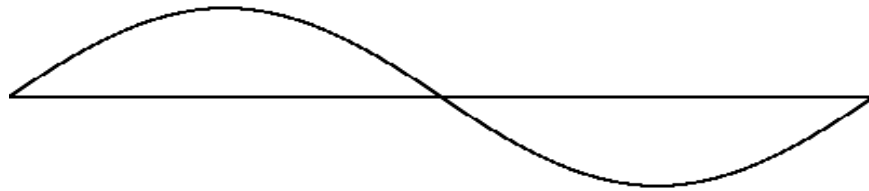
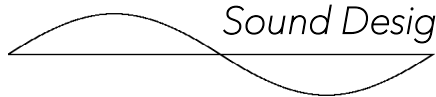


Sound Designer

nuove dimensioni produttive e creative



Federico Ortica

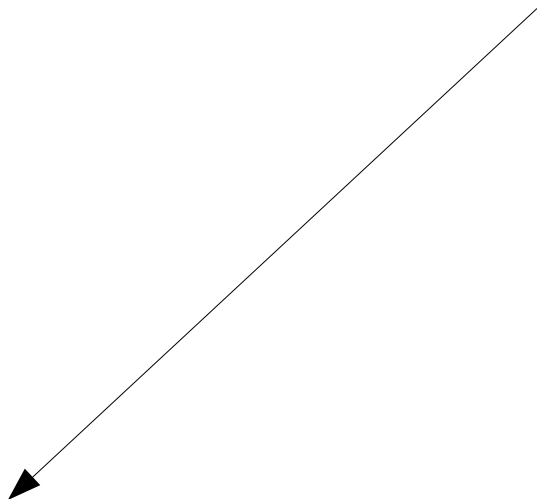


TECNOLOGIE MUSICALI

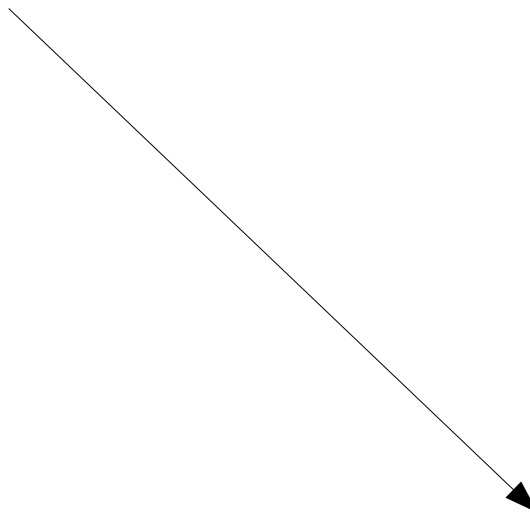


Recording, mixing, editing, campionamento, sintesi, elaborazione, ...

AUDIO DIGITALE



PRODUZIONE
MUSICALE



PROGETTAZIONE E
REALIZZAZIONE DEL
SUONO IN AMBITO DI
SOUND DESIGN

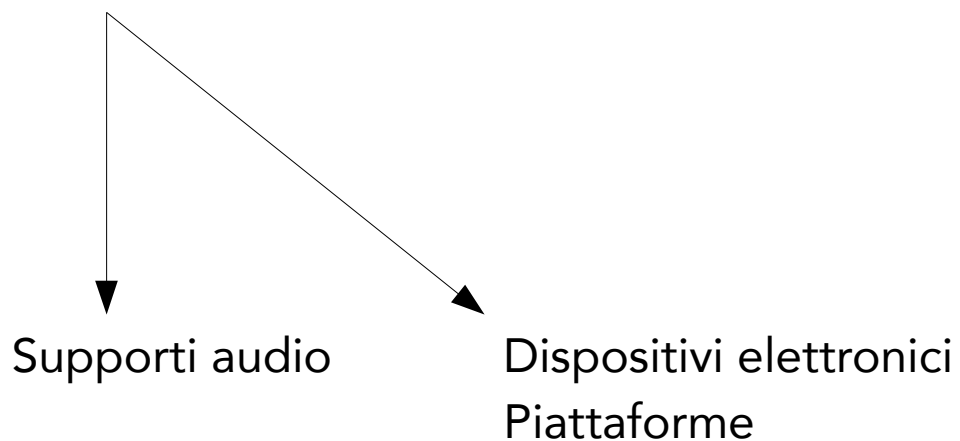
AUDIO DIGITALE PRODUZIONE MUSICALE

MUSICA

CREATIVA - Produzione

COMMERCIALE – Vendita / Distribuita



FRUIZIONE - Ascolto



IFPI - International Federation of the Phonographic Industry

GENERI PIU' ASCOLTATI

2018

		
POP	64%	60%
ROCK	57%	59%
DANCE	32%	29%
HIP-HOP / RAP	26%	29%
CANTAUTORATO	24%	50%
R&B	23%	19%
SOUL	22%	25%
CLASSICA	24%	24%
METAL	19%	16%
ITALIAN POP	3%	58%

2019

Top 10 favourite genres globally

#01 Pop
#02 Rock
#03 Oldies
#04 Hip-hop/Rap
#05 Dance/Electronic
#06 Indie/Alternative
#07 K-Pop
#08 Metal
#09 R&B
#10 Classical

2019 Around the World

lists

(Global Albums by Fan Dedication)

(Global Songs by Listeners)

