

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2026-27	Ano Curricular Curricular Year	2	Período Term	S1	ECTS: 3
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	MUS:FM			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006398] Música e Tecnologia II [9006398] Music and Technology II					
Curso Course	[8009] Licenciatura em Música na Comunidade [8009] B. A. degree course in Community Music					
Docente responsável Teacher Responsible						

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0026:00	(OT) Orientação Tutorial:	0001:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0048:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0075:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Não existem docentes definidos para esta unidade curricular.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

No final da UC os/as estudantes deverão ser capazes de:

- Mobilizar competências de captura e edição audiovisual para a criação de produtos artísticos e registos documentais;
- Utilizar técnicas diversificadas de criação, geração e/ou projeção audiovisual em contexto de criação artística;
- Mobilizar conhecimentos técnicos na criação de discursos audiovisuais esteticamente coerentes

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

At the end of the course, students should be able to:

- Utilize skills in audiovisual capture and editing to create artistic products and documentary records;
- Employ diverse techniques for creating, generating, and/or projecting audiovisual content in an artistic context;
- Apply technical knowledge to create aesthetically coherent audiovisual narratives.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Técnicas de captura de vídeo digital;
- Técnicas de Captura sonora e sincronização para vídeo;
- Técnicas de edição de vídeo;
- Linguagem estética em produtos audiovisuais;
- Técnicas de videomapping;
- Geração audiovisual algorítmica.

SYLLABUS:

- Digital video capture techniques;
- Sound capture techniques and synchronization for video;
- Video editing techniques;
- Aesthetic language in audiovisual products;
- Videomapping techniques;
- Algorithmic audiovisual generation.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Os conteúdos programáticos constituem a base teórica e técnica necessária ao desenvolvimento das competências previstas nos Objetivos de Aprendizagem

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The course content constitutes the theoretical and technical foundation necessary for the development of the skills outlined in the Learning Objectives.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A metodologia de ensino-aprendizagem assenta no desenvolvimento de projetos individuais de criação, para os quais contribuem

- momentos de demonstração e exposição;
- atividades de experimentação e aplicação;
- atividades de pesquisa autónoma
- atividades de consolidação do conhecimento teórico.

Avaliação contínua:

Cada estudante deverá entregar um portefólio, do qual constarão obrigatoriamente:

- uma seleção das criações audiovisuais desenvolvidas ao longo do semestre (70%);
- memória descritiva do trabalho realizado, detalhando as técnicas experimentadas e as fontes utilizadas na sua aprendizagem (30%).

Só poderão concluir a UC os/as estudantes que obtenham valor superior a 9 valores em ambas as componentes de avaliação e classificação final igual ou superior a 9,5.

Disponibiliza-se, na plataforma Moodle da UC, um guião detalhado dos projetos e da elaboração deste portefólio.

Avaliação por exame

Avaliação de portefólio (segundo guião anteriormente referido) - 50%

Exame prático ? 50%

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The teaching-learning methodology is based on the development of individual creation projects, which include:

- Practical demonstrations and theoretical presentations;
- Experimentation and application activities;
- Independent research activities;
- Activities for consolidating theoretical knowledge.

Continuous Assessment:

Each student must submit a portfolio, which must include:

- A selection of audiovisual creations developed throughout the semester (70%);
- A descriptive report of the work done, detailing the techniques experimented with and the sources used for learning (30%).

Students can only complete the course if they achieve a grade higher than 9 in both assessment components as well as a final grade of 9,5 or higher.

A detailed guide for the projects and the portfolio preparation is available on the course's Moodle platform.

Exam Assessment:

Portfolio assessment (following the aforementioned guide) ? 50%

Practical exam ? 50%.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

A realização de projetos de criação implica o desenvolvimento das competências descritas nos objetivos de aprendizagem, enquanto as atividades de demonstração exposição teórica e experimentação permitem a construção do conhecimento teórico e prático necessário. As atividades de pesquisa autónoma tendem a possibilitar a extensão e personalização dos conhecimentos construídos pelos/as estudantes

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

The completion of creation projects involves the development of the skills described in the learning objectives, while practical demonstrations, theoretical presentations, and experimentation facilitate the construction of the necessary theoretical and practical knowledge. Independent research activities help extend and personalize the knowledge acquired by the students.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

Lent, D. (2013). Video Rules. Burgess-Lent Media.
Murch, W. (2020). In the Blink of an Eye, 2nd Edition: A Perspective on Film Editing. Silman-James Press
Stockman, S. (2011). How to Shoot Video That Doesn't Suck: Advice to Make Any Amateur Look Like a Pro. Workman Publishing Company
Sorkhabi, E. (s.d.). Introduction to TouchDesigner 099. Leanpub. Disponível em <https://interactiveimmersivehq.github.io/touchdesigner-book/book/en/introductiontotouchdesigner.pdf>