

Relatório do Projeto Design de Som

Lara Marques

2022209788

Introdução

Este projeto consiste num jogo interativo com o intuito de adivinhar os filmes da Disney através de sons característicos das obras. O objetivo principal é criar uma experiência lúdica e educativa, ao permitir que o utilizador reconheça os nostálgicos filmes, presentes na infância de todos, a partir de efeitos sonoros, música e outros elementos sonoros simbólicos.

Conceitualização do Projeto

A ideia central, do projeto, foi criar uma jornada sonora, em que cada nível representa um filme diferente. Os utilizadores ouvem pequenos clipes de áudio, de 30 segundos cada, e devem selecionar a resposta correta entre as opções de escolha múltipla. Cada nível tem uma progressão emocional, destacando sons que remetem imediatamente ao filme em questão.

- **A Pequena Sereia:** canto da Ariel, sons do mar e ondas, para criar a sensação de ambiente subaquático e mágico.
- **Cinderella:** barulho de varrer o chão, efeitos da transformação da fada-madrinha, música do baile e som do relógio à meia-noite.
- **A Bela e o Monstro:** som de castelo sombrio e portas pesadas, pétalas de rosa a cair, piano suave para simbolizar a ligação emocional entre os protagonistas.
- **Branca de Neve:** sons da floresta, espirro do anão, caldeirão da bruxa, gargalhada maléfica da bruxa e o som da maçã envenenada.
- **A Bela Adormecida:** asas de fadas, máquina de fiar, som da agulha que causa a maldição, música delicada de fundo.
- **Frozen:** batida na porta (referência à música), vento frio, passos na neve e sons de gelo a partir.
- **A Princesa e o Sapo:** sons do pântano, coaxar do sapo, pratos e talheres da cozinha do restaurante da Tiana.
- **Aladdin:** ambiente do deserto, areia a ser pisada, moedas a tilintar, tapete mágico, lâmpada mágica.
- **O Rei Leão:** vento seco na savana, rugidos de leão, canto e vozes dos pássaros.
- **Moana:** sons da ilha, do mar e das ondas, folhas e vegetação, barulho do barco a navegar.

Funcionalidades Implementadas

O projeto inclui dez níveis sequenciais, onde cada um está representado por um filme diferente da Disney. Em cada nível, o utilizador pode ouvir um áudio característico do respetivo filme e deve selecionar a resposta correta entre várias opções de escolha múltipla, sendo apenas uma correta. Após cada seleção, surge um modal de feedback que indica se a resposta está correta ou errada, inclui também um botão para avançar para o próximo nível. Ao completar todos os níveis, o utilizador é direcionado para uma página final que apresenta uma mensagem de parabéns, acompanhada de elementos visuais simples para reforçar o feedback positivo. O projeto foi desenvolvido de forma a garantir compatibilidade com browsers em PC e telemóvel e está hospedado no GitHub Pages, assegurando fácil acesso remoto.

Link: [Disney Princess Sound Game](#)

Processo de Trabalho

O desenvolvimento seguiu as etapas seguintes:

1. Planeamento dos níveis e seleção dos filmes.
2. Criação de guião sonoro para cada filme, com sons representativos e música, em alguns.
3. Gravação de sons, pesquisa e recolha dos restantes sons em plataformas livres (Pixabay, Mixkit, Freesound, YouTube).
4. Composição de cada um dos dez áudios.
5. Desenvolvimento das páginas HTML e integração dos ficheiros de áudio.
6. Implementação de interatividade.
7. Testes em ambiente local e publicação no GitHub Pages para o acesso remoto.

Aspectos Técnicos Relevantes

O projeto foi desenvolvido com a utilização de HTML, CSS e JavaScript, para garantir a estrutura das páginas, o estilo visual e a interatividade necessária. A pasta do projeto está organizada por níveis e por outra pasta com os sons, para facilitar a manutenção e a navegação entre os vários ficheiros. Todos os links

relativos foram cuidadosamente ajustados para assegurar compatibilidade com o GitHub Pages. O feedback instantâneo ao utilizador é fornecido através de um modal simplificado.

A gestão dos assets, como os ficheiros de áudio, foi organizada em pastas específicas, para garantir consistência e facilidade de atualização ao longo do desenvolvimento.

Conclusão

O projeto cumpre os objetivos iniciais, ao oferecer uma experiência interativa de para adivinhar áudios, com design simples e intuitivo. O foco no contraste emocional e nos símbolos sonoros permitiu criar níveis reconhecíveis e envolventes. A implementação web garante acesso fácil em qualquer dispositivo com acesso à internet.

Referências

[The Lion King - Circle of Life \(Piano Cover\) Tutorial](#)

[Desert Wind Sound - 10 Hours - Stress Relief | Meditate - Sleep - Study | Desert Winds](#)

[Pirate Ship Sound Ambience // Wooden Sailboat Ocean Waves Sleepsound 8Hours 🎧](#)

[Você Quer Brincar Na Neve? \(Piano\) | Hanah Ribeiro](#)

[Swamp Sounds at Night - Frogs, Crickets, Light Rain, Forest Nature Sounds](#)

[Som do sapo coaxando, barulho do sapo coaxando](#)

[Jazz Lounge with Relaxing Sounds | Jazz Music for Studying, Working, Sleeping I](#)

[Footsteps On Snow Sound Effect](#)

[Efeito sonoro - som de transição - gelo quebrando - #shorts](#)

[Coleção Disney Calm Night Piano para um sono profundo e relaxante \(sem anúncios intermediários\)](#)

[Sarah Chase Playing Harp Glissandos](#)

[Needle & thread closeUP #macro #asmr #viral #viralvideo #happy #art #satisfying #shorts #usa #india](#)

Barulho de Borboleta | Barulho de Borboleta no Ouvido| Barulho de Asa de Borboleta no Ouvido 

Sneezy's sneezes | Snow White and the seven Dwarfs (1937)

Branca de neve e a Bruxa

Magic Riser Sound FX (NO Copyright)

Glitter Sound Effect for Music or Editing

Monster Growl Sound Effect #soundeffect #shorts

<https://www.youtube.com/watch?v=FaxTRX9oAV4&pp=0gcJCU8KAYcqIYzv>

Efeito sonoro varinha mágica

Jodi Benson - Part of Your World (From "The Little Mermaid")