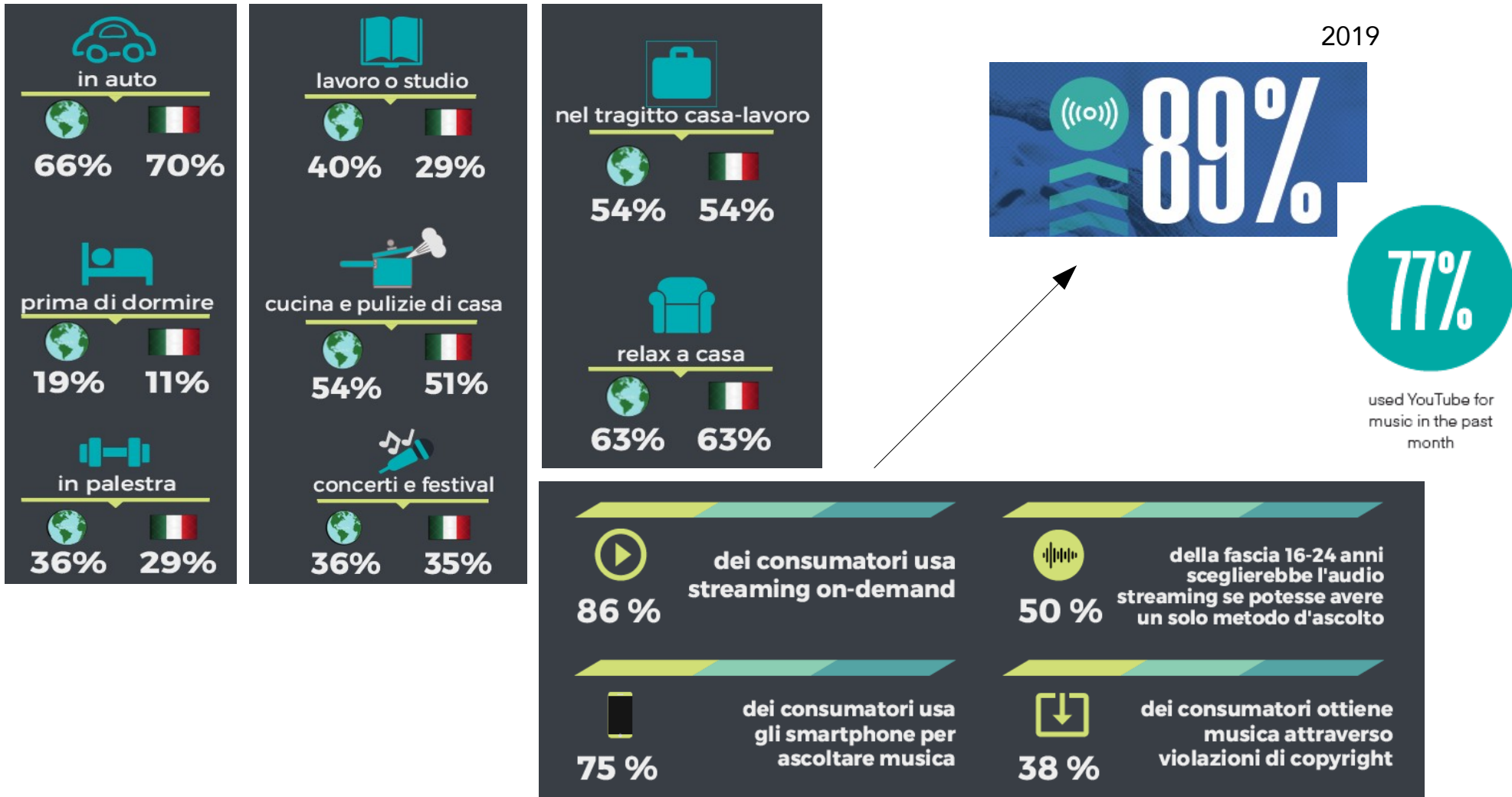
(Global Songs by Enthusiasm)

(Global Albums by Fan Dedication)

pop
 dance pop
 post-teen pop
 pop rap
 tropical house
 latin
 rap
 reggaeton
 tropical
 hip hop
 trap latino
 trap
 edm
 latin pop
 reggaeton flow
 uk pop

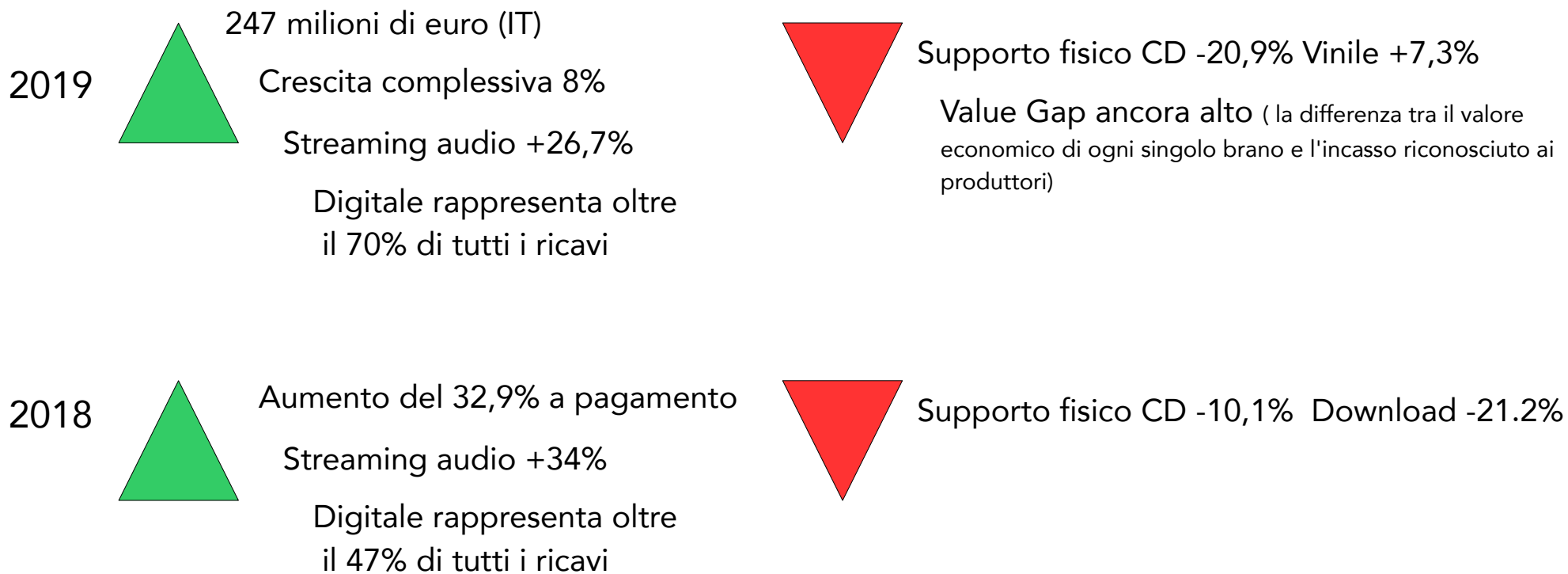
IFPI - International Federation of the Phonographic Industry

Luoghi e situazioni



Global Music Report

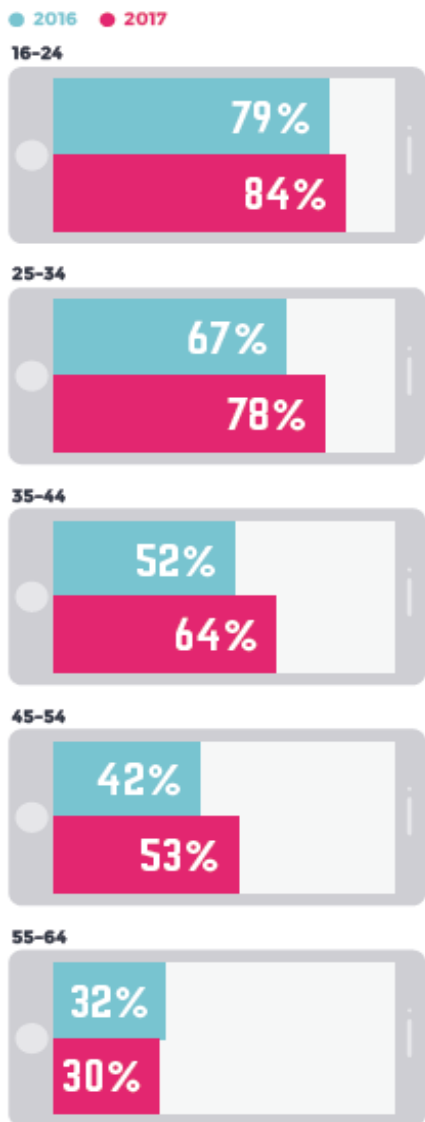
analisi completa del mercato discografico globale



