

 ACADEMY *of* ART UNIVERSITY®

CATÁLOGO DE CURSOS



FOUNDED IN SAN FRANCISCO 1929 BY ARTISTS FOR ARTISTS

Comece aqui o seu futuro



Este livro é mais do que um catálogo. Ele fala de pessoas como você, que buscam fazer o que amam todos os dias. Estes são relatos de alunos, formados e pessoal docente, que passam os dias trazendo beleza ao mundo, transformando suas visões em realidade e observando as coisas sob uma nova luz.

Se as páginas a seguir o inspirarem, considere isso como um sinal.
Este pode ser o início de mais uma história - a sua.



**VERÃO/OUTONO 2016
CATÁLOGO DE CURSOS**

**COLLEGE
OF
ART**

ACADEMY
OF
ART

NOSSOS PROGRAMAS



ARTES DRAMÁTICAS

AA em Artes Dramáticas
BFA em Artes Dramáticas
MA em Artes Dramáticas
MFA em Artes Dramáticas

PUBLICIDADE

AA em Publicidade
AA em Produção em Estúdio
BFA em Publicidade
CERT em Publicidade
MA em Publicidade
MFA em Publicidade

ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

AA em Animação e Efeitos Visuais
BFA em Animação e Efeitos Visuais
CERT em Animação e Efeitos Visuais
MA em Animação e Efeitos Visuais
MFA em Animação e Efeitos Visuais

BFA, MA, MFA em Animação e Efeitos Visuais com ênfase em:

- Animação 3D
- Modelagem 3D
- Roteiro (Storyboarding)
- Animação 2D e Stop Motion
- Efeitos Visuais (VFX)

ARQUITETURA

BA em Projeto Arquitetônico
B.Arch em Arquitetura
MA em Projeto Arquitetônico Avançado
M.Arch em Arquitetura

EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

BFA em Educação Artística
CRED em Educação Artística
MA em Educação Artística
MAT em Educação Artística

HISTÓRIA DA ARTE

BFA em História da Arte
MA em História da Arte

MODA

AA em Moda
AA em Jornalismo de Moda
AA em Marketing de Moda
AA em Moda e Merchandising
AA em Desenvolvimento de Produtos de Moda
AA em Styling de Moda
AA em Visual Merchandising
BA em Jornalismo de Moda
BFA em Figurino
BFA em Moda
BFA em Marketing de Moda
BFA em Moda e Merchandising
BFA em Desenvolvimento de Produtos de Moda
BFA em Styling de Moda
BFA em Visual Merchandising
CERT em Moda
MA em Figurino
MA em Moda
MA em Jornalismo de Moda
MA em Moda e Merchandising
MFA em Figurino
MFA em Moda
MFA em Marketing de Moda e Gestão de Marcas
MFA em Merchandising e Gestão de Moda
MFA em Desenvolvimento de Produtos de Moda

AA em Moda com ênfase em:

- Desenho de Malharia
- Design Técnico de Moda
- Design Têxtil

BFA em Moda com ênfase em:

- Design de Moda
- Desenho de Malharia
- Design Têxtil

MA em Moda com ênfase em:

- Design de Moda

MFA em Moda com ênfase em:

- Design de Moda

BELAS ARTES

AA em Belas Artes
BFA em Belas Artes
CERT em Belas Artes
MA em Belas Artes
MFA em Belas Artes

AA, BFA, MA, MFA em Belas Artes com ênfase em:

- Pintura e Desenho
- Gravura
- Escultura

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

AA em Desenvolvimento de Jogos
BFA em Desenvolvimento de Jogos
BS em Programação de Jogos
MA em Desenvolvimento de Jogos
MFA em Desenvolvimento de Jogos

BFA em Desenvolvimento de Jogos com ênfase em:

- Modelagem Tridimensional para Jogos
- Animação para Jogos
- Arte Conceitual para Jogos
- Design de Jogos
- UI e UX para Jogos

DESIGN GRÁFICO

AA em Design Gráfico
BFA em Design Gráfico
CERT em Design Gráfico
MA em Design Gráfico
MFA em Design Gráfico



ILUSTRÇÃO

AA em Ilustração
BFA em Ilustração
CERT em Ilustração
MA em Ilustração
MFA em Ilustração

BFA, MFA em Ilustração com ênfase em:

- Quadrinhos

DESENHO INDUSTRIAL

AA em Restauração Automotiva
AA em Desenho Industrial
BFA em Desenho Industrial
CERT em Desenho Industrial
MA em Desenho Industrial
MFA em Desenho Industrial

AA, BFA em Desenho Industrial com ênfase em:

- Design de Transportes

ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

AA em Arquitetura e Design de Interiores
BFA em Arquitetura e Design de Interiores
CERT em Arquitetura e Design de Interiores
MA em Arquitetura e Design de Interiores
MFA em Arquitetura e Design de Interiores

JOALHERIA E ARTES EM METAL

AA em Joalheria e Artes em Metal
BFA em Joalheria e Artes em Metal
MA em Joalheria e Artes em Metal
MFA em Joalheria e Artes em Metal

ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

AA em Arquitetura Paisagística
BFA em Arquitetura Paisagística
MA em Arquitetura Paisagística
MFA em Arquitetura Paisagística

CINEMA E TELEVISÃO

AA em Cinema e Televisão
BFA em Cinema e Televisão
CERT em Cinema e Televisão
MA em Redação e Direção para Cinema
MFA em Cinema e Televisão

BFA em Cinema e Televisão com ênfase em:

- Cinematografia
- Direção
- Edição
- Criação
- Produção
- Roteiro

COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA

BA em Comunicações Multimídia
MA em Comunicações Multimídia

MÚSICA PARA AUDIOVISUAL

AA em Produção Musical
AA em Sonoplastia
BFA em Produção Musical
BFA em Composição e Trilha Sonora
BFA em Sonoplastia
MA em Composição e Trilha Sonora
MA em Sonoplastia
MFA em Composição e Trilha Sonora
MFA em Sonoplastia

FOTOGRAFIA

AA em Fotografia
BFA em Fotografia
CERT em Fotografia
MA em Fotografia
MFA em Fotografia

BFA em Fotografia com ênfase em:

- Documentário
- Fotografia Artística
- Ilustração para Fotografia/Publicidade

DESENVOLVIMENTO VISUAL

AA em Desenvolvimento Visual
BFA em Desenvolvimento Visual
MA em Desenvolvimento Visual
MFA em Desenvolvimento Visual

WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

AA em Web Design e Novas Mídias
BFA em Web Design e Novas Mídias
CERT em Web Design e Novas Mídias
MA em Web Design e Novas Mídias
MFA em Web Design e Novas Mídias

REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

BFA em Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais
MFA em Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais



Pintura em aquarela de Richard S. Stephens, fundador da Academy of Art University

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

- 6 O QUE OFERECEMOS
- 10 HISTÓRIA DA ESCOLA
- 14 BEM-VINDOS
- 16 QUEM SOMOS
- 17 FILOSOFIA
- 18 CREDENCIAMENTO/ASSOCIAÇÃO
- 19 DECLARAÇÃO DA MISSÃO

DEPARTAMENTOS E CURSOS

- 20 ARTES DRAMÁTICAS
- 38 PUBLICIDADE
- 58 ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS
- 84 ARQUITETURA
- 106 EDUCAÇÃO ARTÍSTICA
- 124 HISTÓRIA DA ARTE
- 138 MODA
- 200 BELAS ARTES
- 238 DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS
- 262 DESIGN GRÁFICO
- 278 ILUSTRAÇÃO
- 298 DESENHO INDUSTRIAL
- 332 ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES
- 342 JOALHERIA E ARTES EM METAL
- 358 ARQUITETURA PAISAGÍSTICA
- 376 CINEMA E TELEVISÃO
- 400 COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA
- 416 PRODUÇÃO MUSICAL E SONOPLASTIA PARA AUDIOVISUAL
- 438 FOTOGRAFIA
- 458 DESENVOLVIMENTO VISUAL
- 474 WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS
- 492 REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

DEPARTAMENTOS DE APOIO

- 511 FUNDAMENTOS
- 515 INGLÊS VOLTADO PARA ARTE
- 519 ARTES LIBERAIS
- 533 PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS
- 539 EDUCAÇÃO ON-LINE

PROGRAMAS PARA TODOS OS NÍVEIS

- 547 PROGRAMAS PRÉ-UNIVERSITÁRIOS
- 548 ENRIQUECIMENTO PESSOAL
- 548 EDUCAÇÃO CONTINUADA EM ARTES
- 548 DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL
- 555 ESPORTES

INFORMAÇÕES SOBRE O CAMPUS

- 576 ASSISTÊNCIA FINANCEIRA E VALORES DOS CURSOS
- 581 VIDA NO CAMPUS (ALOJAMENTO E ATIVIDADES)
- 584 RECURSOS ACADÊMICOS
- 587 CALENDÁRIO ACADÊMICO
- 591 INSCRIÇÕES
- 596 INFORMAÇÕES SOBRE INSCRIÇÃO
- 597 INFORMAÇÕES DE TRANSFERÊNCIA
- 599 POLÍTICA DA UNIVERSIDADE E ACADÊMICA
- INFORMAÇÕES

[Anexo 1 do catálogo: Política da Universidade e Acadêmica](#)

[Anexo 2 do catálogo: Quadro de diretores, administradores e professores](#)

O QUE OFERECEMOS

PROGRAMAS PRÉ-UNIVERSITÁRIOS

Experiência artística no ensino médio
Bolsas de estudo sem anuidades no ensino médio

DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL

Professores em período integral
Prática com profissionais

ENRIQUECIMENTO PESSOAL

Educação continuada em Artes
Certificado de conclusão on-line
Todos os níveis, de iniciante a avançado

CRONOGRAMA FLEXÍVEL

Diurno, noturno, finais de semana, on-line
Aulas nos recessos oferecidas entre os semestres*
**O auxílio financeiro não está disponível para as aulas nos recessos.*
Pesquise os cronogramas atualizados dos cursos em www.academyart.edu

CURSOS PARA INICIANTES

Cursos de fundamentos para todos os níveis
Política de admissão sem restrições; o portfólio não é exigido.



ESPORTES

NCAA PacWest Conference
Equipes interuniversitárias
Esportes recreativos e internos



CURSOS DE GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA]
Bacharelado em Artes [BA]
Bacharelado em Ciência [BS]
Bacharelado em Arquitetura [B.Arch]
Bacharelado em Belas Artes [BFA]
Certificado [CERT]

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

Mestrado em Artes [MA]
Mestrado em Belas Artes [MFA]
Mestrado em Arquitetura [M.Arch]

PROGRAMAS DE CREDENCIAMENTO

Credenciamento para Ensino de Educação Artística

ASSISTÊNCIA FINANCEIRA E RESIDÊNCIA UNIVERSITÁRIA

visite-nos on-line em www.academyart.edu



EDUCAÇÃO ON-LINE

Cursos de graduação e pós-graduação
Estude 100% on-line, ou faça aulas on-line para obter seu diploma
Ganhe os mesmos créditos que nas aulas presenciais
Para mais informações, visite <http://online.academyart.edu>



SERVIÇOS ESTUDANTIS INTERNACIONAIS

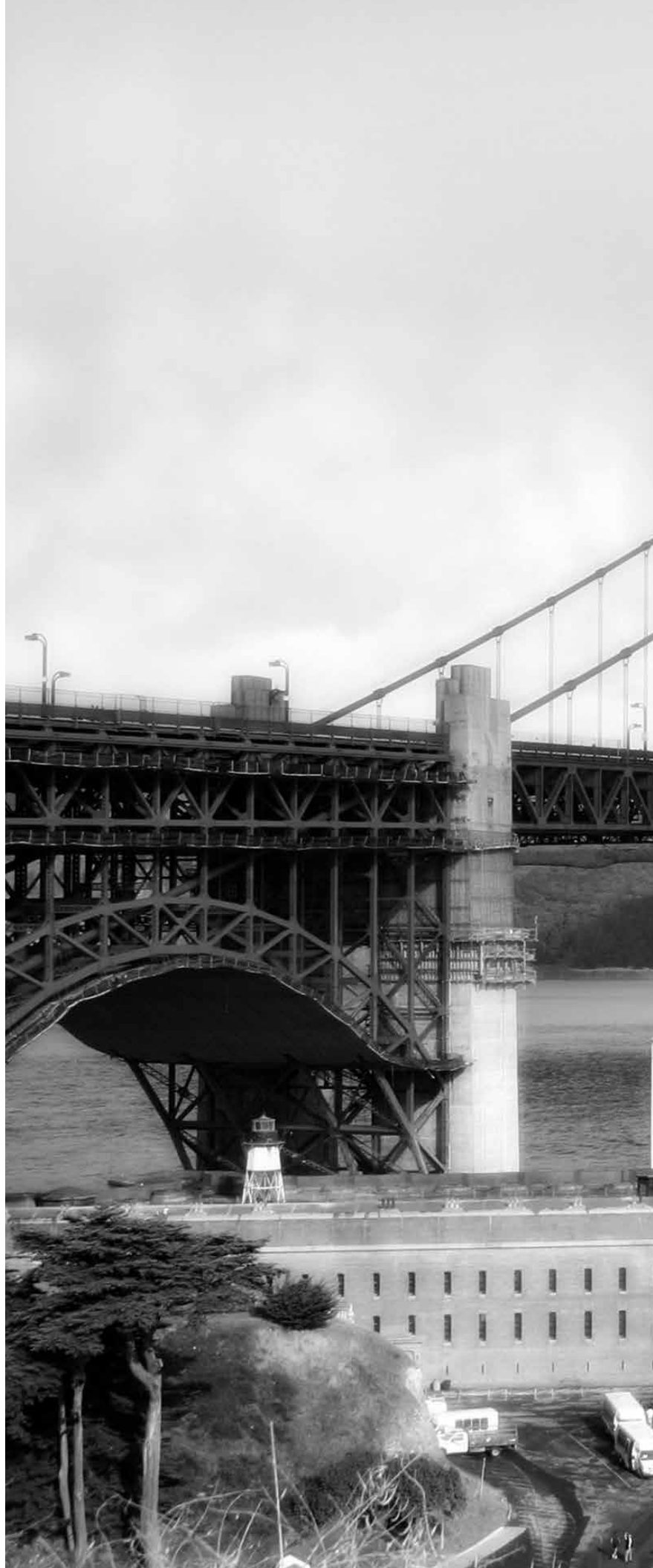
Auxílio com dúvidas sobre imigração e o visto
Faça cursos de apoio de Inglês Voltado para Arte e outros cursos universitários ao mesmo tempo



Podemos atender às necessidades dos alunos com todos os níveis de habilidade e histórico. Ligue para nosso representante de admissões para personalizar seu plano educacional: 1.800.544.2787.

ENQUANTO
VOCÊ EXPLORA
NOSSO MUNDO
EMPOLGANTE,
NÓS O
CONVIDAMOS A
VISITAR NOSSO
SITE PARA
OBTER MAIS
INFORMAÇÕES,
ASSISTIR VÍDEOS
E VER MAIS
TRABALHOS
DOS ALUNOS.

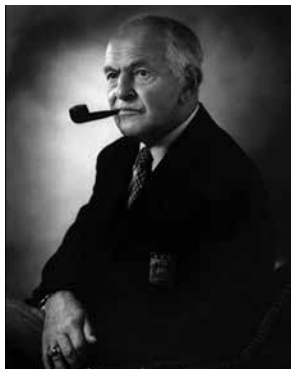
WWW.ACADEMYART.EDU





HISTÓRIA DA ESCOLA





1929 Richard S. Stephens, Diretor de Arte da Sunset Magazine, fundou a Académie of Advertising Art, junto com sua esposa Clara, com um grupo inicial de 45 alunos.

1933 Ilustração de Moda foi adicionado ao currículo.

1936 O Departamento de Belas Artes foi adicionado ao currículo.

1946 O corpo discente chega a 250 alunos; são oferecidos cursos de Publicidade Geral e Arte Comercial, Ilustração de Moda, Quadrinhos, Lettering e Layout.



1951 Richard A. Stephens, filho do fundador Richard S. Stephens, torna-se Presidente.

1955 O nome da escola muda de Académie of Advertising Art para Academy of Advertising Art; Ilustração de Revistas e Fotografia são adicionados ao currículo.

1957 História da Arte, Inglês e História Americana são adicionados ao currículo.

1966 A Academia recebe autorização pra oferecer o curso de Bacharelado em Belas Artes; são oferecidos cursos de Belas Artes, Moda, Fotografia, Design de Interiores, Publicidade e Ilustração; a universidade adquire sua sede própria no número 740 da Rua Taylor.

1968 A universidade é ampliada até o número 625 da Rua Sutter.

1976 A universidade continua sua expansão até o número 540 da Rua Powell; conta com aproximadamente 750 alunos matriculados; a biblioteca é aberta; a agência de publicidade da casa começa a funcionar (ADCOM).

1977 O programa de Mestrado em Belas-Artes é inaugurado e aprovado pelo Departamento Estadual de Educação da Califórnia.

1980 O Departamento de Transporte da Academia começa um serviço de transporte para os alunos; hoje a escola mantém uma frota com mais de 50 veículos.

1981 A universidade recebe a certificação da Associação Nacional de Escolas Profissionalizantes e Técnicas (National Association of Trade and Technical Schools - NATTS); são oferecidos cursos de Design Gráfico.

Acreditamos que todos os alunos que desejam se comprometer com os estudos tenham as habilidades necessárias. Temos o compromisso de contratar um corpo docente de profissionais renomados, para ajudar nossos alunos a se tornarem profissionais.

Esta é a nossa tradição há 80 anos.

1983 A universidade amplia suas instalações para oferecer alojamento para alunos do outro lado da rua, no número 625 da Rua Sutter.

1985 A universidade recebe a certificação da National Association of Schools of Art and Design (NASAD).

1988 A universidade recebe a certificação da Foundation for Interior Design Education Research (FIDER), que hoje é o Conselho para Credenciamento em Design de Interiores (Council for Interior Design Accreditation - CIDA).



1992 Elisa Stephens, neta do fundador Richard S. Stephens, é nomeada presidente; o edifício da Rua New Montgomery, número 79, é adquirido; a Escola de Desenho Industrial começa como Design de Produtos.

1993 A Escola de Cinema e Televisão começa como Cinema e Vídeo; o primeiro dormitório da universidade é adquirido na Rua Sutter, 680.

1994 A universidade oferece programas em Artes da Computação, com aulas de Modelagem 3D, Animação e Novas Mídias; o curso de Design de Produtos torna-se Desenho Industrial e de Produtos.

1998 A universidade recebe o credenciamento do Conselho de Credenciamento de Faculdades e Escolas Independentes (Accrediting Council for Independent Colleges and Schools - ACICS); o curso de Design de Interiores torna-se Arquitetura e Design de Interiores.

1999 O curso de Desenho Industrial e de Produtos torna-se Ateliê de Desenho Industrial e o currículo é ampliado para incluir cursos de transporte e design automotivo.

2001 O curso Ateliê de Desenho Industrial torna-se Desenho Industrial.

2002 A Escola de Arquitetura começa; Cinema e Vídeo torna-se Cinema e Televisão.

2003 As primeiras aulas on-line são oferecidas.

2004 A Academy of Art College torna-se Academy of Art University; o curso de Animação é separado da Escola de Artes da Computação para se tornar Escola de Animação e Efeitos Visuais; a Escola de Artes da Computação torna-se a Escola de Artes da Computação e Novas Mídias.

2006 A Escola de Arquitetura recebe o credenciamento do National Architectural Accrediting Board (NAAB) para o curso de Mestrado em Arquitetura [M.Arch].

2007 A universidade recebe o credenciamento do Western Association of Schools & Colleges (WASC); o Classic Car Museum com mais de 100 automóveis históricos, incluindo um Auburn Speedster de 1929, abre no número 2151 da Rua Van Ness.

2008 A Escola de Comunicações Multimídia é aberta, oferecendo cursos de Bacharelado e Mestrado em Artes; o Programa de Esportes da 2ª Divisão da National Collegiate Athletic Association (NCAA) começa, liderado por Jamie Williams, ex-jogador do San Francisco 49ers.

2009 A escola de Música para Audiovisual é aberta, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; o Design de Jogos é separado da Escola de Animação e Efeitos Visuais para se tornar Escola de Design de Jogos, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; a Escola de Artes da Computação e Novas Mídias torna-se Escola de Web Design e Novas Mídias.

2010 A Escola de Educação Artística é aberta, oferecendo o curso de Bacharelado em Belas Artes; a escola de Arquitetura oferece o curso de Bacharelado em Belas Artes.

2011 É aberta a escola de Arquitetura Paisagística, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes e Bacharelado em Belas Artes; a Escola de Artes Dramáticas é aberta, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; a Escola de Música para Audiovisual torna-se Escola de Produção Musical e Sonoplastia para Audiovisual.

2012 A Escola de História da Arte é aberta, oferecendo o curso de Bacharelado em Belas Artes; a Academy of Art recebe plena adesão na II Divisão da NCAA; a Escola de Arquitetura de Interiores recebe seu credenciamento para o programa de Mestrado em Belas Artes.

2013 O curso de Desenvolvimento Visual é separado da Escola de Animação e Efeitos Visuais para se tornar Escola de Desenvolvimento Visual, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; o curso de Joalheria e Artes em Metal é separado da Escola de

Belas Artes para se tornar Escola de Joalheria e Artes em Metal, oferecendo cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; a Escola de Ilustração adiciona uma ênfase em Quadrinhos nos cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes; a Escola de Moda oferece cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Artes e Mestrado em Artes em Jornalismo de Moda; a Escola de Moda oferece os cursos de Tecnólogo em Artes e Bacharelado em Belas Artes em Styling de Moda; a Escola de História da Arte oferece o Mestrado em Artes; a Escola de Arquitetura recebe o status de candidatura do National Architectural Accrediting Board (NAAB) para o curso de Bacharelado em Arquitetura (B. Arch).

2014 A Escola de Educação Artística oferece o Credenciamento para Ensino de Educação Artística e recebe o credenciamento da Commission on Teaching Credentials (CTC) da Califórnia; a Escola de Publicidade oferece os cursos de Tecnólogo em Artes em Produção de Estúdio para Publicidade e Design; a Escola de Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais é aberta, oferecendo cursos de Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes.

2015 A escola de Design de Jogos oferece o primeiro Bacharelado em Ciências da Academy of Art University, o Bacharelado em Programação de Jogos; a Escola de Moda oferece os cursos de Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes em Figurino; a Escola de Design de Jogos se torna a Escola de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos; a Escola de Educação Artística oferece duas linhas para o curso de Mestrado em Artes; a Escola de Arquitetura oferece seu Mestrado em Artes em Projeto Arquitetônico Avançado; a Escola de Desenho Industrial oferece o curso de Tecnólogo em Artes em Restauração Automotiva; a Escola de Arquitetura oferece o curso de Bacharelado em Artes em Projeto Arquitetônico; a Escola de Artes Dramáticas oferece o curso de Mestrado em Artes; a Escola de Arquitetura Paisagística oferece o curso de Mestrado em Artes; a Escola de Produção Musical e Sonoplastia para Audiovisual oferece os cursos de Mestrado em Artes em Composição e Trilha Sonora e Mestrado em Sonoplastia.

2016 A Escola de Moda oferece os cursos de Tecnólogo em Artes e Bacharelado em Belas Artes em Marketing de Moda, Merchandising de Moda, Desenvolvimento de Produtos de Moda, e de Tecnólogo em Artes e Bacharelado em Belas Artes em Visual Merchandising de Moda; a Escola de Produção Musical e Sonoplastia para Audiovisual oferece os cursos de Tecnólogo em Artes e Bacharelado em Belas Artes em Produção Musical, os cursos de Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes em Composição e Trilha Musical, e os cursos de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Belas Artes e Mestrado em Belas Artes em Design de Som; a Escola de Arquitetura recebe o credenciamento do National Architectural Accrediting Board (NAAB) para o curso de Bacharelado em Arquitetura (B. Arch).

80 anos de paixão criativa



1930



1957



1968



1973



1986



1995



Presente

*As turmas criativas
que estamos
preparando
hoje serão os
solucionadores
de problemas e
os visionários
de amanhã.
Consideramo-nos
administradores
de uma instituição
de ensino que
produzirá esta
próxima geração.*

*- Dra. Elisa Stephens,
Presidente*



BEM-VINDOS

Obrigada por considerar a Academy of Art University para iniciar sua carreira. Digo iniciar porque você estará mergulhado em um ambiente profissional desde o primeiro dia. A educação em artes que você receberá aqui lhe oferecerá a oportunidade de desenvolver seu talento e adquirir habilidades valorizadas pelo mercado criativo.

Em 1929, meu avô fundou uma escola de artes com base em um princípio revolucionário: de que todos que tenham a dedicação e o compromisso podem se tornar artistas, independentemente de sua educação anterior.

Ele também acreditava que artistas profissionais, que ganham a vida com sua criatividade, devem desenvolver seu currículo. Eles têm o melhor preparo para transmitir as demandas do mundo profissional aos seus alunos.

Estas duas idéias básicas ainda são a essência da Academy of Art University. Elas têm sido fundamentais para nosso crescimento de 45 alunos, quando meu avô transformou seu sonho em realidade, até o corpo discente atual com cerca de 17.000 alunos.

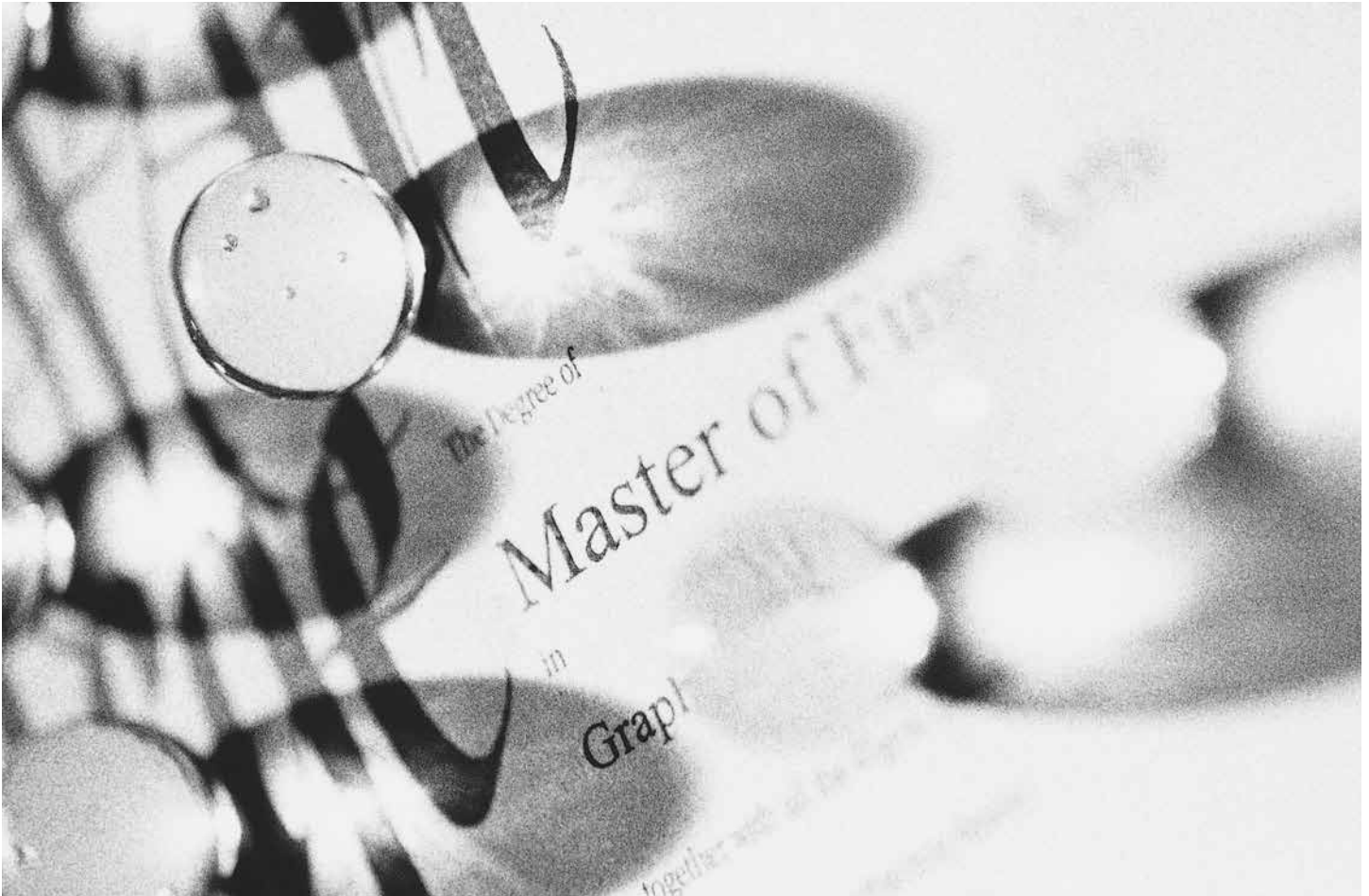
Espero que o corpo docente apaixonado, as instalações modernas e o currículo abrangente e detalhado neste catálogo o convençam de que a Academy of Art University deve ser sua primeira escolha para o treinamento formal em arte e design.

