



Universidade de São Paulo
Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária
**Proposta das Atividades de Formação Profissional,
Educação Continuada e Curso de Difusão**

Caracterização Acadêmica

1. Promoção

Unidade(s)/Órgão(s)/Núcleo(s) USP: Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

Departamento*/Centro: Sistemas de Computação

Instituição(ões) Co-Participante(s):

* No caso de Unidades de Ensino

2. Título: Introdução à Teoria musical

Curso: 55.04.00360	Edição: 18.001	Oferecimento: 1 - Período: 09/04/2018 à 09/04/2018	Processo: 18.1.00258.55.4
------------------------------	--------------------------	--	-------------------------------------

3. Natureza da Educação Continuada: Difusão

4. Forma: Presencial

5. Área Temática*: Tecnologia e Produção

Linha de Extensão: Desenvolvimento tecnológico

Área de Conhecimento: Ciência da Computação

* Observe tabela

6. Informações de Cursos à Distância*

* No caso de Ensino à Distância

7. Público Alvo

Pré-requisito Graduado: Não

estudantes de graduação e demais interessados da área

8. Coordenador / Responsável Institucional

Cláudio Fabiano Motta
Toledo

Regime de Trabalho:
RDIDP

Unidade: ICMC

Forma de Exercício:
Atividade não remunerada

Carga horária semanal
dedicada ao curso: 1:00

Possui vínculo empregatício em outra
instituição pública? Não

9. Vice-Coordenador / Coordenador Técnico

10. Professor USP e Professor Colaborador

11. Especialistas

Miguel de Mattos Gardini

William Quelho Ferreira

Da carga horária ministrada (item 17), indicar a porcentagem que corresponde a cada um dos professores. Professores não pertencentes ao quadro docente da USP devem ter seus currículos anexados. (Professores fora da USP ou Especialistas Convidados)

12. Nome do monitor participante

13. Nome do servidor não-docente participante / Apoio

*Justificativa e aprovação da chefia imediata

14. Justificativa do Curso

O desenvolvimento de jogos eletrônicos vem galgando posições relevantes tanto no segmento de negócios e entretenimento, com significativa expressão econômica, quanto como foco de atração de talentos para a área de computação. O curso proposto atende à demanda existente por esse tipo de especialização, com foco em uma importante área mais específica do desenvolvimento de jogos, e objetiva apoiar o desenvolvimento de iniciativas de ensino, pesquisa e extensão nas áreas afins. O foco do curso é a introdução de produção musical voltada a jogos eletrônicos, incluindo a composição musical usando a ferramenta LMMS como apoio na produção e composição de temas e efeitos sonoros de jogos.

15. Objetivo

Introduzir o aluno a conceitos de teoria musical e música para jogos. Também será introduzido um ambiente de criação e composição musical, usando para isto a ferramenta aberta e gratuita LMMS, usando os módulos oferecidos para a criação de música e de efeitos sonoros voltados a jogos. Através do uso desta ferramenta, os alunos irão aprender sobre a criação musical para jogos, podendo aplicar de forma prática os conhecimentos adquiridos.

16. Programa completo, com ementas e referência bibliográfica atualizada

Introdução à Teoria musical

Dia da semana Período

Segunda-feira 16:00 às 18:00

Segunda-feira 19:00 às 21:00

Carga Horária Ministrada

Aulas Teóricas em Sala de Aula: 4:00 hs

Aulas Práticas ou de Campo: 0 hs

Seminários: 0 hs

Total Ministrado: 4:00 hs

Carga Horária Não Ministrada

Outros: 0 hs

Total não Ministrado: 0 hs

Carga Horária Total da Disciplina: 4:00 hs

Detalhamento:

- Definição de música
- ◆ Analogia entre música e texto escrito
- Elementos básicos da música:
 - ◆ Ritmo
 - ◆ Melodia
 - ◆ Harmonia
 - Para que servem as partituras
 - Conceitos básicos de teoria musical:
 - ◆ Tempo (ritmo)
 - Conceito de "andamento"
 - Análise de músicas
 - Super Mario Bros. - Overworld (4/4)
 - Super Mario Bros. - Underwater (3/4)
 - Hollow Knight - Main Theme (3/4)
 - Mais exemplos em 4/4
 - Exemplos dados pelos participantes do curso
 - Mencionar outros tempos
 - ◆ Notas (melodia)
 - Definição de "nota"
 - Conceito de intervalos (tons e semitons)
 - Escalas
 - Maior
 - ◆ Super Mario Bros. - Overworld (4/4)
 - Menor
 - ◆ Hollow Knight - Main Theme (3/4)
 - ◆ Acordes (harmonia) - Prática
 - Definição de "harmonia"
 - Díade
 - Terça menor
 - Terça maior
 - Quarta justa
 - Quarta aumentada
 - Quinta ("Power Chord")
 - Oitava
 - Combinações com mais de duas notas
 - Relação entre harmonia e melodia
 - Composição coletiva
 - Experimentos e dúvidas
 - Referências:
 - ◆ COLLINS, K. Game sound - An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. MIT Press, 2008. 216 p.
 - ◆ PHILLIPS, W. A Composer's Guide to Game Music. The MIT Press, 2014. 288 p.
 - ◆ LMMS - Free and Cross-Platform tool for making music. Site: <https://lmms.io/> (último acesso: 05/12/2016).
 - ◆ JARRET, S. & DAY, H. Music composition for dummies. Hoboken, N.J. Chichester: Wiley John Wiley distributor, 2008.
 - ◆ PINTO, H - Iniciação ao Violão