IFPI - International Federation of the Phonographic Industry

Utilizzo dello smartphone come riproduttore di musica

2016/17

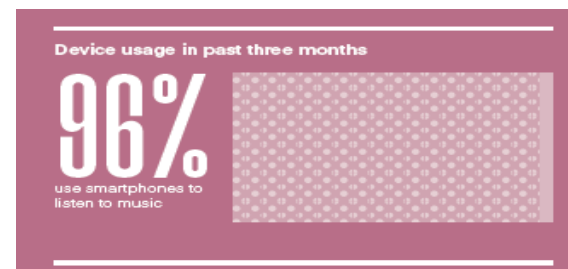


2018



2019

China



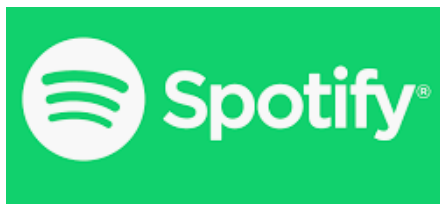
India



Mexico



Piattaforme



75 milioni di utenti nel 2015.
40 milioni di utenti paganti nel 2016 - 10 milioni di abbonati in 6 mesi
140 milioni di utenti nel 2017
70 milioni di abbonati a gennaio 2018



Sempre con te



Scarica la tua musica e portala con te da mattina a sera con Deezer Premium. Disponibile su tutti i dispositivi, in ogni momento, anche senza WiFi o 4G.



175 milioni di utenti mensili



2° sito più visitato al mondo dopo Google



43 milioni di brani



Piattaforma di livestreaming di proprietà Amazon

IFPI – Global Music Report 2019



I ricavi complessivi in ambito digitale

↑21.1%



Ricavi da diritti di esecuzione
Per musica nei locali pubblici

↑9.8%



Entrate relative al supporto fisico

↓10.1%



Entrate derivanti dall'uso della musica
in pubblicità, film, giochi e TV

↑5.2%

IN CHE MODO VIENE PRODOTTA?

Home studio



Professional studio



Jacob Collier



Jacob Collier – 2013 (19 anni)
4 milioni di view su youtube



<https://www.youtube.com/watch?v=pvKUttYs5ow>

Stromae: 2009 *Alors on danse* +1.000.000 copie



Stromae_ TEDx Bruxelles_2011
<https://www.youtube.com/watch?v=iDGvWX-tFGM>

Billie Eilish – 2015 *Ocean Eyes*
24 milioni di stream
Nel 2019_ 55,92 milioni di stream



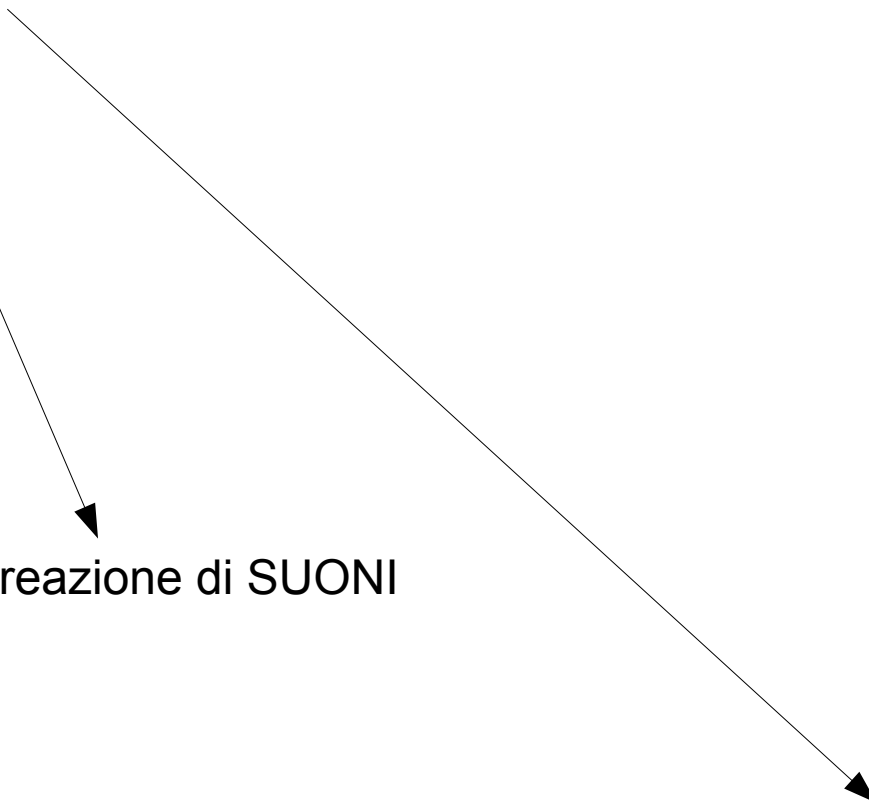
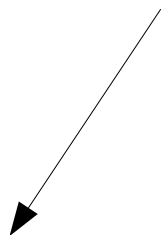
Finneas O'Connell_home studio_2016

AUDIO DIGITALE

UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE MUSICALI

PROCESSI CREATIVI LEGATI AL SUONO

Registrare, Creare, Elaborare...



Produzione di **MUSICA**

Creazione di **SUONI**

Organizzare **SUONI e MUSICA** per..

**AUDIO DIGITALE
SOUND DESIGNER
(progettista del suono)**

VIDEO / PERFORMANCE
Esperienze immersive

- Video (piattaforme online vimeo, youtube...)
- Installazioni interattive
- Installazioni/performance A/V
- Mapping architettonici
- Composizioni/Sistemi sonori interattivi per Teatro e Danza
- Ambienti interattivi immersivi per musei
- Video AR - (musei..)
- Video VR 360° (audio ambisonico) – Visori oculus

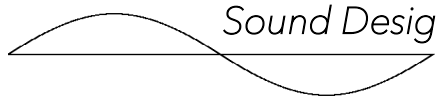
MARKETING

- E-commerce – web 3d
- Sound branding
- Presentazioni pubblicitarie e altri eventi pubblici
- Mezzi di trasporto elettrici
- Fiere, spazi espositivi
- Podcast: la creazione di podcast e playlist per i propri client

**NUOVI DISPOSITIVI
INTERFACCE**

- APP, sonorizzazione di applicazioni per dispositivi mobili (smartphone, tablet)
- Nuove applicazioni interattive
- Nuovi dispositivi/Interfacce
- Platform per videogames