Atenciosamente,



Dra. Elisa Stephens,
Presidente

QUEM SOMOS



Em primeiro lugar, somos uma escola profissionalizante, um lugar especializado para você estudar e se preparar para uma carreira em arte, design, artes dramáticas, música ou comunicações. Aqui são ensinadas habilidades úteis e princípios práticos. Isso se aplica à Arquitetura, ao Desenvolvimento de Jogos, às Belas Artes. As habilidades e princípios necessários para conseguir um emprego e uma carreira são ensinados por profissionais renomados, que ganham a vida fazendo o que ensinam.

Dispomos de instalações tecnológicas e recursos de ensino on-line de última geração. Temos instalações de produção e recursos

educacionais de primeira linha. Isso oferece a você a vantagem tecnológica da qual depende o seu sucesso.

Nossa missão: A Academy of Art University prepara futuros profissionais nos campos do design, da comunicação e das artes oferecendo programas excelentes de graduação e pós-graduação, e programas de certificação e desenvolvimento de portfólio.

Visite-nos on-line em www.academyart.edu para mais informações sobre o que oferecemos.

Filosofia de inscrição

Nossa política inclusiva de inscrições é rara entre as escolas de arte. Descobrimos que o potencial de nossos alunos não depende de seu passado em outro lugar, mas do seu futuro conosco.

Como se candidatar:

Vá até a seção “Inscrições” no final deste livreto para ver os requisitos básicos para inscrição, instruções e formulários. Você também pode ligar para 800.544.2787 (apenas dos EUA) ou 415.274.2200, ou se inscrever on-line em www.academyart.edu.

Inscrições para graduação

A Academy of Art University mantém uma política inclusiva de inscrições para todos os programas de graduação.* Não é necessário ter experiência prévia em arte e design para a inscrição e os alunos de todos os níveis de habilidade são incentivados a se inscreverem. Estamos convencidos de que todos os alunos que desejam se comprometer com os estudos tenham a capacidade de adquirir habilidades profissionais.

Inscrições no Credenciamento para Ensino de Educação Artística

Nosso programa de Credenciamento para Ensino de Educação Artística foi criado especificamente para os formados em arte que buscam a realização ensinando outras pessoas a explorarem sua própria criatividade e desenvolvimento artístico pessoal. Os alunos devem ter concluído o curso de Bacharelado ou Ensino Superior em Artes Visuais ou outro programa relacionado para se qualificar para este programa do quinto ano.

Inscrições para pós-graduação

A universidade exige que os inscritos para a pós-graduação demonstrem habilidade e intenção de completar o programa de Mestrado em Artes (MA), Mestrado em Belas Artes (MFA) ou Mestrado em Arquitetura (M. Arch).

Alunos internacionais

O Departamento de Inscrições/Serviços para Alunos Internacionais auxilia cada estudante durante o processo de preenchimento do formulário e inscrição, visto de estudante e procedimentos de imigração, aconselhamento acadêmico e registro de aulas. O formulário de inscrição na universidade e os procedimentos de inscrição também estão disponíveis em chinês tradicional, chinês simplificado, coreano, português, espanhol, indonésio e tailandês no nosso site em www.academyart.edu.

Alunos de ensino domiciliar

Alunos de ensino domiciliar podem e devem se inscrever em nossos programas de graduação e pós-graduação. A política inclusiva de inscrições da Academy of Art University se aplica da mesma forma aos alunos de ensino domiciliar que participam de programas reconhecidos oficialmente pelo Estado em que vivem.

Alunos transferidos

Nosso Departamento de Inscrições simplifica e facilita as transferências ou créditos o máximo possível. Se você completou créditos universitários anteriormente, ficaremos felizes em receber seus históricos oficiais para avaliação e possível crédito.

Informações acadêmicas e políticas da universidade

Este catálogo on-line serve apenas como informação; as informações deste catálogo estão sujeitas a mudanças a qualquer momento. As informações acadêmicas detalhadas e as políticas da universidade estão disponíveis em nosso website no

[Anexo 1 do catálogo: Política da Universidade e Acadêmica](#)
[Anexo 2 do catálogo: Quadro de diretores, administradores e professores](#)

**Observe que a universidade pode recusar qualquer candidato cujos registros indiquem um preparo e/ou interesse inadequado aos seus programas. Candidatos que tenham a inscrição negada não poderão se matricular para as aulas.*

Credenciamento/Associações

CRENCIAMENTO

Credenciamento WSCUC

A Academy of Art University é credenciada regionalmente pela WASC Senior College and University Commission (WSCUC), uma das sete associações regionais que credenciam universidades e escolas públicas e privadas nos Estados Unidos. O endereço da WSCUC é 985 Atlantic Avenue #100, Alameda, CA, 94501. Tel. 510.748.9001.

Credenciamento WSCUC para Programas On-line

Os programas presenciais e on-line da Academy of Art University são credenciados pela WASC Senior College and University Commission (WSCUC). Os seguintes programas de graduação não são oferecidos on-line no momento: AA, BFA e MFA em Artes Dramáticas, MA em Projeto Arquitetônico Avançado, BS em Programação de Jogos e AA em Restauração Automotiva.

CRENCIAMENTOS ESPECIALIZADOS

Credenciamento CTC

Credenciamento da Commission on Teacher Credentialing (CTC) da Califórnia. A Commission on Teacher Credentialing (CTC) da Califórnia é uma agência do poder executivo do Governo do estado da Califórnia. O principal objetivo da agência é determinar o padrão do estado para a preparação de educadores para as escolas públicas da Califórnia, para o licenciamento e credenciamento de educadores profissionais no estado, para o cumprimento das práticas profissionais pelos educadores, e para a disciplina dos portadores dessas credenciais no estado da Califórnia. A CTC credencia o programa de Credenciamento para Ensino de Educação Artística com tema único da Academy of Art University. Eles estão localizados na 1900 Capitol Avenue, Sacramento, CA 95811. Tel: 916-322-6253.

OBSERVAÇÃO: O Credenciamento para Ensino de Educação Artística on-line e o ensino do Mestrado em Arte exigem trabalhos em campo com a observação e o ensino de educação artística a alunos das escolas públicas locais da área da Baía de São Francisco.

Credenciamento CIDA

Council for Interior Design Accreditation

O Council for Interior Design Accreditation (CIDA) é uma organização de credenciamento independente e sem fins lucrativos para programas de educação de design de interiores em faculdades e universidades nos Estados Unidos e no Canadá. Os programas de BFA em Arquitetura e Design de Interiores e MFA em Arquitetura e Design de Interiores são credenciados pelo Council for Interior Design Accreditation. O Council for Interior Design Accreditation (CIDA) está localizado na 206 Grandville Avenue, Suite 350, Grand Rapids, MI 49503-4014. Tel. 616.458.0400.

Credenciamento NAAB

The National Architectural Accrediting Board

Nos Estados Unidos, a maioria dos conselhos de registro exigem o diploma de um curso universitário credenciado como pré-requisito para a licença. O National Architectural Accrediting Board (NAAB), que é a única agência autorizada a credenciar

programas de ensino profissional de arquitetura oferecidos por instituições com credenciamento regional nos EUA, reconhece três tipos de graduação: Bacharelado em Arquitetura, Mestrado em Arquitetura e Doutorado em Arquitetura. Um programa pode receber credenciamento para períodos de oito, três ou dois anos, dependendo da extensão de sua conformidade com os padrões educacionais estabelecidos.

Os programas de pós-graduação de Doutorado em Arquitetura e Mestrado em Arquitetura podem exigir um diploma de graduação em Arquitetura para a inscrição. Entretanto, o diploma profissional prévio em si não é reconhecido como uma graduação credenciada.

A Escola de Arquitetura da Academy of Art University oferece os seguintes programas de graduação credenciados pelo NAAB:

- B. Arch. (162 créditos de graduação)
Próxima visita de credenciamento em 2018
- M. Arch. (diploma de graduação pré-profissional + 63 créditos de pós-graduação)
- M. Arch. (diploma de graduação não pré-profissional + 87 créditos de pós-graduação)
Próxima visita de credenciamento em 2021

Credenciamento NASAD

National Association of Schools of Art and Design

A National Association of Schools of Art and Design (NASAD) é a agência nacional de credenciamento para arte e design e disciplinas relacionadas à arte e ao design. A Academy of Art University é credenciada pela National Association of Schools of Art and Design (NASAD) para oferecer programas de Tecnólogo em Artes, Bacharelado em Artes, Bacharelado em Belas Artes, Mestrado em Belas Artes, Mestrado em Artes e Certificados. Todos os programas de AA, BA, BFA, MA, MFA e Credenciamento para Ensino de Educação Artística da Academy of Art University são credenciados pela NASAD, exceto os programas oferecidos pelas seguintes escolas: Escola de Artes Dramáticas, Escola de Arquitetura Paisagística, Escola de Comunicações Multimídia, Escola de Produção Musical e Sonoplastia para Audiovisual, Escola de Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais, e também os programas de AA em Restauração Automotiva oferecido pela Escola de Desenho Industrial e o programa de BS em Programação de Jogos oferecido pela Escola de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos. A National Association of Schools of Art and Design (NASAD) está localizada na 11250 Roger Bacon Drive, Suite 21, Reston, VA, 20190. Tel. 703.437.0700

DECLARAÇÃO DE NÃO DISCRIMINAÇÃO

A Academy of Art University recebe alunos de qualquer raça, cor, idade, religião e origem nacional ou étnica e lhes oferece todos os direitos, privilégios, programas e atividades geralmente contratados ou disponibilizados para os alunos da escola. A universidade não discrimina com base na raça, cor, idade, sexo, religião, deficiência física, orientação sexual ou origem nacional ou étnica na administração de suas políticas educacionais, programas de ensino e financiamento e outros programas administrados pela escola.

DECLARAÇÃO DA MISSÃO

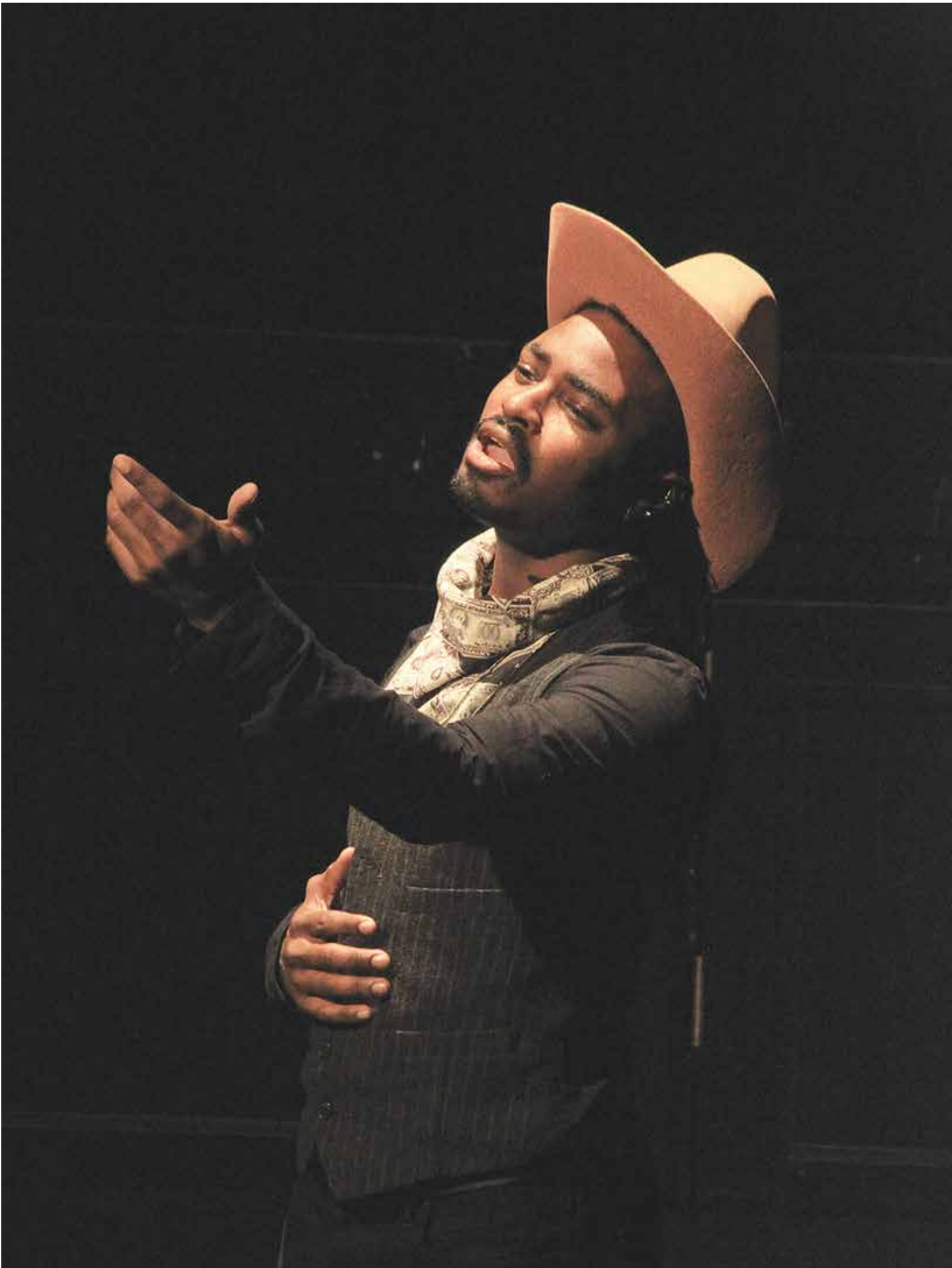
A Academy of Art University prepara futuros profissionais nos campos do design, da comunicação e das artes, oferecendo programas excelentes de graduação e pós-graduação e programas de certificado e desenvolvimento de portfólio.

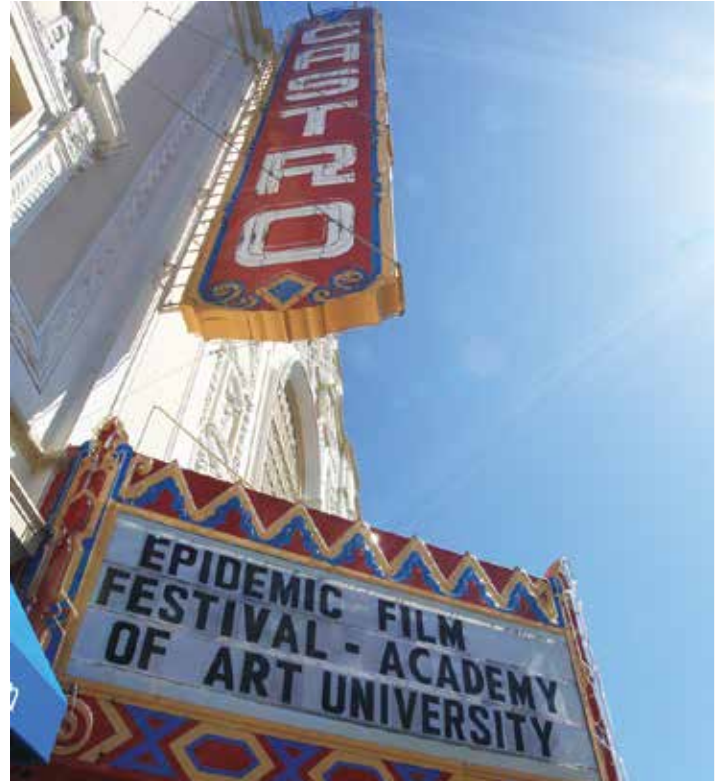
Para cumprir sua missão, a Academy of Art University:

- mantém uma política inclusiva de inscrições para todas as pessoas que atendam aos requisitos básicos para inscrição e instrução, e que queiram obter um aprendizado superior em um amplo espectro de disciplinas de arte e design;
- ensina uma abordagem disciplinada para o estudo da arte e design, que incentiva o aluno a desenvolver seu próprio estilo e a combinar seu talento, habilidades técnicas e aspirações criativas ao conhecimento profissional;
- reúne um grupo docente dedicado e competente em tempo integral e parcial, incluindo artistas profissionais, designers e escritores profissionais, cujo sucesso como educadores vem de sua habilidade para ensinar aos alunos por meio da sabedoria e competência acumulada em anos de experiência e estudo;
- trabalha em um contexto urbano, para que os programas acadêmicos possam aproveitar e contribuir para a riqueza cultural das comunidades que são atendidas;
- oferece um ambiente criativo que é ao mesmo tempo de apoio e desafiador, e fortalecido pelo excelente ensino personalizado e serviços de apoio que atendem às necessidades dos alunos com idades e históricos diversos;
- oferece um programa de formação geral de graduação, criado para estimular o desenvolvimento do pensamento crítico e habilidades de comunicação e para incentivar os novos artistas a aproveitarem diversas disciplinas, a observarem os problemas a partir de várias perspectivas e a cultivarem a habilidade de trabalhar como cidadãos globais bem-informados.
- é administrada de forma ética e eficiente e gerencia as finanças de maneira prudente; incentiva a máxima qualidade em todos os aspectos de seus programas e serviços, com aprendizado em um amplo espectro de disciplinas de arte e design.



ARTES DRAMÁTICAS





O QUE OFERECEMOS

Instrução e Técnica: A Escola de Artes Dramáticas baseia-se em processo, técnica e narrações verdadeiras. Os alunos elaboram personagens, fazem apresentações verdadeiras e aprimoram sua arte. À semelhança dos métodos das melhores escolas de artes dramáticas, as nossas aulas abordam técnicas de uso da vida interior, com acesso à imaginação, construindo o instrumento vocal e o corpo, dando vida ao subtexto e aos requisitos exclusivos para o trabalho diante da câmera.

Currículo de Artes Dramáticas: Os pós-graduandos entrarão no campo com as habilidades, as ferramentas e um currículo de artes dramáticas exigido dos atores da atualidade.

Corpo Docente Profissional: Aprenda com os principais profissionais do ramo que trabalham para inspirar você e desenvolver seus talentos ímpares enquanto você persegue seu diploma de artes dramáticas.

Palco e Câmera: A Escola de Artes Dramáticas oferece um campo de ensaio sem igual e apropriado tanto para o palco quanto para a câmera.

Instalações da Escola de Artes Dramáticas:

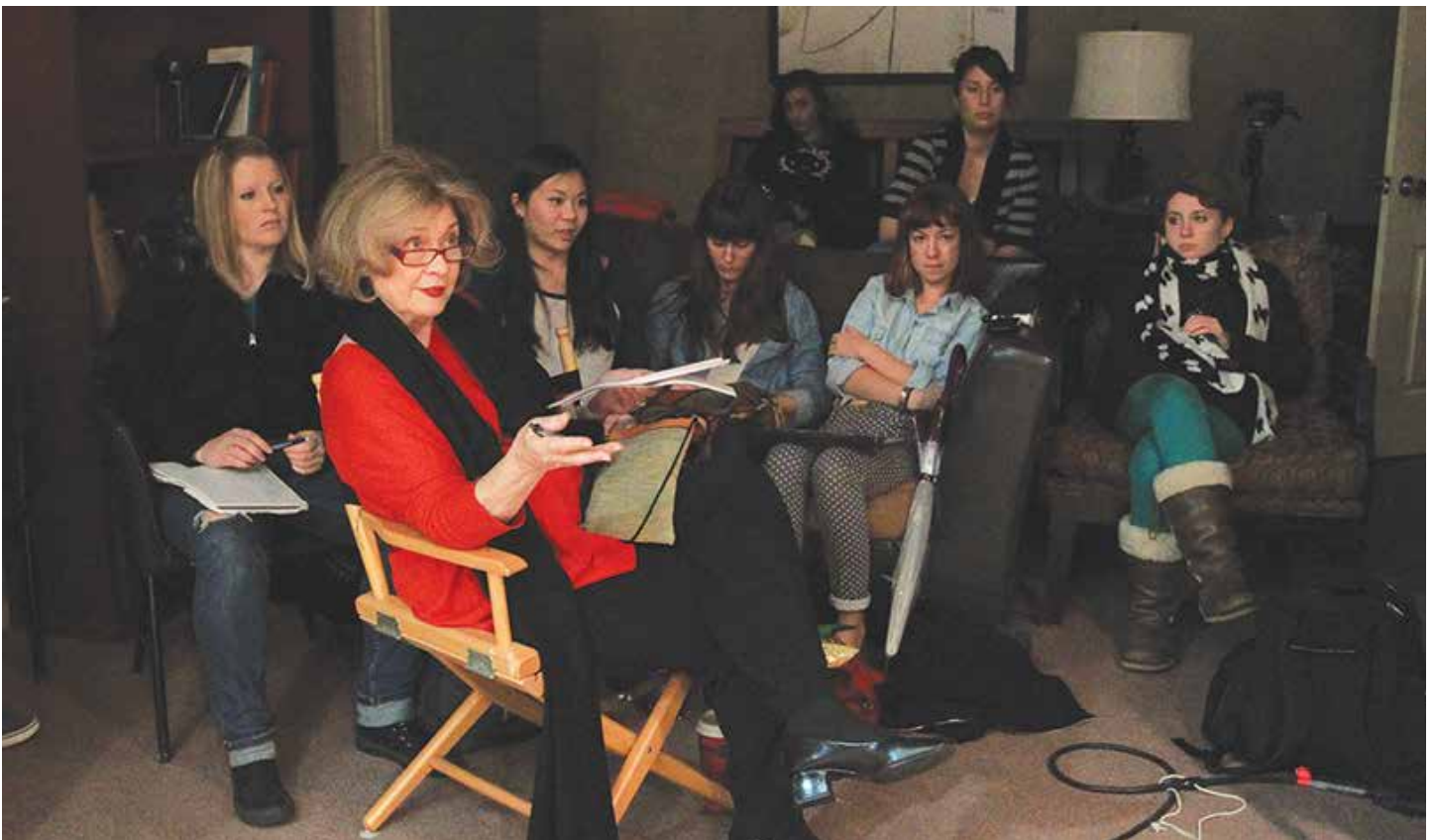
Estúdio com câmera, monitores e iluminação
Espaço para interpretação com mesa de luz completa
Biblioteca de peças teatrais e cinematográficas
Sala de voiceover
Sala de canto com piano
Sala de adereços
Sala de balé
Sala Alexander
Instalações para exercícios: piscina, ioga, pesos, alongamento e cárdio



Empresas e Clientes que contratam nossos formados:

ABS CBN TV Internacional
American Idol
Artist International
Boxcar Theatre Company
Current TV, LLC
PBS/Discovery Channel
Radium
Spreckels Performing Arts Center
United Airlines
Vivian Weisman Productions
Zephyr Films
Lifetime TV
The Will Geer Theatricum Botanicum
New Conservatory Theatre
Lorraine Hansberry Theatre
Nancy Hayes Casting
E mais!

PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Artes Dramáticas

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	33 UNIDADES
PRINCIPAL	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO AA EM ARTES DRAMÁTICAS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM ARTES DRAMÁTICAS

ACT 101	Respeito pela Interpretação
ACT 105	Arte Dramática 1
ACT 112	Fala 1: Construção da Voz
ACT 123	Improvisação 1
ACT 141	Movimentos: Representação Física
ACT 155	Arte Dramática 2
ACT 166	Canto 1: Técnica Vocal
ACT 181	Movimentos: Consciência Corporal e o Ator Consciente
ACT 205	Arte Dramática 3
ACT 212	Fala 2: O Poder da Voz
ACT 223	Improvisação 2

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Persuasão Criativa e Argumentação
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Elaboração de Carreiras

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte no século XV
- LA 121 História da Arte no século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Artes Dramáticas

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	36 UNIDADES
PRINCIPAL	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM ARTES DRAMÁTICAS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 2 Requisitos de Apreciação de Teatro, Cinema e Interpretação
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Influências e Ideias Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM ARTES DRAMÁTICAS

ACT 101	Respeito pela Interpretação
ACT 105	Arte Dramática 1
ACT 112	Fala 1: Construção da Voz
ACT 123	Improvisação 1
ACT 141	Movimentos: Representação Física
ACT 155	Arte Dramática 2
ACT 166	Canto 1: Técnica Vocal
ACT 181	Movimentos: Consciência Corporal e o Ator Consciente
ACT 205	Arte Dramática 3
ACT 212	Fala 2: O Poder da Voz
ACT 223	Improvisação 2
ACT 468	Processo de Teste: Da Leitura Fria à Segunda Fase

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 110 | Composição em Inglês: Narração de Histórias |
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo de Perspectiva |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|-------------------------|
| LA 291 | Elaboração de Carreiras |
|--------|-------------------------|

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- | | |
|--------|--------------------------------|
| LA 120 | História da Arte no século XV |
| LA 121 | História da Arte no século XIX |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura da Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomia dos Automóveis
- LA 200 Introdução à Programação de Computador
- LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
- LA 255 Matemática Universitária
- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
- LA 286 Matemática Finita
- LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- LA 293 Pré-cálculo
- LA 296 Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 343 Religiões Comparadas
- LA 368 Experimentação da Cultura: Antropologia para o Artista de Hoje
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

APRECIÇÃO DE TEATRO, CINEMA E INTERPRETAÇÃO

ESCOLHA DOIS:

- LA 126LA Seminário de Artes: Los Angeles
- LA 126SF Seminário de Artes: São Francisco
- LA 132 História da Animação
- LA 134 História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
- LA 182 Gêneros em Filmes
- LA 190 História da Ópera
- LA 244 História da Moda
- LA 281 História do Cinema 1: Pré-1940
- LA 282 História do Cinema 2: 1940-1974
- LA 283 Análise do Film Noir
- LA 284 Evolução do Filme de Terror
- LA 300 Introdução ao Discurso Público
- LA 306 Falar com Criatividade: Apresentação para Designers
- LA 382 História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
- LA 383 Cinema Internacional
- LA 384 Cinema Subestimado
- LA 385 Close-Up em Hitchcock
- LA 386 Exploração do Cinema de Ficção Científica
- LA 387 Diretoras de Cinema
- LA 388 Pesquisa do Cinema Asiático



Mestrado em Artes [MA] em Artes Dramáticas

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

CURSO PRINCIPAL	30 UNIDADES
+ ELETIVAS DO CURSO PRINCIPAL	3 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES

TOTAL **36 UNIDADES**

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM ARTES DRAMÁTICAS

- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS DO MA EM ARTES DRAMÁTICAS

ACT 611	Introdução às Artes Dramáticas
ACT 612	Introdução à Improvisação
ACT 615	Voz 1
ACT 616	Fala 1
ACT 620	Técnica Alexander 1
ACT 635	Técnicas de Interpretação: Meisner 1
ACT 637	Técnicas de Interpretação: Meisner 2
ACT 640	Movimento: Criação do Personagem Físico
ACT 650	Representar para a Câmera 1
ACT 680	Técnicas de Teste

REQUISITOS PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS DO MA EM ARTES

COMPREENSÃO INTERCULTURAL

GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Moderno Americano
---------	--

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Artes Dramáticas

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	57 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM ARTES DRAMÁTICAS

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS DO MFA EM ARTES DRAMÁTICAS

ACT 615	Voz 1
ACT 616	Fala 1
ACT 617	Voz 2
ACT 618	Fala 2
ACT 620	Técnica Alexander 1
ACT 622	Técnica Alexander 2 - Técnica Alexander na Representação
ACT 625	Produção Vocal
ACT 635	Técnicas de Interpretação: Meisner 1
ACT 637	Técnicas de Interpretação: Meisner 2
ACT 639	Representação para Apresentação
ACT 640	Movimento: Criação do Personagem Físico
ACT 642	Shakespeare 1
ACT 644	Shakespeare 2
ACT 645	Técnicas de Improvisação
ACT 650	Representar para a Câmera 1
ACT 660	Técnica de Monólogo
ACT 670	Representar para a Câmera 2
ACT 680	Técnicas de Teste
ACT 690	Representar para a Câmera 3

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ACT 101 Respeito pela Interpretação

Este curso apresenta aos alunos a arte de representar por meio de experiência prática com estudo de cenas, exercícios e análise de roteiro. Os alunos aprenderão a terminologia específica do ramo usada para se comunicar com atores e técnicas para aprimorar o desempenho. Haverá ênfase no conjunto e na colaboração do parceiro.

ACT 105 Arte Dramática 1

Representar é viver verdadeiramente em circunstâncias imaginárias. Os alunos aprenderão a dar vida a um texto ao procurar reagir de maneira autêntica momento a momento. Os alunos praticarão uma série de exercícios concentrando a atenção num parceiro para criar uma vida emocional orgânica entre dois atores.

ACT 112 Fala 1: Construção da Voz

Para alcançar todo o potencial da voz, emprega-se atenção e ajuste à postura, ao alcance e à fala. Neste curso, os alunos praticarão esses princípios utilizando o Alfabeto Fonético Internacional para articular a linguagem verbal para qualquer meio e farão seleções que comuniquem mensagens com clareza e força.

ACT 121 Expressão Física

Este curso de movimento inicial se concentra em usar o corpo e a voz como meio de expressão total. Incorporando palhaçadas, mímica, narrativa cômica e estilos vocais, os alunos comunicam o personagem e a história por meio de movimentos físicos e som. Os alunos trarão expressão, exagero, atos previstos, reação, ação e tempo ao desenvolvimento da história.

