

Ano Lectivo	2016/17																									
Curso	Design e Animação Multimédia																									
Unidade Curricular	Sonoplastia I																									
Língua de ensino	Português																									
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ECTS</th> <th rowspan="2">Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>O</th> <th>OT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>160</td> <td></td> <td>60</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;</p>	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							T	TP	PL	S	TC	O	OT	6	160		60					20
ECTS	Total			Horas de contacto semestral																						
		T	TP	PL	S	TC	O	OT																		
6	160		60					20																		
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt																									
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	João Paulo Bento Felizardo Serigado Miranda / joaoserigadomiranda@hotmail.com																									
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem																									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<p>Dar aos alunos conhecimentos do comportamento do som em termos físicos e sensoriais (como se origina, como se propaga e como é ouvido).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreensão do design de som para imagem, e perceção da importância deste num filme de animação. - Aquisição dos conhecimentos fundamentais de captação, gravação e manipulação sonora. - Domínio de softwares de sequenciação áudio. - Desenvolver nos alunos sentido estético e aptidão técnica, de forma a sonorizar autonomamente filmes de animação 																									
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Definição e História da Sonoplastia</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. O Som – Fenómeno Físico e Fenómeno Sensorial 1 3. Teoria do Design de Som 1 4. O Diálogo, a Música e os Efeitos de Som (SFX) 5. Captação e Gravação Sonora 1 6. Edição, Processamento, Mistura e Masterização Sonora 1 7. Pré-Produção, Produção e Pós-Produção Áudio/Vídeo . 8. Trabalhos de Sonorização em DAW 																									
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.																									
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Exposição teórica e prática dos conteúdos Realização de trabalhos práticos.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>Participação 10% Exercícios Práticos 60% Prova escrita 30%</p>																									

	3 - Avaliação por Exame Trabalho prático 70% Prova escrita 30%
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco
Bibliografia Principal	1. HUBER, David Miles e RUNSTEIN, Robert E., Modern Recording Techniques, 2002 778.5 HBR 2. BEAUCHAMP, Robin, Designing Sound for Animation, Focal Press, 2005 778.5 BCH 3. STARK, Scott Hunter, Live Sound Reinforcement, Thomson Course Technology, 2005 4. JORGE, Eduardo, Som ao vivo, Plátano Edições Técnicas, 2001 5. Revistas Técnicas de Som (EQ, Computer Music, Music Tech, entre outras)
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame