

---

**Ano Letivo** 2023-24

---

**Unidade Curricular** EDIÇÃO DIGITAL DE SOM EM ANIMAÇÃO

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo) (\*)

(\*) Curso onde a unidade curricular é opcional

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 16701082

---

**Área Científica** ANIMAÇÃO

---

**Sigla**

---

**Código CNAEF (3 dígitos)** 213

---

**Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)** 4, 8, 9.

---

**Línguas de Aprendizagem** Português.

---

**Modalidade de ensino**

Presencial físico (em sala de aula) com possibilidade de adaptação para o modelo presencial online (vídeo conferência em tempo real) em caso de força maior ou adequação ao modelo pedagógico.

---

**Docente Responsável**

Hugo Filipe Rodrigues Paquete

---

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Hugo Filipe Rodrigues Paquete	TP	TP1	45TP

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

---

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º	S1	45TP	130	5

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

---

**Precedências**

Sem precedências

---

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Sem conhecimentos prévios necessários.

---

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

Conhecer, analisar e compreender as etapas técnicas, tecnológicas, estéticas e conceptuais da produção de conteúdos sonoros e musicais no desenvolvimento de projeto e na realização de experiências com o som digital e analógico utilizado na animação.

### Conteúdos programáticos

Realização de exercícios e introdução à produção sonora digital em animação:

. Contextualização do som como meio de expressão nas artes sonoras e nas vanguardas: autores, estéticas, tecnologias, conceitos e metodologias de produção.

. Produção e experimentação tecnológica: técnicas de captação, gravação, edição digital e masterização com recurso a hardware e software até as tecnologias de reprodução e modelação sonora com instrumentos ?vsti? e efeitos virtuais ?vst?, interação e protocolos ?midi e osc? utilizados como comunicação entre os meios analógicos e digitais.

. Experimentação com som digital e analógico: estratégias de composição e design de som, sincronismo, sample e remix, inteligência artificial aplicada à produção sonora com recurso ao software ?orbcomposer?, programação modular de sinal áudio e espacialização sonora.

. Produção e documentação: Arquivo e categorização dos samples e livrarias desenvolvidas.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica; Visionamento e análise de documentos audiovisuais;

Realização de 3 trabalhos individuais;

A avaliação desta unidade curricular é por frequência (presença) e distribuída com exame final, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais de acordo com o regulamento da UAAlg, com a seguinte ponderação:

EXE01 - 15% da nota final; EXE02 - 35% da nota final; EXE03 - 50% da nota final .

Ponderação final: 15% + 35% + 50% = 100%

Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente nas primeiras duas semanas do semestre letivo a fim de combinar um plano de trabalho específico. Este terá que contemplar um acompanhamento mínimo obrigatório pelos docentes assim como cumprir com os momentos formais de apresentação de trabalho.

---

### Bibliografia principal

.Chion, M. (1994). Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press. ISBN-13: 978-0231078993

.Gibbs, T. (2014). The Fundamentals of Sonic Art and Sound Design. Fairchild Books. ISBN-13: 978-2940373499

.Hosken, D. (2014). An Introduction to Music Technology. Routledge. ISBN-13: 978-0415825733

.Kahn, D. (2001). Noise, Water, Meat: A history of Sound in the Arts. The Mit Press. ISBN-13: 978-0262611725

.Licht, A. (2010). Sound art: Beyond music, between categories. Rizzoli. ISBN-13: 978-0847829699

.Navas, E. (2012), Remix Theory: The Aesthetics of Sampling. Ambra Verlag. ISBN-13: 978-3990434994

.Sexton, J. (2007). Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual (Music and the Moving Image). Edinburgh University Press. ISBN-13: 978-0748625345

---

**Academic Year** 2023-24

---

**Course unit** DIGITAL SOUND EDITING IN ANIMATION

---

**Courses** MOVING IMAGE (1st cycle) (\*)

(\*) Optional course unit for this course

---

**Faculty / School** SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

---

**Main Scientific Area** ANIMAÇÃO

---

**Acronym**

---

**CNAEF code (3 digits)** 213

---

**Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)** 4, 8, 9.

---

**Language of instruction** Portuguese.

---

**Teaching/Learning modality** Physical face-to-face (classroom) with the possibility of adaptation to the online face-to-face model (real-time video conference) in case of force majeure or adaptation to the pedagogical model.

**Coordinating teacher** «INFORMAÇÃO NÃO DISPONIVEL»

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Hugo Filipe Rodrigues Paquete	TP	TP1	45TP

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	45	0	0	0	0	0	0	130

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

#### Pre-requisites

no pre-requisites

#### Prior knowledge and skills

No previous knowledge required.

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To know, analyze and understand the technical, technological, aesthetic and conceptual stages of the production of sound and musical content in the development of projects and in the realization of experiments with digital and analog sound used in animation.

#### Syllabus

Realization of exercises and introduction to digital sound production in animation:

. Contextualization of sound as a means of expression in the sound arts and the avant-garde: authors, aesthetics, technologies, technological and conceptual advances in production methodologies.

. Production and technological experimentation: techniques of capture, recording, digital editing and mastering using hardware and software to the technologies of reproduction and sound modeling with "vsti" instruments and "vst" virtual effects, interaction and protocols "midi and osc" used in the communication between analog and digital media.

. Experimentation with digital and analog sound: composition and sound design strategies, synchronism, sampling and remix, artificial intelligence applied to sound production using the software "orbcomposer", modular programming of audio signal and sound spatialization.

. Production and documentation: Archive and categorization of the samples and libraries developed.

### Teaching methodologies (including evaluation)

Carrying out exercises supported by theoretical and methodological guidance; Visualization and analysis of audiovisual production documents;

Realization of 3 individual works;

The evaluation of this curricular unit is based on frequency (attendance) and distributed with a final exam, attendance is mandatory, and the student cannot exceed the limit number of absences corresponding to 25% of the total contact hours in accordance with the UAAlg regulation, with the following weighting:

EXE01 - 15% of the final grade;

EXE02 - 35% of the final grade;

EXE03 - 50% of the final grade.

Final weighting: 15% + 35% + 50% = 100%

Students covered by special legislation must contact the teacher in the first two weeks of the semester in order to agree on a specific work plan. This will have to include a minimum mandatory monitoring by the teachers as well as comply with the formal moments of presentation of work.

---

### Main Bibliography

.Chion, M. (1994). Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press. ISBN-13: 978-0231078993

.Gibbs, T. (2014). The Fundamentals of Sonic Art and Sound Design. Fairchild Books. ISBN-13: 978-2940373499

.Hosken, D. (2014). An Introduction to Music Technology. Routledge. ISBN-13: 978-0415825733

.Kahn, D. (2001). Noise, Water, Meat: A history of Sound in the Arts. The Mit Press. ISBN-13: 978-0262611725

.Licht, A. (2010). Sound art: Beyond music, between categories. Rizzoli. ISBN-13: 978-0847829699

.Navas, E. (2012), Remix Theory: The Aesthetics of Sampling. Ambra Verlag. ISBN-13: 978-3990434994

.Sexton, J. (2007). Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual (Music and the Moving Image). Edinburgh University Press. ISBN-13: 978-0748625345