ACT 123 Improvisação 1

O segredo do improviso é a escuta ativa e a reação. Neste curso, os alunos se ocuparão com atividades experimentais que envolvam riscos, criatividade e espontaneidade. Os alunos interpretarão as sugestões do parceiro, se conectarão com personagens, criarão ambientes e articularão uma história no ato com confiança.

ACT 141 Movimentos: Representação Física

A representação física emprega o corpo como instrumento principal de expressão e comunicação. Neste curso, os alunos usam comportamentos, gestos, commedia dell'arte, mímica e adereços para construir o personagem. Serão enfatizados a imaginação, o corpo, a consciência e a comunicação física.

ACT 155 Arte Dramática 2

Elaborando sobre os princípios apresentados em Arte Dramática 1, os alunos aplicarão exercícios interconectados ao trabalho cênico. Os alunos vão continuar a desenvolver habilidades de audição ativa e reflexiva, e atividades físicas para criar comportamento verdadeiro e subtexto dinâmico.

ACT 166 Canto 1: Técnica Vocal

Este curso é uma introdução à utilização da voz do ator como instrumento para falar e também para cantar. Os alunos praticarão técnicas vocais fundamentais: integrando respiração, corpo e mente para cultivar criatividade focal, extensão e projeção. Os alunos terão experiência em primeira mão, exercitando sua voz por meio da poesia e de apresentações em teatro musical.

ACT 181 Movimentos: Consciência Corporal e o Ator Consciente

Neste curso, os alunos vão fundir a técnica Alexander à dança moderna para criar um ego dinâmico neutro. Os alunos identificarão e liberarão hábitos que impedem o desempenho e os movimentos eficientes. Por intermédio de exercícios e movimentos improvisados, os alunos expandirão sua facilidade, alcance, profundidade e foco resultando em maior autenticidade em desempenho.

ACT 205 Arte Dramática 3

Neste curso, os alunos utilizarão subtexto, identificarão objetivo interpretável e criarão ações essenciais para expor a dinâmica da cena. Os alunos integrarão comportamento e imaginação com base em dadas circunstâncias elevadas para fazer uma apresentação plausível.

ACT 212 Fala 2: O Poder da Voz

Este curso se expande sobre os blocos de construção da produção vocal dinâmica para fortalecer o apoio muscular e aprimorar as qualidades da voz natural. Os alunos aplicarão o Alfabeto Fonético Internacional para dominar textos e dialetos mais complicados. Os exercícios serão respiração, ressonância e articulação.

ACT 223 Improvisação 2

Neste curso, os alunos levarão ao próximo nível suas habilidades de improvisação e observação, criando falas espontâneas e personagens. Será enfatizado o uso criativo de subtexto, interpretando o momento e criando apresentações plausíveis. Será praticada a improvisação como técnica de ensaio para material com roteiro.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

ACT 241 Movimentos: Máscara, Mímica e Palhaço

Neste curso avançado, os alunos aplicarão habilidades específicas de teatro físico a máscaras, técnica de mímica, comédia e palhaçadas. Os alunos recorrerão à imaginação, cultivarão consciência de conjunto e usarão improvisação para desenvolver personagens com expressão física completa. Serão criadas e interpretadas peças originais em solo e em grupo.

ACT 243 O Ofício da Comédia

Este curso oferece um panorama da história e do ofício da comédia. Os alunos combinarão improvisação com técnicas de interpretação de comédia em cena para desenvolver ainda mais sua interpretação e habilidades de improvisação. Serão citados comédia romana, commedia dell'arte e comediantes clássicos.

ACT 261 Movimentos: Dança de Teatro Musical

Neste curso, serão apresentadas aos alunos as técnicas do sapateado e do jazz, repertório e coreografia de teatro musical. Haverá ênfase sobre consciência, controle e condicionamento corporal. Os alunos desenvolverão uma noção de alinhamento funcional, forma, presença, dinâmica, força e foco, bem como consciência de tempo e ritmo.

ACT 266 Canto 2: O Poder da Representação

Neste curso, os alunos desenvolverão suas habilidades de canto concentrando-se no processo de teste para o teatro musical. Os alunos cultivarão conhecimentos pertencentes a eras e estilos do teatro musical, montarão repertório musical apropriado ao tipo e enriquecerão suas habilidades de representação como atores que cantam.

ACT 275 Representação Clássica 1

As peças de Shakespeare continuam relevantes para a cultura popular porque oferecem um arcabouço poético para a relação com a condição humana. Nesta matéria, o estudo de cena e de monólogos desafiará os alunos a demonstrar proficiência técnica em todas as disciplinas cênicas usando escansão e pentâmetros iâmbicos específicos do texto shakespeariano.

ACT 281 Combate Cenográfico 1

Combate cenográfico é uma ferramenta essencial para a narrativa dramática. Neste curso, os alunos vão adquirir habilidades coreográficas básicas de conflito, incluindo violência teatral e o uso de armas brancas como espada, florete e punhal, e o florete no contexto de cenas históricas e contemporâneas.

ACT 305 Representar para a Câmera 1

Com base nos princípios básicos da arte dramática, este curso prepara os alunos para trabalhar diante da câmera. Serão praticados problemas técnicos exclusivos deste meio, incluindo qualidade vocal, realização de apresentações plausíveis em tomadas múltiplas, acertar marcas e ângulos da câmera. Os alunos trabalharão em colaboração nas cenas com um time completo de produção.

ACT 312 Dublagens

Neste curso, os alunos aplicarão suas habilidades de interpretação a apresentações vocais para animação, videogames, comerciais, narração, rádio, TV e criação de personagens prototípicos. Os alunos descobrirão sua própria voz, aprenderão sotaques, construirão personagens e produzirão vozes a pedido. Os alunos analisarão seu trabalho gravado para examinar profundidade, versatilidade e precisão.

ACT 321 Fala 3: Sotaques e Dialeto

Os alunos desenvolverão um método sistemático para aprender e aplicar os principais sotaques e dialetos a roteiros para uma variedade de mídias: palco, tela e dublagens. Análise das principais mudanças de som, tom, ritmo, inflexão e colocação serão utilizados, além de examinar influências geográficas, culturais e históricas específicas.

ACT 323 Improvisação 3

Neste curso avançado, os alunos praticarão a arte da improvisação em "longa forma" e interpretação de esquetes. Os alunos improvisarão cenas de filme e teatro e criarão um roteiro original para teatro ou cinema, empregando técnicas de improvisação. Serão enfatizados a narrativa de histórias e o trabalho em conjunto.

ACT 333 Técnica de Monólogo 1

Neste curso, os atores trabalharão sobre a base de suas próprias histórias profundamente pessoais, usando o processo de recordação emocional para criar monólogos dinâmicos. Começando com a experiência de vida individual e, depois, personalizada num monólogo escrito, vai se desenvolver um processo único que pode ser aplicado a qualquer texto.

ACT 355 Representar para a Câmera 2

Os alunos vão desenvolver ainda mais suas habilidades de câmera criando personagens dinâmicos por meio de comportamento e intenções. Empregando subtexto para contar uma história dentro da história, os alunos interpretam uma cena complexa e elaboram uma grande variedade de papéis.

ACT 366 Canto 3: Estudo de Cenas de Teatro Musical

Neste curso, os alunos se concentrarão em roteiros de teatro musical e no repertório de uma equipe escolhida de compositores/letristas. Os alunos cultivarão suas habilidades de interpretação e canto por meio de estudos de cena aplicados com solo, grupo pequeno e repertório de músicas em conjunto. Haverá uma apresentação final diante de uma plateia convidada.

ACT 370 Apresentação Teatral: A Peça

Neste curso, alunos avançados empenharão suas habilidades para dar vida a uma peça. Serão enfatizados ensaios intensos, análise de roteiro e pesquisa de personagens. Os alunos combinarão esses elementos e farão uma apresentação informada pelo texto e inspirada pela imaginação.

ACT 375 Representação Clássica 2

O teatro clássico obriga o ator a tratar historicamente complexidades físicas, verbais e culturais específicas. Trabalhando com cenas e monólogos de uma série de períodos, os alunos estabelecerão um método mais versátil, detalhado e em camadas para construir um personagem de qualquer lugar ou época, vivendo com realidade e precisão dentro desse mundo.

ACT 381 Combate Cenográfico 2

Neste curso, os alunos fortalecerão seus fundamentos de combate cenográfico em estudo de cena com ensaio de coreografia avançada de luta para o requisito das habilidades para o teste de proficiência de um ator/lutador. Este curso abrangente vai se concentrar em luta desarmada, florete, espada e punhal, e apresentará o espadim e a lança.

ACT 395 Representar para Comerciais

Representar para comerciais é um segmento essencial e lucrativo da profissão de ator. Neste curso, os alunos aprenderão a usar técnicas específicas de interpretação para apresentar narrativa dentro de um comercial. Haverá atenção especial para a construção de personagens e relações verdadeiramente ao representar um produto dentro de uma história.

ACT 405 Representar para a Câmera 3

Este curso se concentra no processo cinematográfico da perspectiva do ator. Os alunos vão trabalhar em palcos sonoros em um ambiente profissional e rápido. Serão compilados trechos das cenas para os rolos de demonstração dos alunos.

ACT 412 Dublagens 2: Produção de Demos

Demo de um comercial e plano de marketing são ferramentas essenciais para book de serviços de VO. Neste curso, os alunos aprimoram interpretações por meio de análise de roteiro, identificação de estilos, criação de scripts demo, gravação de um rolo de demo e criação de uma campanha de marketing. Os tópicos serão agentes de talentos, testes e a construção da carreira.

ACT 433 Técnica de Monólogo 2

Explorando uma série de exemplos de interpretação, este curso usará narrativas pessoais para criar peças originais operando a partir da premissa de que é tudo sua história. Partindo de uma experiência de vida emocionalmente rica, o material evolui para um monólogo totalmente realizado usando o processo de recordação, criando um trabalho espontâneo, instintivo e sem censura.

ACT 466 Canto 4: Amostra de Teatro Musical

Neste curso, os alunos desenvolverão ainda mais suas habilidades de canto, movimento e interpretação criando um evento de teatro musical. Os alunos vão montar um repertório variado e dinâmico de teatro musical explorando peças para solo, dueto e conjunto, para criar uma amostra de apresentação ao vivo para uma plateia.

ACT 468 Processo de Teste: Da Leitura Fria à Segunda Fase

O desenvolvimento das habilidades necessárias para se sair bem nos testes no ramo do cinema e da televisão é fundamental. Neste curso, os alunos praticarão testes para cinema, televisão, dublagem, institucionais, trabalho impresso e dramas na web. Serão examinadas a preparação de teste e de entrevista, técnicas essenciais de leitura fria e montagem de um portfólio eficaz.

ADV 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos vão aprimorar suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ACT 498 Projeto em Colaboração

Este curso é oferecido aos alunos que atendem a critérios definidos, que são escolhidos pelo departamento para trabalhar num projeto colaborativo interdisciplinar com alunos de outros cursos.

ACT 499 Tópicos Especiais

As ofertas de cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas na área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que certos Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória e os pré-requisitos do curso variam conforme o tópico.

ACT 500 Estágio em Artes Dramáticas

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo a cinema, televisão e comerciais.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ACT 604 Movimentos: Invenção e Expressão Física

Este curso de movimento inicial usa o corpo do ator como principal meio de expressão dramática e humorística. Os alunos empregarão improvisação e composição de movimentos, além de praticar o uso da intenção por meio dos movimentos. Também será praticada a integração da expressão física com a palavra escrita.

ACT 605 Pesquisa de Dança para o Ator

Este curso destina-se a ensinar os atores a analisar e criar movimentos atraentes. Os alunos praticarão princípios baseados em Laban, invenção de movimentos, abstração, recursos e formas coreográficas, por meio de trabalho intensivo de composição. O foco será alinhamento apropriado, força e flexibilidade, movimento de época e dança clássica e contemporânea.

ACT 606 Fala e Discurso 1

Este curso prático visual destina-se a alunos do MFA que precisam de habilidades em língua inglesa. Demonstrações interativas terão por fim expandir vocabulário e interpretação do trabalho de fala e voz. O foco será aquecimentos intensivos em tradução, exercícios, apresentações e questionários. Os alunos interpretarão textos originais e dramáticos.

ACT 607 Fala e Discurso 2

Este curso de pós-graduação se concentra em tradução e interpretação de textos dramáticos ingleses com apoio vocal total e interpretação. Os alunos coreografam e interpretam diversas cenas dramáticas e articulam o texto com precisão usando o inglês americano comum.

ACT 611 Introdução à Arte Dramática

Neste curso, os alunos desenvolverão suas habilidades narrativas, usando a imaginação, o corpo e a voz tanto nos exercícios quanto no material em roteiro. Por meio de análise de roteiro, desenvolvimento de personagens e trabalho em conjunto, os alunos assimilam a terminologia específica da dramaturgia para dar vida às circunstâncias da cena.

ACT 612 Introdução à Improvisação

A improvisação exige que o ator empregue audição ativa e falar em público no processo de criação, tanto dos elementos essenciais no desenvolvimento das cenas em roteiro quanto dos personagens. Empregando exercícios de aprimoramento físico e jogos teatrais, os alunos serão incentivados a usar a imaginação para criar cenas improvisadas plausíveis.

ACT 615 Voz 1

Os alunos expandirão as habilidades de interpretação usando os blocos de construção do comando vocal dinâmico. Respiração, alinhamento e vibração do som serão usados para desenvolver e dar apoio à voz natural. Os exercícios vão se concentrar em conscientização, relaxamento, ressonância e amplificação para fortalecer todo o instrumento vocal.

ACT 616 Fala 1

Os alunos aprenderão o Alfabeto Fonético Internacional como ferramenta para desenvolver o dialeto americano neutro. Ao reduzir os sotaques ou regionalismos, o ator poderá ter um número maior de personagens e aumentar suas possibilidades de escalação, bem como a capacidade de desenvolver dialetos e sotaques específicos.

ACT 617 Voz 2

Este curso avançado continuará a exploração da voz enquanto os alunos expandem os exercícios para aumentar a capacidade respiratória, desenvolvem os ressoadores superiores, aumentam o alcance e incorporam articulação nos textos contemporâneos e clássicos. Os alunos também desenvolverão um aquecimento vocal pessoal, usando ensinamentos de colegas, como ferramenta para liderar o conjunto.

ACT 618 Fala 2

Os alunos desenvolvem os sons restantes e os símbolos integrantes do dialeto americano neutro, bem como apuram e fortalecem as mudanças de som e os exercícios de articulação avivada apresentados em Fala 1. Os alunos aplicarão o discurso falado e escrito e o trabalho com o IPA (Alfabeto Fonético Internacional) em textos contemporâneos e clássicos mais complexos.

ACT 620 Técnica Alexander 1

Este curso empregará a Técnica Alexander como prática específica para o ator otimizar movimento e voz. Os alunos desenvolverão a percepção total do corpo para identificar e libertar-se de hábitos e tensão habituais. Os alunos vão elaborar personagens multidimensionais usando a Técnica Alexander, bem como a improvisação.

ACT 622 Técnica Alexander 2 - Técnica Alexander na Representação

Neste curso avançado de movimentos, os alunos aplicarão e expandirão práticas desenvolvidas em Técnica Alexander 1 transformando-as em performance. Elaborando personagens com expressão física e vocal dinâmica, os atores vão usar peças, roteiros de cinema e de televisão para contar histórias sem tensão externa e comportamento habitual.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

ACT 625 Produção Vocal

Os alunos vão rever e fortalecer técnicas para o uso da voz do ator como instrumento para falar e também para cantar. Os alunos integrarão respiração, corpo e mente para cultivar criatividade vocal, extensão e projeção. Os alunos terão experiência em primeira mão, exercitando sua voz por meio da poesia e de apresentações em teatro musical.

ACT 635 Técnicas de Interpretação: Meisner 1

A técnica Meisner concentra-se em reação reflexiva e genuína, ferramenta essencial para atores profissionais. Empregando princípios do ouvir ativo e atenção aumentada, os alunos serão desafiados com uma série de exercícios interconectados com parceiros. Os alunos desenvolverão uma prática bem específica e disciplinada informada por esse método dinâmico de interpretar.

ACT 637 Técnicas de Interpretação: Meisner 2

Neste curso, os alunos vão se concentrar em estar totalmente presentes no momento, enquanto exploram um uso mais profundo e mais variado do instrumento emocional do ator. Preparação emocional e exercícios contínuos interconectados com o parceiro permitem aos alunos explorar e expandir seus instrumentos.

ACT 639 Representação para Apresentação

Este curso se concentra nas habilidades essenciais do ator trabalhando. Serão enfatizados trabalhos em cena, monólogos, análise de roteiro, terminologia e técnicas variadas de ensaio. Serão empregadas habilidades vocais, trabalho da imaginação e ações físicas para expressar comportamentos de personagens e criar performances dinâmicas.

ACT 640 Movimentos: Criação do Personagem Físico

O corpo é o principal instrumento de expressão e comunicação. Neste curso, os alunos vão explorar comportamentos físicos para montar os personagens. Os alunos praticarão ritmo, apetite, status, gestos psicológicos, manipulação de objetos e aplicarão essas ferramentas a máscaras de personagens, mímica, máscara neutra, palhaço, commedia dell'arte e arquétipos contemporâneos.

ACT 642 Shakespeare 1

Neste curso, os alunos vão preparar cenas e monólogos da obra de William Shakespeare. Incorporando complexidades físicas, verbais e culturais historicamente específicas, será utilizado o trabalho com texto e pesquisa. Elaborando personagens complexos desse período clássico, o ator conseguirá viver verdadeira e precisamente dentro do mundo de Shakespeare.

ACT 644 Shakespeare 2

Neste curso avançado de interpretação, os alunos vão continuar a expandir suas capacidades dramáticas, usando as obras de Shakespeare e vários autores e textos clássicos seletos. Usando a escansão e versos, os alunos vão elaborar personagens completos, incorporando opções físicas e culturais historicamente específicas apropriadas ao período.

ACT 645 Técnicas de Improvisação

A improvisação fornece ao ator as ferramentas para reagir e se comportar reflexivamente enquanto cria um personagem dentro da história. Neste curso, os alunos criarão cenas usando dinâmica interpessoal e de grupo, e aplicarão as regras da improvisação ao ouvir ativo e a reações espontâneas dentro do material com e sem roteiro.

ACT 650 Representar para a Câmera 1

Neste curso, os alunos aplicarão elementos tecnicamente específicos exigidos para o trabalho na tela, colaborando com uma equipe de produção. Serão implantados e praticados trabalhos de imaginação, ação física e análise de roteiro. Essas ferramentas serão empregadas durante a participação em trabalho vibrante e genuíno com um parceiro para uma performance plausível e dinâmica.

ACT 660 Técnica de Monólogo

Este curso intensamente pessoal voltado para o processo explora as técnicas de recordação emocional e de recordação sensorial dentro do processo do monólogo. Os alunos criarão trabalhos espontâneos e plausíveis acrescentando narrativas pessoais no material em roteiro. Os alunos vão aprimorar suas habilidades de apresentar uma performance fundamentada, emocionalmente enriquecida.

ACT 670 Representar para a Câmera 2

Neste curso, os principais elementos das habilidades de ensaio e preparação do script serão enfatizados enquanto os alunos trabalham em aprimorar suas performances. Espera-se que os alunos exibam um alto calibre de habilidades de interpretação ao entrar neste curso.

ACT 680 Técnicas de Teste

Este curso vai detalhar técnicas de teste e entrevista, e os materiais necessários para os atores se prepararem para entrar na profissão. Será enfatizado o desenvolvimento de habilidades de leitura fria durante o preparo de monólogos contemporâneos e clássicos. Retratos, currículos, voiceovers, filmes institucionais, trabalho impresso e peças da web também serão examinados.

ACT 690 Representar para a Câmera 3

O rolo com o demo do ator é essencial para fazer contatos dentro do ramo do entretenimento. Neste curso avançado de interpretação para a câmera, os alunos adicionarão trabalho em cena de qualidade profissional ao portfólio. Usando padrões, expectativas e protocolo do ramo, o ator vai navegar trabalhando num cenário de calibre profissional.

ACT 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados pelo departamento para trabalhar num projeto colaborativo interdisciplinar como parte de seus requisitos de estúdio.

ACT 699 Tópicos Especiais

As ofertas de cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas na área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

ACT 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho do candidato ao mestrado para a conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades conceituais e técnicas específicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ACT 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de Pós-Graduação trabalhando em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais do instrutor ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem métodos para seu Portfólio Final e/ou Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo têm uma tarifa de curso obrigatória e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ACT 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de conversas e críticas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de suas dissertações, expressarão sua intenção claramente e definirão metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar o pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.

ACT 805 Continuação do Estudo Dirigido em Grupo

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

ACT 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem apresentar a descrição do cargo na empresa ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.



PUBLICIDADE





O QUE OFERECEMOS

Corpo Docente Profissional: Temos um corpo docente de prestígio de profissionais para conduzir e orientar nossos alunos. Além disso, muitas classes e eventos especiais apresentam líderes do ramo, que oferecem os seus pontos de vista sobre um grande trabalho e a respeito de encontrar um grande emprego.

Divulgação do Ramo: Nossas noites de portfólio e os eventos de boot camp durante cada semestre são abertos a todos os alunos e proporcionam grandes experiências colaborativas e de rede. Representantes das principais agências de publicidade e recrutadores de criatividade de todo o país participam das mostras anuais de portfólio com os formandos.

Oportunidade: Incentivamos os nossos alunos a entrar em dezenas de competições. Os vencedores são enviados para premiações realizadas nacional e internacionalmente.

Experiência Profissional: Os alunos colaboram em projetos interdisciplinares do mundo real para clientes reais na nossa agência [Young & Hungry](#). Todo ano, os alunos fazem estágio em agências de nível local e mundial para iniciar a carreira.

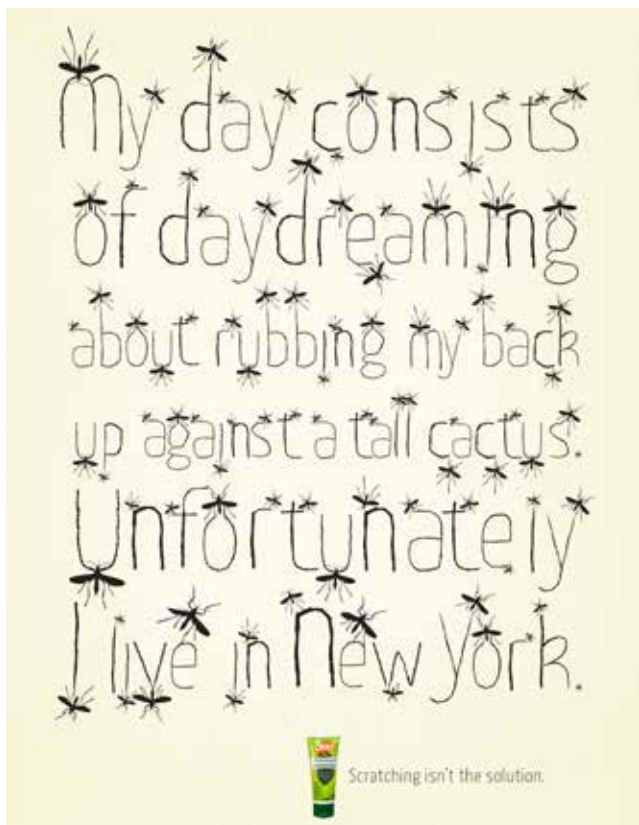
Todo ano, os alunos de publicidade participam de projetos do mundo real para clientes reais. Estes são apenas alguns dos clientes com quem os nossos alunos trabalharam recentemente:

Esurance: Os alunos competiram para criar ideias inovadoras de publicidade para a campanha existente da empresa "Erin Esurance". As mídias são: eventos interativos, RP, ambiente e publicidade de guerrilha. A Equipe de Marketing da Esurance selecionou as campanhas vencedoras e concedeu a um aluno da Academia um estágio remunerado de verão. Também patrocinaram a construção de uma sala de reunião de vanguarda desenhada por alunos de Arquitetura e Design de Interiores da Academy. Os prêmios são US\$ 2.500 em bolsas de estudo para 5 alunos.

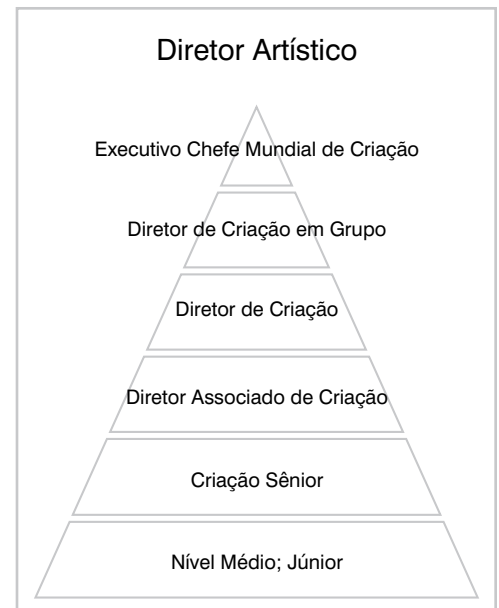
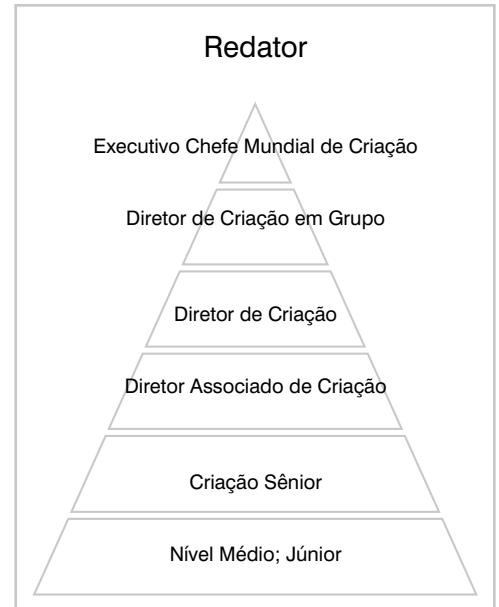
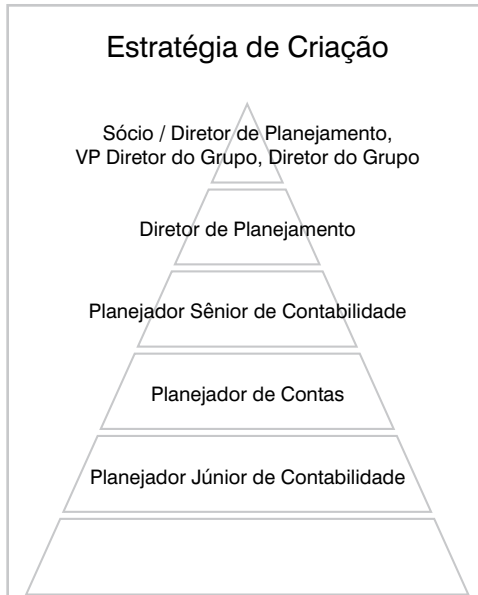
Charles Schwab: Os prêmios para as ideias criativas vencedoras elaboradas para a campanha existente "Ask Chuck" foram US\$ 7.000 em bolsas de estudo para 7 alunos. Os alunos concorrentes criaram as seguintes mídias: publicidade impressa, interativa e inovadora. O Gerente de Publicidade da Charles Schwab e o Departamento de Publicidade selecionaram as ideias da campanha vitoriosa.

Rainbow Light, Green Dog Naturals: Para os suplementos caninos Rainbow Light, Green Dog Naturals, alunos no campus e on-line competiram para criar uma campanha de mídia emergente. As mídias eram: site de mídia social, vídeos no YouTube, blogs, banners e publicidade impressa. O Vice-Presidente de Desenvolvimento de Negócios da Rainbow Light selecionou as ideias vencedoras da campanha. Os prêmios foram US\$ 2.000 em bolsas de estudo para 6 alunos.

