

<b>Atualizado a</b>	2026/02/03																															
<b>Ano Lectivo / Período</b>	2025/26 / S2																															
<b>Curso</b>	Curso Técnico Superior Profissional - Design de Som e Produção Musical																															
<b>Unidade Curricular</b>	Pós-Produção Áudio para Cinema																															
<b>Língua de ensino</b>	Português English																															
<b>ECTS/tempo de trabalho (horas)</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ECTS</th> <th rowspan="2">Total</th> <th colspan="9">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>E</th> <th>O</th> <th>OT</th> <th>EC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>162</td> <td>0</td> <td>60</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; EC - Ensino Clínico; 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	E	O	OT	EC	6	162	0	60	0	0	0	0	0	0	0
ECTS	Total			Horas de contacto semestral																												
		T	TP	PL	S	TC	E	O	OT	EC																						
6	162	0	60	0	0	0	0	0	0	0																						
<b>Docente Responsável/Carga letiva (consentido RGPD)</b> <small>[Nome completo, contacto de email]</small>	João Miguel Magalhães M. F. Cordeiro / joao.cordeiro@ipportalegre.pt																															
<b>Pré-requisitos</b> <small>[unidades curriculares que lhe devem preceder ou competências à entrada]</small>	N/A																															
<b>Objetivos de aprendizagem</b> <small>[Descrição dos objetivos gerais e/ou específicos] [Conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes]</small>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer as principais técnicas e tecnologias de mistura de som para cinema.</li> <li>- Conhecer os processos de pós-produção de som para cinema;</li> <li>- Conhecer as técnicas de edição das principais categorias de som na banda sonora de um filme;</li> <li>- Conhecer os princípios e fundamentos de mistura de som para cinema;</li> <li>- Pesquisar sons em bibliotecas sonoras;</li> <li>- Planear o processo de pós-produção de som de um filme;</li> <li>- Desenvolver uma atitude crítica em relação aos resultados sonoros atingidos;</li> <li>- Gravar e editar os elementos sonoros que compõem a banda sonora de um filme, nomeadamente a criação de foleys, ADRs, efeitos sonoros, ambientes e música.</li> <li>- Misturar o som de um filme em stereo e surround.</li> </ul>																															
<b>Objetivos de Desenvolvimento Sustentável</b>																																
<b>Conteúdos Programáticos</b> <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas e tecnologias de mistura de som para cinema.</li> <li>- Processos de pós-produção de som para cinema;</li> <li>- Técnicas de gravação e edição das principais categorias de som na banda sonora de um filme;</li> <li>- Bibliotecas sonoras: utilização e criação;</li> <li>- Planificação de projetos de pós-produção de som para cinema.;</li> </ul>																															
<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>A UC segue um modelo sócio construtivista, centrado no estudante e orientado para a resolução de problemas reais. Integra aprendizagens ativas, autênticas e experienciais, combinando teoria e prática de forma inovadora. A flexibilidade curricular adapta a formação aos interesses dos estudantes, promovendo competências disciplinares e transversais.</p> <p>A. A aprendizagem baseada em problemas (PBL) foca-se na resolução de desafios concretos, permitindo que os estudantes adquiram conhecimento teórico enquanto desenvolvem competências como análise crítica, pesquisa independente e tomada de decisões. Essa metodologia fortalece a conexão entre teoria e prática, preparando os alunos para contextos profissionais reais.</p> <p>B. A abordagem pedagógica baseada no "aprender-fazendo" (ou learning by doing, em inglês) é uma metodologia ativa de aprendizagem que define o conhecimento como algo que é construído através da</p>																															

	<p>experiência prática e da interação direta com o objeto de estudo, em oposição à receção passiva de informação.</p> <p><b>2 - Avaliação por frequência</b></p> <p>1. Participação no debate, autonomia, iniciativa, cumprimento de prazos e empenho demonstrados, dentro e fora da sala de aula. PONDERAÇÃO: 20%</p> <p>2. Realização de trabalhos práticos e laboratoriais com enunciado. PONDERAÇÃO: 80%</p> <p>-- Trabalho prático 1 (Som para excerto de filme com mistura surround): 70 %</p> <p>-- Trabalho prático 2 (Relatório Individual): 10 %</p> <p><b>APROVAÇÃO</b></p> <p>A aprovação depende, cumulativamente, de:</p> <p>-- Uma assiduidade igual ou superior a 75% das aulas.</p> <p>-- A realização dos trabalhos solicitados.</p> <p>-- Uma média ponderada de todas as componentes de avaliação igual ou superior a 10 valores.</p> <p><b>3 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Têm acesso a exame os estudantes que cumpram cumulativamente:</p> <p>-- Uma assiduidade igual ou superior a 75% das aulas.</p> <p>-- A entrega de trabalhos desenvolvidos na época de frequência, cuja soma das ponderações seja igual ou superior a 50%.</p> <p>-- A avaliação consiste em ambas ou em uma das componentes (definido pelo docente):</p> <p>1. Aperfeiçoamento e/ou conclusão dos trabalhos desenvolvidos na época de frequência.</p> <p>2. Realização de uma prova prática e/ou oral, com duração máxima de 3 horas.</p>
<p><b>Bibliografia</b></p>	<p><b>1 - Bibliografia Principal</b></p> <p>Ament, V. T. (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Focal Press.</p> <p>Sonnenschein, D. (2002). Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese productions.</p> <p><b>2 - Bibliografia Complementar</b></p> <p>Alten, S. R. (2011). Audio in Media (Ninth ed.). Wadsworth.</p> <p>Crook, T. (2010). The sound handbook: Vol. Media prac. Routledge.</p> <p>Holman, T. (2010). Sound for Film and Television. Focal Press.</p> <p>Holman, T. (2000). 5.1 Surround Sound: Up and Running. Focal Press.</p> <p>James Buhler David Neumeyer, R. D. (2009). Hearing the Movies: Music and Sound in Film History. Oxford University Press.</p> <p>LoBrutto, V. (Ed.). (1994). Sound on Film. Interviews with Creators of Filme Sound. Praeger Publishers.</p> <p>Pasquariello, N. (1996). Sounds of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks. Port Bridge Books.</p> <p>Spohr, S. J., Clark, B., Higginbotham, D., &amp; Bakhru, K. (2019). The Guide to Managing Postproduction for Film, TV and Digital Distribution. Routledge.</p> <p>Viers, R. (2008). The Sound Effects Bible. Michael Wiese Productions.</p> <p>Yewdall, D. L. (2007). The Practical Art of Motion Picture Sound (3rd ed.). Focal Press.</p>
<p><b>Situações especiais</b> [estudantes com estatuto especial]</p>	<p><b>1 - Avaliação por frequência - Estudantes com Estatuto Especial</b></p> <p><b>2 - Avaliação por exame - Estudantes com Estatuto Especial</b></p>