

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2022/2023

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

Ficha da Unidade Curricular: Tecnologias Audio e criação de Música

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, T:30.0; TP:30.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65438

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado

Docente(s)

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

Contribuir para a capacidade de desenvolvimento de técnicas para composição de música e ambientes sonoros.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

No final desta U.C., o aluno deverá reter noções básicas de teoria musical e composição e aplicá-las num contexto criativo prático. Assim como a utilização de mecanismos digitais para produção de conteúdos musicais.

Criação de ambientes sonoros com aplicabilidade em produções audiovisuais e jogos.

Conteúdos Programáticos

1. Fundamentos da teoria da música
2. Processo de gravação;
3. Edição e tratamento de áudio.
4. O áudio de um Jogo Digital.

5. Conceção de efeitos sonoros interativos e música não-linear

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Fundamentos da teoria da música

1.1 Escalas

1.2 Acordes

2. O Processo de gravação

2.1 Ferramentas

2.2 Técnicas

3. Edição e tratamento de áudio

3.1 Ferramentas

3.2 Efeitos e equalização

4. O áudio de um Jogo Digital

4.1 Conceitos

4.2 Estruturas

5. Conceção de efeitos sonoros interativos e música não-linear

5.1 Foley

5.2 Efeitos Sonoros

Metodologias de avaliação

Avaliação por frequência:

O aluno poderá optar por uma avaliação em modo de a)clássico (opção por defeito) ou pelo modo b)gamificação. A opção pelo modo de gamificação terá de ser comunicado por e-mail, até duas semanas após o início das aulas e não pode ser revertido.

Modo Clássico:

Frequência I (teórico-prática):50%

Frequência II (teórico-prática):50%

Modo Gamificação:

Frequência I:50%

Frequência II:50%

Os primeiros 25% dos alunos com aproveitamento a completar as missões (exercícios) recebem um cristal, até um máximo de 3. Os segundos 25% dos alunos com aproveitamento a completar as missões recebem uma estrela. 2 estrelas podem ser trocadas por 1 cristal. A conclusão de todas as missões equivale a 1 cristal. Cada cristal equivale a 5 pontos, num total de 20, a aplicar na Frequência. 4 cristais equivalem à dispensa da frequência.

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Avaliação por Exame:

Exame (teórico-prático): 100%

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do

regulamento Académico do IPT.

Software utilizado em aula

Adobe Premiere Pro; Magix Musik Maker; Bandlab

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Schoenberg, A. (2015). *Fundamentals of Musical Composition* . Amazon.
- Thomas, C. (2015). *Composing Music For Games* . Routledge.
- Williams, D. e Lee, N. (2018). *Emotion in Video Game Soudtracking* . Springer International Publishing AG.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Fundamentos da teoria da música; Escalas; Acordes;

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: O Processo de gravação; Ferramentas; Técnicas;

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Edição e tratamento de áudio; Ferramentas; Efeitos e equalização;

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: O áudio de um Jogo Digital; Conceitos; Estruturas;

Para atingir o objetivo 5 são lecionados os conteúdos programáticos: Conceção de efeitos sonoros interativos e música não-linear; Foley; Efeitos Sonoros.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de trabalhos práticos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
 - 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
 - 13 - Adotar medidas urgentes para combater as alterações climáticas e os seus impactos;
-

Docente responsável