Aquarium of the Bay: Alunos no campus e on-line competiram para elaborar uma campanha abrangente para as três novas exposições do Aquarium: Octopus, Jellies e Bay Lab. Mídia: anúncios de jornal para o *San Francisco Chronicle*, *Examiner* e *SF Weekly*; *Outdoors* da Estação BART; cartazes para interiores de trem de BART; comerciais de rádio; banners de Website; exibição de vídeo para o *San Francisco Ferry Building*; e um outdoor digital em exposição na Bay Bridge. A Equipe de Marketing do Aquarium of the Bay e o CEO selecionaram as campanhas vencedoras. Os prêmios foram US\$ 2.000 em bolsas de estudo para 4 alunos.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Publicidade

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	33 UNIDADES
PRINCIPAL	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA AA EM PUBLICIDADE

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM PUBLICIDADE

ADV 109	Métodos e Tendências em Publicidade
ADV 112	Marketing e Estratégias de Publicidade
ADV 207	Estratégia de Criação
ADV 230	Técnicas de Visualização Rápida
ADV 241	Técnicas de Ideação
ADV 244	Direção de Arte para Publicidade
GR 102	Tecnologia do Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 205	Gráficos em Movimento 1
WNM 210	Design Visual 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Tecnólogo em Artes [AA] em Produção em Estúdio para Publicidade e Design

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	33 UNIDADES
PRINCIPAL	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA A GRADUAÇÃO AA EM PRODUÇÃO EM ESTÚDIO PARA PUBLICIDADE E DESIGN

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM PRODUÇÃO EM ESTÚDIO PARA PUBLICIDADE E DESIGN

ADV 109	Métodos e Tendências em Publicidade
ADV 115	O Processo de Criação
ADV 150	Produção em Estúdio 1
ADV 250	Produção em Estúdio 2
COM 102	Narração Visual de Histórias: Fundamentos de Edição Não Linear de Conteúdos Curtos em Vídeo
FND 122	Fundamentos de Cores
GR 104	A Arte de Fazer
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 110	Princípios de Design Visual
WNM 230	Criação Digital de Imagens 1
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

LA 107 Redação para o Artista Multilíngue

LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa

LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120 História da Arte ao longo do Século XV

LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Publicidade

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	132 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO BFA EM PUBLICIDADE

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Influências e Ideias Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM PUBLICIDADE

ADV 109	Métodos e Tendências em Publicidade
ADV 112	Marketing e Estratégias de Publicidade
ADV 207	Estratégia de Criação
ADV 230	Técnicas de Visualização Rápida
ADV 241	Técnicas de Ideação
ADV 244	Direção de Arte para Publicidade
ADV 470	Portfólio para Criatividade
ou ADV 475	Portfólio para Estrategistas de Criação
GR 102	Tecnologia do Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 205	Gráficos em Movimento 1
WNM 210	Design Visual 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 278 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 278	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Exame do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religiões Comparadas
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Diploma de Publicidade

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES
<hr/>	
TOTAL	120 UNIDADES

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Publicidade

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM PUBLICIDADE

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 no GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

MA EM PUBLICIDADE - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS

ADV 602	Direção Artística
ADV 604	Técnicas de Copywriting
ADV 605	Gráficos Digitais
ADV 606	Campanha
ADV 616	Desenvolvimento de Conceitos em Publicidade Avançada
ou ADV 699	Tópicos Especiais: Narrativa Visual
ADV 620	Direção Artística Avançada
ou ADV 621	Técnicas Avançadas de Copywriting
ou ADV 624	Raciocínio Criativo para Publicidade
ADV 622	Perspectivas em Publicidade
ADV 623	Estratégia de Marca
ADV 625	Publicidade Interativa
ADV 630	Gráficos Digitais em Movimento
ou COM 602	Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo
	+1 <i>Curso principal</i>

REQUISITOS DE MA EM PUBLICIDADE, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA	Curso de Consciência Histórica da Arte e Sensibilidade Estética
-----	--

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Publicidade

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM PUBLICIDADE

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

MFA EM PUBLICIDADE - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS

ADV 602	Direção Artística
ADV 604	Técnicas de Copywriting
ADV 605	Gráficos Digitais
ADV 606	Campanha
ADV 616	Desenvolvimento de Conceitos em Publicidade Avançada
ou ADV 699	Tópicos Especiais: Narrativa Visual
ADV 622	Perspectivas em Publicidade
ADV 623	Estratégia de Marca
ADV 630	Gráficos Digitais em Movimento
ou COM 602	Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo
ADV 625	Publicidade Interativa

MFA EM PUBLICIDADE - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS – ESTRATÉGIA CRIATIVA

ADV 600	Raciocínio Estratégico
ADV 602	Direção Artística
ADV 604	Técnicas de Copywriting
ADV 605	Gráficos Digitais
ou ADV 606	Campanha
ADV 699	Tópicos Especiais: Narrativa Visual
ADV 622	Perspectivas em Publicidade
ADV 623	Estratégia de Marca
ADV 624	Raciocínio Criativo para Publicidade
COM 602	Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo

MFA EM PUBLICIDADE - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS – COPYWRITING

ADV 602	Direção Artística
ADV 604	Técnicas de Copywriting
ADV 606	Campanha
ADV 616	Desenvolvimento de Conceitos em Publicidade Avançada
ADV 621	Técnicas Avançadas de Copywriting
ADV 622	Perspectivas em Publicidade
ADV 623	Estratégia de Marca
ADV 625	Publicidade Interativa
COM 602	Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo

MFA EM PUBLICIDADE - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS – DIREÇÃO ARTÍSTICA

ADV 602	Direção Artística
ADV 604	Técnicas de Copywriting
ADV 606	Campanha
ADV 616	Desenvolvimento de Conceitos em Publicidade Avançada
ADV 620	Direção Artística Avançada
ADV 622	Perspectivas em Publicidade
ADV 623	Estratégia de Marca
ADV 625	Publicidade Interativa
ADV 630	Gráficos Digitais em Movimento

REQUISITOS DE MFA EM PUBLICIDADE, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- GLA 601 O Mundo da Arte no Renascimento e suas Origens Clássicas
- GLA 602 A Arte e a Ideologia do Século XX
- GLA 607 Arte e Ideias do Iluminismo
- GLA 609 Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX
- GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

- GLA 603 Antropologia: Experimentação da Cultura
- GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
- GLA 611 Narrativas Culturais
- GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
- GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

- GLA 676 Métodos Profissionais para Designers e Publicidade

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ADV 109 Métodos e Tendências em Publicidade

Este curso pesquisa a ligação entre publicidade e sociedade. Os alunos participarão de sessões de brainstorming em grupo, exercícios de empatia e discussões sobre publicidade enquanto conversam entre pessoas e empresas. Os alunos pesquisarão e apresentarão conceitos básicos para vender uma ideia com base no estilo estudado.

ADV 112 Estratégias de Marketing e Publicidade

Este curso apresentará aos alunos elementos essenciais de marketing básico e estratégias de publicidade com ênfase no consumidor e no marketing do ramo, pesquisa, planejamento de produto e desenvolvimento, cálculo de preços e canais de marketing. Os alunos aplicarão os conceitos fundamentais de marketing e criarão um plano e uma proposta abrangente de marketing empresarial.

ADV 150 Produção em Estúdio 1

Este curso oferece uma orientação acerca do ambiente de produção em estúdio, fluxo de trabalho e da ferramenta em software para Artista de Produção. Os alunos criarão apresentações digitais, simulações de reuniões de agências, redimensionamento de impressos e anúncios on-line e retoques básicos em fotos. Também serão tratados layout de página, desenho digital, manipulação de documento PDF e ferramentas de edição online.

ADV 158 Vida Moderna nos EUA

Este curso apresenta aos artistas estudantes as habilidades básicas de pesquisa na Internet, técnicas de entrevista e narrativa visual. Os alunos praticarão como identificar fontes apropriadas de informação durante pesquisas e criar perguntas geradoras de matérias para entrevistas. Também será enfatizada a inserção de visuais atraentes na narrativa.

ADV 207 Estratégia de Criação

Este curso se concentra no papel da estratégia na criatividade moderna aplicada. Os alunos vão elaborar estratégias que apoiem conversas entre empresas e pessoas com base em observações da cultura e do mercado. Os alunos vão expor suas ideias em apresentações e criar ferramentas estratégicas incluindo mapas e apresentação de dados.

ADV 215 Textos Curtos para Campanhas

Neste curso, os alunos aplicarão seu processo criativo e habilidades de redação para criar textos que funcionem com seus títulos. Pensamento conceitual e estratégico será reforçado e haverá ênfase na criação de campanhas publicitárias com títulos, frases de efeito, texto de corpo e material visual que funcione junto com coesão.

ADV 475 Métodos de Pesquisa para Estrategistas de Criação

Este curso se concentra no estudo da cultura para estratégia criativa. Os alunos aplicarão os princípios e as práticas da antropologia cultural aos insights sobre os clientes. Os alunos apresentam seus resultados em resumos, matérias e vídeos de insight.

ADV 230 Técnicas de Visualização Rápida

Neste curso de ideação, os alunos usarão técnicas rápidas de brainstorming e de esboço para aguçar seu raciocínio conceitual. Trabalhando com instruções criativas, os alunos construirão conceitos de publicidade e design para uma série de marcas, produtos e serviços em impressos, vídeo, na web e em mídia externa. Haverá ênfase na geração rápida de ideias múltiplas.

ADV 236 Fotografia Digital

Este curso trata dos princípios gerais de fotografia usados por artistas digitais, incluindo os conceitos básicos e a terminologia da fotografia tradicional e digital, composição, teoria das cores, métodos de iluminação e equipamentos. Os alunos aprendem a compor e manipular capturas de imagem destinadas a mídias digitais e projetos impressos.

ADV 241 Técnicas de Ideação

Os alunos estudarão a arte da criação, concentrando-se na elaboração de conceitos atraentes. São exploradas as finalidades, possibilidades e práticas de criação de anúncios.

ADV 244 Direção de Arte para Publicidade

Depois de concluir este curso, os alunos terão um domínio firme dos fundamentos da direção de arte na publicidade. Serão tratadas matérias publicitárias relevantes, uso de fonte, layout de página e as responsabilidades do diretor de arte.

ADV 250 Produção em Estúdio 2

Neste curso, os alunos empregarão as habilidades aprendidas em ADV 150 para desempenhar o papel de Artistas de Produção. Os trabalhos serão: verificação de tamanho, revisão, retoques, recriação de logos e o desenho de mapas e gráficos com base em dados de planilhas. Haverá ênfase na tomada eficiente de decisões e na comunicação de especificações para impressão em offset.

ADV 267 Estratégia de Criação 2

Neste curso, os alunos aprenderão a pensar e construir como um estrategista de criação. Serão abordados: como descobrir padrões em tendências, estudar o mercado, criar perfis-alvo e o papel do estrategista na criação de marcas. Os projetos finais tratarão do posicionamento de marcas e um sumário de criação.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ADV 314 Estratégia Avançada de Criação

Neste curso avançado, os alunos aplicarão pensamento divergente e sinfônico ao projeto de elaboração de sua estratégia de criação. Os alunos contarão histórias significativas com base na análise combinada de múltiplos pontos de vista. Os tópicos serão: insight de consumo, estudos de casos, manipulação de dados e estratégia com apoio em dados.

ADV 315 Texto para Rádio

Nesta aula prática, os alunos aprendem as técnicas necessárias para produzir chamadas curtas para o meio intimista do teatro mental: rádio. Aprenderão a utilizar narrativa, ritmo, construção de diálogos e escalação de atores em comparação com música de fundo e efeitos musicais e sonoros para criar joias de 60 segundos que cativem os ouvintes.

ADV 341 Portfólio de Qualificação

Este curso ajuda os alunos a aprimorar projetos anteriores e criar um portfólio coerente apropriado para seguir um estágio e demonstrar habilidade em direção de arte, copywriting e estratégia. Os alunos também vão criar um logotipo pessoal e identificar um estudo expandido de caso para fortalecer os pontos fracos de seus portfólios.

ADV 342 Design de Campanha

Esta matéria abrange investigação intensiva adicional dos problemas especiais envolvidos na elaboração de conceitos que possam ser transformados em campanhas. Os alunos exploram as oportunidades e as responsabilidades presentes na criação de uma campanha poderosa.

ADV 343 Publicidade Integrada 1

Com base nas necessidades dos clientes e nas realidades delineadas nos trabalhos, os alunos usam os princípios do raciocínio estratégico para elaborar uma série completa de materiais de promoções de vendas e de merchandising. O curso requer que os alunos raciocinem e elaborem uma campanha completa de marketing integrada.

ADV 346 Publicidade Integrada 2

Este curso apresenta aos alunos o mundo que evolui rapidamente das unidades de anúncios on-line. O curso se concentrará na elaboração de conceitos para uma mídia rica e em executá-los em formato de demonstração. Serão utilizados sumários de criação, storyboards e técnicas de demonstração em Flash para dar vida às ideias dos alunos.

ADV 348 Publicidade de Entretenimento

Os alunos analisam tendências atuais em cultura popular e elaboram textos e conceitos de marketing para mídia de entretenimento, incluindo TV, jogos, música e filmes. Os alunos conduzirão pesquisa para um público-alvo e, com base em sua sinopse, elaborarão um conceito e criarão scripts de trailer, arte principal e comerciais.

ADV 355 Guerrilha On-line e na Televisão

Neste curso, os alunos examinarão o presente estado do meio publicitário de guerrilha atual e explorarão como a tática deve se encaixar numa campanha publicitária maior.

ADV 362 Estratégia de Criação de Comunicações

Neste curso, os alunos analisarão o ambiente cultural em interseção com o público-alvo, seu comportamento e as interações da marca. Os alunos elaborarão estratégias de criação concentradas em utilidade, engajamento e importância. O curso tratará da investigação cultural para atingir com eficácia os consumidores.

ADV 367 Arte da Apresentação

Este curso destina-se a dar aos alunos as ferramentas necessárias e a experiência para apresentar ideias, campanhas e portfólios a possíveis empregadores e clientes. Grande complemento para a aula de portfólio de qualificação, os alunos desenvolverão as habilidades necessárias para montar uma rede de contatos do ramo. Serão enfatizadas situações da vida real e a interpretação de papéis.

ADV 370 Marca e Criação de Marca

Este curso examina e explora o básico do marketing de marca. Os alunos aprenderão a personalizar os empenhos de marketing para promover o nome e a equidade de um produto ou serviço específico, diferenciá-lo num mercado saturado e criar um grupo de clientes fiéis.

ADV 415 Textos Longos para Campanhas

Criado para copywriters, o curso enfatiza o desenvolvimento criativo e projetos mais complexos que os alunos possam usar em seus portfólios, tais como a execução de comerciais com textos longos.

ADV 446 Publicidade Integrada 3

Neste curso, os alunos levarão seus conselhos para além da impressão, dos outdoors e das execuções na TV. Diretores artísticos, copywriters e planejadores de contas trabalharão juntos para criar novos modos de entreter e informar. Haverá ênfase especial na interseção de mídias criativas para criar potentes conversas novas com os clientes.

ADV 462 Estratégia Digital

Este curso se concentra em marcas e seu relacionamento com uma sociedade imersa em tecnologias emergentes. Os alunos analisarão os comportamentos digitais da nossa cultura para compilar uma persona digital do público-alvo de uma marca. Com base nos resultados, os alunos desenvolverão estratégias para envolver o consumidor e incentivar a interação com a marca.

ADV 467 Produção de Comerciais de Televisão

Neste curso colaborativo, os alunos de ADV e MPT trabalharão em equipes de produção para produzir comerciais de televisão completos. Será incentivada a colaboração ativa com outros cursos principais em todas as fases da produção. Os tópicos serão escalação de elenco, o processo de licitação, produção musical e de som, gráficos, efeitos especiais e mídia alternativa de radiodifusão.

ADV 470 Portfólio para Criatividade

Neste curso, os alunos começam as preparações desenvolvendo um excelente portfólio, necessidade absoluta para garantir um emprego no ramo da publicidade. Seleções de todo o trabalho anterior serão analisadas para inclusão. Os alunos começarão a mexer no trabalho selecionado para levá-lo a alto nível de sofisticação.

ADV 475 Portfólio para Estrategistas de Criação

Este curso vai concentrar-se na elaboração de um portfólio que demonstre a identidade da pessoa, como se pensa no ramo da publicidade e a qualidade do trabalho. Os alunos vão se concentrar na elaboração de um conceito geral e no material necessário para levá-lo à fruição (isto é, sumários, trabalho de criação, classificadores, grupos focais e projetos de pesquisa).

ADV 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos vão promover suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ADV 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar. Este projeto imitará projetos da vida real e permitirá um método variado e sofisticado de resolução de problemas.

ADV 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ADV 500 Estágio em Publicidade

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Publicidade.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ADV 600 Raciocínio Estratégico

Curso de nível de pós-graduação que trata da base estratégica de toda publicidade. Este curso encara a publicidade como um negócio, como um processo de comunicação criativa, como um fenômeno social e um ingrediente fundamental do sistema da livre iniciativa. Os alunos elaboram um sumário criativo do qual são gerados conceitos publicitários básicos.

ADV 602 Direção Artística

Este curso se concentra em design tipográfico e técnicas de layout para aprimorar a capacidade do aluno de pós-graduação de comunicar seus conceitos de publicidade com clareza, potência e verdadeira sofisticação. Exercícios, trabalhos e projetos são computadorizados e devem ser elaborados em aula e sob a supervisão do instrutor.

ADV 604 Técnicas de Copywriting

Este curso se concentra na capacidade de criar propagandas bem-escritas, criativamente concentradas, junto com o desenvolvimento de habilidades de copywriting. Os trabalhos se baseiam em estratégias de criação escritas pelo pós-graduando.

ADV 605 Gráficos Digitais

Neste curso, os alunos receberão uma crítica do Adobe InDesign, do Illustrator e do Photoshop como programas de design fundamentais para o layout de página em publicidade. Destaca-se a utilização máxima de cada uma das ferramentas e das capacidades.

ADV 606 Campanha

Este curso desenvolve a capacidade do pós-graduando de criar grandes conceitos que tenham por alvo consumidores específicos. Os alunos de direção artística e copywriting trabalham com alunos de planejamento de contas para elaborar campanhas publicitárias a partir de sumários de criação.

ADV 616 Desenvolvimento de Conceitos em Publicidade Avançada

Os alunos de pós-graduação continuam a concentrar-se no método de criação ao elaborar campanhas a partir de estratégias específicas e sumários de criação. Os diretores artísticos e os copywriters continuam a trabalhar com planejadores de contas para criar campanhas conceituais.

ADV 620 Direção Artística Avançada

Aprimorando as habilidades aprendidas, os alunos se concentrarão nos aspectos mais aprofundados da direção artística. Design tipográfico, técnicas de layout e habilidades conceituais serão usados pelos alunos para executar sua criatividade no trabalho com eficiência. Serão explorados problemas de gestão que afetem diretores artísticos e seu papel em comunicações interativas emergentes.

ADV 621 Técnicas Avançadas de Copywriting

Este curso se aplica aos conhecimentos de copywriting do aluno de pós-graduação para projetos de publicidade maiores, mais complexos, inclusive os que abrangem mídias tradicionais e não tradicionais.

ADV 622 Perspectivas em Publicidade

Neste curso, os alunos vão examinar a história da publicidade no século XXI com ênfase nos esboços eficientes, na configuração e no estilo de campanhas impressas e nas tendências que afetem o futuro da publicidade. Os alunos também estudarão pessoas, agências, eventos e campanhas que tenham dado forma ao ramo nos dias de hoje.

ADV 623 Estratégia de Marca

Os alunos de pós-graduação trabalharão com planejadores de contas de alto nível para usar raciocínio intuitivo, pesquisa de criatividade e habilidades de comunicação para revelar os insights ocultos e verdades que motivem o comportamento comprador do consumidor.

ADV 624 Raciocínio Criativo para Publicidade

Usa técnicas de brainstorming colaborativo para aperfeiçoar as habilidades de criação necessárias à solução de problemas publicitários. Os alunos aprendem raciocínio conceitual com uma série de disciplinas criativas.

ADV 625 Publicidade Interativa

Este curso apresenta aos alunos o mundo que evolui rapidamente das unidades de anúncios on-line. O curso se concentrará na elaboração de conceitos para uma mídia rica e em executá-los em formato de demonstração. Serão utilizados sumários de criação, storyboards e gráficos em movimento para dar vida às ideias dos alunos.

ADV 626 Marca e Criação de Marca

Este curso explora as complexidades do marketing de marca. Os alunos vão adaptar os empenhos de marketing para promover o nome e a equidade de um produto ou serviço específico, diferenciá-lo num mercado saturado e criar um grupo de clientes fiéis.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

ADV 630 Gráficos Digitais em Movimento

Neste curso, os alunos desenvolverão as habilidades necessárias para ser proficientes na conceitualização e na execução de trabalhos animados e interativos de qualidade profissional.

ADV 658 Narrativas Cativantes

Este curso apresenta aos artistas estudantes as habilidades básicas de pesquisa na Internet, técnicas de entrevista e narrativa visual. Os alunos praticarão como identificar fontes apropriadas de informação durante pesquisas e criar perguntas geradoras de matérias para entrevistas. Também será enfatizada a inserção de visuais atraentes na narrativa.

ADV 670 Narrativa Visual

Neste curso, os alunos estudarão os temas universais da narrativa tradicional e como eles se aplicam às narrativas visuais modernas. Eles aprenderão diversos aspectos da narrativa bem-sucedida, a variação de temas repetidos, o impacto dos eventos históricos e a importância da definição de um público. Os alunos criarão narrativas visuais com o uso de imagens, palavras e técnicas tradicionais e não tradicionais de narrativa.

ADV 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

ADV 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, que podem variar por tópico.

ADV 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ADV 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ADV 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de críticas e conversas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de suas dissertações, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ADV 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

ADV 850 Portfólio Final

Este curso foi projetado para orientar o desenvolvimento dos alunos na elaboração de seu portfólio e de sua identidade como alguém que procura emprego ativamente. São realizados projetos independentes para construir o portfólio original do aluno, bem como a inclusão de projetos anteriormente concluídos.

ADV 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.





ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

BEASTS OF THE SOUTHERN WILD





O QUE OFERECEMOS

Currículo Inovador: Nosso currículo está equiparado com os padrões do setor. Os alunos aprenderão as tecnologias mais recentes e participarão de projetos colaborativos entre os currículos 2D e 3D.

Relações do Setor: A Academy of Art University está localizada na área da baía de São Francisco, uma das capitais da indústria de animação. Oferecemos as experiências mais interessantes com relação às outras universidades da área. Em muitas aulas, os alunos farão visitas de estudo ou passeios virtuais em famosos estúdios de animação.

Corpo Docente Profissional: Nosso corpo docente conta com vencedores e indicados para festivais como Academy Award™, Clio, VES, BAFTA e Cannes, entre outros importantes reconhecimentos da área. O corpo docente de alto nível ajuda a oferecer importantes laços de criatividade e posicionamento profissional na indústria atual.

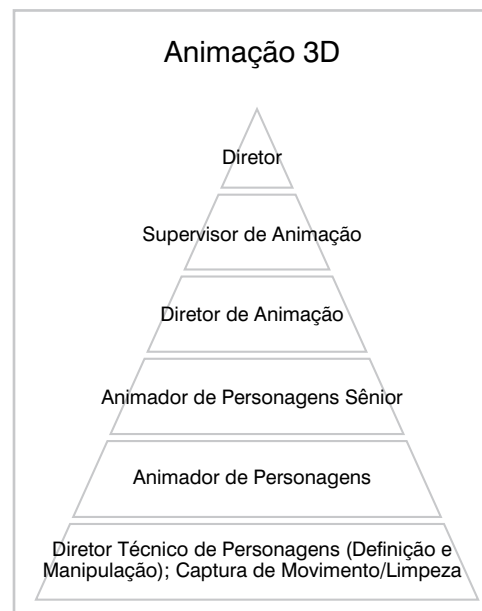
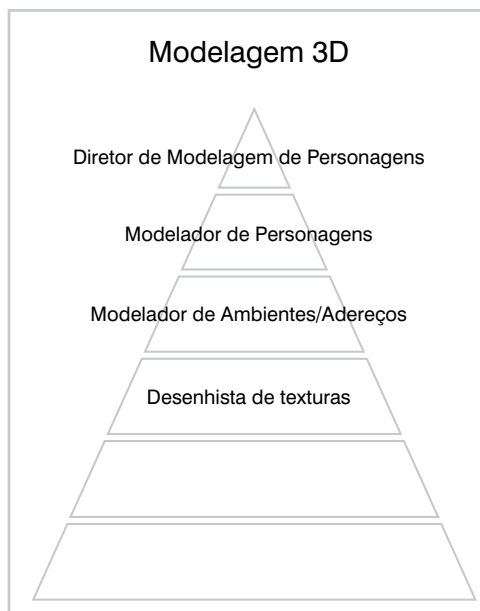
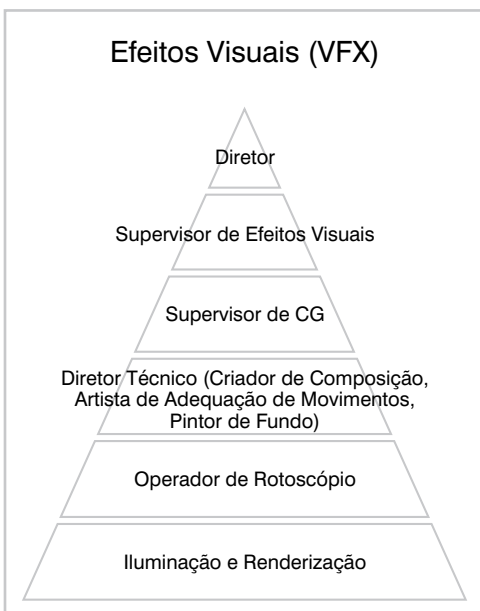
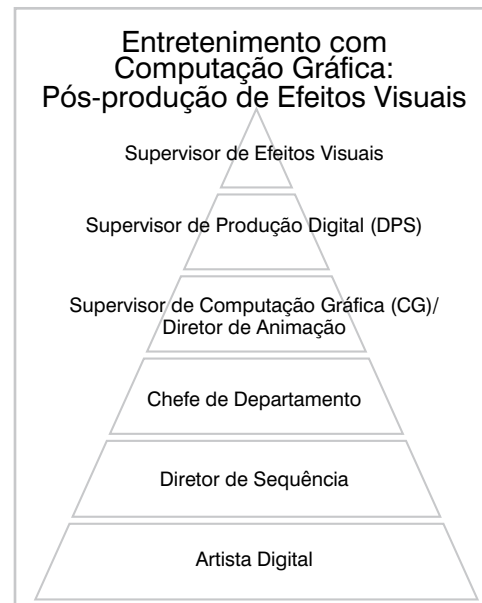
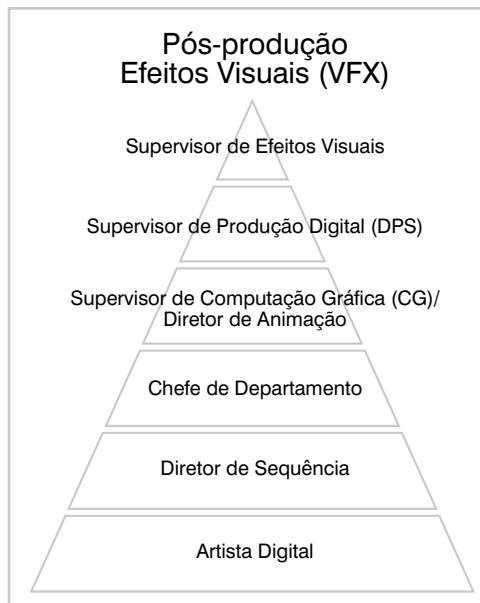
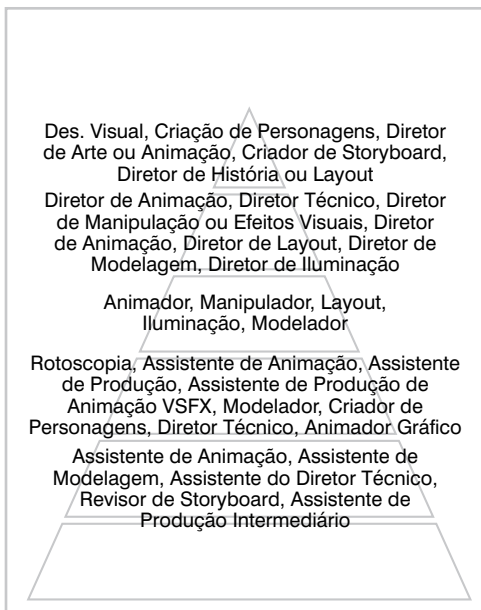
Palestrantes convidados: A cada semestre, os principais talentos do setor de animação oferecem palestras e análises de portfólio aos nossos alunos.

Eventos do Setor: A Faculdade de Animação e Efeitos Visuais participa plenamente dos principais eventos da área, incluindo SIGGRAPH, WonderCon, Comic-Con, e a Game Developers Conference. A Universidade participa com estandes, realiza festas exclusivas no setor e oferece aos alunos diversas oportunidades para aproveitarem estes eventos.

