

<b>Corso:</b>	<b>SISTEMI E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER L'AUDIO E LE APPLICAZIONI MUSICALI</b>
<b>Codice:</b>	AFAM046 - SCIENZE DEL SUONO PER LA MUSICA
<b>Destinatari:</b>	Studenti del Corso accademico di II livello in Musica Elettronica
<b>Docente:</b>	Stefano Alessandretti
<b>Obiettivi:</b>	Fornire agli studenti le competenze teoriche e pratiche per l'analisi, la progettazione e l'implementazione di sistemi software per l'elaborazione del suono e la creazione musicale, utilizzando linguaggi di programmazione specifici e/o generici.

---

**Programma:** Approfondimento su tematiche e tecnologie concordate con il docente e realizzazione di un progetto informatico avanzato.

Alcune ipotesi di approfondimento:

#### **Tecnologie**

Ambienti di sviluppo: Max, GEN~, RNBO, Jitter, Node for Max. Librerie: FluComa, FrameLib, MuBu, HISS Tools, Tensorflow.js, PyTorch. Linguaggi di programmazione: Javascript, Python.

#### **Tematiche**

Realizzazione di software applicativi, realizzazione di Plug-in, software per l'assistenza alla composizione, software per la multimedialità, machine learning, ambienti esecutivi adattivi.

---

**Idoneità:** Presentazione e discussione di un progetto informatico concordato con il docente.

**Propedeuticità:** nessuna.

**Strumentazione:** Necessario essere muniti di laptop con i seguenti software installati: software in funzione dell'approfondimento concordato con il docente.

#### ***Bibliografia***

Bibliografia stabilita in funzione dell'approfondimento concordato

*Dispense fornite dal docente*