

<b>Ano Lectivo</b>	2016/17																									
<b>Curso</b>	Design e Animação Multimédia																									
<b>Unidade Curricular</b>	Sonoplastia II																									
<b>Língua de ensino</b>	Português																									
<b>ECTS/tempo de trabalho (horas)</b>	<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 caracterizadas 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																		
<b>Docente Responsável/Carga letiva</b> <small>[nome completo e e-mail]</small>	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt																									
<b>Outros Docentes e respetivas cargas letivas</b> <small>[nome completo e e-mail]</small>	João Paulo Bento Felizardo Serigado Miranda / joaoserigadomiranda@hotmail.com																									
<b>Pré-requisitos</b> <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem																									
<b>Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)</b>	<p>Aprofundamento de conhecimentos adquiridos em Sonoplastia 1.</p> <p>Aquisição de novos conhecimentos, nomeadamente ao nível das fases de produção, e das leis envolvidas na criação de uma banda sonora.</p> <p>Aperfeiçoar nos alunos, o sentido estético e aptidão técnica, na sonorização de elementos multimédia.</p> <p>O aluno, com os conhecimentos adquiridos, deverá conseguir adquirir ficheiros áudio (gravando-os ou retirando-os de bibliotecas sonoras), saber manipulá-los, e aplicá-los de forma a sonorizar adequadamente um elemento multimédia.</p>																									
<b>Conteúdos Programáticos</b> <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pré-Produção, Produção e Pós-Produção Áudio/Vídeo</li> <li>2. Teoria do Design de Som 2</li> <li>3. Captação e Gravação Sonora 2</li> <li>4. Edição, Processamento, Mistura e Masterização Sonora 2</li> <li>5. Termos legais do Som e Música, numa obra multimédia.</li> <li>6. Trabalhos de Sonorização em DAW</li> </ol>																									
<b>Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular</b>	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-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.																									
<b>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</b> <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p><b>1 - Metodologias de ensino</b></p> <p>Exposição teórica e prática dos conteúdos Realização de trabalhos práticos.</p> <p><b>2 - Avaliação por frequência</b></p> <p>Realização de dois exercícios práticos de maior duração, mediante proposta a apresentar pelo docente, entregue obrigatoriamente até à data limite previamente estipulada.</p> <p>O não cumprimento de prazos de entrega de trabalhos, na data estabelecida pelo docente, implicará uma penalização na sua classificação.</p>																									

	<p>Participação - 10%</p> <p>Exercícios Práticos - 60%</p> <p>Prova escrita - 30%</p> <p><b>3 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Condições de acesso aos exames</p> <p>Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas seja igual ou superior a 7,0 valores.</p> <p>Época Normal/1.<sup>a</sup> Oportunidade, Época de Recurso/2.<sup>a</sup> Oportunidade e Época especial</p> <p>As três épocas de exame possuem as mesmas características: elaboração de um trabalho prático mediante proposta a apresentar pelo docente, e realização de uma prova escrita. Todos os exames têm uma duração de 4 horas.</p> <p>Trabalho prático - 70%</p> <p>Prova escrita - 30%</p>
<p><b>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</b></p>	<p>No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.</p>
<p><b>Bibliografia Principal</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. HUBER, David Miles e RUNSTEIN, Robert E. , Modern Recording Techniques, 2002 778.5 HBR</li> <li>. BEAUCHAMP, Robin, Designing Sound for Animation, Focal Press, 2005 778.5 BCH</li> <li>. STARK, Scott Hunter, Live Sound Reinforcement, Thomson Course Technology, 2005</li> <li>. JORGE, Eduardo, Som ao vivo, Plátano Edições Técnicas, 2001</li> <li>. Revistas Técnicas de Som (EQ, Computer Music, Music Tech, entre outras)</li> </ul>
<p><b>Bibliografia Complementar</b></p>	
<p><b>Situações especiais</b> [estudantes com estatuto especial]</p>	<p><b>1 - Avaliação por frequência</b></p> <p>Todos os alunos abrangidos e objeto de Regime Especial, deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor a fim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades e de avaliação.</p> <p><b>2 - Avaliação por Exame</b></p>