

\* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2021/2022

**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**

Conceitos Básicos de fundamentos da teoria da música; processo de gravação; edição e tratamento de áudio

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Fundamentos da teoria da música
  - 1.1 Ritmos
  - 1.2 Escalas
  - 1.3 Intervalos
  - 1.4 Acordes
  - 1.5 Chaves
  - 1.6 Harmonia
  - 1.7 Modulações
2. O Processo de gravação.
3. Mistura de som.
4. Produção e Masterização.
5. Dobragem de personagens.
6. O áudio de um Jogo Digital.
7. Conceção de efeitos sonoros interativos e música não-linear
8. Composições e conceitos

### **Metodologias de avaliação**

Metodologia de avaliação

Avaliação Contínua/Periódica

Avaliação por Frequência: Frequência I (40%) + Frequência II (60%).

Participação obrigatória em todos os elementos de avaliação (nota mínima de 6 valores em cada um).

Requisitos de admissibilidade à frequência e ao exame:

- Mínimo de 70% de assiduidade às aulas (exceto trabalhadores estudantes);
- Mínimo de 80% na entrega dos exercícios propostos em aula;
- As presenças em aula e a resolução de exercícios não são classificados com nota nem contam para avaliação, constituem, no entanto, condição necessária para aprovação à UC por frequência e exame. O incumprimento de qualquer um destes itens impede o aluno de se submeter à frequência e ao exame.

Avaliação Final

Avaliação por Exame: Exame (100%)

Estão admitidos a exame os alunos com nota inferior a 10.

### **Software utilizado em aula**

Adobe Audition; Magix Musik Maker

### **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

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

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Para atingir o objetivo 1 são lecionados os conteúdos programáticos: Fundamentos da teoria da música; Ritmos; Escalas; Intervalos; Acordes; Chaves; Harmonia; Modulações

Para atingir o objetivo 2 são lecionados os conteúdos programáticos: O Processo de gravação.

Para atingir o objetivo 3 são lecionados os conteúdos programáticos: Mistura de som.

Para atingir o objetivo 4 são lecionados os conteúdos programáticos: Produção e Masterização.

Para atingir o objetivo 5 são lecionados os conteúdos programáticos: Dobragem de personagens.

Para atingir o objetivo 6 são lecionados os conteúdos programáticos: O áudio de um Jogo Digital.

Para atingir o objetivo 7 são lecionados os conteúdos programáticos: Conceção de efeitos sonoros interativos e música não-linear.

Para atingir o objetivo 8 são lecionados os conteúdos programáticos: Composições e conceitos

### **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**

---