

## Música para games: processos composicionais, DAWs e implementação de áudio

### **Dr. Jucimar Silva Jr. (UEA)**

[jjunior@uea.edu.br](mailto:jjunior@uea.edu.br)

<http://lattes.cnpq.br/1862848643087021>

Engenheiro de Software formado pela Universidade Federal do Amazonas em 1995. Mestre em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal de Pernambuco, 2003. Em 2013 concluiu o Doutorado em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal de Pernambuco. Foi Subsecretário Municipal de Ciência e Tecnologia da Informação da Prefeitura de Manaus, (2005 – 2007). Ingressou em 2008 na Universidade do Estado do Amazonas. Em 2014 criou o Ludus Lab, Laboratório de Tecnologia, Inovação e Economia Criativa. Foi coordenador do curso de Pós-Graduação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos e Coordenador e criador do curso do Bacharelado em Sistemas de Informação da UEA. É Cientista-Chefe do Ludus Lab. Suas áreas de interesse são Empreendedorismo Digital, Jogos Eletrônicos, Engenharia de Software e Linguagens de Programação.

### **Me. Lucas Passos (UEA)**

[lpdl.pje22@edu.org.br](mailto:lpdl.pje22@edu.org.br)

<http://lattes.cnpq.br/1042687545381639>

Graduado em Música (UFAM), pesquisador e *sound design*. Desenvolveu duas pesquisas de iniciação científica em música com *apps* com notoriedade nacional e internacional (XXV CONIC, ANPPOM 2016, ABEM 2016 e EDUTEC 2016). É especialista em Gestão e Produção Cultural (UEA). Atua na Produção de Jogos de Eletrônicos com *game design*, *sound design* e roteiro, sendo premiado no BIG Festival 2021 com o game “Do Not Disturb”. É Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Artes da (UEA), com o projeto "O legado fáustico na música e na vida de Robert Johnson: alegorias musicais e literárias". Em 2022 atuou como Tutor/Professor no curso de Música EaD da Universidade Federal do Amazonas, cursa a Especialização em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (UEA), e é pesquisador e *sound designer* do Ludus Lab.

### **Dr. Ricardo da Silva Barboza**

[rsbarboza@gmail.com](mailto:rsbarboza@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/0969377170974290>

Possui graduação em Engenharia Elétrica Industrial pelo Instituto de Tecnologia da Amazônia (1996) e doutorado em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal de Pernambuco (2013). Possui mais de 20 anos de experiência em educação, pesquisa e administração de equipes. Atua na área de Ciência da Computação, com ênfase em Processamento Digital de Imagens. Realizou pesquisa nos seguintes temas: códigos de detecção de erros, filtragem de ruídos em imagens, análise forense, desenvolvimento de sistemas, banco de dados, educação, tv digital e jogos digitais.

### **Discente Ariel Guilherme Capistrano (UEA)**

[agrcp.snf16@uea.edu.br](mailto:agrcp.snf16@uea.edu.br)

<http://lattes.cnpq.br/3103383188789651>

Ariel Guilherme Rocha Capistrano é acadêmico do curso de Sistemas de Informação, da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), desde 2016. Possui experiência em desenvolvimento de jogos com Unity e aplicações mobile com react Native. Atualmente é membro do Laboratório de Tecnologias Educacionais LUDUS (Laboratório de Tecnologia, Inovação e Economia Criativa). Além de ser entusiasta e estudante de inteligência artificial, bem como de desenvolvimento web.

**Assunto do Tutorial:** Arte e Design;

**Tópicos de Interesse:** Processos Compositivos; Conhecendo *DAW's* para a Produção Musical; Implementação de áudio em *games*;

**Nível do Tutorial:** Básico;

**Duração:** Duas horas (2h);

**Estrutura necessária:** Sala com cadeiras, tomada e extensão elétrica com identificação de voltagem para ligar equipamentos, lotação para 30 pessoas, inscrições por formulário;

**Resumo:**

Este Tutorial tem o propósito de colaborar com a ampliação dos conhecimentos técnicos e artísticos da música, existentes no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Nossos objetivos buscam elucidar etapas de composição e interpretação musical baseados na teoria dos afetos (CANO, 1999), posteriormente apresentar a manipulação do áudio em um *software* de produção musical, e demonstrar como os *assets* de áudio podem ser implementados em um jogo. Temos como tópicos: a observação de processos compositivos musicais para *games*; a utilização da *DAW* (Digital Audio Workstation) Reaper, *software* para realização das etapas de produção musical: gravação, mixagem e masterização; a programação de áudio através do *middleware* (facilitador de programação) FMOD, *software* específico para implementação de áudio em *games*. O público acompanhará o início da criação de uma música a sua aplicação em um jogo. O Tutorial terá a duração de duas horas que serão distribuídas em: Introdução e Processos Compositivos – 40min; Utilização da *DAW* Reaper – 40min; FMOD e Implementação de Áudio – 40min. O Tutorial será destinado à comunidade *gamer*, interessados em música e *sound design* para jogos eletrônicos. Nosso Tutorial utiliza como metodologia a análise textual das pesquisas de Laurence Dreyfus e López Cano, sobre interpretação musical e símbolo, e atividades de produção musical com a utilização de *DAW's* e *middlewares* para jogos.

**Motivação:** a contribuição artística e técnica que a música e o *sound design* ofertam para desenvolvimento de jogos eletrônicos, e para a ampliação dos saberes da indústria dos jogos;

**Público-alvo:** estudantes, *gamers*, interessados em música e *sound design*;

**Interesse do público no tutorial:** conhecimento dos processos de composição, produção musical, *sound design* para jogos e implementação de áudio para jogos.