Fall Animation Festival: Realizado todos os anos, o Fall Animation Festival da universidade traz palestrantes convidados e juizes da área.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Animação e Efeitos Visuais

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE AA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - AA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

ANM 101	Introdução à Computação Gráfica para Animação
ANM 105	Produção de Animação Computadorizada
ANM 180	Introdução aos Princípios e Técnicas de Animação
ANM 203	Princípios de Pré-produção
ou ANM 207	Princípios de Criação de Roteiro (Storyboarding)
ANM 205	Carreiras em Animação e Efeitos Visuais
FA 213	Introdução à Anatomia
ou FASCU 270	Écorché
ou ANM 341	Efeitos Visuais 2 - Composição Digital Intermediária
FND 110	Análise da Forma
ou FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 112	Desenho Anatômico (modelo vivo)
ou ADV 236	Fotografia Digital
FND 116	Perspectiva
ou ANM 206	Produção para Animação e Efeitos Visuais 1
FND 122	Fundamentos de Cores
ou ANM 109	Edição para Animação e Efeitos Visuais
ILL 120	Desenho de Figura Humana com Roupas 1
ou ANM 241	Efeitos Visuais 1 - Princípios da Composição

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA DA ARTE HISTÓRICA

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Animação e Efeitos Visuais

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE BFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

ANM 101	Introdução à Computação Gráfica para Animação
ANM 105	Produção de Animação Computadorizada
ANM 180	Introdução aos Princípios e Técnicas de Animação
ANM 203	Princípios de Pré-produção
ou ANM 207	Princípios de Criação de Roteiro (Storyboarding)
ANM 205	Carreiras em Animação e Efeitos Visuais
ANM 405	Portfólio Sênior para Animação e Efeitos Visuais
FA 213	Introdução à Anatomia
ou FASCU 270	Écorché
ou ANM 341	Efeitos Visuais 2 - Composição Digital Intermediária
FND 110	Análise da Forma
ou FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 112	Desenho Anatômico (modelo vivo)
ou ADV 236	Fotografia Digital
FND 116	Perspectiva
ou ANM 206	Produção para Animação e Efeitos Visuais 1
FND 122	Fundamentos de Cores
ou ANM 109	Edição para Animação e Efeitos Visuais
ILL 120	Desenho de Figura Humana com Roupas 1
ou ANM 241	Efeitos Visuais 1 - Princípios da Composição

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
LA 270 História dos Estados Unidos
LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
LA 278 Seminário na França
LA 279 Seminário na Itália
LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA DA ARTE HISTÓRICA

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Animação e Efeitos Visuais

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestrado em Artes [MA] em Animação (Ênfase em Animação 2D e Stop Motion)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 2D E STOP MOTION)

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 2D E STOP MOTION)

ANM 605	Criação de Layout para Animadores
ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 612	Pipelines e Princípios Tradicionais de Animação
ANM 614	Aplicação de Cor e Design para Animação
ANM 633	Desenho e Design para Animação
ANM 648	Animação Digital para Produção
ANM 671	Animação de Bonecos em Stop Motion
ou ANM 691	Criação de Roteiro Avançado
ou VIS 611	Os Elementos Visuais da Narrativa
ANM 685	Criação de Roteiro
ANM 688	Animação Tradicional
ANM 692	Animação Tradicional 2

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - ARTES LIBERAIS - MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 2D E STOP MOTION)

GLA 621	História e Técnicas de Animação de Personagens
GLA 636	Interpretação para Animadores

Mestrado em Artes [MA] em Animação (Ênfase em Animação 3D)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 3D)

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 3D)

ANM 609	Gestos e Esboços Rápidos para Animadores
ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 620	Animação Avançada de Personagens
ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
ANM 652	Introdução à Manipulação
ANM 685	Criação de Roteiro
ANM 686	Animação de Personagens Tridimensionais 1
ANM 687	Animação de Personagens Tridimensionais 2
ANM 699	Tópicos Especiais: Pós-Graduação em Ateliê de Animação Avançada
ou ANM 676	Física e Mecânica da Animação 3D
ou ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ANM 699	Tópicos Especiais: Princípios da Animação Digital
ou ANM 633	Desenho e Design para Animação

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - ARTES LIBERAIS - MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM ANIMAÇÃO 3D)

GLA 621	História e Técnicas de Animação de Personagens
GLA 670	Métodos Profissionais para Animação e Efeitos Visuais

Mestrado em Artes [MA] em Animação (Ênfase em Modelagem 3D)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM MODELAGEM 3D)

ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ANM 632	Modelagem de Superfícies Duras 1
ANM 636	Modelagem Orgânica 1
ANM 639	Pintura de Textura 3D
ou ANM 654	Ateliê de Modelagem
ANM 656	Modelagem Orgânica 2
ANM 682	Modelagem de Superfícies Duras 2
FA 622	Anatomia para Artistas
FASCU 620	Modelo-vivo
FASCU 632	Écorché: Esculpindo a Figura Humana de Dentro para Fora

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM MODELAGEM 3D)

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - ARTES LIBERAIS - MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM MODELAGEM 3D)

GLA 621	História e Técnicas de Animação de Personagens
GLA 670	Métodos Profissionais para Animação e Efeitos Visuais

Mestrado em Artes [MA] em Animação (Ênfase em Efeitos Visuais)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM EFEITOS VISUAIS)

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM EFEITOS VISUAIS)

ANM 604	Efeitos Visuais: Cinematografia
ANM 615	Modelagem e Animação para Efeitos Visuais
ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ANM 630	Composição Baseada em Nó 1
ANM 640	Textura e Iluminação Avançadas
ANM 642	Princípios de Composição de Produção
ANM 650	Adequação de Movimentos
ou ANM 639	Pintura de Textura 3D
ou ANM 631	Pintura de Fundo
ou ANM 643	Dinâmica 1 – Partículas
ANM 655	Roteirização
ou ANM 695	Colaborativo: Studio X: Iluminação e Texturização de Computação Gráfica
ANM 695	Colaborativo: Studio X: Composição de Efeitos Visuais
ANM 699	Tópicos Especiais: Pipeline de Efeitos Visuais para Diretores Técnicos

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - ARTES LIBERAIS - MA EM ANIMAÇÃO (ÊNFASE EM EFEITOS VISUAIS)

GLA 622	História e Técnicas de Efeitos Visuais
GLA 670	Métodos Profissionais para Animação e Efeitos Visuais

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Animação e Efeitos Visuais

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS – ANIMAÇÃO 2D E STOP MOTION

ANM 605	Criação de Layout para Animadores
ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 612	Pipelines e Princípios Tradicionais de Animação
ANM 633	Desenho e Design para Animação
ANM 634	Animação Tradicional 3 (Desenvolvimento de Personagem)
ou ANM 620	Animação Personagem Avançada
ANM 670	Pré-produção
ANM 685	Criação de Roteiro
ANM 688	Animação Tradicional
ANM 692	Animação Tradicional 2

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS – ANIMAÇÃO 3D

ANM 609	Gestos e Esboços Rápidos para Animadores
ou ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
ANM 670	Pré-produção
ANM 683	Criação de Roteiro para a Dissertação
ou ANM 685	Criação de Roteiro
ANM 686	Animação de Personagens Tridimensionais 1
ANM 687	Animação de Personagens Tridimensionais 2
ANM 688	Animação Tradicional
ANM 699	Tópicos Especiais: Efeitos Visuais para Animação
ou ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS – MODELAGEM 3D

ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ANM 632	Modelagem de Superfícies Duras 1
ANM 636	Modelagem Orgânica 1
ANM 670	Pré-produção
FA 622	Anatomia para Artistas
FA 626	Chiaroscuro
FASCU 620	Modelo-vivo
FASCU 632	Écorché: Esculpindo a Figura Humana de Dentro para Fora

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS – CRIAÇÃO DE ROTEIRO

ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 614	Aplicação de Cor e Design para Animação
ANM 633	Desenho e Design para Animação
ANM 670	Pré-produção
ANM 685	Criação de Roteiro
ANM 689	Desenvolvimento de História
ANM 691	Criação de Roteiro Avançado
FA 626	Chiaroscuro
ou ANM 690	Layout da Câmera para a História
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS - EFEITOS VISUAIS

ANM 604	Efeitos Visuais: Cinematografia
ANM 615	Modelagem e Animação para Efeitos Visuais
ANM 629	Princípios de Textura e Iluminação
ANM 630	Composição Baseada em Nó 1
ou ANM 655	Roteirização
ANM 640	Textura e Iluminação Avançadas
ou ANM 650	Adequação de Movimentos
ou ANM 631	Pintura de Fundo
ou ANM 644	Pipeline de Efeitos Visuais para Direção Técnica
ANM 642	Princípios de Composição de Produção
ANM 650	Adequação de Movimentos
ou ANM 651	Rotoscopia
ou ANM 643	Dinâmica 1 - Partículas
ANM 670	Pré-produção
MPT 625	Conceitos de Edição

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ANIMAÇÃO E POR ENFOQUE - EFEITOS VISUAIS

ESCOLHER UM ENFOQUE:

COMPOSITORES:

ANM 630	Composição Baseada em Nó 1
ANM 650	Adequação de Movimentos
ANM 651	Rotoscopia

ILUMINADORES:

ANM 630	Composição Baseada em Nó 1
ANM 640	Textura e Iluminação Avançadas
ANM 650	Adequação de Movimentos

PINTORES DE FUNDO/TEXTURA:

ANM 630	Composição Baseada em Nó 1
ANM 631	Pintura de fundo
ANM 650	Adequação de Movimentos

DIRETORES TÉCNICOS DE EFEITOS (ARTISTAS TÉCNICOS DE EFEITOS):

ANM 643	Dinâmica 1 - Partículas
ANM 644	Pipeline de Efeitos Visuais para Direção Técnica
ANM 655	Roteirização

REQUISITOS DE MFA EM ANIMAÇÃO E EFEITOS VISUAIS, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 621	História e Técnicas de Animação de Personagens
ou GLA 622	História e Técnicas de Efeitos Visuais

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
---------	----------------------------

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 670	Métodos Profissionais para Animação e Efeitos Visuais
---------	---

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 636	Interpretação para Animadores
---------	-------------------------------

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ANM 101 Introdução à Computação Gráfica para Animação

Este curso foi criado para apresentar aos alunos os conceitos básicos e terminologias da computação gráfica como é utilizada em filmes, nos efeitos visuais, jogos e animações. Os alunos terão melhor entendimento das diferentes disciplinas que formam coletivamente a produção de computação gráfica.

ANM 102 História da Animação

Este curso avalia as evoluções técnicas e estéticas na animação no contexto histórico. Os alunos identificarão e analisarão o trabalho de visionários criativos, artistas plásticos e precursores técnicos por trás dos personagens animados como Pernalonga, até longas metragens animados contemporâneos e além.

ANM 104 História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada

Esta aula analisa a história das técnicas de efeitos especiais e aplica este conhecimento à animação e aos efeitos visuais contemporâneos. Iniciando com técnicas cinematográficas, serão abordados assuntos desde *stop motion* tradicional, controle de movimentos, pintura de fundo, modelos e miniaturas, até modernas animações e efeitos visuais gerados por computador, metodologia de produção e composição.

ANM 105 Produção de Animação Computadorizada

Neste curso, os alunos aprenderão todo o processo de produção, desde a ideia para a história e o desenvolvimento até a gravação das animações em vídeo. São discutidas linguagens, processos e equipamentos de animação digital e seu ambiente de produção. O foco deste curso está na criação do título, no processamento de imagens, na composição e na animação 3D.

ANM 108 Cinemática para Animação e Efeitos Visuais

A Cinemática se concentra na linguagem e nas técnicas do cinema, especialmente como ele se relaciona com a Animação e os Efeitos Visuais. Estudaremos áreas como história, filmagem, edição e como analisar criticamente conteúdos cinematográficos como uma ferramenta educacional. Os alunos vão criar, filmar e editar um filme, além de analisar exemplos de produções cinematográficas a fim de entender o motivo das escolhas feitas no cinema.

ANM 109 Edição para Animação e Efeitos Visuais

Este curso apresenta a teoria e a prática da edição por meio da edição de um filme animado em nível técnico, tomando decisões fundamentadas relacionadas à edição. Os alunos aprenderão a editar vídeos digitais e arquivos de áudio de qualidade utilizando o Final Cut Pro, além de preparar os resultados para entrega em DVD e pela web.

ANM 180 Introdução aos Princípios e Técnicas de Animação

Este curso de orientação oferece fundamentos para todos os estudos futuros em animação, apresentando aos alunos os princípios de animação por meio da arte de animação stop motion e experimental. Os alunos terão experiências práticas, com técnicas incluindo o uso de argila, recortes de papel, objetos encontrados, pixilation e bonecos em stop-motion.

ANM 182 Animação de Técnica Mista

Neste curso, os alunos trabalharão de forma colaborativa para criar um projeto animado para um cliente específico. Os alunos desenvolverão conceitos, apresentarão ideias e produzirão animações utilizando uma combinação de mídias, incluindo stop-motion, técnicas de animação tradicional e digital.

ANM 190 Animação Tradicional 1

Este curso oferece os princípios para todos os outros cursos de graduação em animação 2D. Os alunos utilizarão o software padrão do setor para explorar os princípios da animação, reproduzindo exercícios de animação elementares, conforme demonstrado pelo instrutor.

ANM 202 Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)

Este curso aborda os conceitos básicos de animação e modelagem tridimensional. Os princípios da geometria computacional são ensinados com base nos elementos básicos que criam modelos computacionais. Serão apresentados temas como modelagem, animação, iluminação, mapeamento de texturas e renderização em um ambiente de produção. Os alunos trabalharão com diversos projetos práticos de animação.

ANM 203 Princípios de Pré-produção

Este curso oferece aos alunos uma introdução a pré-produção profissional com ênfase na criação da ideia, no projeto conceitual, no desenvolvimento visual e na criação do roteiro. Serão apresentadas aos alunos as técnicas mais recentes de pré-produção utilizadas para animação e efeitos visuais.

ANM 204 Animação e Modelagem Tridimensional para Efeitos Visuais (Maya)

Este curso aborda os conceitos básicos de animação e modelagem tridimensional com relação aos efeitos visuais. Fluidos, partículas (nParticles), tecidos (nCloth), cabelos, pele e corpos macios ou rígidos são apresentados em um ambiente de produção com o objetivo de desenvolver um projeto para o portfólio.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ANM 205 Carreiras em Animação e Efeitos Visuais

Os alunos terão a oportunidade de pesquisar seu conjunto de obras. O aluno e os professores analisam e identificam pontos fortes, fracos e interessantes, a fim de traçar um rumo para uma ênfase clara e comprometida. Esta aula é a primeira etapa de desenvolvimento de um portfólio que satisfaça as normas atuais do setor.

ANM 206 Produção para Animação e Efeitos Visuais 1

Neste curso, serão apresentadas as atividades de gestão de pré-produção em longa-metragem de animação, jogos e fluxos de trabalho do projeto de entretenimento em efeitos visuais de pós-produção. Os alunos serão capacitados para as atividades profissionais ligadas ao processo completo e à entrega de projetos de entretenimento. Os alunos receberão treinamento prático, selecionando e produzindo diversos projetos comerciais durante o semestre.

ANM 207 Princípios de Criação de Roteiro (Storyboarding)

Este curso apresenta aos alunos os fundamentos da criação de roteiros. Entre os tópicos discutidos estão arco de história, linguagem da câmera, estágios na criação de roteiros e pacotes de pré-produção. Os alunos lerão roteiros curtos e criarão o esboço para uma sequência de imagens para obtenção de uma ideia melhor de como a cena será representada.

ANM 220 Princípios de Animação 3D

Os alunos deste curso de animação 3D formarão um conjunto sólido de habilidades fundamentais baseadas nos doze princípios da animação. Os exercícios em sala incluem simulações de editores gráficos, melhores práticas desde o planejamento até a finalização e demonstrações cuidadosamente orientadas. Este curso será útil para os alunos que desejam aumentar seus conhecimentos básicos de física e mecânica da animação.

ANM 221 Animação de Personagens Tridimensionais 1

Este curso se baseia nas informações apresentadas em Animação e Modelagem Tridimensional 2. Os alunos se concentram em conceitualizar, criar o roteiro e executar um projeto de animação de alta qualidade.

ANM 222 Introdução à Manipulação

O objetivo do curso é ensinar os fundamentos dos conceitos de criação de personagens e as definições de personagens 3D para o animador. Estes fundamentos oferecem metodologias e estratégias para projetar e criar personagens que possam ser facilmente reformulados para maior flexibilidade no ambiente 3D.

ANM 223 Fluxo de Trabalho da Animação 3D

Este curso é uma continuação dos princípios da animação 3D. Este curso se concentra em um bom fluxo de trabalho, limpo, eficiente, apresentando e tornando as gravações visualmente atraentes, com um cenário limpo. Os alunos passarão mais tempo planejando suas filmagens, para que as ideias fiquem claras para o público e para o espectador.

ANM 236 Produção para Animação e Efeitos Visuais 2

Este curso oferece mentoria para os estudantes de produção que tenham projetos ativos de animação/efeitos visuais. A cada semana, os produtores apresentarão a situação atual dos seus projetos e analisarão as realizações e riscos com seus colegas. Serão oferecidos seminários voltados para aumentar as habilidades dos alunos, entre elas realizar testes de filmagem eficazes, reforçar suas habilidades de comunicação e de gestão de projetos.

ANM 241 Efeitos Visuais 1 - Princípios da Composição

Os alunos serão expostos aos principais conceitos necessários para uma composição bem-sucedida. O curso ensina técnicas básicas de composição, como a remoção de tela verde, splines, fusão de camadas e correção de cores. Os alunos aprenderão como a composição se ajusta à animação e ao pipeline de efeitos visuais.

ANM 242 Efeitos Processuais: Houdini 1

Este curso ensina aos alunos as principais técnicas de efeitos de computação gráfica em animação, usados para gerar simulações dinâmicas de fenômenos do mundo real para efeitos cinematográficos, oferecendo aos alunos uma base sólida de estudo posterior nesta área.

ANM 243 Rotoscopia

Este curso oferece um panorama completo dos procedimentos realizados após os efeitos visuais para produção cinematográfica e televisiva, incluindo tópicos como remoção de cabos e roscopia de imagem. Será enfatizado o uso de imagens de fundo e a capacidade do aluno de analisar filmagens com efeitos de maneira eficaz.

ANM 246 Pintura Digital para Artistas de Efeitos Visuais

Este curso se concentra na mudança da arte tradicional para as mídias digitais. Os alunos aprenderão a teoria, visualização, criação de esboços e pinturas como base para o trabalho em efeitos visuais. Este curso aborda a necessidade absoluta de os alunos de efeitos visuais desenvolverem um olhar estético e artístico consistente para complementar suas habilidades técnicas.

ANM 251 Princípios de Textura e Iluminação

Este curso ensina aos alunos os fundamentos técnicos e artísticos da texturização e iluminação, fornecendo uma base sólida para estudos posteriores na área.

ANM 253 Iluminação para Efeitos Visuais

Este curso foi criado para oferecer aos alunos as ferramentas necessárias para entender a função do Diretor de Fotografia durante a filmagem de efeitos visuais. Os alunos aprendem os fundamentos da iluminação e gravações em vídeo com tela azul. O curso também trata das diferenças e semelhanças entre a iluminação para filmes com atores e filmes com computação gráfica.

ANM 254 Dinâmica 1: Partículas

Este curso se concentra nos efeitos de animação em 3D. Os projetos consistirão em criar efeitos como neve, chuva, vento e fogo, que serão compostos em uma cena com atores reais. Os alunos começarão a aprender como controlar o visual do trabalho e integrá-lo a uma filmagem com efeitos visuais.

ANM 255 Roteirização

Este curso oferece aos alunos bases sólidas de criação de roteiro e habilidades básicas de programação utilizando comandos Mel e Python. O curso amplia as habilidades dos artistas de efeitos visuais que desejam seguir carreira na área de direção técnica, desenvolvimento de efeitos visuais e animação com efeitos.

ANM 260 Animação Tradicional 2

Neste curso, os alunos recordam os princípios da animação e aplicam estes princípios especificamente à animação de personagens. Os alunos ampliam suas habilidades de animação desenhada com enfoque específico no volume e na forma. Também é abordada a ampliação do repertório de ferramentas digitais do aluno, além do desenvolvimento de práticas e procedimentos profissionais em estúdio.

ANM 270 Criação de Roteiro (Storyboarding) 1:

Linguagem de Câmera e *Animatics*

Este curso apresenta aos alunos os fundamentos da criação de roteiros profissional. Entre os tópicos discutidos estão o desenvolvimento da história, linguagem da câmera, estágios na criação de roteiros, pacotes de pré-produção e apresentação do roteiro. Também serão estudados os fundamentos da compilação e edição de *animatics* e *story reel*.

ANM 277 Esboço Rápido em Movimento

Este curso apresenta aos alunos técnicas de anotações do artista geralmente usadas por animadores, animadores gráficos e desenvolvedores de jogos para transmitir suas ideias no local de trabalho. É a nomenclatura profissional padrão utilizada para desenvolver ideias no local de trabalho.

ANM 285 Confeção de Bonecos para Stop Motion

Os alunos aprenderão os elementos básicos da construção e criação de moldes para produzir bonecos para animação em stop motion. Cada aluno usará suas habilidades em criatividade, autoexpressão, desenho e escultura. Os alunos criarão um personagem no papel utilizando uma variedade de técnicas.

ANM 287 Fabricação e Desenho do Cenário para Stop Motion

Este curso oferece um panorama prático dos princípios básicos de criação, fabricação e processos e técnicas de superfície necessários para criar cenários e adereços simples para stop motion. Será enfatizada a apresentação básica de princípios da criação, construção, elaboração e habilidades cenográficas, pois elas se relacionam diretamente com a animação.

ANM 303 Pré-visualização e *Animatics*

Pré-visualização (ou *animatics*) é uma parte importante da pré-produção e o layout é uma etapa importante na criação de cada cena. Este curso oferece uma nova oportunidade para artistas interessados em animação, modelagem, cinematografia e edição utilizarem sua ampla variedade de habilidades em produção.

ANM 312 Modelagem de Superfícies Duras 1

Neste curso, os alunos estudam diferentes tipos de geometria no software Maya (polígono, NURBS e subdivisão) com ênfase nas superfícies poligonais e subdivididas. Serão analisadas ferramentas básicas e avançadas que melhoram a experiência no Maya. Será enfatizada a metodologia da produção.

ANM 313 Modelagem Orgânica 1

Esta disciplina inclui todo o processo de modelagem de um personagem poligonal, com diversos patches e subdividido com Maya. A aula se concentrará na construção de superfícies detalhadas e na construção de uma boa topologia para manipulação de personagens utilizando diversas ferramentas do Maya.

ANM 316 Criação do Ambiente

Neste curso, os alunos se concentrarão no desenvolvimento de ambientes originais para uso como peças de portfólio. Composição, pintura de fundo, renderização, criação de planta e animação de ambientes serão apresentados em um ambiente de produção.

ANM 317 Introdução à Impressão 3D

Este curso inclui os princípios da impressão 3D. Os alunos aprenderão a criar e preparar seus modelos para o processo de impressão. Eles aprenderão o processo de impressão 3D, envolvendo o entendimento de materiais e estrutura de suporte, além de como limpar e fazer o acabamento dos modelos impressos.

ANM 321 Animação de Personagens Tridimensionais 2

O principal foco desta aula será nos princípios da animação, como sincronização, espaçamento, força, representação dinâmica, peso, arcos e técnica. Os alunos entenderão visualmente os principais princípios da animação de personagens por meio de exercícios práticos.

ANM 322 Manipulação Avançada

Este curso oferece uma análise mais detalhada da arte especializada e a ciência mecânica da manipulação utilizando diversos tipos de objetos 3D para animação, aplicando as técnicas e estilos mais recentes. Os alunos resolverão questões complexas e do mundo real, lidando com controles e deformação de personagens e dispositivos mecânicos. Os alunos também aprenderão a solucionar problemas para superar as limitações dos softwares e computadores.

ANM 324 Sincronização Labial e Performance Facial

Este é um curso avançado de animação de personagens, com enfoque na criação de performances faciais marcantes. Os alunos aprenderão como as emoções e os processos mentais são expressados no rosto e nos olhos, bem como a importância da sutileza nas performances. Os alunos usarão a mecânica da sincronização labial, aplicando-a na animação de seus personagens.

ANM 325 Animação Realista Tridimensional

Neste curso, os alunos criarão animações que simulam a locomoção animal real. Modelos realistas de criaturas e referências de animais serão analisados para o entendimento de seus movimentos e músculos. Os alunos aplicarão pesquisa e física para bloquear e animar um quadrúpede. As animações finais combinarão uma caminhada com uma filmagem real.

ANM 326 Captura de Movimentos

Este curso apresenta a teoria e a prática da animação de personagens 3D com captura de movimentos. Os softwares específicos da área e suas aplicações na linha de produção serão discutidos em detalhes. Os alunos gravarão seus próprios movimentos para projetos individuais de animação e, em seguida, aplicarão estas técnicas a projetos de animação em grupo cada vez mais complexos.

ANM 336 Produção para Animação e Efeitos Visuais 3

Este curso foi criado para produtores criativos/empresariais. Os alunos aprenderão a criar um plano de desenvolvimento e de negócios para um filme original. Também serão estudadas estratégias de captação de recursos e a criação de uma empresa de responsabilidade limitada.

ANM 341 Efeitos Visuais 2 - Composição Digital Intermediária

Os alunos serão expostos aos conceitos intermediários necessários para uma composição bem sucedida. Os projetos em sala incluem remoção de tela azul, montagens por composição, correção de imagem e introdução ao processo de produção utilizado em trabalhos profissionais televisivos e cinematográficos.

ANM 342 Efeitos Visuais 3: Composição Baseada em Nó 1

Este curso avançado trata das habilidades necessárias para se tornar um compositor profissional. Os alunos aprenderão a prestar atenção aos detalhes, aprimoramento do olhar, habilidades para solucionar problemas, eficiência do fluxo de trabalho e manutenção dos mais elevados padrões em qualidade de imagem. Serão abordadas técnicas avançadas de chroma key, espaço de cores flutuantes, movimento da câmera, entre outros truques.

ANM 344 Fluidos: Houdini 2

Este curso ensina os recursos do software Houdini para a dinâmica dos fluidos, com foco nos efeitos visuais dos líquidos. O curso ensina os princípios básicos do uso da dinâmica dos fluidos computacional e a terminologia comum da dinâmica dos fluidos. O curso oferece um entendimento de como simular, iluminar, sombrear e renderizar fluidos no Houdini.

ANM 345 Pintura de Fundo

Este curso se concentra na geração de pinturas de fundo digitais para filmagens de efeitos visuais. Serão estudados temas como projeção de imagens, técnicas básicas de modelagem e como elas se aplicam à criação do ambiente. Serão estudados layout avançado de cena, integração de camadas, iluminação, perspectiva e percepção de profundidade.

ANM 352 Adequação de Movimentos

Este curso apresentará uma perspectiva geral do movimento da câmera 3D em filmagens com atores reais. Os alunos aprenderão a se prepararem para a adequação de movimentos em um cenário real, por meio de medições do ambiente, informações da câmera e aplicação de marcadores de movimento.

ANM 353 Textura e Iluminação Avançadas

Este curso oferece análise aprofundada do processo de iluminação e texturização utilizando técnicas avançadas. Os tópicos incluem o *subsurface scattering*, recurso de difusão de luz em materiais, iluminação baseada na imagem, etapas de renderização e construção hierárquica de texturas. O projeto do curso se concentra na texturização e na iluminação de um personagem humano e na integração do personagem com a iluminação da cena.

ANM 354 Dinâmica 2: Simulação de fluidos

Neste curso, os alunos vão estudar, renderizar e iluminar simulações realistas de água e fluidos utilizando o software Real Flow 4. Os alunos determinarão quando usar o Real Flow e quando usar o Maya Fluids. Problemas graves de renderização causados por esquemas de iluminação complexos e limitações das máquinas permitirão que os alunos analisem e aumentem suas habilidades.

ANM 355 Roteirização Avançada

Este curso oferece aos alunos uma base sólida em programação avançada enquanto eles aprendem a linguagem de script Python. O curso é voltado para alunos interessados em seguir carreira em direção técnica, o que exige que eles combinem seus talentos artísticos e suas habilidades técnicas.

ANM 356 Simulação de Tecidos

Este curso apresenta aos alunos a animação e simulação de tecidos e oferece informações de como elas são usadas atualmente na área. Os alunos começarão o curso entendendo como funcionam os efeitos de tecidos, construindo seus próprios efeitos utilizando a dinâmica de objetos flexíveis do Maya. O efeito de tecidos do Maya será então apresentado e praticado em dois exercícios. Para o projeto final, o simulador de tecidos Syflex será apresentado e os alunos aprenderão a personalizar suas próprias vestimentas e simulá-las em uma animação.

ANM 357 Pintura de Textura 3D

Em um software de última geração, os alunos aprenderão a arte de pintar texturas detalhadas diretamente na geometria 3D. Os alunos criarão projetos que incluem mapas normais e mapas de deslocamento, pinturas sobre emendas e pintura de projeção. Os alunos irão trabalhar com superfícies pintadas e camadas e renderizar diversos objetos fotorrealísticos.

ANM 362 Animação Tradicional 3

Neste curso, os alunos observarão o mundo físico para informar o desenvolvimento da personalidade, das ações e das reações do personagem dentro da animação. Isso é feito por meio da animação, com exercícios de cenários criados e animados em sala de aula. Será incluído o diálogo com sincronização labial nos exercícios.

ANM 370 Criação de Roteiro (Storyboarding) 2: Desenho para Cartoons

Neste curso, os alunos criarão roteiros para o ambiente agitado de produção de desenhos para uma série animada. Os alunos assistirão programas, estudarão roteiros e criarão obras originais.

ANM 372 Criação de Roteiro (Storyboarding) 3: Desenho para Longa-metragem

Neste curso, os alunos aprendem uma vasta gama de habilidades para criar roteiros para longa-metragens. Serão explorados tanto a animação quanto a gravação com atores reais. Serão enfatizados temas como desenho, escrita, comédia, encenação, atuação e apresentação do roteiro.

ANM 375 Criação de Maquetes

Este curso apresentará aos alunos os conceitos e filosofias necessários para trabalhar como um membro eficaz da equipe de desenvolvimento de personagens ao trabalhar em um longa-metragem, programa de televisão, comercial de televisão ou com jogos. As mais recentes técnicas, materiais e dicas profissionais serão discutidas ou demonstradas aos alunos de acordo com seus projetos específicos.

