

<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>	Projeto II - Design de Som para Cinema																																								
<b>Língua de ensino</b>	Português / Portuguese Inglês / 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>9</td> <td>243</td> <td>0</td> <td>90</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	9	243	0	90	0	0	0	0	0	0	0
ECTS	Total	Horas de contacto semestral																																							
		T	TP	PL	S	TC	E	O	OT	EC																															
9	243	0	90	0	0	0	0	0	0	0																															
<b>Docente Responsável/Carga letiva (consentido RGPD)</b> <small>[Nome completo, contacto de email]</small>	Vitor Joaquim Paredes Fernandes / vitor.joaquim@ippportalegre.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>	<p>Após conclusão desta UC o aluno deverá:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conhecer a organização de trabalho, as equipas em televisão e cinema, assim como os profissionais e funções nas equipas;</li> <li>- conhecer as tipologias de produção e correlação com a equipa;</li> <li>- conhecer a sequência organizativa de um projecto audiovisual;</li> <li>- conhecer as diferenças entre som directo e som de referência;</li> <li>- conhecer as grandes figuras de referência do design de som;</li> <li>- conhecer e saber interpretar em contexto, os diversos significados do que é o design de som;</li> <li>- conhecer os métodos de pesquisa orientados a projetos de design de som para cinema;</li> <li>- saber captar som em exterior para uma produção audiovisual, adaptando as técnicas de captação ao contexto de produção;</li> <li>- saber captar diálogos em estúdio e proceder à sua sincronia com a imagem;</li> <li>- saber gravar foleys e efeitos sonoros em estúdio, sincronizados com o movimento das personagens;</li> <li>- saber produzir efeitos de som especiais, misturando técnicas de gravação e processamento de sinal áudio;</li> <li>- ser capaz de se integrar numa equipa multidisciplinar de produção audiovisual, aplicando os princípios do design de som;</li> <li>- ser capaz de desenvolver mecanismos de optimização de recursos e resolução de problemas em contextos de stress;</li> <li>- saber conceptualizar e redigir um dossier de projecto.</li> <li>- conhecer algumas limitações legais e éticas que se colocam em causa relativamente aos direitos autorais e conexos.</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>- As equipas em televisão e cinema; os profissionais e funções nas equipas.</li> <li>- Tipologias de produção e correlação com a equipa.</li> <li>- A sequência organizativa de um projecto audiovisual.</li> <li>- O som directo e som de referência.</li> <li>- As grandes figuras de referência da história do design de som.</li> <li>- O que pode significar design de som.</li> <li>- Equipamentos e softwares envolvidos.</li> </ul> <p>- Gestão de projetos orientados ao design de som para audiovisual (televisão, cinema, publicidade).</p> <p>- Estratégias de trabalho em equipa no contexto da produção audiovisual.</p>																																								

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de pesquisa orientados à criação da banda sonora de um filme.</li> <li>- Os Big Five.</li> <li>- Técnicas de captação de som em direto;</li> <li>- Técnicas de edição de som para imagem em movimento;</li> <li>- Técnicas de mistura de som para imagem em movimento;</li> <li>- Os direitos autorais e conexos no contexto da produção audiovisual.</li> </ul>
<p><b>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</b></p> <p>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</p>	<p><b>1 - Metodologias de ensino</b></p> <p>A metodologia de ensino é informada fundamentalmente pelos princípios das metodologias Project-Based Learning, cujo objectivo visa promover a integração entre as diferentes componentes curriculares e preparar o estudante para a antecipação e resolução de problemas no domínio do som. A exposição teórica é acompanhada da análise de casos e de obras, assim como da realização de exercícios práticos mediante proposta a apresentar pelo docente.</p> <p><b>2 - Avaliação por frequência</b></p> <p>Avaliação por frequência</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Participação no debate, autonomia, iniciativa, cumprimento de prazos e empenho demonstrados, dentro e fora da sala de aula. PONDERAÇÃO: 15%</li> <li>2. Realização de trabalhos práticos e laboratoriais com enunciado. PONDERAÇÃO: 85%</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- Trabalho prático 1 - 40 %</li> <li>-- Trabalho prático 2 - 45 %</li> </ul> <p><b>APROVAÇÃO</b></p> <p>A aprovação depende, cumulativamente, de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- Uma assiduidade igual ou superior a 75% das aulas.</li> <li>-- A realização dos trabalhos solicitados.</li> <li>-- Uma média ponderada de todas as componentes de avaliação igual ou superior a 10 valores.</li> </ul> <p><b>3 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Têm acesso a exame os estudantes que cumpram cumulativamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- Uma assiduidade igual ou superior a 75% das aulas.</li> <li>-- A entrega de trabalhos desenvolvidos na época de frequência, cuja soma das ponderações seja igual ou superior a 50%.</li> </ul> <p>-- A avaliação consiste em ambas ou em uma das componentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aperfeiçoamento e/ou conclusão dos trabalhos desenvolvidos na época de frequência.</li> <li>2. Realização de uma prova prática e/ou oral, com duração máxima de 3 horas.</li> </ol>
<p><b>Bibliografia</b></p>	<p><b>1 - Bibliografia Principal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonnenschein, D. (2002). Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions.</li> <li>- Alten, S. R. (2011). Audio in Media (Ninth ed.). Wadsworth.</li> <li>- Ament, V. T. (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Focal Press.</li> <li>- Viers, R. (2008). The Sound Effects Bible. Michael Wiese Productions.</li> <li>- Viers, R. (2012). The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialog for Film and TV. Michael Wiese Productions.</li> <li>- Holman, T. (2010). Sound for Film and Television. Focal Press.</li> </ul> <p><b>2 - Bibliografia Complementar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crook, T. (2010). The sound handbook: Vol. Media prac. Routledge.</li> <li>- James Buhler David Neumeyer, R. D. (2009). Hearing the Movies: Music and Sound in Film History. Oxford University Press.</li> <li>- LoBrutto, V. (Ed.). (1994). Sound on Film. Interviews with Creators of Film Sound. Praeger Publishers.</li> <li>- Lyver, D. (1995). Basics of Video Sound (2nd ed.). Focal Press.</li> <li>- Pasquariello, N. (1996). Sounds of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks. Port Bridge Books.</li> <li>- Spohr, S. J., Clark, B., Higginbotham, D., &amp; Bakhru, K. (2019). The Guide to Managing Postproduction for Film, TV and Digital Distribution. Routledge.</li> <li>- Viers, R. (2008). The Sound Effects Bible. Michael Wiese Productions.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Viers, R. (2012). The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialog for Film and TV. Michael Wiese Productions.</li><li>- Holman, T. (2000). 5.1 Surround Sound: Up and Running. Focal Press.</li><li>- Yewdall, D. L. (2007). The Practical Art of Motion Picture Sound (3rd ed.). Focal Press.</li><li>- Pereira, A. D. (2019). Direito da Propriedade Intelectual &amp; Novas Tecnologias. Gestlegal.</li></ul>
<p><b>Situações especiais</b> [estudantes com estatuto especial]</p>	<p><b>1 - Avaliação por frequência - Estudantes com Estatuto Especial</b></p> <p>Os estudantes com estatuto especial deverão estabelecer com o professor, desde o início do semestre, os procedimentos de acompanhamento das atividades formativas e de avaliação.</p> <p><b>2 - Avaliação por exame - Estudantes com Estatuto Especial</b></p> <p>Os estudantes com estatuto especial realizarão o mesmo tipo de exame que os restantes estudantes.</p>