



## CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Direção-Geral do Ensino Superior

### Despacho n.º 4422/2021

*Sumário:* Regista a criação do curso técnico superior profissional de Design de Som e Produção Musical da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Portalegre.

Instruído e apreciado, nos termos do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, o pedido de registo da criação do curso técnico superior profissional de Design de Som e Produção Musical, a ministrar pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Portalegre;

Ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 40.º-T do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na sua redação atual, conjugado com o disposto na alínea g) do n.º 2 do Despacho n.º 4443/2020, de 13 de abril:

Determino:

É registada, nos termos do anexo ao presente despacho, que dele faz parte integrante, a criação do curso técnico superior profissional de Design de Som e Produção Musical da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Portalegre.

18 de março de 2021. — A Subdiretora-Geral do Ensino Superior, *Ângela Noiva Gonçalves*.

#### ANEXO

1 — Instituição de ensino superior:

Instituto Politécnico de Portalegre — Escola Superior de Tecnologia e Gestão

2 — Curso técnico superior profissional:

T553 — Design de Som e Produção Musical

3 — Número de registo:

R/Cr 7/2021

4 — Área de educação e formação:

213 — Audiovisuais e Produção dos Media

5 — Perfil profissional:

5.1 — Descrição geral:

Conceber, planear, implementar e avaliar — individualmente ou integrado em equipas multidisciplinares — soluções técnico-criativas na área da produção sonora, aplicadas à indústria da música, do audiovisual e das artes do espetáculo.

5.2 — Atividades principais

a) Planear soluções técnico-criativas de produção áudio e vídeo aplicadas à indústria do audiovisual, da música e das artes do espetáculo;

b) Desenvolver som para videojogos e outros artefactos interativos, com recurso a ferramentas de programação informática e edição áudio;

- c) Gerir equipamento técnico de áudio no contexto de uma organização, incluindo processos de aquisição e manutenção;
- d) Planear e configurar um estúdio de som de pequena e média dimensão, incluindo o seu tratamento e isolamento acústico;
- e) Gravar som e vídeo, digitalmente, com qualidade profissional, em contextos de produção audiovisual, música e artes do espetáculo;
- f) Produzir soluções sonoras criativas com recurso ao estúdio de som virtual (computador), incluído produção e composição musical;
- g) Conceptualizar e desenvolver a identidade sonora para videojogos, conteúdos radiofónicos, peças de teatro e aplicações de software;
- h) Misturar vários sinais áudio — em direto e diferido — observando critérios e boas práticas ao nível estético e técnico;
- i) Finalizar produtos áudio e vídeo com as especificações técnicas adequadas aos requisitos de ordem técnica e legal dos meios de distribuição e consumo;
- j) Gravar, editar, misturar, masterizar e publicar música de diferentes estilos e em diferentes formatos.

## 6 — Referencial de competências:

### 6.1 — Conhecimentos:

- a) Conhecimento abrangente sobre os conceitos fundamentais dos média audiovisuais, os seus modelos de gestão e a sua articulação com a área do som;
- b) Conhecimento factual sobre a história da tecnologia de registo e reprodução musical e tecnologia de som para cinema;
- c) Conhecimento procedimental sobre a prática do design sonoro para meios não lineares interativos;
- d) Conhecimento factual especializado sobre as tecnologias utilizadas no design de som para videojogos;
- e) Conhecimento teórico sobre os conceitos físicos subjacentes ao fenómeno acústico e audição humana;
- f) Conhecimento especializado sobre o processo técnico de captação e mistura de som aplicado à música em estúdio e ao vivo;
- g) Conhecimento conceptual sobre design de microfones e processos de aplicação em contexto real;
- h) Conhecimento especializado da língua inglesa, com vista à sua utilização em processos de produção áudio;
- i) Conhecimento procedimental sobre captação de som em produções audiovisuais, adotando sempre que necessário termos técnicos em língua inglesa;
- j) Conhecimento abrangente sobre os fundamentos da gestão e empreendedorismo aplicáveis à indústria audiovisual.

### 6.2 — Aptidões:

- a) Conceptualizar identidades sonoras para diferentes média, coerentes com a missão e especificidades de cada marca e ou entidade;
- b) Produzir a faixa sonora para videojogos e outros conteúdos não lineares interativos, adotando ferramentas de edição e programação informática;
- c) Desenvolver a edição de vídeo e design de som para uma obra audiovisual;
- d) Selecionar o equipamento de captação audiovisual adequado aos diferentes tipos de utilização;
- e) Proceder ao tratamento e isolamento acústico de espaços de captação e reprodução sonora;
- f) Construir e reparar cabos e outro equipamento eletrónico de áudio, numa lógica DIY;
- g) Configurar sistemas áudio e vídeo, de complexidade média, em estúdio e ao vivo;



h) Captar som em rodagem, com qualidade profissional, adotando as técnicas e tecnologias que melhor servem as especificidades do guião;

i) Captar e misturar performances musicais em estúdio e ao vivo, comunicando, se necessário, especificações técnicas em língua inglesa;

j) Desenvolver um plano de negócio para um produto ou serviço na área dos audiovisuais.