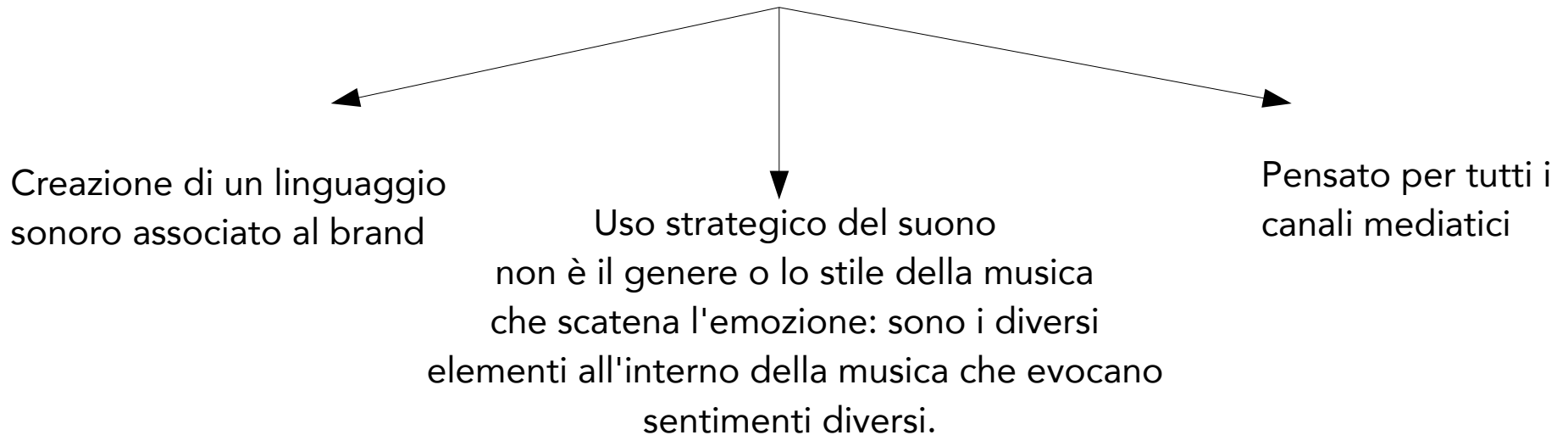
**RELAZIONI SEMPRE PIU' STRETTE TRA :
RETE – COMPOSITORI – PRODUTTORI - INGEGNERI DEL SUONO - PROGRAMMATORI**



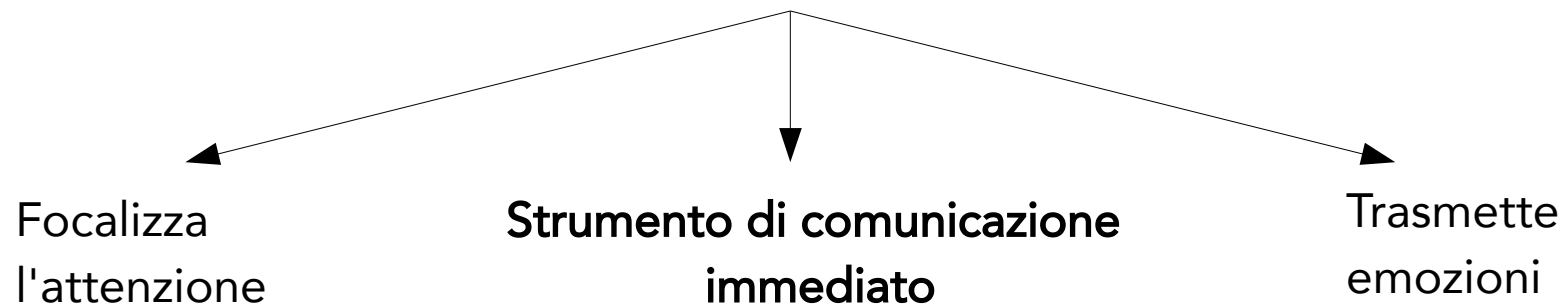
IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING

Nuovi mezzi di comunicazione digitale

SOUND BRANDING



SUONO



IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING

LOGO SONORO

LOGO SONORO: suono o melodia con il compito di creare una relazione acustica tra cliente e brand

CORPORATE SOUNDS: insieme di suoni che creano il paesaggio sonoro del brand

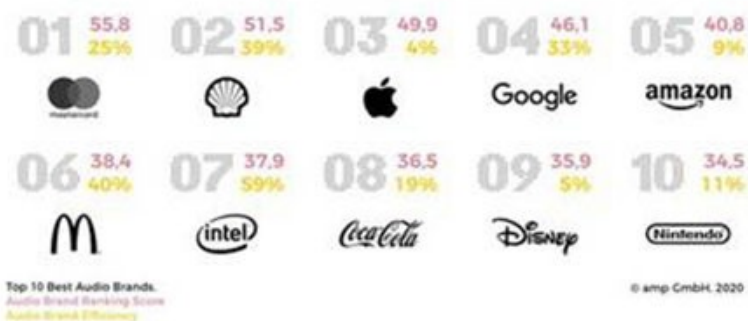
FORBES 2018:

33 *AudioBrand*: Anche grazie all'evoluzione dei comandi vocali molti brand vogliono costruirsi un'identità audio anche per lanciarsi sul mercato dei podcast.

IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING LOGO SONORO

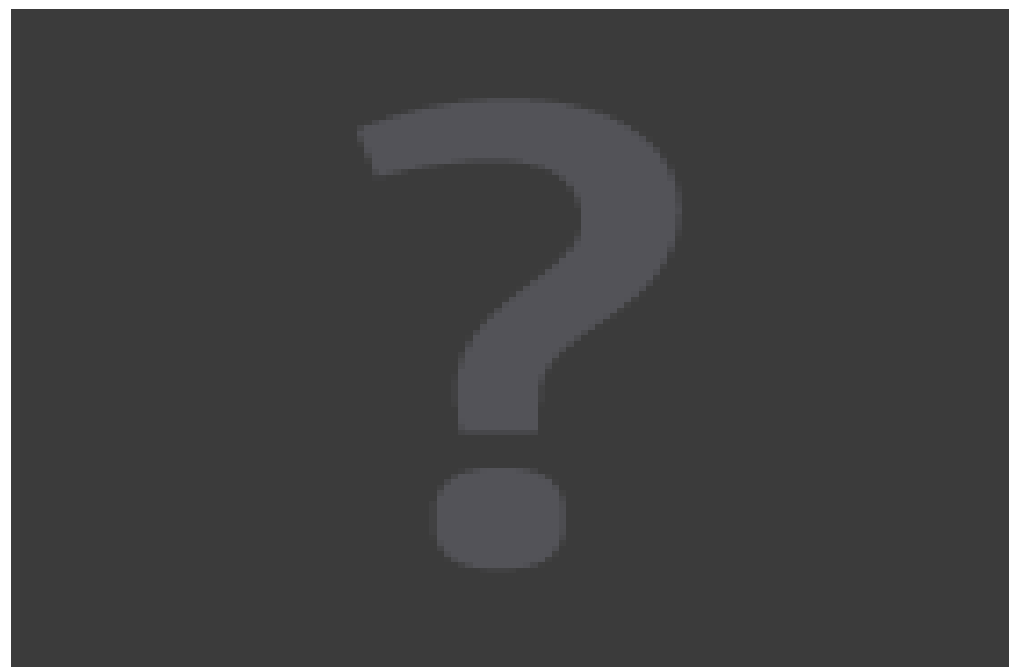


<https://soundcloud.com/user-490541962/amp-best-audio-brands-2020>

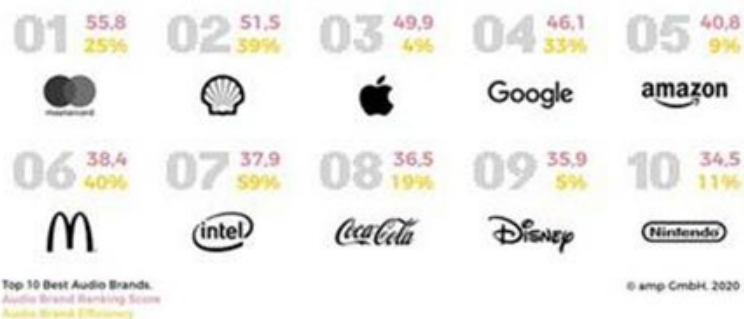


La rapida ascesa di Mastercard:
IDENTITA' SONORA A 360°, basata su un "SONIC
DNA" invece di usare un solo jingle o melodia.