ANM 377 Layout e Produção 2D 1

Este curso oferece conhecimentos básicos de produção e layout de cenas de animação digital para fluxos de trabalho de produção de estúdios, independentes e autônomos utilizando o software padrão do setor.

ANM 380 Animação em Stop Motion 1

Os alunos farão uma série de exercícios de animação clássica utilizando um boneco para stop-motion. Neste processo eles aprofundarão o entendimento da expressão dos personagens e pantomima e a aplicação dos princípios de animação.

ANM 382 Animação em Stop Motion 2

Neste curso, os alunos ampliarão seu repertório de animação, produzindo e animando um stop-motion com sincronização labial. Serão enfatizados os diversos elementos da produção de animação conforme os alunos avançam em seus projetos. Serão enfatizados a comunicação narrativa, o planejamento de projeto, a iluminação e o design de produção.

ANM 385 Confeção de Bonecos para Stop Motion 2

Este curso ensina conceitos avançados para a fabricação de bonecos para stop-motion, desde a mecanização de armaduras até a fabricação de moldes e, finalmente, colocação de espuma em bonecos. Cada aluno utiliza suas habilidades em criatividade, autoexpressão, desenho e escultura, juntamente com as habilidades aprendidas nesta aula para criar seus bonecos de stop-motion.

ANM 405 Portfólio Sênior para Animação e Efeitos Visuais

O objetivo desta disciplina é desenvolver um vídeo demonstrativo profissionalmente comercializável incluindo os melhores trabalhos do aluno. O aluno aperfeiçoará as relações entre o cliente e o artista, praticando a arte da apresentação e as habilidades comportamentais e desenvolverá uma identidade consistente, um currículo, sistemas fixos e de vídeos demonstrativos.

ANM 412 Modelagem de Superfícies Duras 2

Neste curso, os alunos continuarão estudando diferentes tipos de geometria no software Maya (polígono, NURBS e subdivisão) concentrando esforços na modelagem NURBS.

ANM 413 Modelagem Orgânica 2

Neste curso, os alunos aprenderão o novo programa de modelagem e pintura Zbrush, aplicando técnicas de escultura avançadas.

ANM 414 Escultura de Cabeça e Expressão Facial

Este é um curso avançado em estúdio criado para alunos de mestrado em modelagem 3D. Os tópicos deste curso são como modelar adequadamente cabeças com topologia limpa, criação de expressões faciais, preparação facial para incorporar estes elementos, além de um entendimento básico de como criar animações faciais críveis.

ANM 415 Ateliê de Modelagem

Os tópicos desta aula são tradução de dados, renderização de sombreamento e texturização, roupas e cabelos. Os alunos realizarão projetos avançados e trabalharão na criação de um portfólio com imagens de qualidade completamente renderizadas.

ANM 419 Modelagem Orgânica 3

Esta disciplina se concentra na representação de modelos, criando-os com equilíbrio, peso e anatomia precisos. Conforme as necessidades do setor de produção continuam evoluindo e exigem mais dos novos artistas, é necessário entender a mecânica do movimento do sistema osteomuscular do corpo humano. Também serão discutidas a representação e a anatomia animal.

ANM 421 Animação de Personagens Tridimensionais 3

Neste curso, os alunos terão uma visão geral da atuação e como ela se aplica na animação de personagens. O principal foco deste curso será uma visão detalhada da atuação de personagens, incluindo sincronização labial, expressões faciais, atuação com método, animação para olhos, subtexto e referência.

ANM 441 Efeitos Visuais 4: Composição Baseada em Nó 2

Este curso ensina técnicas de composição avançadas, incluindo projeção de imagem, criação de plug-ins básicos, arqueamento de malha e correção de cor avançada. Os alunos continuarão aprimorando suas habilidades em chroma key e a abordagem global para filmagens. Atenção aos detalhes, eficiência de fluxo de trabalho e proteção da qualidade da imagem serão continuamente monitoradas. Será estudada a câmera 3D.

ANM 443 Rotoscopia Avançada

Este curso oferece um estudo detalhado da rotoscopia e procedimentos para efeitos de pintura digital para produções cinematográficas e televisivas. Serão enfatizadas técnicas e práticas comuns à área de efeitos visuais e sua relação com o assunto.

ANM 445 Pintura de Fundo Avançada

Esta disciplina se concentra no planejamento e na solução de problemas de um ambiente de produção, aplicando habilidades que serão utilizadas para criar efeitos especiais realistas para casos reais que seriam usados para filmes, comerciais e projetos interativos. Os alunos aprenderão habilidades independentes do software e também estudarão os efeitos da iluminação e do sombreamento.

ANM 451 Renderman

Este é um curso de renderização avançado baseado em cinematografia, iluminação e design de produção. Serão analisados conceitos avançados de programação de renderização e design de produção, bem como um "olhar" específico para a produção de recursos de animação por computadores. Os alunos deverão chegar ao total fotorrealismo e avançar para a renderização estilizada.

ANM 461 Maya para Animação Tradicional

Este curso é uma introdução ao mundo da animação de personagens computadorizados. Os alunos aprenderão como fazer animações com Maya, concentrando-se em suas habilidades específicas tradicionais em 2D. Serão discutidas as diferenças estéticas e técnicas entre animação 3D e 2D, juntamente com fluxo de trabalho, atuação, sincronização labial, formulação e cronometragem.

ANM 462 Ateliê de Animação de Personagens

Neste curso de conceitos avançados, os alunos aperfeiçoarão suas habilidades em animação, especialmente as habilidades essenciais para representar a emoção e os processos mentais dos personagens. Também serão ensinadas técnicas eficazes de sincronização labial.

ANM 466 Animação Tradicional 4

Este curso aprimora as habilidades do aluno de animação tradicional. Os alunos produzirão uma animação de 20 segundos. O foco é melhorar as deficiências individuais e desenvolver um estilo pessoal. Isso oferece bastante material para o vídeo do aluno e forte domínio do processo de produção, desde o conceito até a finalização.

ANM 471 Pintura de Fundo para Animação

Este curso se concentra nos padrões para televisão e longa-metragem. Primeiramente, os alunos estudarão os cenários, obtendo os conhecimentos técnicos necessários para criá-los. Em seguida, os alunos farão o rascunho das pinturas e seguirão até sua finalização, incluindo cenas longas.

ANM 477 Layout e Produção 2D 2

Esta disciplina amplia as habilidades do aluno em produção e layout, oferecendo esquemas de solução de problemas e um entendimento mais amplo dos fluxos de trabalho do projeto. Também se concentra em alternativas criativas para agilizar o processo de produção.

ANM 478 Criação de Roteiro (Storyboarding) 4: TV/Gravação com atores reais/Efeitos Visuais

Este curso oferece uma introdução ao mercado de criação de roteiros de forma independente. Serão estudados diversos projetos de publicidade, filmes, jogos, animações e filmes com atores reais. Os alunos aprenderão a criar storyboards a partir de roteiros e propostas de clientes.

ANM 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ANM 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

ANM 499 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ANM 500 Estágio em Animação

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Animação e aos Efeitos Visuais.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ANM 604 Efeitos Visuais: Cinematografia

Este curso ajudará os alunos a obterem as melhores imagens filmadas ou elementos para uso em uma gravação de efeitos visuais. Os tópicos incluem luzes temporizadoras, seleção de películas cinematográficas, cenário de fundo e de primeiro plano para filmagens e filmes em película X vídeos para efeitos visuais.

ANM 605 Criação de Layout para Animadores

Este curso ensina aos alunos a estrutura de um longa-metragem de animação, com ênfase no desenvolvimento da criação de layout, valor e estrutura. Também serão abordados os princípios de perspectiva. O objetivo do curso é ensinar aos alunos o tamanho e a estrutura da unidade de produção de filmes de animação.

ANM 609 Gestos e Esboços Rápidos para Animadores

Neste curso introdutório de desenho da figura humana para animação, os alunos desenvolverão sua técnica em desenho da figura humana e habilidades em esboços rápidos com ênfase em preparação, análise de ação e exagero. Serão propostas e aplicadas habilidades de transferência de gestos, movimentos, desenho sólido e preparação apropriadas para animação 3D.

ANM 610 Conceitos Figurativos

Neste curso introdutório intensivo, os alunos aprendem habilidades e ferramentas que possibilitam que eles desenhem figuras proporcionalmente precisas, nuas e vestidas, para arte de entretenimento. Os tópicos de estudo incluem anatomia, proporção, encolhimento, construção, movimento e gestos humanos. Luz e forma são exploradas na criação de natureza morta simples e autorretrato tonal.

ANM 612 Pipelines e Princípios Tradicionais de Animação

Os alunos aprenderão os princípios e processos da animação, assumindo a função de assistentes de animação, aplicando as habilidades tradicionais de desenho para criar cenas completas a partir da animação preliminar. Habilidades com tinta e pigmento serão introduzidas para que os alunos utilizem ferramentas tradicionais e digitais para concluir uma cena colorida.

ANM 614 Aplicação de Cor e Design para Animação

Os alunos estudarão o setor atual de design para compreender a Direção de Arte para animações. Eles estudarão a aplicação de valor, cor e iluminação. Utilizando meios tradicionais e digitais, os alunos analisarão a psicologia das cores, como a luz influencia as cores, e diversas combinações da teoria das cores para criar uma hierarquia visual interessante na composição.

ANM 615 Modelagem e Animação para Efeitos Visuais

Este curso aborda os conceitos básicos de animação e modelagem tridimensional com relação aos efeitos visuais. Fluidos, partículas (nParticles), tecidos (nCloth), cabelo, pelo e objetos rígidos/flexíveis serão introduzidos em um ambiente de produção. Os alunos utilizarão estes elementos para seus projetos de portfólio.

ANM 620 Animação Avançada de Personagens

Este curso ensina aos alunos a teoria básica da animação por computadores com ênfase no desenvolvimento de personagem. Os tópicos de discussão incluem técnicas tradicionais de animação, vocabulário e linguagem de movimento e animação, movimentos secundários e linha de ação. Este curso se concentra principalmente na teoria da animação e não nas técnicas específicas dos softwares.

ANM 623 Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)

Este curso aborda os conceitos básicos de animação e modelagem tridimensional. Os alunos criarão uma base sólida das ferramentas básicas do software de 3D e obterão conhecimentos básicos de gestão de arquivos, o ambiente do sistema operacional e as práticas de produção. Serão apresentados temas como modelagem, animação, iluminação, mapeamento de texturas e renderização.

ANM 628 Princípios de Animação Digital

Os alunos aprenderão os usos industriais de 2D e animação por vetor para programação comercial. Os tópicos incluem: pipeline, tática de movimento do software, ferramentas de efeito, símbolos agrupados e o uso do Action Script para interatividade na rede. Os alunos criarão roteiros, *animatics* e utilizarão o som com técnicas de animação tradicionais no software de vetorização.

ANM 629 Princípios de Textura e Iluminação

Este curso ensina aos alunos os fundamentos técnicos e artísticos da texturização e iluminação, fornecendo uma base sólida para estudos posteriores na área.

ANM 630 Composição Baseada em Nó 1

Esta disciplina de graduação se concentra no planejamento e na solução de problemas em um ambiente de produção. Serão tratados temas como as teorias fundamentais das disciplinas relacionadas, como técnicas avançadas de correção de cores, sobreposição e integração de elementos, chroma key e eliminação de vazamento. Será dada atenção especial para métodos de composição e proteção da qualidade da imagem.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ANM 631 Pintura de Fundo

Este curso apresentará aos alunos a arte da pintura de fundo, enquanto eles criam suas próprias pinturas de fundo 2D. Esta disciplina também permitirá que os alunos trabalhem em ambientes para projetos de exame de qualificação. Este curso se aplica a todos os níveis do departamento de MFA.

ANM 632 Modelagem de Superfícies Duras 1

Neste curso, os alunos estudam diferentes tipos de geometria no software Maya (polígono, NURBS e subdivisão) com ênfase nas superfícies poligonais e subdivididas. Serão analisadas ferramentas básicas e avançadas que melhoram a experiência no Maya. Será enfatizada a metodologia da produção.

ANM 633 Desenho e Design para Animação

Os alunos trabalharão com modelos vivos para criar desenhos que satisfaçam as necessidades da produção de animação para TV, longa-metragem, jogos e criação de roteiro. Será enfatizada a flexibilidade do design, desenho sequencial para performance de animação, linha de atuação e controle de volume utilizando uma variedade de estilos. Serão apresentadas as técnicas de criação de maquete e desenho de animais. Os alunos farão um caderno de esboços durante o semestre.

ANM 634 Animação Tradicional 3 (Desenvolvimento de Personagem)

Os alunos trabalharão as habilidades específicas de desenvolvimento de personagem necessárias para trabalhar na área de animação. Os alunos também estudarão a animação e a limpeza de modelos a partir de estudos de personagens criados ou já existentes.

ANM 636 Modelagem Orgânica

Esta disciplina inclui diversas técnicas de modelagem, bem como assuntos relacionados à modelagem, como texturização, sombreamento e ajustes de personagem. Serão demonstrados os tipos de modelagem NURBS, poligonal e subdividida. Cada aluno deve finalizar pelo menos um vídeo demonstrativo com modelagem de qualidade para o projeto final.

ANM 639 Pintura de Textura 3D

Em um software de última geração, os alunos aprenderão a arte de pintar texturas detalhadas diretamente na geometria 3D. Outros tópicos incluem mapas normais e de deslocamento, pinturas sobre emendas e pintura UV multirregional e pintura de projeção.

ANM 640 Textura e Iluminação Avançadas

Este curso oferece análise aprofundada do processo de iluminação e texturização utilizando técnicas avançadas. Os tópicos incluem o *subsurface scattering*, recurso de difusão de luz em materiais, iluminação baseada na imagem, etapas de renderização e construção hierárquica de texturas. O projeto do curso se concentra na texturização e na iluminação de um personagem humano e na integração do personagem com a iluminação da cena.

ANM 641 Composição Baseada em Nó 2

Esta disciplina de graduação se concentra principalmente no planejamento e na solução de problemas em um ambiente de produção. Serão discutidas as teorias fundamentais nas disciplinas relacionadas. Embora esta disciplina se concentre no software Shake, os alunos aprenderão habilidades independentes e terão a chance de aplicá-las em casos reais.

ANM 642 Princípios de Composição de Produção

Este curso apresenta técnicas avançadas de efeitos e composição. O curso se concentra na integração de sequências feitas por atores reais com elementos de computação gráfica, enfatizando a análise da filmagem de efeitos, fotorrealismo e diferentes abordagens.

ANM 643 Dinâmica 1 - Partículas

Neste curso, os alunos se concentrarão em criar efeitos visuais para a animação. Os projetos consistirão em criar efeitos como neve, chuva, vento, confete e fogo, que serão compostos em uma animação. Será dada atenção especial para o cenário, o clima e a composição.

ANM 644 Pipeline de Efeitos Visuais para Direção Técnica

Neste curso, os alunos de animação desenvolverão um entendimento sobre diversas ferramentas de simulação dinâmica como alternativa à animação com quadro-chave: objetos rígidos, flexíveis, tecidos, cabelos, partículas e fluidos. Além disso, os alunos aprenderão as diferenças entre diferentes tipos de animação - com quadro-chave X movimento simulado e quando cada um deve ser usado.

ANM 648 Animação Digital para Produção

Este é um curso sobre tinta digital, pintura e composição. Os alunos aprenderão diversas habilidades de produção necessárias para trabalhar na produção de animações comerciais digitais. Serão estudadas as etapas de produção, incluindo criação de roteiro, *animatics*, pintura, composição e pós-produção.

ANM 650 Adequação de Movimentos

Este curso apresenta uma visão geral da tecnologia baseada em imagens como é usada em um ambiente de produção. Os alunos aprenderão a criar modelos a partir de fotografias utilizando o ImageModeler da Realviz e outras técnicas fotogramétricas. A adequação de movimentos também é uma parte importante do curso.

ANM 651 Rotoscopia

Este curso universitário oferece uma visão global da roscopia e dos procedimentos de efeitos de pintura digital para produção cinematográfica e televisiva, incluindo tópicos como remoção de cabos, fundos articulados, restauração de cenas, extensão de cenas, animação com pintura e outros segredos do setor.

ANM 652 Introdução à Manipulação

Este curso estuda os métodos e as técnicas utilizados para criar e configurar personagens 3D para animação. O curso analisa primeiro os conceitos básicos da configuração de personagens, avançando para tópicos e discussões mais complexas. Os tópicos também incluem modelagem de personagens para animação, configurações da animação facial e fluxo de trabalho da animação.

ANM 654 Ateliê de Modelagem

Este curso destina-se a alunos de modelagem e textura que desejam explorar a modelagem NURBS e poligonal multipatch, sombreamento, renderização e texturização. Os alunos realizarão projetos avançados e trabalharão na criação de um portfólio com imagens de qualidade completamente renderizadas.

ANM 655 Roteirização

Este curso foi criado para oferecer aos alunos os princípios básicos de programação, enquanto eles aprendem a linguagem de script de programação integrada de Maya chamada Mel. O curso é voltado para alunos interessados em seguir carreira em direção técnica, o que exige que eles combinem seus talentos artísticos e suas habilidades técnicas.

ANM 656 Modelagem Orgânica 2

Este curso ensina modelagem, escultura, texturização e representação de modelos em alta resolução. Também inclui a criação de mapas normais e de deslocamento, que permitem que o modelo seja exibido corretamente no Maya.

ANM 670 Pré-produção

Este curso é uma introdução ao processo de pré-produção e planejamento para qualquer produção digital. Os alunos aprendem as diferentes funções dos artistas de pré-produção, identificando e aperfeiçoando o tema de sua dissertação. O enfoque deste curso inclui o trabalho individual com o orientador, conforme os alunos se preparam para apresentar suas avaliações de qualificação. As tarefas incluem dissertação escrita, desenho conceitual, estudos de personagens, criação de roteiros e *story reels* (*animatics*).

ANM 671 Animação de Bonecos em Stop Motion

Este curso estuda a tradição da criação de bonecos, uma das formas mais antigas de animação. Juntamente com o estudo e a aplicação dos princípios de animação por meio da construção e manipulação de bonecos, serão estudadas as disciplinas de movimento e atuação.

ANM 675 Desenvolvimento da Dissertação

Este curso oferece orientações mais profundas e avançadas aos alunos, conforme o exame de qualificação e a avaliação final se aproximam. Os alunos receberão instruções detalhadas sobre tópicos como construção da história, cinemática e apresentação, bem como suas necessidades específicas e individualizadas.

ANM 676 Física e Mecânica da Animação 3D

Os alunos aplicarão uma base sólida dos princípios da animação, bem como um bom fluxo de trabalho no Maya. Os alunos aprenderão diferentes tipos de métodos de blocagem. Este curso é ideal para alunos iniciantes e aqueles que precisam aprimorar seus conhecimentos básicos de física e mecânica da animação.

ANM 682 Modelagem de Superfícies Duras 2

Neste curso, os alunos analisarão as diferenças entre a modelagem poligonal e a modelagem NURBS. O foco dos projetos será na concentração de esforços para a modelagem NURBS. Os alunos aprenderão a converter os modelos NURBS em modelos poligonais.

ANM 683 Criação de Roteiro para a Dissertação

Este curso oferece habilidades fundamentais em criação de roteiros para que os alunos criem um roteiro para o projeto de dissertação. Será enfatizado o desenvolvimento da história original para um programa curto e a renderização de um roteiro para o projeto de dissertação.

ANM 685 Criação de Roteiro

Este curso se concentra na animação e na narrativa ilustrativa. Os tópicos incluem elementos estruturais da narrativa, formatos de criação de roteiros, movimento e animação, além do desenvolvimento do personagem. O curso fará uma abordagem passo a passo do desenvolvimento da história, utilizando roteiros. Também será apresentada e estudada a criação e o uso de *animatics*.

ANM 686 Animação de Personagens Tridimensionais 1

Este curso se concentra na animação de modelos de personagens 3D. Os alunos aprendem técnicas específicas de animação de personagens para diversos ambientes profissionais de estúdio. Os conceitos estudados incluem peso real, física, interação de objetos, pantomima, esboço de personagens e análise de movimentos.

ANM 687 Animação de Personagens Tridimensionais 2

Este curso desenvolve ainda mais os conceitos de animação de personagens. Os alunos praticarão o pensamento do personagem, as mudanças de emoção e a animação da sincronização labial. O curso envolverá projetos de animação.

ANM 688 Animação Tradicional

Este curso ajudará os alunos a estudarem e dominarem os princípios da animação. Serão estudadas a terminologia e a história da animação. O curso envolverá a criação de roteiros e a utilização de formas de personagens a fim de aplicar e entender os doze princípios da animação.

ANM 689 Desenvolvimento de História

Este curso foi criado para desenvolver as habilidades narrativas dos alunos, ensinando-os a criar, apresentar e criticar histórias. Este curso utiliza a criação de roteiros como ferramenta para explorar os métodos, instrumentos e técnicas utilizadas em animações curtas. O curso também estuda obras abstratas e conceituais, trailers, vídeos musicais e comerciais.

ANM 690 Layout da Câmera para a História

Este curso foi criado para os alunos de criação de roteiros e animação tradicional desenvolverem suas habilidades para conectar roteiros ao layout finalizado na animação. Serão estudados tópicos como história, câmera, livros de exercícios, cores e design, conforme os alunos aprendem o processo de animação e layout.

ANM 691 Criação de Roteiro Avançado

Este curso ensina os padrões da indústria para os roteiristas e oferece um estudo abrangente de como estruturar um roteiro para apresentação. Serão enfatizados temas como desenho, escrita, comédia, encenação e apresentação do roteiro.

ANM 692 Animação Tradicional 2

Este curso foi criado para desenvolver um conhecimento elevado em animação. O foco será na intermediação de movimentos, imagem dinâmica com troca de quadros (flip), pressão do lápis e consistência do desenho. Os alunos aprenderão a importância de uma criação de personagens simples, roteiros simples e o uso de planilhas.

ANM 694 Escultura de Cabeça e Expressões Faciais

Este é um curso universitário avançado de modelagem 3D no Maya, com foco na cabeça e nas expressões faciais.

ANM 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

ANM 699 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

ANM 706 Produção para Animação e Efeitos Visuais

Neste curso, os alunos recebem treinamento prático na gestão de produção para longa-metragem de animação e fluxos de trabalho em efeitos visuais de pós-produção. Os alunos aprenderão as atividades profissionais ligadas ao processo completo e à entrega de projetos de entretenimento. Os alunos receberão treinamento prático, selecionando e produzindo diversos projetos escolares durante o semestre.

ANM 743 Dinâmica 2: Fluidos

Este curso explora as simulações dinâmicas de fluidos, consistindo de líquidos (desde pingos de água até simulações de água em grande escala, como oceanos, cachoeiras e tsunamis), a gases (fogo, fumaça, poeira, explosões, etc.). Os alunos estudarão diversas ferramentas de softwares para simulação de fluidos, como Maya e Reelflow, e aprenderão a lidar com problemas de renderização e limitações da máquina associados a simulações complexas de fluidos.

ANM 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ANM 801 Estudo Dirigido Em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ANM 802 Fórum de Orientação de estudo dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ANM 805 Estudo Dirigido Em Grupo Continuado

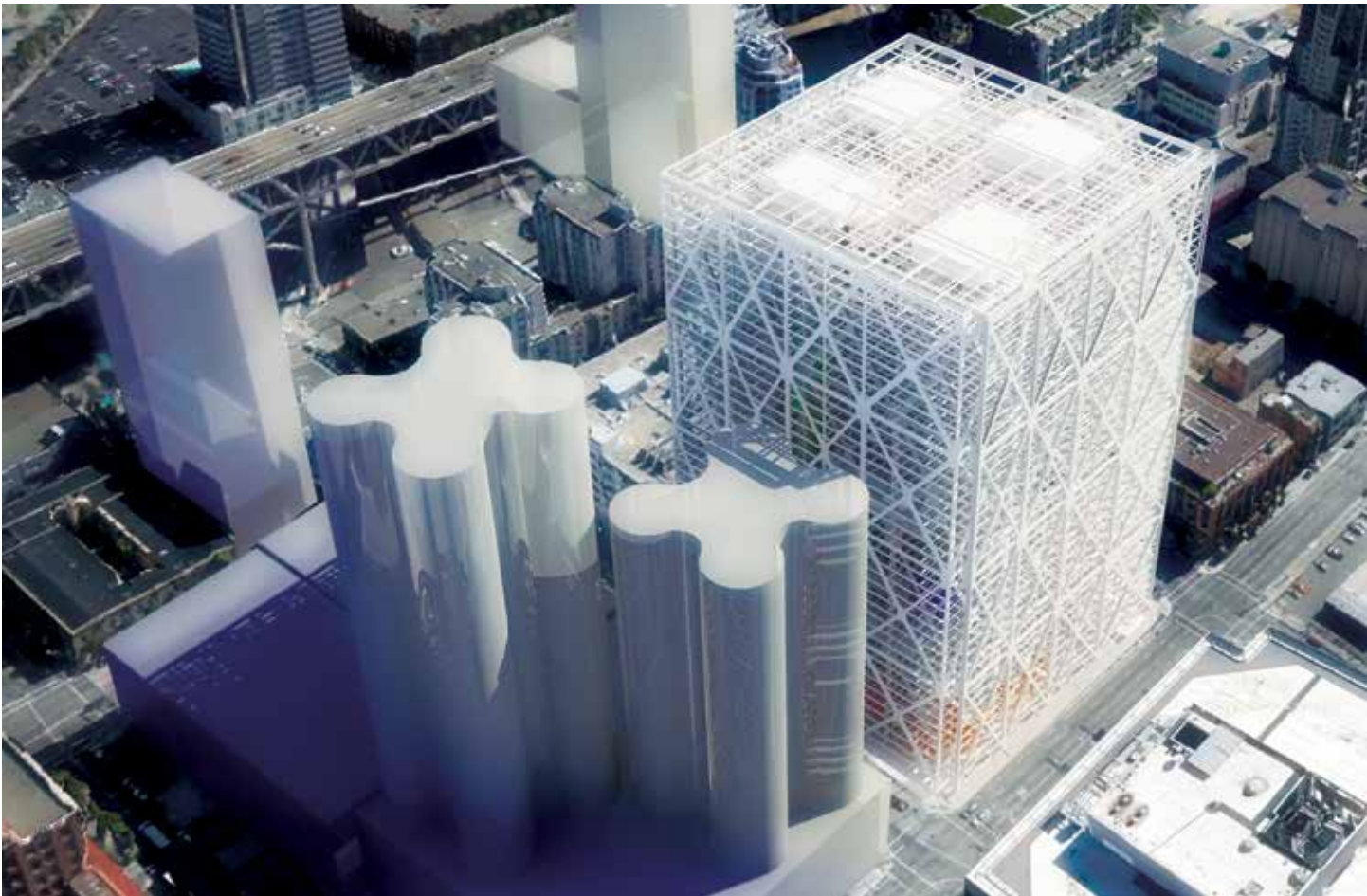
Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

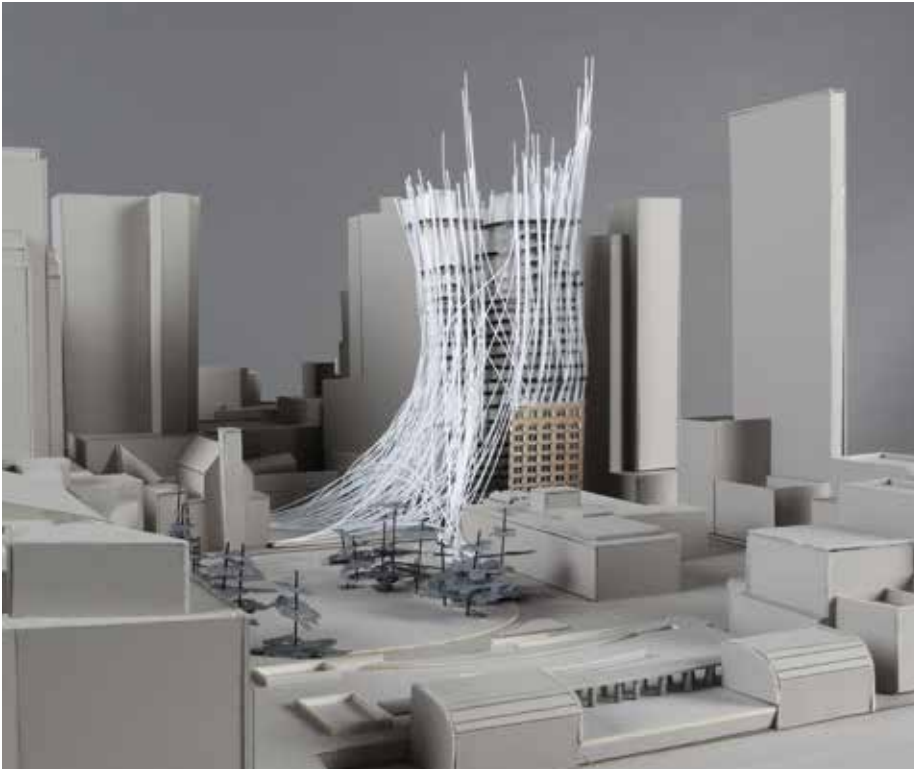
ANM 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



ARQUITETURA





O QUE OFERECEMOS

Credenciamento NAAB

O credenciamento do NAAB (National Architectural Accrediting Board) para Mestrado em Arquitetura é um programa profissional abrangente oferecido em duas linhas. O curso B.Arch, com status de candidatura no NAAB, é oferecido como uma primeira graduação profissional (consulte a página 18).

