21/10/2024 17:57

Conservatorio Santa Cecilia – Piano degli studi del Master di Primo livello in MUSICA PER VIDEOGIOCHI a.a. 2024/2025

| Piano dell'offerta formativa              |  |   |             |   |          | PRIMO SEMESTRE |     |      | SECONDO SEMESTRE |     |      |  |
|---|--|---|-------------|---|----------|----------------|-----|------|------------------|-----|------|--|
| tipologia delle attività formative        | area disciplinare  | settore artistico disciplinare          | CFA settore | Campo disciplinare o attività formativa | modalità | ore lezione    | CFA | val. | ore lezione      | CFA | val. |  |
| DI BASE                                   | Discipline e dell'organizzazione e della comunicazione musicale  | COCM/02<br>TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE | 2           | Musica e Mass Media                     | C        |                |     |      | 16               | 2   | E    |  |
|   | Discipline compositive   | CODC/01<br>COMPOSIZIONE                 | 3           | Analisi della Musica Applicata          | C        | 20             | 3   | E    |                  |     |      |  |
|   | Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono | COME/04<br>ELETTROACUSTICA              | 3           | Montaggio audio e Post Produzione       | C        |                |     |      | 20               | 3   | E    |  |
|   | Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono | COME/04<br>ELETTROACUSTICA              | 4           | Elementi di Sound Design (I e II)       | C        | 16             | 2   | ID   | 12               | 2   | E    |  |
| Totale                                    |  |   |             |   |          | 36             | 5   |      | 48               | 7   |      |  |
| Totale crediti attività formative DI BASE |  |   |             |   |          |                |     |      |                  | 12  |      |  |

|   |  |                                 |    |   |   |     |    |   |    |    |   |  |
|---|--|---------------------------------|----|---|---|-----|----|---|----|----|---|--|
| CARATTERIZZANTI                                   | Discipline compositive   | CODC/02<br>COMPOSIZIONE         | 11 | Laboratorio di Composizione applicata al game multimediale (I e II) | L | 48  | 6  | E | 40 | 5  | E |  |
|   | Discipline compositive   | CODC/01<br>COMPOSIZIONE         | 3  | Elementi di Orchestrazione  | C |     |    |   | 18 | 3  | E |  |
|   | Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono | COME/05<br>INFORMATICA MUSICALE | 5  | Sintesi e Campionamento del suono                                   | C | 32  | 5  | E |    |    |   |  |
|   | Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono | COME/05<br>INFORMATICA MUSICALE | 5  | Programmazione MIDI ed Orchestrazione virtuale                      | C | 32  | 5  | E |    |    |   |  |
| Totale  |  |                                 |    |   |   | 112 | 16 |   | 58 | 8  |   |  |
| Totale crediti attività formative CARATTERIZZANTI |  |                                 |    |   |   |     |    |   |    | 24 |   |  |

| Piano dell'offerta formativa                           |                        |                                |             |   |          | PRIMO SEMESTRE                  |     |      | SECONDO SEMESTRE |     |      |
|--|------------------------|--------------------------------|-------------|---|----------|---------------------------------|-----|------|------------------|-----|------|
| tipologia delle attività formative                     | area disciplinare      | settore artistico disciplinare | CFA settore | Campo disciplinare o attività formativa                             | modalità | ore lezioni                     | CFA | val. | ore lezione      | CFA | val. |
| INTEGRATIVE E AFFINI                                   |                        |                                | 4           | Game Building (I e II)  | C        | 16                              | 2   | ID   | 12               | 2   | E    |
|  |                        |                                |             |   |          |                                 | 16  | 2    |                  | 12  | 2    |
| Totale crediti attività formative AFFINI E INTEGRATIVE |                        |                                |             |   |          |                                 |     |      | 4                |     |      |
| ULTERIORI o ALTRE                                      |                        |                                | 16          | Partecipazione a Seminari, Conferenze e Visite didattiche           | C        | 6                               | 1   | ATT. | 6                | 1   | ATT. |
|  |                        |                                |             | Partecipazione a Stages formativi presso Enti di produzione esterni | C        | 36                              | 6   | ATT. | 36               | 6   | ATT. |
|  |                        |                                |             | Tirocinio relativo all'indirizzo                                    | C        |                                 |     |      | 12               | 2   | ATT. |
|  |                        |                                |             |   |          | 42                              | 7   |      | 54               | 9   |      |
| Totale crediti attività formative ULTERIORI o ALTRE    |                        |                                |             |   |          |                                 |     |      | 12               |     |      |
| PROVA FINALE   | Discipline compositive | CODC/02 COMPOSIZIONE           | 4           | Composizione della colonna musicale di un videogioco                | C        |                                 |     |      | 10               | 4   | E    |
|  |                        |                                |             |   |          |                                 |     |      | 10               | 4   |      |
| Totale crediti attività formativa PROVA FINALE         |                        |                                |             |   |          |                                 |     |      | 4                |     |      |
| I Semestre   | Crediti                | Ore                            | I Semestre  | Crediti   | Ore      | TOTALE MASTER (I + II Semestre) |     |      | Crediti          | Ore |      |
|  | 30                     | 206                            |             | 30  | 182      |                                 |     |      | 60               | 388 |      |