<https://www.youtube.com/watch?v=8l8ldBfxwgl>



IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING LOGO SONORO



La rapida ascesa di Mastercard:
IDENTITA' SONORA A 360°, basata su un "SONIC
DNA" invece di usare un solo jingle o melodia.



<https://www.youtube.com/watch?v=8l8ldBfxwgl>

Fonte: AMP - <https://ampsoundbranding.com/>

IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING LOGO SONORO



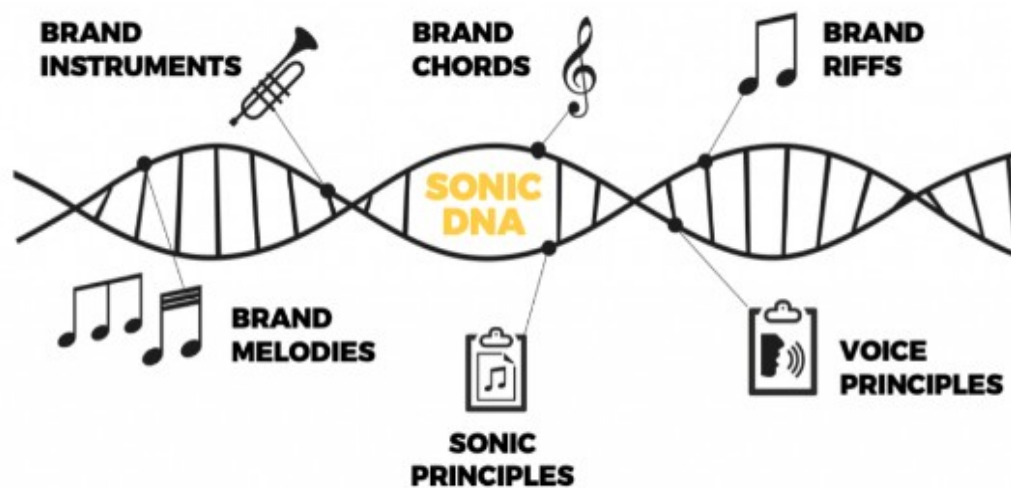
<https://www.youtube.com/watch?v=8l8ldBfxwgl>

Michele Arnese, global ceo di Amp, ha commentato: Il Best Audio Brands 2020 mostra chiaramente che i marchi che hanno abbracciato un'identità sonora olistica stanno indiscutibilmente raccogliendo i benefici che ne derivano. Rendendola un elemento centrale della propria strategia di marketing multisensoriale.

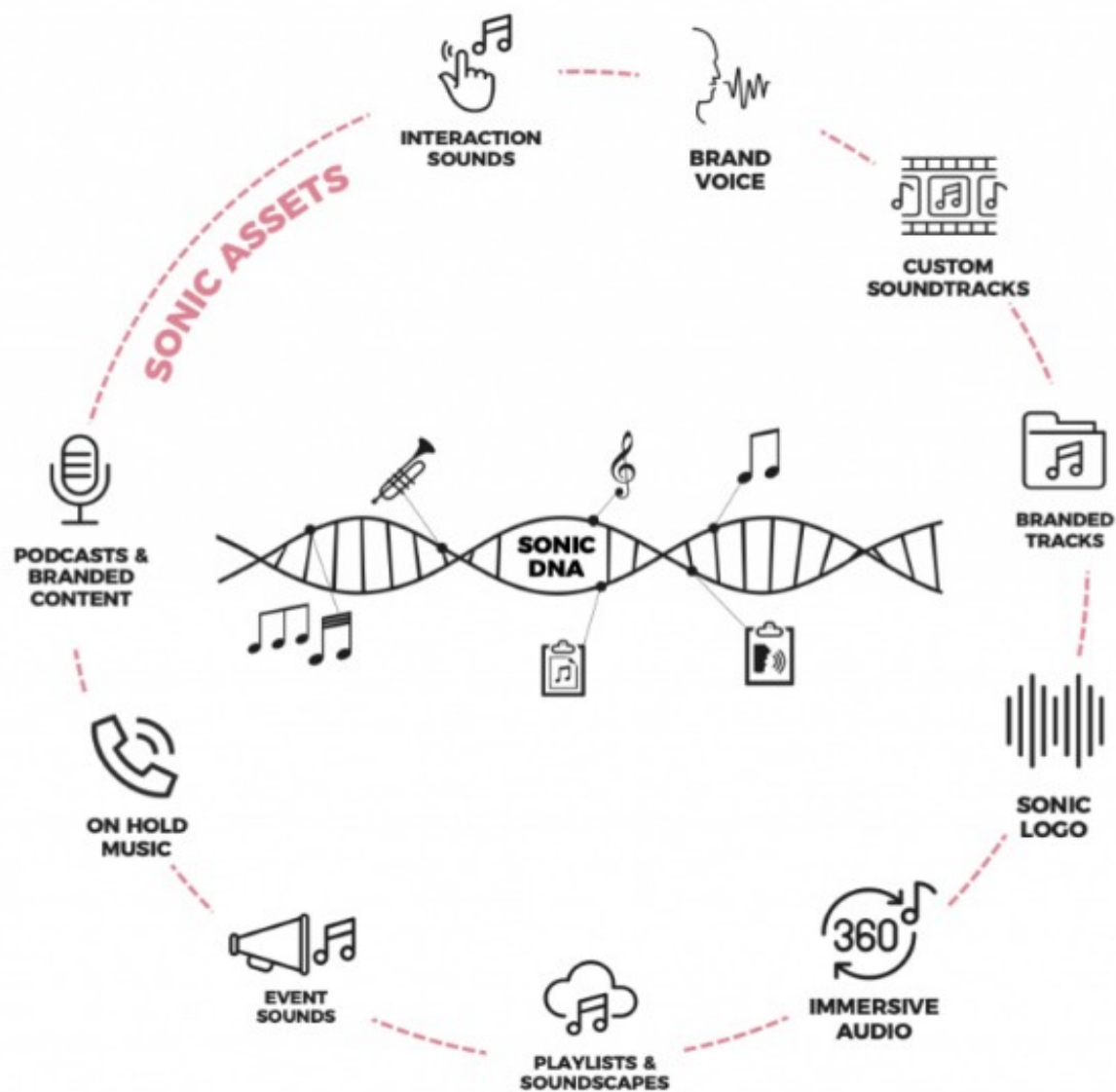
<https://www.youtube.com/watch?v=8l8ldBfxwgl>

IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING

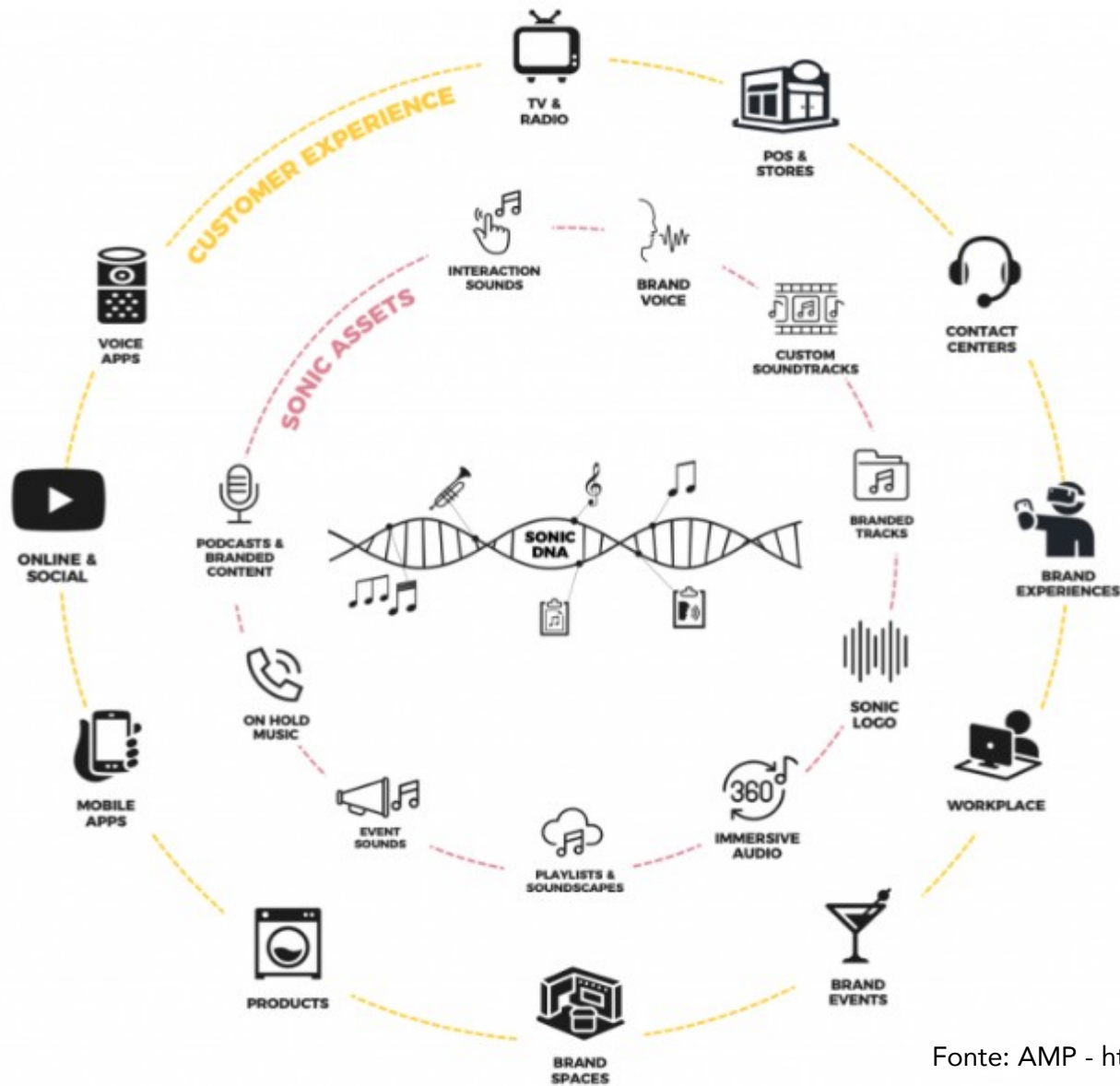
SONIC DNA



IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING SONIC DNA



IL SUONO COME STRUMENTO DI MARKETING SONIC DNA



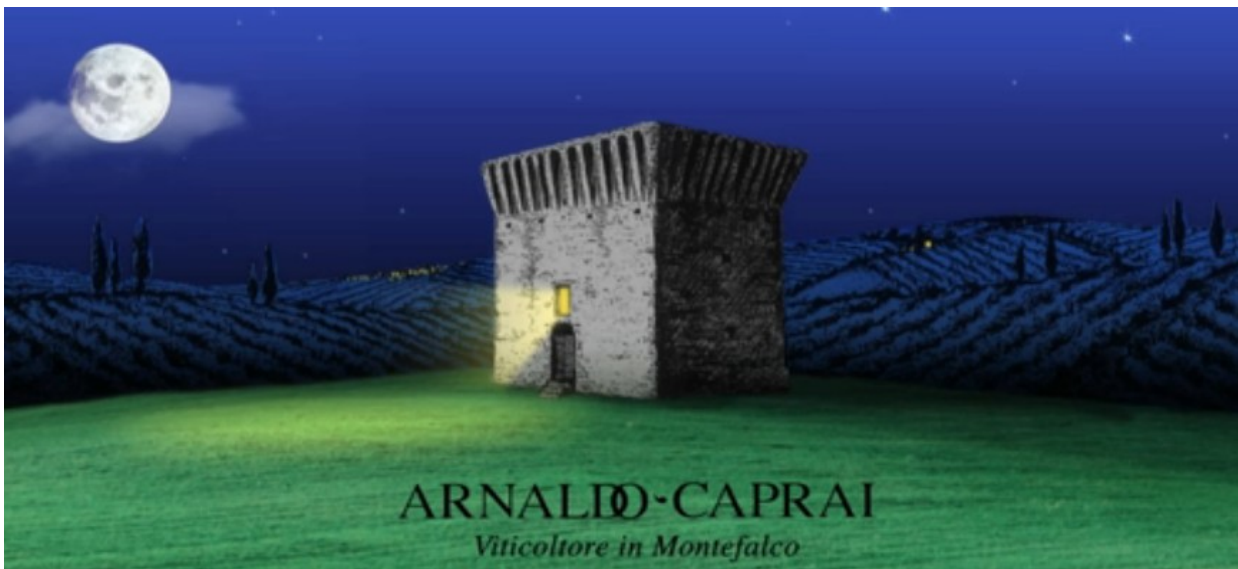
SOUND BRANDING



Declinazioni nei vari media

- TV
- WEB
- APP
- FIERE
- SHOWROOM

<https://vimeo.com/21846958>



SOUND LOGO

Diversi media TV, WEB, APP..



<https://vimeo.com/16913993>

MARKETING



Infografici
Interfacce

<https://vimeo.com/39461132>

making it simple



Innovazione e tecnologia

- La realtà aumentata massificata: Da fenomeno di nicchia a mainstream.
- Retail trascendentale: AR, AI e tecnologie vocali applicate allo shopping online.
- Parchi a tema VR: I parchi a tema di realtà virtuale (VR) stanno spuntando in tutto il mondo, dando nuova vita a luoghi di intrattenimento all'aperto.
- Audio esperienziale: Tecnologia audio avanzata e un rinnovato interesse per le tecniche di registrazione stanno ispirando una nuova ondata di esperienze sonore coinvolgenti. Anche legate alla VR.
- Intelligenza Artificiale Creativa: Nuove connessioni tra AI e uomo applicate all'arte. Obiettivo: rendere le macchine imprevedibili.

