

TeSP - Som e Imagem

Técnico Superior Profissional

Plano: Registo Alteração R/Cr 295.1/2015 de 10-08-2018

Ficha da Unidade Curricular: Design de Som

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, T:15.0; PL:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 602829

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

Docente Responsável

João Pedro Freire Fonseca da Luz

Professor Adjunto

Docente(s)

Ari José Marques Carvalho

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- A. Analisar projetos de design sonoro recorrendo a exemplos práticos e literatura científica;
- B. Identificar as diversas áreas de utilização do Design de Som.
- C. Planificar projetos de Design de Som;
- D. Implementar projetos de Design de Som.

Conteúdos Programáticos

- 1. Teorias e conceitos do design de som
- 2. Escuta crítica
- 3. Aplicações do design de som
- 4. Tecnologias do design de som
- 5. Técnicas e práticas do design de som
- 6. A prática profissional do design de som

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Teorias e conceitos do design de som
 - 1.1. Espacialização sonora
 - 1.2. Sons inusitados
 - 1.3. Som e diegese
 - 1.4. Supervisão e controlo final na mistura
2. Escuta crítica
 - 2.1. Som como signo
 - 2.2. Escutas reduzida, causal, semântica, referencial
 - 2.3. Música com índice
3. Aplicações do design de som
 - 3.1. Som em cinema experimental
 - 3.2. Música acusmática
 - 3.3. Plasticidade sonora
4. Tecnologias do design de som
 - 4.1. Estéreo, surround, atmos
 - 4.2. Monitores
 - 4.3. Equalizadores, reverberadores e compressores
 - 4.4. DAW, automatismos e BUS
 - 4.5. Tratamento do áudio
5. Técnicas e práticas do design de som
 - 5.1. Posicionamento de microfones
 - 5.2. "Musique concrète"
 - 5.3. Criação de sons pela manipulação
 - 5.4. Criação de sons por síntese e/ou mescla
 - 5.5. Supervisão sonora
6. A prática profissional do design de som
 - 6.1. Captação para sonoteca
 - 6.2. Foley
 - 6.3. ADR
 - 6.4. Montagem e mistura

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua

20% - Assiduidade e participação

30% - A1. Relatório escrito do projeto

50% - A2. Trabalho prático: criação de um Sound Branding para o Museu de Mação (trabalho individual)

Avaliação por exame (normal, recurso, especial)

40% - A1. História do Design Sonoro

60% - A2. Trabalho prático: criação da banda sonora para um video (trabalho individual)

Software utilizado em aula

Avid ProTools
Reaper
Plugins (Efeitos e Instrumentos Virtuais)
Microsoft Office

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- SONNENSCHNEIDER, D. (2001). *Sound Design* . 2001, Michael Wise Productions. Califórnia
- HOLMAN, T. (2010). *Sound for Film and Television* . Focal Press.
- Chion, M. (1994). *AUDIO-VISION - Sound on Screen* . Columbia University Press. Paris
- Beauchamp, R. (2005). *Designing Sound for Animation* . Focal Press. UK

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1. A, D
2. A
3. D
4. B, C
5. B, C
6. B, C, D

Metodologias de ensino

1. Aulas síncronas expositivas e práticas
2. Acompanhamento das tarefas práticas
3. Aulas assíncronas expositivas e com análise de casos de estudo

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1. A, B, C, D
2. C, D
3. A, B

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Proficiência em língua inglesa.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Os alunos deverão trazer auscultadores para a aula.

Docente responsável