### 6.3 — Atitudes:

a) Adotar uma atitude crítica e sistemática na avaliação de artefactos mediáticos;

b) Demonstrar capacidade para rever e desenvolver o seu desempenho profissional;

c) Desenvolver mecanismos de autonomia na busca de soluções para problemas complexos, nomeadamente com pesquisa nas comunidades em linha;

d) Assumir uma atitude de experimentação como parte integrante de um processo de trabalho técnico-criativo;

e) Desenvolver capacidade de escuta crítica;

f) Desenvolver resiliência e capacidade de trabalho em situação de pressão;

g) Assumir uma atitude crítica e cientificamente sustentada na resolução de problemas tecnológicos;

h) Demonstrar capacidade na resolução de problemas, sustentando-se na literatura de referência;

i) Cultivar uma atitude de gestão de recursos responsável e eficaz;

j) Desenvolver capacidade de comunicação e adaptação a ambientes e ou equipas multi-culturais, incorporando feedback no processo de trabalho e adotando, sempre que necessário, a língua inglesa.

### 7 — Áreas relevantes para o ingresso no curso:

Uma das seguintes:

História da Cultura e das Artes; Matemática; Português; Técnicas de Multimédia; Tecnologias da Informação e Comunicação.

### 8 — Ano letivo em que pode ser iniciada a ministração do curso

2021-2022

### 9 — Localidades, instalações e número máximo de alunos:

Localidade	Instalações	Número máximo para cada admissão de novos alunos	Número máximo de alunos inscritos em simultâneo
Portalegre . . . . .	Campus do Instituto Politécnico de Portalegre . . . . .	20	50

### 10 — Estrutura curricular:

Área de educação e formação	Créditos	% do total de créditos
213 — Audiovisuais e produção dos media . . . . .	111	92,5 %
212 — Artes do espetáculo . . . . .	9	7,5 %
<i>Total</i> . . . . .	120	100 %

## 11 — Plano de estudos:

Unidade curricular (1)	Área de educação e formação (2)	Componente de formação (3)	Ano curricular (4)	Duração (5)	Horas de contacto (6)	Das quais de aplicação (7)	Outras horas de trabalho (8)	Das quais correspondem apenas ao estágio (8.1)	Horas de trabalho totais (9) = (6) + (8)	Créditos (10)
Fundamentos do Som e Microfonia.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Geral e científica. . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60		102		162	6
História da Tecnologia e Estética do Design de Som.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Geral e científica. . . .	1.º Ano	Semestral . . .	30		51		81	3
História da Tecnologia e Estética Musical.	212 — Artes do espetáculo . . . .	Geral e científica. . . .	1.º Ano	Semestral . . .	30		51		81	3
Captação de Som para Cinema	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60	60	100		160	6
Design de Som para Videojogos.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Identidade Sonora para os Média.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Pós-Produção Áudio para Cinema.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Produção e Linguagem Audiovisual.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Projeto I — Identidades Sonoras.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	90	90	153		243	9
Projeto II — Design de Som para Cinema.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	1.º Ano	Semestral . . .	90	90	153		243	9
Mistura e Masterização Musical	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	2.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Produção e Composição Musical em Estúdio Virtual.	212 — Artes do espetáculo . . . .	Técnica. . . . .	2.º Ano	Trimestral . . .	60	60	102		162	6
Projeto III — Produção Música e Som ao Vivo.	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	2.º Ano	Semestral . . .	90	90	153		243	9
Som ao Vivo . . . . .	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	2.º Ano	Semestral . . .	60	60	102		162	6
Técnicas de Captação Musical	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Técnica. . . . .	2.º Ano	Semestral . . .	30	30	51		81	3
Estágio . . . . .	213 — Audiovisuais e produção dos media.	Em contexto de trabalho.	2.º Ano	Semestral . . .	2		808	800	810	30
<i>Total. . . . .</i>					902	780	2 336	800	3 238	120

Na coluna (2) indica-se a área de educação e formação de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de março.

Na coluna (3) indica-se a componente de formação de acordo com o constante no artigo 40.º-J do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.



Na coluna (6) indicam-se as horas de contacto, de acordo com a definição constante do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (7) indicam-se as horas de aplicação de acordo com o disposto no artigo 40.º-N do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 63/2016, de 13 de setembro.

Na coluna (8) indicam-se as outras horas de trabalho de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (8.1) indica-se o número de horas dedicadas ao estágio.

Na coluna (9) indicam-se as horas de trabalho totais de acordo com o constante no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

Na coluna (10) indicam-se os créditos segundo o *European Credit Transfer and Accumulation System* (sistema europeu de transferência e acumulação de créditos), fixados de acordo com o disposto no Decreto-Lei n.º 42/2005, de 22 de fevereiro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 107/2008, de 25 de junho.

314167827