Corpo Docente Profissional:

A escola e a faculdade, que estão intimamente ligados à profissão, oferecem um ótimo recurso para os alunos socializarem e adquirirem grande experiência.

Ambiente de ateliê estimulante:

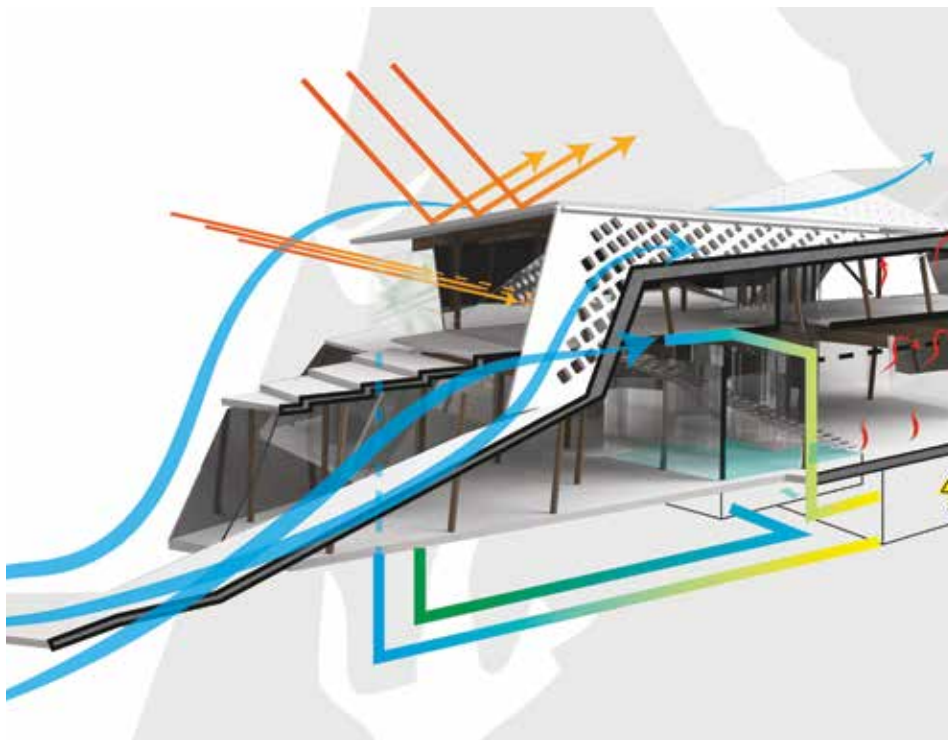
A escola de arquitetura é um lugar sem muros. Nos ateliês abertos, os alunos usarão seus espaços de trabalho designados para desenvolver seus projetos entre os colegas. Esforçamo-nos para manter um ambiente de ateliê altamente propício para o estudo individual e em grupo.

Palestrantes convidados:

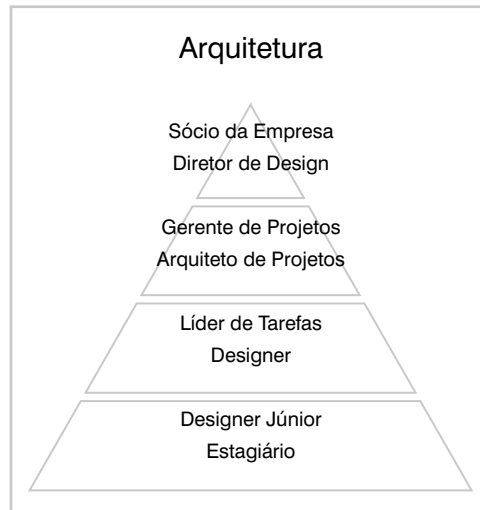
Por meio de discussão sobre os projetos, análises de jurados e palestras com nomes internacionais e profissionais de design de empresas importantes de arquitetura, participe ativamente do ateliê. Viagens de campo e visitas são inseridas no currículo de acordo com o tema, a fim de aprimorar a experiência de aprendizado.

Instalações de última geração:

A faculdade de arquitetura oferece aos alunos uma variedade de recursos, tecnologias e ferramentas avançadas para ajudar na experimentação e na produção criativa. Isso inclui sistemas atuais de fabricação digital, uma grande oficina de madeira e metal, laboratórios de informática com computadores e softwares avançados e laboratórios de impressão bem equipados. Nossa biblioteca de arquitetura é acessível tanto física quanto digitalmente, oferecendo suporte e aprimorando o processo de criação de cada aluno.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Bacharelado em Arquitetura [B.Arch]

REQUISITOS DA UNIDADE DE B.ARCH

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	69 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
+ EXTENSÃO DE CIÊNCIAS HUMANAS E ARTE EM ATELIÊ	12 UNIDADES
TOTAL	162 UNIDADES

CURSOS BÁSICOS B.ARCH EM ARQUITETURA

ARH 110	Ateliê 1: Ateliê de Design Conceitual
ARH 150	Ateliê 2: Forma e Ordenação Espacial*
ARH 170	Desenho Projetivo e Perspectiva
ARH 180	Mídia Visual Digital em 2D
ARH 210	Ateliê 3: Operações do local e Sistemas Tectônicos*
ARH 250	Ateliê 4: Cultura do Local e Urbanismo Integrado*
ARH 399	Modelagem da Informação da Construção (BIM - Building Information Modeling)
ARH 475	Métodos Profissionais para Arquitetos
FND 113	Esboços para a Comunicação

* 6 cursos da unidade

CURSOS PRINCIPAIS B.ARCH EM ARQUITETURA

ARH 230	Cor, Percepção e Espaço
ARH 239	Materiais e Métodos
ARH 240	Projeto e Mapeamento do Local
ARH 310	Ateliê 5: Edifícios e Contexto*
ARH 320	Estruturas: Madeira e Aço
ARH 330	Estruturas: Concreto, Alvenaria e Sistemas Tensionados
ARH 350	Ateliê 6: Condições do Local e Desempenho do Edifício*
ARH 390	Modelagem Tridimensional Digital
ARH 410	Ateliê 7: Tectônica e Estrutura*
ARH 420	Estruturas: Investigação de Sistemas
ARH 430	Uso da Energia e Clima: Estratégias sustentáveis
ARH 440	Sistemas de construção: Mecânico, Elétrico e de Encanamento
ARH 441	Tectônica: Análise de Código e Documentação da Estrutura Interna do Edifício
ARH 450	Ateliê 8: Habitação e Design Geral*
ARH 510	Ateliê 9: Uso Misto de Urbanismo e Pesquisa*
ARH 550	Ateliê 10: Projeto de Dissertação Final*

+1 Curso Eletivo
*6 cursos da unidade

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO B.ARCH EM ARQUITETURA

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e nos seguintes cursos de Artes Liberais:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
ou LA 108	Composição para o Artista
LA 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 292	Programação e Cultura
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade
LA 449	Teoria do Planejamento Urbano

E os seguintes requisitos de formação geral:

2	Cursos de Comunicação Escrita
3	Cursos de História da Arquitetura
1	Curso de Matemática para Design Ambiental
1	Curso de Matemática Aplicada
1	Curso de Matemática Avançada
1	Curso de Física
1	Curso de Influências Culturais e Comportamento Humano
1	Curso de Fatores Sociais e Consciência Histórica
1	Curso de Estudos Urbanos
1	Curso de Comunicações e Práticas de Arquitetura

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

LA 429 Teoria da arquitetura

ESCOLHA UM:

LA 107 Redação para o Artista Multilíngue

LA 108 Composição para o Artista

HISTÓRIA DA ARQUITETURA

LA 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica

LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença

LA 319 História da Arquitetura: Modernidade

MATEMÁTICA PARA DESIGN AMBIENTAL

LA 255 Matemática Universitária

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias

MATEMÁTICA AVANÇADA

LA 293 Pré-cálculo

FÍSICA

LA 296 Física Aplicada

INFLUÊNCIAS CULTURAIS E COMPORTAMENTO HUMANO

LA 292 Programação e Cultura

FATORES SOCIAIS E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

LA 359 Sociologia Urbana

ESTUDOS URBANOS

LA 449 Teoria do Planejamento Urbano

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO EM ARQUITETURA

ARH 475 Métodos Profissionais para Arquitetos**

***Requisito Essencial*

Bacharel em Artes [BA] em Projeto Arquitetônico

REQUISITOS DA UNIDADE DE BA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	45 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
+ EXTENSÃO DE CIÊNCIAS HUMANAS E ARTE EM ATELIÊ	6 UNIDADES

TOTAL 132 UNIDADES

CURSOS BÁSICOS DE BA EM PROJETO ARQUITETÔNICO

ARH 110	Ateliê 1: Ateliê de Design Conceitual
ARH 150	Ateliê 2: Forma e Ordenação Espacial*
ARH 170	Desenho Projetivo e Perspectiva
ARH 180	Mídia Visual Digital em 2D
ARH 210	Ateliê 3: Operações do local e Sistemas Tectônicos*
ARH 250	Ateliê 4: Cultura do Local e Urbanismo Integrado*
ARH 410	Ateliê 7: Tectônica e Estrutura*
FND 113	Esboços para a comunicação
	* 6 cursos da unidade

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BA EM PROJETO ARQUITETÔNICO

- Mínimo de 2.0 GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e nos seguintes cursos de Artes Liberais:
 - LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
 - ou LA 108 Composição para o Artista
 - LA 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
 - LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença
 - LA 255 Matemática Universitária
 - LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
 - LA 292 Programação e Cultura
 - LA 293 Pré-cálculo
 - LA 296 Física Aplicada
 - LA 319 História da Arquitetura: Modernidade
 - LA 449 Teoria do Planejamento Urbano

E os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 3 Cursos de História da Arquitetura
- 1 Curso de Matemática para Design Ambiental
- 1 Curso de Matemática Aplicada
- 1 Curso de Matemática Avançada
- 1 Curso de Física
- 1 Curso de Influências Culturais e Comportamento Humano
- 1 Curso de Fatores Sociais e Consciência Histórica
- 1 Curso de Estudos Urbanos
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Arquitetura

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

LA 429 Teoria da arquitetura

ESCOLHA UM:

LA 107 Redação para o Artista Multilíngue

LA 108 Composição para o Artista

HISTÓRIA DA ARQUITETURA

LA 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica

LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença

LA 319 História da Arquitetura: Modernidade

MATEMÁTICA PARA DESIGN AMBIENTAL

LA 255 Matemática Universitária

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias

MATEMÁTICA AVANÇADA

LA 293 Pré-cálculo

FÍSICA

LA 296 Física Aplicada

INFLUÊNCIAS CULTURAIS E COMPORTAMENTO HUMANO

LA 292 Programação e Cultura

FATORES SOCIAIS E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

LA 359 Sociologia Urbana

ESTUDOS URBANOS

LA 449 Teoria do Planejamento Urbano

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO EM ARQUITETURA

ARH 475 Métodos Profissionais para Arquitetos**

***Requisito Essencial*

Mestrado em Arquitetura [M.Arch]

REQUISITOS DA UNIDADE M.ARCH - LINHA I

PRINCIPAIS	48 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELETIVAS*	9 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO M.ARCH EM ARQUITETURA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O M.ARCH EM ARQUITETURA

ARH 602	Graduação em Tecnologia no Design 1: Estruturas
ARH 604	Materiais e Métodos de Construção: Detalhes da Construção
ARH 605	Graduação em Tecnologia no Design 2: Controles Ambientais
ARH 606	Documentos e Códigos de Construção
ARH 608	Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto, e Tipologia*
ARH 609	Ateliê de Design Intermediário 1*
ARH 614	Métodos Profissionais Arquitetônicos
ARH 619	Ateliê de Design Avançado 2 - Conceito e Abrangência*
ARH 620	Morfologia Gerada Digitalmente
ARH 641	História da Arquitetura: Modernismo e seu Impacto Global
ARH 642	História da Arquitetura
ARH 659	Fabricação Gerada Digitalmente
ARH 690	Desenvolvimento e Preparação da Dissertação

* 6 cursos da unidade

Mestrado em Arquitetura [M.Arch]

REQUISITOS DA UNIDADE M.ARCH - LINHA II

PRINCIPAIS	66 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELETIVAS*	15 UNIDADES
TOTAL	87 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO M.ARCH EM ARQUITETURA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 87 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O M.ARCH EM ARQUITETURA

ARH 602	Graduação em Tecnologia no Design 1: Estruturas
ARH 604	Materiais e Métodos de Construção: Detalhes da Construção
ARH 605	Graduação em Tecnologia no Design 2: Controles Ambientais
ARH 606	Documentos e Códigos de Construção
ARH 608	Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto, e Tipologia*
ARH 609	Ateliê de Design Intermediário 1*
ARH 614	Métodos Profissionais Arquitetônicos
ARH 619	Ateliê de Design Avançado 2 - Conceito e Abrangência*
ARH 620	Morfologia Gerada Digitalmente
ARH 640	História da Arquitetura - Introdução
ARH 641	História da Arquitetura: Modernismo e seu Impacto Global
ARH 642	História da Arquitetura
ARH 650	Ateliê de Design Intermediário 1
ARH 651	Processo de Design e Mídia 2D
ARH 652	Tectônica da Arquitetura
ARH 653	Ateliê de Design Intermediário 2
ARH 654	Processo de Design e Mídia 3D
ARH 659	Fabricação Gerada Digitalmente
ARH 690	Desenvolvimento e Preparação da Dissertação

*6 cursos da unidade

Mestrado em Artes [MA] em Projeto Arquitetônico Avançado

REQUISITOS DA UNIDADE MA - LINHA I

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
<hr/>	
TOTAL	42 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ARQUITETURA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 42 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS - MA EM PROJETO ARQUITETÔNICO AVANÇADO

ARH 608	Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto, e Tipologia*
ARH 609A	Ateliê de Design Intermediário 1*
ARH 620A	Morfologia Gerada Digitalmente
ARH 642A	Teoria da Arquitetura
ARH 659A	Fabricação Gerada Digitalmente
	+2 <i>eletivas principais</i>
	* 6 <i>cursos da unidade</i>

Mestrado em Artes [MA] em Projeto Arquitetônico Avançado

REQUISITOS DA UNIDADE MA - LINHA II

PRINCIPAIS	45 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELETIVAS	15 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO M.ARCH EM ARQUITETURA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 66 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS - MA EM PROJETO ARQUITETÔNICO AVANÇADO

ARH 608A	Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto, e Tipologia*
ARH 609A	Ateliê de Design Intermediário 1*
ARH 620A	Morfologia Gerada Digitalmente
ARH 640A	História da Arquitetura - Introdução
ARH 642A	Teoria da Arquitetura
ARH 650A	Ateliê de Design Introdotório
ARH 651A	Processo de Design e Mídia 2D
ARH 652A	Tectônica da Arquitetura
ARH 653A	Ateliê de Design Introdotório 2
ARH 654A	Processo de Design e Mídia 3D
ARH 659A	Fabricação Gerada Digitalmente
	+2 <i>eletivas principais</i>
	* 6 <i>cursos da unidade</i>

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ARH 110 Ateliê 1: Ateliê de Design Conceitual

Os alunos aprenderão princípios para criar lugares para as pessoas por meio da análise do design, dos procedimentos e do uso dos princípios gerais de criação de espaços. Os exercícios e projetos do ateliê de design apresentarão os conceitos e as considerações fundamentais em design ambiental, além dos conhecimentos e habilidades necessários para os ateliês subsequentes de paisagismo, arquitetura e design de interiores. ESTE CURSO APRESENTARÁ AOS ALUNOS OS SEGUINTE CRITÉRIOS DE DESEMPENHO DOS ALUNOS DE ACORDO COM O NAAB (NATIONAL ARCHITECTURAL ACCREDITING BOARD): A.06 Habilidades Fundamentais em Design: Capacidade de utilizar a arquitetura de maneira eficaz, e este curso apresentará aos alunos os seguintes critérios de desempenho dos alunos do NAAB (National Architectural Accrediting Board): princípios ambientais no design. A.07 Uso de Precedentes: Capacidade de analisar e compreender os princípios fundamentais presentes nos precedentes relevantes e fazer escolhas relacionadas à incorporação destes princípios nos projetos de arquitetura e planejamento urbano. A.08 Habilidades com Sistemas de Ordenação: Entender os princípios dos sistemas de ordenação natural e formal e a capacidade de cada um de informar sobre o design bidimensional e tridimensional.

ARH 150 Ateliê 2: Forma e Ordenação Espacial

Este curso ensina habilidades básicas de design a partir das quais os alunos podem procurar seus interesses relacionados à arquitetura. Projetos incluindo análise de precedentes, diagramação, criação de modelos, pensamento conceitual e a criação de pequenas construções coletivamente aprimoram a capacidade do aluno de conceitualizar, desenvolver e transmitir ideias espaciais.

ARH 170 Desenho Projetivo e Perspectiva

Este curso visa desenvolver o pensamento tridimensional e a comunicação pela prática de desenhos arquitetônicos rigorosamente construídos. Serão analisadas técnicas envolvendo espessura da linha, qualidade da linha e composição. A aplicação de transparência seletiva e a articulação de detalhes que reforcem o design da construção servirão de ferramentas para auxiliar a comunicação do propósito do design.

ARH 180 Mídia Visual Digital em 2D

Esta aula apresentará aos alunos as habilidades básicas para o processamento de imagens em 2D. Os alunos aprenderão a combinar uma variedade de metodologias e ferramentas de software para sintetizar e representar uma ideia. Por meio de uma série de aulas e estudos de caso, será apresentada aos alunos uma linguagem visual que utiliza colagens, diagramas e desenhos.

ARH 210 Ateliê 3: Operações do local e Sistemas Tectônicos

Este curso enfatizará o processo de design e a metodologia de design baseada em normas. Os alunos desenvolverão desenhos bidimensionais e tridimensionais e testarão técnicas de criação de modelos baseadas em métodos específicos de design. O foco será no entendimento dos aspectos comportamentais de espaço e estrutura.

ARH 230 Cor, Percepção e Espaço

Este curso analisa a pintura como meio para o pensamento espacial. Pela introdução da teoria das cores, combinação de cores e técnicas de pintura a óleo, os alunos aprenderão a usar campos de cores como forma de elaborar problemas de design e desenvolver soluções para eles.

ARH 239 Materiais e Métodos

Este curso apresentará aos alunos uma variedade de materiais de construção contemporâneos e sua implementação como métodos de construção. Os alunos aprenderão o processo de construção tradicional e os novos materiais, bem como as construções sociais, impactos ambientais e oportunidades de design destas escolhas.

ARH 240 Projeto e Mapeamento do Local

Este curso ensina aos alunos o planejamento de locais, respeitando características físicas e parâmetros regulamentares de criação de projetos de acordo com os princípios de design sustentável, por meio da pesquisa, do mapeamento, dos estudos de caso e dos desenhos do projeto do local. O curso baseia-se na engenharia civil, no levantamento topográfico, no terreno e no planejamento urbano para abordar a natureza interdisciplinar do projeto do local.

ARH 250 Ateliê 4: Cultura do Local e Urbanismo Integrado

Este curso explora a função da arquitetura no contexto do desenvolvimento de ambientes urbanos. Ele estuda a história, o uso e a cultura de nosso terreno urbano, desenvolvendo uma disciplina consciente para articular um posicionamento e criar um programa adequado dentro dos parâmetros de um local específico.

ARH 310 Ateliê 5: Edifícios e Contexto

Neste curso, os alunos estudarão os princípios do design, o processo e o pensamento na criação de edifícios. Como parte do estudo, os alunos se concentrarão na programação arquitetônica, na diagramação e na análise crítica do local e do contexto. Os alunos analisarão a função da sociedade, da comunidade e da cultura no desenvolvimento de uma perspectiva crítica. A introdução aos sistemas estruturais e ao acesso arquitetônico será integrada ao processo de design.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ARH 320 Estruturas: Madeira e Aço

Este curso apresenta aos alunos a análise estrutural e o design dos materiais de construção predominantes no local: madeira e aço. As propriedades e a natureza de falha de cada um destes materiais serão consideradas individualmente. Os alunos aprenderão as reações específicas destes diferentes sistemas à gravidade e à carga lateral.

ARH 330 Estruturas: Concreto, Alvenaria e Sistemas Tensionados

Este curso apresenta aos alunos a análise estrutural e o design dos materiais dos sistemas de concreto e alvenaria, além de estruturas tensesis. Os alunos aprenderão as propriedades de capacidade de carga do concreto e da alvenaria. Também será ensinada a dinâmica específica dos sistemas tensionados.

ARH 350 Ateliê 6: Condições do Local e Desempenho do Edifício

Este curso explora o design de um santuário/centro de visitas em um clima marítimo. Os alunos aprenderão os princípios do design sustentável de construções, avaliando a materialidade, orientação e desempenho da construção para criar um ambiente que ofereça suporte à contemplação e à educação.

ARH 390 Modelagem Tridimensional Digital

Este curso ensinará as habilidades essenciais necessárias para visualizar, gerar e criar modelos arquitetônicos utilizando uma variedade de softwares 3D. Por meio de tutoriais em sala, críticas individuais e em grupo e leituras, os alunos aprenderão a desenvolver softwares como gerador de forma.

ARH 399 Modelagem da Informação da Construção (BIM - Building Information Modeling)

A Modelagem da informação da construção é um padrão industrial da arquitetura para design e produção. Este curso familiariza os alunos com o Autodesk Revit e suas ferramentas para desenhos esquemáticos, plantas, apresentações e desenhos de construções. Os alunos aprenderão como o material de construção é representado em desenhos técnicos.

ARH 410 Ateliê 7: Tectônica e Estrutura

Este ateliê é realizado simultaneamente ao ARH 420 e culmina em uma proposta para um arranha-céu onde a estrutura interna e externa são cuidadosamente integradas. Estudaremos como o projeto do local, a concentração de massa, o programa, a estrutura interna e externa estão inextricavelmente relacionadas. Questionaremos a tipologia atual do arranha-céu, identificando seus limites e propondo novas formas para que a torre se relacione com a cidade.

ARH 420 Estruturas: Investigação de Sistemas

Este curso interativo é realizado simultaneamente ao ARH 410 e oferece aos alunos a oportunidade de especular, criar e testar ideias estruturais em um ambiente interativo. Os alunos estudarão os sistemas estruturais por meio de problemas baseados em pesquisa. Este curso requer que os estudantes sintetizem sua pesquisa com estudos físicos para testar os limites de suas hipóteses.

ARH 430 Uso da Energia e Clima: Estratégias sustentáveis

Este curso estuda os métodos de estratégias de construção passiva que minimizam o consumo de energia de uma construção. O curso estudará os custos e benefícios de práticas renováveis, como painéis fotovoltaicos e energia eólica. Os alunos aprenderão a avaliar os efeitos do design solar passivo, da massa térmica, tipos de revestimento e construção de paredes.

ARH 440 Sistemas de construção: Mecânico, Elétrico e de Encanamento

Este curso é realizado simultaneamente ao ARH 450. Os alunos aprendem estratégias de aquecimento, resfriamento, encanamento e ventilação de construções. Os alunos serão expostos a práticas sustentáveis para criar conforto humano, como aquecimento e resfriamento passivo, melhor orientação do terreno para diferentes climas e sistemas de estrutura interna da construção.

ARH 441 Tectônica: Análise de Código e Documentação da Estrutura Interna do Edifício

Este curso avalia o planejamento e a análise de código da construção, além das especificações e da documentação da estrutura interna do edifício. Os alunos estudarão como o conceito de design pode guiar o desenvolvimento das especificações de estrutura interna dos edifícios. A documentação técnica será produzida para descrever a escolha de materiais de construção e montagem.

ARH 450 Ateliê 8: Habitação e Design Geral

Este ateliê será realizado simultaneamente ao ARH 440 e requer que os alunos criem e executem uma proposta de design geral para uma moradia urbana complexa. Os alunos analisarão o espaço na escala de um módulo e sua função na elaboração de um espaço maior que se relacione ao contexto. Os alunos pesquisarão a tipologia de moradias e sua função na elaboração da malha urbana.

ARH 475 Métodos Profissionais para Arquitetos

Este curso mostra aos alunos a operação de uma prática arquitetônica. Os tópicos incluem o processo de licenciamento, estruturas organizacionais de empresas, ética, desenvolvimento empresarial, indenização, contratos e seguro. Este curso também aborda problemas profissionais relacionados a todo o processo de um projeto.

ARH 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ARH 493 Estudo de Arquitetura Contemporânea no Exterior

O estudo no exterior se concentra em obras arquitetônicas de construção contemporânea, seu significado conceitual e sua função na linguagem arquitetônica recente, por meio de uma visita intensiva ao local, em uma região específica. O entendimento destes exemplos arquitetônicos terá como base discussões, visitas guiadas, excursões de ônibus ou a pé e palestras no local.

ARH 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ARH 500 Estágio em Arquitetura

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Arquitetura.

ARH 510 Ateliê 9: Uso Misto - Urbanismo e Pesquisa

Este ateliê serve de prenúncio para a dissertação final dos alunos e é composto por duas partes. Os alunos analisarão sistemas urbanos e demográficos para a criação de um edifício urbano de uso misto, seguido de um estudo orientado para a pesquisa de um local, programa e tema selecionado.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ARH 529 Da Teoria à Prática

Os alunos desenvolvem sua dissertação como um documento visual e narrativo, enfatizando a pesquisa, a comunicação e a apresentação profissional. Serão documentados a pesquisa temática, os precedentes do estudo de caso, a apresentação gráfica do local e a pesquisa do programa, e os alunos estudarão como designers e empresas de arquitetura importantes traduzem a teoria e os valores do projeto em uma obra construída.

ARH 550 Ateliê 10: Projeto de Dissertação Final

O projeto final é resultado do conhecimento e das habilidades conquistadas durante o programa. Os alunos criam um tema para a pesquisa e propõem uma estrutura que teste a dissertação com um programa e dentro de um local. Os requisitos do projeto incluem uma análise prévia e a dissertação por escrito.

ARH 601 Composição Espacial

Neste curso, os alunos estudam os princípios organizacionais nos padrões e na estrutura dos espaços arquitetônicos. Por meio de uma série de projetos orientados, os alunos entenderão a relação entre os sistemas organizacional, estrutural e espacial na arquitetura.

ARH 602 Graduação em Tecnologia no Design 1: Estruturas

Este curso desenvolve um entendimento básico sobre os elementos ou sistemas estruturais e suas consequências na forma estrutural. Os alunos estudam os elementos, conexões e sistemas utilizados em estruturas de madeira e aço da perspectiva do processo de construção.

ARH 604 Materiais e Métodos de Construção: Detalhes da Construção

A seção da parede e as elevações, os planos e principais detalhes relacionadas a ela são partes significativas da descrição completa de uma construção. Este curso prepara o aluno para desenvolver um alto nível de competência nos aspectos técnicos do projeto arquitetônico por meio da avaliação de uma parede.

ARH 605 Graduação em Tecnologia no Design 2: Controles Ambientais

Este curso analisa a relação entre energia e o ambiente construído. Ao desenvolver um entendimento sobre a interconexão entre clima, formato da construção, conforto dos moradores, estrutura térmica, sistemas de condicionamento, sistemas de iluminação, acústicos e o consumo total de energia do edifício, os alunos aprendem a tomar decisões de projeto mais acertadas.

ARH 606 Documentos e Códigos de Construção

Este curso oferece um panorama dos diversos códigos que afetam o projeto de uma construção comum. O curso também visa ensinar ao aluno as habilidades necessárias para criar documentos de construção com ênfase no entendimento do conjunto de desenho de construção.

ARH 608 Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto, e Tipologia

Este curso estuda o contexto e as características do local físico, como clima, orientação, topografia, vegetação e ângulos, além de fatores jurídicos e outros fatores ambientais. Por meio de uma análise e do entendimento do local, os alunos pesquisam a síntese dos requisitos ambientais e programáticos de um projeto.

ARH 608A Ateliê de Design Avançado 1 - Conceito, Contexto e Tipologia

Este curso em ateliê estudará o conceito, o contexto e a tipologia como as características do local físico, fatores programáticos e ambientais que influenciam o projeto arquitetônico. Pela análise e do entendimento do programa e do local, os alunos estudam a síntese de um conceito arquitetônico desde seus desenhos esquemáticos iniciais até sua manifestação física final.

ARH 609 Ateliê de Design Intermediário 1

Neste curso baseado em um projeto, o projeto conceitual e o processo de desenvolvimento do projeto serão explorados em relação a todos os aspectos do ambiente construído. Serão abordados temas como planejamento urbano, arquitetura, arquitetura paisagística, design de interiores e desenho industrial.