MUSE

Sviluppatore - Andrea Marchi

Sviluppa la tua App per musei, mostre, cataloghi, beni culturali, siti archeologici, visite urbane e gite negli spazi verdi.



MUSE

E' un'innovativa applicazione per costruire la tua guida o audio guida per musei, mostre, cataloghi, beni culturali, siti archeologici, visite urbane e gite negli spazi verdi.

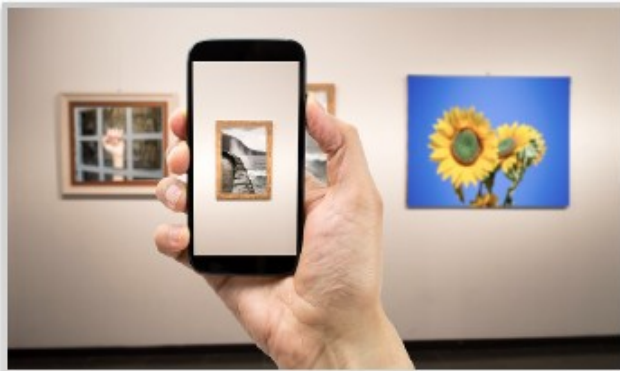
Muse è economica e personalizzabile tramite un configuratore on-line.

Muse ti offre la possibilità di sfruttare le più moderne tecnologie per smartphone e tablet in maniera semplice ed efficace: Realtà Aumentata, Sensori di posizione (iBeacon), GPS, Mappe e veicolari diversi tipi di contenuti multimediali: Immagini, Video, Audio, Testi, Modelli 3D.

Muse è modulare, scegli tu quale o quali tecnologie implementare e paghi a moduli.

Muse porta il tuo nome all'interno degli store iTunes e Google Play, non farai parte di un collettore, l'applicazione sarà proprietaria e avrà il tuo nome ed il tuo logo e sarete liberi di applicare la politica di prezzo che preferite.

Muse può essere installata in dispositivi proprietari, lasciandovi liberi di scegliere se rendere la vostra app pubblica o meno.



Realtà Aumentata

Il modulo AR permette di avere informazioni aggiuntive su un'opera d'arte o una sezione del museo inquadrando un'immagine con il proprio dispositivo.

L'immagine potrebbe essere l'opera stessa o un'immagine ad hoc posta nella sala.

Una volta inquadrata l'immagine il dispositivo saprà cosa abbiamo inquadrato e potrà veicolare contenuti multimediali in sovrapposizione all'opera stessa o svincolati dall'opera.

I contenuti possono essere:

- File audio
- File Testuali
- Video in sovrapposizione al quadro
- Video a schermo intero
- Slide di immagini in sovrapposizione al quadro
- Slide di immagini non in sovrapposizione al quadro
- Multilayer in sovrapposizione all'immagine che possono rivelare segreti, studi preliminari, particolari e curiosità difficilmente visibili all'occhio dell'osservatore.
- Modelli 3D animati



iBeacon

Gli iBeacon sono sensori di prossimità instancabili outdoor ed indoor.

Se un utente si avvicina al raggio di azione del singolo iBeacon il nostro dispositivo saprà dove ci troviamo e potrà veicolare contenuti all'utente in automatico.

L'utilizzo di tale tecnologia è particolarmente consigliabile per la costruzione di audioguide e audioguide aumentate.

I contenuti possono essere:

- File audio
- File Testuali
- Video
- Slide di immagini
- Modelli 3D animati



GPS MAPS E MIXED REALITY

La tecnologia GPS è particolarmente consigliabile per tracking urbani e situazioni in cui abbiamo bisogno di una mappa.

Tramite tale tecnologia potrete tracciare percorsi di interesse culturale impreziositi da Tooltip e informazioni di approfondimento che si presenteranno all'utente proprio sopra il monumento, l'edificio o quant'altro vogliate porre in evidenza.

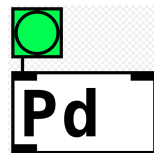
La tecnologia GPS incrociata con la Realtà Aumentata può proporre forme di interazioni nuove e particolari che si possono definire Mixed Reality.

La visualizzazione è tramite WebCam del dispositivo a cui sono sovrapposti contenuti multimediali agganciati ai punti di interesse tramite le informazioni del GPS.

I tooltip potranno veicolare contenuti quali:

- File audio
- File Testuali
- Video
- Slide di immagini
- Modelli 3D animati

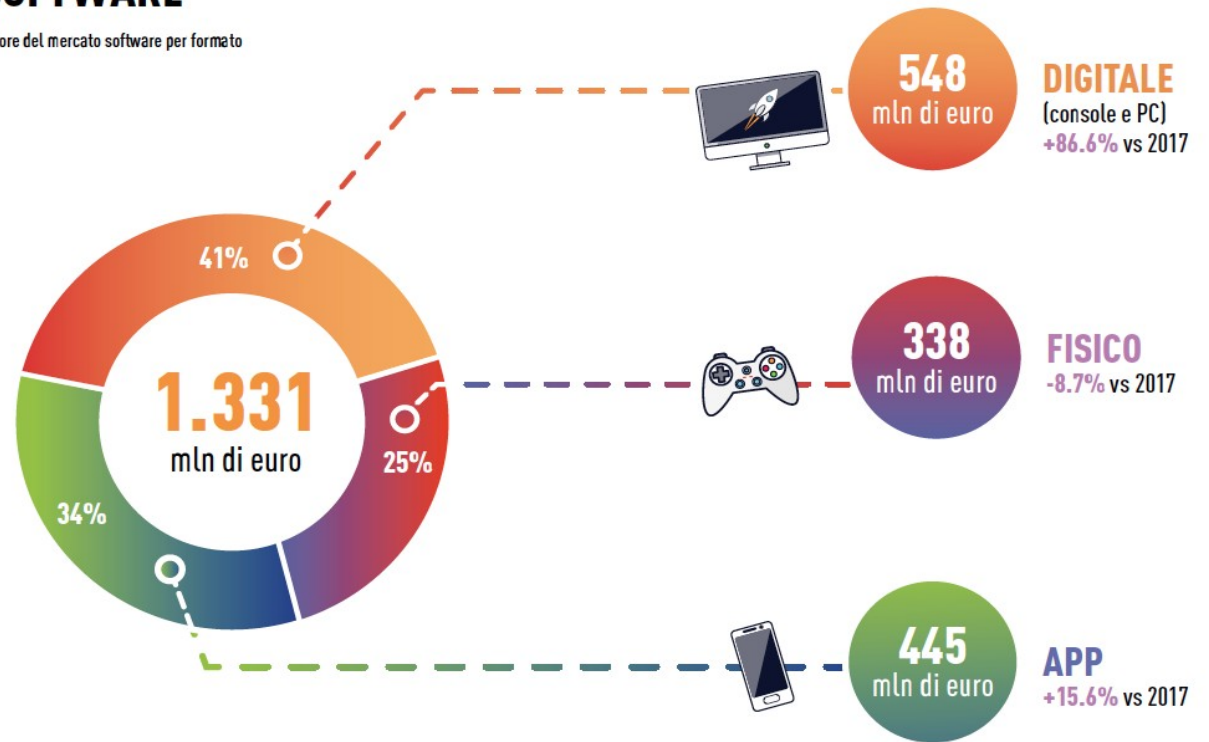
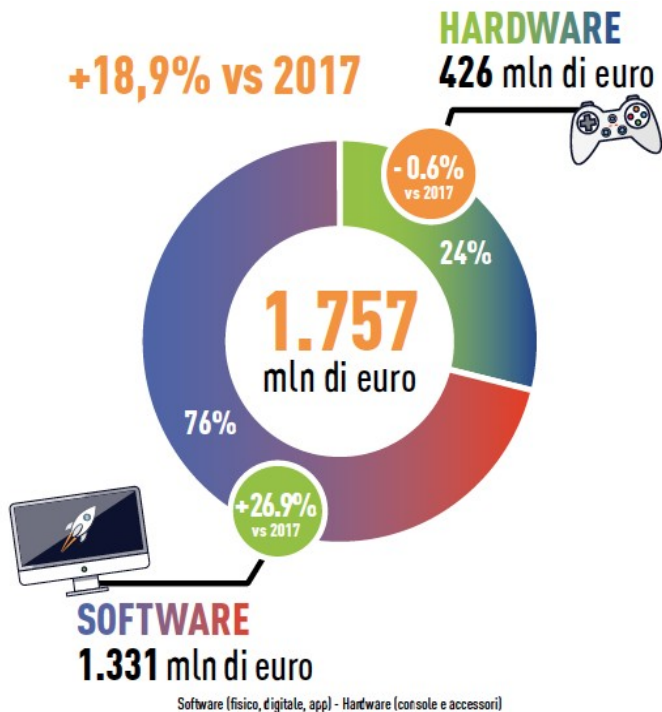
Software