Distribuição de Carga Horária

Carga(s) Horária(s)

Porcentagem

Introdução à Teoria musical

Miguel de Mattos Gardini	2:00 hs	50,00%
Período de atuação:09/04/2018 à 09/04/2018		
William Quelho Ferreira	2:00 hs	50,00%
Período de atuação:09/04/2018 à 09/04/2018		

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Especialistas	Porcentagem
Miguel de Mattos Gardini	50,00%
William Quelho Ferreira	50,00%
Total	100,00%

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Lista geral de ministrantes	Porcentagem
Miguel de Mattos Gardini	50,00%
William Quelho Ferreira	50,00%
Total	100,00%

17. Carga horária dos cursos presenciais

Aulas teóricas em sala de aula: 4:00

Aulas práticas ou de campo:

Seminários:

Total Ministrado: 4:00

Outros: Especifique:

Total não Ministrado:

TOTAL: 4:00

Duração: 1,00 dia

Informações, Inscrição, Seleção e Realização

18. Informações

Telefone(s) / Ramal(is): (16)3373-9146

Fax:

Contato: Secretaria da Comissão de Cultura e Extensão

E-mail: ccex@icmc.usp.br

Internet: <http://www.icmc.usp.br>

19. Inscrição

Período On-line: 02/04/2018 00:00 a 04/04/2018 23:59

Procedimento de Inscrição: preenchimento do formulário online -

Trazer notebook com o software LMMS instalado.
Trazer fone de ouvido.

Nº Máximo de Inscrições Válidas: 30

Permite inscrição em turmas: Não

20. Total de vagas oferecidas: 30 **21. N° mínimo de participantes para realização do curso:** 10

22. Critérios de Seleção

Acesso Restrito: Não

ordem de preenchimento dos formulários

23. Realização

Fora da USP: Não

ICMC-USP

Data de Início: 09/04/2018 **Término:** 09/04/2018

24. Curso: Gratuito

25. Política de Isenções

Não se aplica.

26. Critérios de aprovação

85% de presença

Carga Horária Mínima p/ Aprovação do Aluno (inclusive monografia): 3:24 hs

Caracterização Financeira

27. Proposta Financeira

Valor previsto de arrecadação:

Valor previsto de custos (com taxas de overhead):

Valor previsto para FUPPECEU-USP/Reitoria:

Preencher formulário próprio

Justificativas

28. Informação de reedição:

Não se aplica.

29. Justificativa de Convênio:

Não se aplica.

30. Justificativa de Especialistas Externos:

Os ministrantes William Queelho Ferreira e Miguel de Mattos Gardini atuam junto ao FoG - Fellowship of the Game desde 2016 e 2017, respectivamente. Ambos compuseram e arranjaram diversas peças musicais para jogos usando LMMS e softwares similares. William já ministrou diversos cursos de extensão em nome do FoG, e tem experiência com piano clássico. Miguel tem anos de conhecimento de teoria musical e prática com violão clássico. Considerando a experiência e conhecimentos práticos dos ministrantes, e por eles possuírem background com conhecimentos específicos da área de jogos, fazendo com que eles tenham um perfil interessante e adequado para ministrar o referido curso.

Aprovação dos Colegiados

Aprovado pelo Coordenador em 09/03/2018.

Local e data: _____

Cláudio Fabiano Motta Toledo
Coordenador

Aprovado pelo Conselho do Departamento* na reunião de 09/03/2018

Encaminhe-se à Comissão de Cultura e Extensão Universitária (CCEX) ou Órgão competente.

Data ____/____/____ Chefe do Departamento: _____

* No caso de Unidades de Ensino

Aprovado pela CCEX na reunião de ____/____/____

Data ____/____/____ Presidente da CCEX: _____

* No caso de Unidades de Ensino

À Diretoria

Data ____/____/____ Diretor(a): _____

Emitido em 22/03/2018