SOUND DESIGN VIDEOGAMES

SOFTWARE

Valore del mercato software per formato



SOUND DESIGN VIDEOGAMES

ogni videogioco ha bisogno di



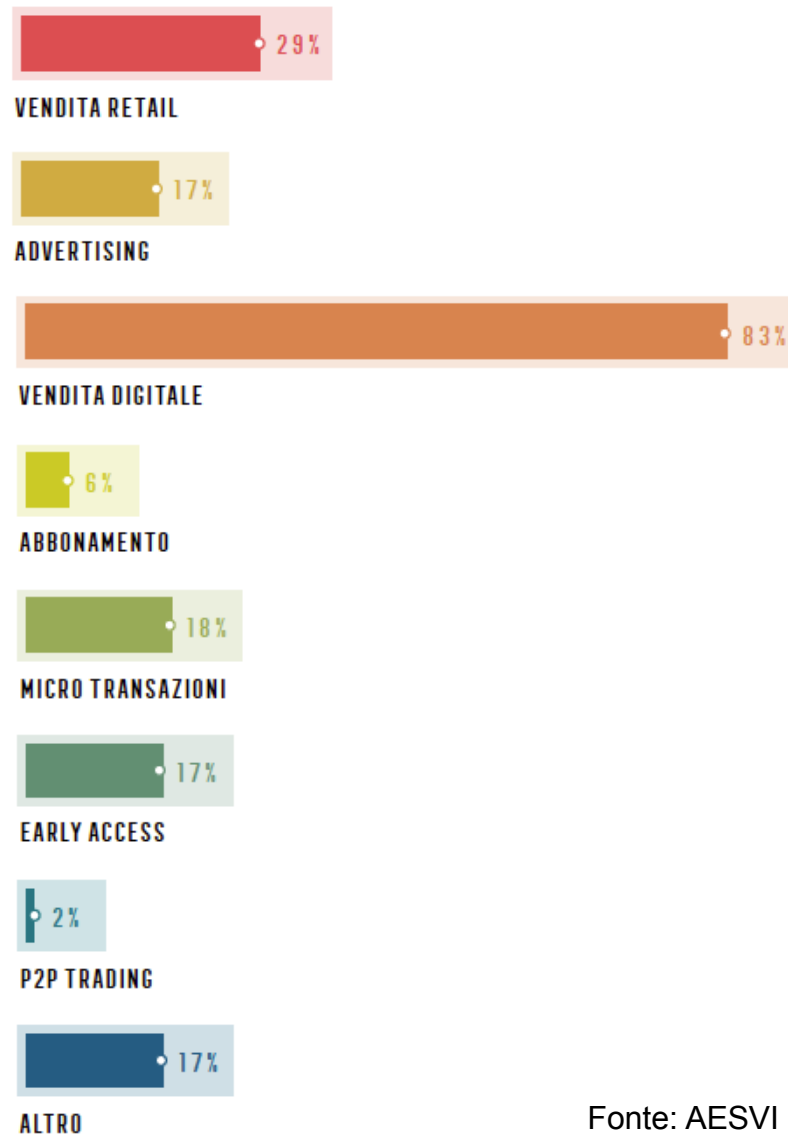
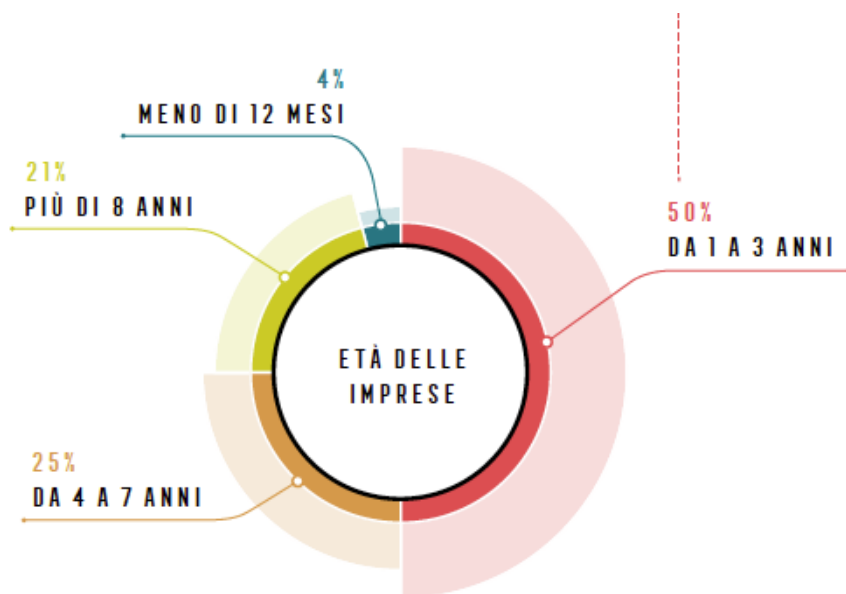
MUSICA , SOUND DESIGN, VOICE OVER.

FIGURE PROFESSIONALI:

- Audio Director
- Sound Designer
- Voice over (recording, editor)
- Audio Programmatori
- Compositori (che usino DAW e non carta e penna)
- Sound Engineer e Mastering engineer

Suono per Videogames vuol dire suono per le PLATFORM
(sistemi elettronici hardware per giocare ai videogiochi)

SOUND DESIGN VIDEOGAMES



TECNOLOGIE MUSICALI