ARH 609A Ateliê de Design Intermediário 1

Este curso em ateliê estudará diferentes metodologias de design relevantes na criação de um conceito de projeto arquitetônico. O ateliê se baseia em um processo de design morfológico em relação ao fenômeno espacial e o ambiente construído, que deve incluir áreas de planejamento urbano, arquitetura, arquitetura paisagística, design de interiores e desenho industrial, entre outros.

ARH 610 Programação e Planejamento Espacial

Este curso pesquisará o processo de programação e planejamento espacial, incluindo pesquisa, identificação de problema, desenvolvimento de opções e análise. Cada aluno vai selecionar, refinar e fazer recomendações a um cliente simulado por outros alunos e preparará um orçamento preliminar e uma estimativa de custo.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

ARH 614 Métodos Profissionais Arquitetônicos

Este curso mostra aos alunos como conduzir uma prática arquitetônica. Haverá ênfase no entendimento do licenciamento de arquitetos, como as empresas arquitetônicas profissionais são organizadas e administradas, métodos de gestão de projeto, acordos e contratos, custos e remuneração, ética, seguro, o processo de uso da terra e relacionamentos com os consultores e empreiteiros.

ARH 619 Ateliê de Design Avançado 2 - Conceito e Abrangência

Neste curso, os alunos deverão aplicar as habilidades adquiridas em um tipo diferente de projeto do Ateliê de Design Intermediário 1. Os alunos continuarão desenvolvendo suas habilidades em um projeto conceitual e o processo de desenvolvimento do projeto será explorado posteriormente em relação a todos os aspectos do ambiente construído.

ARH 620 Morfologia Gerada Digitalmente

Nesta aula, os alunos aprenderão as habilidades essenciais e os softwares necessários para visualizar, gerar e projetar uma proposta arquitetônica utilizando um software de modelagem 3D. Por meio de tutoriais em sala, críticas individuais/em grupo e leituras selecionadas, os alunos aprenderão a usar o computador como uma ferramenta de design generativo e não meramente para representação.

ARH 620A Morfologia Gerada Digitalmente

Nesta aula, os alunos aprenderão as habilidades essenciais e os softwares necessários para visualizar, gerar e projetar uma proposta arquitetônica utilizando um software de modelagem 3D. Os alunos avançarão da representação digital para a utilização do computador como uma ferramenta de design generativo.

ARH 631 História da Arquitetura 2: Supremacia do Renascimento

Este curso se concentra nas circunstâncias relacionadas ao surgimento do Renascimento europeu e suas diferentes expressões regionais. Os desenvolvimentos formais e tecnológicos serão explorados, juntamente com inovações literárias e artísticas contemporâneas.

ARH 635 Teoria Urbana Contemporânea

Este curso analisa o urbanismo contemporâneo e seu âmbito social, cultural e jurídico. Este curso pesquisa sobre a organização da cidade, analisando os exemplos históricos e estudando a cidade como uma série de eventos que criam diversos territórios urbanos.

ARH 640 História da Arquitetura - Introdução

Este curso oferece um panorama dos períodos iniciais até o período pré-moderno do desenvolvimento arquitetônico ocidental e não ocidental, desde aproximadamente 3000 A.C. até 1890 D.C. Será feita uma abordagem crítica e comparativa sobre as diferentes circunstâncias culturais e sociais que influenciaram a evolução da obra construída.

ARH 640A História da Arquitetura - Introdução

Este curso oferece um panorama dos períodos iniciais até o período pré-moderno do desenvolvimento arquitetônico ocidental e não ocidental, desde aproximadamente 3000 A.C. até 1890 D.C. O conteúdo oferece um contexto importante para o entendimento da evolução cultural dos projetos arquitetônicos que influenciaram o mundo da construção.

ARH 641 História da Arquitetura: Modernismo e seu Impacto Global

Este curso se concentrará no desenvolvimento da arquitetura e do urbanismo desde a Revolução Industrial. Os alunos estudarão as raízes culturais e tecnológicas e suas consequências no design contemporâneo. Este curso também identificará o impacto global do movimento moderno.

ARH 642 História da Arquitetura

Este curso oferece um panorama da teoria arquitetônica contemporânea e destaca a relação das teorias arquitetônicas com os eventos sociais, políticos, tecnológicos e científicos. O curso estimulará o pensamento crítico e apresentará aos alunos diferentes escolas de pensamento na arquitetura. O curso tratará da conexão dos assuntos teóricos selecionados entre teoria, discurso arquitetônico atual e prática global.

ARH 642A Teoria da Arquitetura

Este curso oferecerá um panorama da teoria arquitetônica contemporânea com relação ao projeto arquitetônico. O curso estimulará o pensamento crítico e apresentará aos alunos diferentes escolas de pensamento na arquitetura. O curso tratará de assuntos selecionados e sua conexão entre teoria, discurso arquitetônico contemporâneo e prática global.

ARH 650 Ateliê de Design Intermediário 1

Este curso inclui os fundamentos da composição e organização encontrados em elementos arquitetônicos. Este curso também oferece uma introdução a uma série de desenhos, diagramas e técnicas de modelagem simples. Os alunos aprendem as interrelações do programa, geometria, composição e narrativa que são utilizados no processo de projeto arquitetônico.

ARH 650A Ateliê de Design Intermediário 1

Este curso em ateliê apresenta ao aluno os aspectos fundamentais do projeto arquitetônico. Os alunos desenvolverão entendimento para tomar decisões informadas sobre design no processo de projeto arquitetônico, incluindo a correlação de princípios arquitetônicos básicos, fenômenos espaciais, requisitos programáticos, composição e tectônica.

ARH 651 Processo de Design e Mídia 2D

Este curso oferece conhecimentos fundamentais sobre as habilidades dos meios bidimensionais necessários para começar uma formação em projetos arquitetônicos. Serão estudadas as convenções ortográficas de plano, seção e elevação. Os alunos aprenderão sobre a importância do tipo e espessura da linha, dimensionamento e notação arquitetônica em mídias bidimensionais. Os alunos aprenderão a relacionar uma representação bidimensional a um espaço tridimensional.

ARH 651A Processo de Design e Mídia 2D

Este curso oferece conhecimentos fundamentais sobre as habilidades de representação bidimensional necessárias para começar um processo básico de projeto arquitetônico. Serão estudadas as convenções ortográficas de plano, seção e elevação. Incluindo tipo e espessura de linha, dimensionamento, escala e notação arquitetônica em mídias bidimensionais, os alunos aprenderão a relacionar uma representação bidimensional a um espaço tridimensional.

ARH 652 Tectônica da Arquitetura

Este curso oferecerá uma introdução à arte, teoria e ciência da construção. Ele abordará o entendimento das relações entre design, tecnologia, estruturas e teoria em um nível amplo e abrangente. O curso estudará conceitos arquitetônicos exemplares em relação às suas estruturas gerais e o espaço/a forma, a montagem e a superfície resultantes.

ARH 652A Tectônica da Arquitetura

Este curso oferecerá uma introdução à arte, teoria e ciência da construção. Ele abordará o entendimento das relações entre design e tecnologia em um nível amplo e abrangente. O curso estudará conceitos arquitetônicos exemplares em relação às suas estruturas gerais e os sistemas de montagem de espaço resultantes.

ARH 653 Ateliê de Design Intermediário 2

Este curso enfatiza o desenvolvimento de habilidades espaciais para o design. Os alunos aumentarão sua capacidade de pensamento visual/gráfico, ampliarão o vocabulário sobre elementos espaciais e continuarão desenvolvendo significado aos seus designs.

ARH 653A Ateliê de Design Intermediário 2

Este curso de ateliê enfatiza o desenvolvimento de habilidades espaciais para o design. Os alunos aumentarão sua capacidade de pensamento visual e espacial, ampliarão seu vocabulário sobre elementos determinantes de espaço e continuarão desenvolvendo aspectos fenomenológicos e filosóficos, bem como narrativas arquitetônicas conclusivas em seus projetos.

ARH 654 Processo de Design e Mídia 3D

Este curso oferecerá conhecimentos fundamentais sobre mídias tridimensionais e criação de modelos físicos, além de desenvolver habilidades do processo de criação necessárias para o projeto arquitetônico. Serão apresentados modelos conceituais, modelos de estudo, modelos de acabamento e técnicas de apresentação de mídias tridimensionais.

ARH 654A Processo de Design e Mídia 3D

Este curso oferecerá conhecimentos fundamentais sobre mídias tridimensionais e criação de modelos físicos, além de tratar das habilidades do processo de criação necessárias para o projeto arquitetônico básico. Serão apresentados modelos conceituais, modelos de estudo, modelos aperfeiçoados e técnicas de apresentação avançadas que utilizam diversas aplicações digitais tridimensionais.

ARH 657 Mídia de Design - Perspectiva

Este curso fornecerá um conhecimento avançado sobre a visualização arquitetônica digital fundamental para o processo de projeto arquitetônico contemporâneo. Os alunos aperfeiçoarão suas habilidades básicas e intermediárias pelo desenvolvimento de técnicas e fluxos de trabalho digitais adicionais.

ARH 658 Introdução à Modelagem e ao Desenho Auxiliado por Computador

Neste curso, os alunos desenvolverão habilidades básicas de desenho utilizando o AutoCAD e habilidades básicas de modelagem utilizando o Revit. Os alunos aprenderão habilidades técnicas arquitetônicas básicas e produzirão um conjunto simples de desenhos e renderizações.

ARH 659 Fabricação Gerada Digitalmente

Este curso pesquisará os métodos de fabricação arquitetônica avançada em relação ao projeto arquitetônico e aos processos de construção. Os alunos aprenderão com detalhes sobre diversos métodos e tecnologias, bem como as aplicações destes métodos em relação à produção arquitetônica.

ARH 659A Fabricação Gerada Digitalmente

Este curso pesquisará os métodos de fabricação arquitetônica avançada em relação ao projeto arquitetônico contemporâneo e aos processos de construção, aplicando ferramentas digitais atuais. Os alunos aprenderão com detalhes diversos métodos e tecnologias avançados de fabricação e os aplicarão à produção arquitetônica contemporânea.

ARH 690 Desenvolvimento e Preparação da Dissertação

Este curso serve como preparação para a dissertação final independente ou direta para os programas de 87 e de 63 unidades de M.Arch. Os alunos identificarão uma área da investigação arquitetônica. Ao final do curso, os alunos estarão completamente preparados para começar seu projeto final de construção no semestre seguinte.

ARH 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

ARH 699 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

ARH 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ARH 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ARH 802 Fórum de Orientação de estudo dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ARH 805 Estudo Dirigido Em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

ARH 815 Dissertação MA-ARH

O objetivo da Dissertação em MA-ARH é que o aluno demonstre individualmente sua capacidade de desenvolver um conceito relacionado a um estudo de projeto arquitetônico específico baseado em e conduzido pelo foco e pela pesquisa individual em temas e questões arquitetônicas que tenham sido estudadas durante o programa.

ARH 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ARH 903 Estudo de Arquitetura no Exterior

O estudo no exterior se concentra em obras arquitetônicas de construção contemporânea, seu significado conceitual e sua função na linguagem arquitetônica recente, por meio de uma visita intensiva ao local, em uma região específica. O entendimento destes exemplos arquitetônicos terá como base discussões, visitas guiadas, excursões de ônibus ou a pé e palestras no local.

ARH 990 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.





EDUCAÇÃO ARTÍSTICA





O QUE OFERECEMOS

Nosso curso de Educação Artística combina teoria e prática para oferecer um ensino abrangente e versátil.

Os alunos poderão:

Estudar os princípios, história e aplicações práticas da educação artística
Criar estratégias de ensino para cativar públicos diversos

Ampliar a profundidade e o alcance das competências em arte e design por meio de instruções práticas em ateliê

Formar-se com um portfólio profissional que enfatize as habilidades artísticas e pedagógicas

Ter oportunidades práticas, trabalhar em campo, fazer estágios em diversos museus, centros comunitários e de arte, escolas e galerias no animado centro cultural de São Francisco

Escolher B.F.A ou M.A. em Educação Artística, Credenciamento para ensino de arte na Califórnia K-12, e/ou M.A.T. em Educação Artística



B.F.A. e M.A. em Educação Artística

Os alunos desenvolvem uma variedade de habilidades em artes visuais, bem como um profundo entendimento sobre pedagogia - a arte e a ciência de ensinar. O Programa de Mestrado é recomendado para alunos que desejem dar aulas em museus, centros comunitários e/ou escolas particulares/independentes, ou que desejem criar seu próprio Programa de Educação Artística. No campus, os alunos participam do trabalho em campo dentro da área da baía de São Francisco (alunos on-line podem fazer o trabalho em campo localmente).

BFA/Programa combinado de credenciamento em arte na Califórnia - K-12*

Os alunos de BFA/Educação Artística da Academy of Art BFA podem obter o credenciamento para ensino de arte na Califórnia (K-12) por meio de um programa no quinto ano. Isso inclui um semestre adicional (pós-BFA) de aulas específicas de credenciamento e um semestre de ensino em uma escola pública da área da baía de São Francisco.

Quem não for aluno da Academy of Art BFA pode obter o credenciamento para ensino na Califórnia (K-12) por meio de um programa de três semestres.

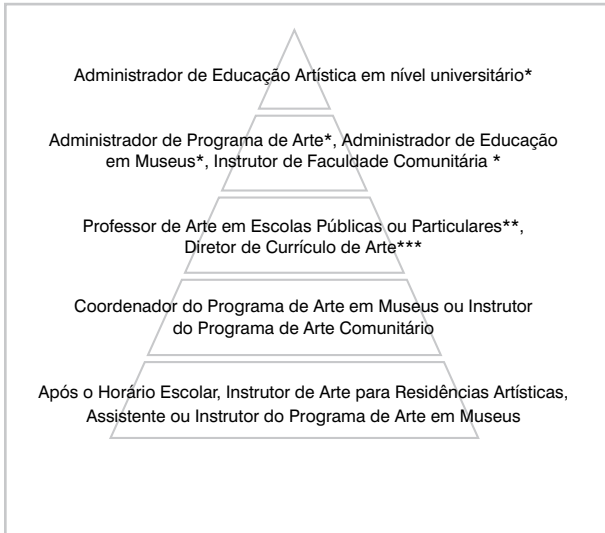
Mestrado de arte no ensino - M.A.T.*

O programa M.A.T. tem quatro semestres, ou um semestre adicional após concluir o programa de credenciamento para ensino de arte. Este semestre final se concentra no Projeto de Dissertação Final do aluno. Este programa de mestrado é recomendado para alunos que desejam ensinar em escolas públicas.

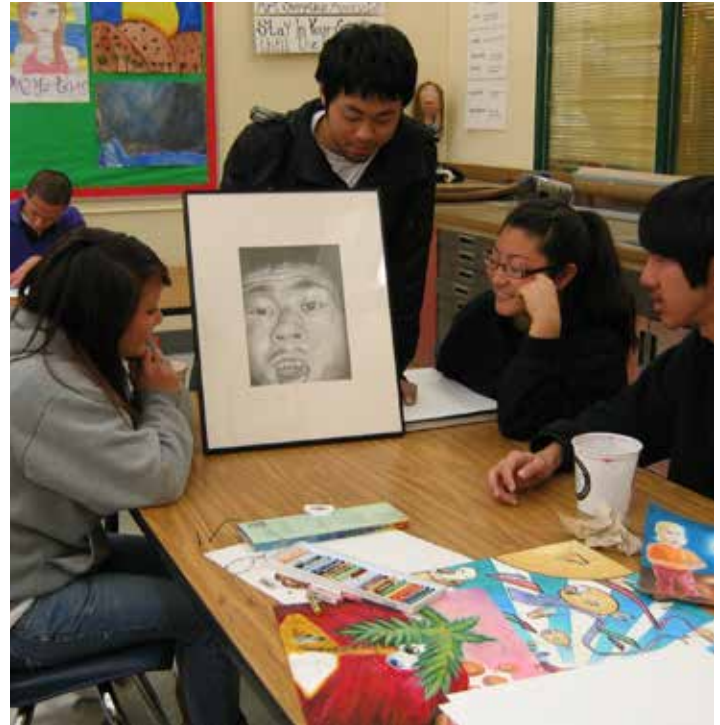
*Quem não for aluno da Academy of Art University pode se candidatar para uma vaga nos programas de credenciamento e M.A.T., desde que tenham bacharelado e que tenham passado nos exames CBEST e CSET/Arte.

Em ambos os programas, os alunos poderão ensinar nas escolas da área da baía de São Francisco.

PLANOS DE CARREIRA



*Após obter o mestrado ou superior
 **Após obter licenciatura
 ***Após obter licenciatura ou mestrado



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Educação Artística

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

BÁSICOS - PEDAGÓGICOS	21 UNIDADES
+ BÁSICOS - ARTE E DESIGN	33 UNIDADES
+ PORTFÓLIO DE ARTE/DESIGN	21 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM PEDAGOGIA

ARE 110	Desenho para educadores de arte
ARE 205	Psicologia do Desenvolvimento*
ARE 225	História da Educação Artística*
ARE 310	Desenvolvimento de Currículo para a Aula de Arte*
ARE 340	Aprendendo a Falar sobre Arte*
ARE 460	Seminário Sênior sobre Educação Artística*
ARE 515	Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística

**Cursos que exigem trabalho de campo.*

CURSOS BÁSICOS - BFA EM ARTE E DESIGN

FA 110	Pintura de Natureza Morta I
FA 145	Gravura
FA 220	Pintura em Aquarela 1
FA 350	Muralismo 1
FA 423	Pintura Abstrata 1
FASCU 130	Escultura 1
FASCU 231	Escultura em Cerâmica 1
FND 112	Desenho Anatômico (modelo vivo)
FND 125	Cor e Design
ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica
JEM 238	Fabricação de papel/Mídias diversas
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

- Nota mínima C - em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.5 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 3 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de História Comparada da Arte
 - 1 Curso sobre a Constituição dos E.U.A.
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX
- LA 222 Arte no Século XX

HISTÓRIA COMPARADA DA ARTE

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomia dos Automóveis
- LA 200 Introdução à Programação de Computadores
- LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
- LA 255 Matemática Universitária
- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
- LA 286 Matemática Finita
- LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- LA 293 Pré-cálculo
- LA 296 Física Aplicada

CONSTITUIÇÃO DOS E.U.A.

- LA 270 História dos E.U.A.

Credenciamento para ensino de Educação Artística - Linha I

REQUISITOS DA UNIDADE

PRINCIPAIS	21 UNIDADES
TOTAL	21 UNIDADES

CRENCIAMENTO EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA I CURSOS PRINCIPAIS

ARE 610	Como ensinar para pessoas em uma sociedade diversificada
ARE 611	Como ensinar para pessoas com necessidades especiais
ARE 621	Instrução e Avaliação da Literacia Acadêmica
ARE 641	Seminário sobre Ensino de Alunos (4 unidades)
ARE 645	Preparação para Avaliação e Portfólio profissional (2 unidades)
ARE 901	Ensino de Alunos em Escolas Públicas (6 unidades)

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - ATC (Credenciamento em Educação Artística)

- Mínimo de 3.0 no GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 21 unidades necessárias

ATC - REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO NA LINHA I*

- Conclusão dos seguintes cursos com nota B- ou superior:
 - ARE 205 Psicologia do Desenvolvimento
 - ARE 225 História da Educação Artística
 - ARE 310 Desenvolvimento de Currículo para a Aula de Arte
 - ARE 460 Seminário Sênior sobre Educação Artística
 - ARE 515 Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
- Nota mínima de 2.5 no GPA na obtenção de bacharelado (ou superior)
- Aprovação no teste CBEST
- Aprovação no teste CSET/Arte
- Atestado médico de ausência de tuberculose
- Certificado de liberação do Departamento de Justiça (DOJ) e da Agência Federal de Investigação (FBI)
- Certificado de seminário em primeiros socorros e reanimação cardiorrespiratória
- Currículo
- 3 cartas de recomendação

*Veja os requisitos de admissão para obter informações sobre os requisitos gerais para inscrição nos cursos de pós-graduação.

Credenciamento para ensino de Educação Artística - Linha II

REQUISITOS DA UNIDADE

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
TOTAL	33 UNIDADES

CRENCIAMENTO PARA ENSINO DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA II CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO

ARE 600	Psicologia do Desenvolvimento
ARE 601	História da Educação Artística
ARE 610	Como ensinar para pessoas em uma sociedade diversificada
ARE 611	Como ensinar para pessoas com necessidades especiais
ARE 615	Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
ARE 620	Desenvolvimento de Currículo e Análise no Contexto da Educação Artística
ARE 621	Instrução e Avaliação da Literacia Acadêmica
ARE 641	Seminário sobre Ensino de Alunos (4 unidades)
ARE 645	Preparação para Avaliação e Portfólio profissional (2 unidades)
ARE 901	Ensino de Alunos em Escolas Públicas (6 unidades)

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO EM ATC

- Mínimo de 3.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 33 unidades necessárias

ATC - REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO NA LINHA II*

- Nota mínima de 2.5 no GPA na obtenção de bacharelado (ou superior)
- Aprovação no teste CBEST
- Aprovação no teste CSET/Arte
- Atestado médico de ausência de tuberculose
- Certificado de liberação do Departamento de Justiça (DOJ) e da Agência Federal de Investigação (FBI)
- Certificado de seminário em primeiros socorros e reanimação cardiorrespiratória
- Currículo
- 3 cartas de recomendação

*Veja os requisitos de admissão para obter informações sobre os requisitos gerais para inscrição nos cursos de pós-graduação.

Mestrado em Artes [MA] em Educação Artística

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	24 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
+ ELETIVA *	3 UNIDADES
TOTAL	39 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 39 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

ARE 600	Psicologia do Desenvolvimento
ARE 601	História da Educação Artística
ARE 612	Como Abordar a Linguagem e as Necessidades Especiais em uma Sala de Aula Inclusiva
ARE 615	Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
ARE 625	Criação e Planejamento do Currículo
ARE 626	Design e Práticas Educativas Inovadoras
ARE 630	Literacia em Museus: Aprendendo a Ensinar em Museus
ARE 640	Colocação em Estágio e Reuniões Simultâneas em Sala

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS- GRADUAÇÃO MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas
---------	--

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
---------	---

Mestrado em Artes [MA] em Educação Artística com Ênfase em Ateliê

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	24 UNIDADES
+ BÁSICOS - ARTE E DESIGN	24 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
+ ELETIVA *	3 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

- GLA 601 O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

- GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

ARE 600	Psicologia do Desenvolvimento
ARE 601	História da Educação Artística
ARE 612	Como Abordar a Linguagem e as Necessidades Especiais em uma Sala de Aula Inclusiva
ARE 615	Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
ARE 625	Criação e Planejamento do Currículo
ARE 626	Design e Práticas Educativas Inovadoras
ARE 630	Literacia em Museus: Aprendendo a Ensinar em Museus
ARE 640	Colocação em Estágio e Reuniões Simultâneas em Sala
FA 600	Ateliê de Figura Humana
FA 601	Desenho
FA 609	Pintura
FA 613	Gravura em Relevo e Monotipo
ou FA 612	Serigrafia
ou FA 610	Decapagem
FA 631	Artes do Livro
FASCU 620	Modelo-vivo
GR 616	Iluminando Ideias
PH 600	Conceitos e Técnicas de Fotografia Digital
ou WNM 622	Captura Digital

Graduação - Mestrado de arte no ensino (MAT) - Linha I

REQUISITOS DA UNIDADE MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

PRINCIPAIS	21 UNIDADES
BÁSICO - ARTE EM ATELIÊ	3 UNIDADES
ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
TOTAL	30 UNIDADES

MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA I CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO

ARE 610	Como ensinar para pessoas em uma sociedade diversificada
ARE 611	Como ensinar para pessoas com necessidades especiais
ARE 621	Instrução e Avaliação da Literacia Acadêmica
ARE 641	Seminário sobre Ensino de Alunos (4 unidades)
ARE 645	Preparação para Avaliação e Portfólio profissional (2 unidades)
ARE 901	Ensino de Alunos em Escolas Públicas (6 unidades)
FA 601	Desenho
ou FA 609	Pintura

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA I

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 3.0 no GPA
- Nota mínima C em todas as 30 unidades necessárias

MAT LINHA I – REQUISITOS DE ADMISSÃO*

- Conclusão dos seguintes cursos com nota B ou superior:
 - ARE 205 Psicologia do Desenvolvimento
 - ARE 225 História da Educação Artística
 - ARE 310 Desenvolvimento de Currículo para a Aula de Arte
 - ARE 460 Seminário Sênior sobre Educação Artística
 - ARE 515 Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
- Nota mínima de 2.5 no GPA na obtenção de bacharelado (ou superior)
- Aprovação no teste CBEST
- Aprovação no teste CSET/Arte
- Atestado médico de ausência de tuberculose
- Certificado de liberação do Departamento de Justiça (DOJ) e da Agência Federal de Investigação (FBI)
- Certificado de seminário em primeiros socorros e reanimação cardiorrespiratória
- Currículo
- 3 cartas de recomendação

**Veja os requisitos de admissão para obter informações sobre os requisitos gerais para inscrição nos cursos de pós-graduação.*

Graduação - Mestrado de arte no ensino (MAT) - Linha II

REQUISITOS DA UNIDADE MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
BÁSICO - ARTE EM ATELIÊ	3 UNIDADES
ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
TOTAL	42 UNIDADES

MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA II CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO

ARE 600	Psicologia do Desenvolvimento
ARE 601	História da Educação Artística
ARE 610	Como ensinar para pessoas em uma sociedade diversificada
ARE 611	Como ensinar para pessoas com necessidades especiais
ARE 615	Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística
ARE 620	Desenvolvimento de Currículo e Análise no Contexto da Educação Artística
ARE 621	Instrução e Avaliação da Literacia Acadêmica
ARE 641	Seminário sobre Ensino de Alunos (4 unidades)
ARE 645	Preparação para Avaliação e Portfólio profissional (2 unidades)
ARE 901	Ensino de Alunos em Escolas Públicas (6 unidades)
FA 601 ou FA 609	Desenho Pintura

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MAT EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA - LINHA II

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 3.0 no GPA
- Nota mínima C em todas as 42 unidades necessárias

MAT LINHA II – REQUISITOS DE ADMISSÃO*

- Nota mínima de 2.5 no GPA na obtenção de bacharelado (ou superior)
- Aprovação no teste CBEST
- Aprovação no teste CSET/Arte
- Atestado médico de ausência de tuberculose
- Certificado de liberação do Departamento de Justiça (DOJ) e da Agência Federal de Investigação (FBI)
- Certificado de seminário em primeiros socorros e reanimação cardiopulmonar
- Currículo
- 3 cartas de recomendação

**Veja os requisitos de admissão para obter informações sobre os requisitos gerais para inscrição nos cursos de pós-graduação.*

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ARE 110 Desenho para educadores de arte

Este curso apresenta os princípios do desenho clássico pela aplicação das técnicas de chiaroscuro. Os alunos desenharão diversos objetos com carvão para treinar o olhar e observar a forma, o valor e o espaço, além de participar de críticas para conhecer completamente o processo de aprendizado e refletir sobre diversos métodos de ensino.

ARE 205 Psicologia do Desenvolvimento

Os alunos analisarão as teorias atuais e as pesquisas relacionadas ao desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico desde a infância até a adolescência, além da função das artes plásticas no desenvolvimento humano. Este curso exige trabalho de campo. Os alunos entrarão em contato com locais para realizar observação em aulas de artes, museus e cenários comunitários.

ARE 225 História da Educação Artística

Os alunos analisarão as teorias, práticas e os desafios do ensino a fim de implementar programas consistentes para o ensino de artes. Os alunos examinarão diversas abordagens do ensino da arte por meio de experiências práticas estruturadas. Este curso exige trabalho de campo. Os alunos entrarão em contato com locais para realizar observação e estudo de caso em aulas de artes, museus ou cenários comunitários.

ARE 310 Desenvolvimento de Currículo para a Aula de Arte

Os alunos aprenderão a aplicar o ensino de artes baseado em normas e com desenvolvimento apropriado em salas de aula, museus e junto à comunidade. Esta é a avaliação de qualificação. Os alunos organizarão projetos, lições e registros em diários em um Portfólio de Arte e Processo.

ARE 340 Aprendendo a Falar sobre Arte

Serão ensinadas estratégias adequadas de desenvolvimento para envolver os alunos com necessidades diferentes em uma série de contextos educacionais relacionados às artes, por meio de discussão e práticas de arte. Este curso exige trabalho de campo. Os alunos entrarão em contato com locais para realizar observação e prática, conduzindo discussões apropriadas em aulas de artes, museus ou cenários comunitários.

ARE 460 Seminário Sênior sobre Educação Artística

Os alunos analisarão e ampliarão os conhecimentos do curso anterior por meio de observações em campo, entrevistas e projetos especiais, a fim de reforçar seu compromisso com a arte e a educação. Este curso exige trabalho de campo. Os alunos entrarão em contato com locais para concluir suas tarefas em campo obrigatórias. Os alunos completarão seu Portfólio de Arte e Processo para a Avaliação Final.

ARE 515 Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística

Os alunos estudarão diversas tecnologias que poderão ser aplicadas ao currículo, além de tecnologias baseadas no currículo para alunos do século XXI no contexto do ensino de artes. O curso também abordará os usos jurídico, ético e moral da internet e das telecomunicações. Este curso também é oferecido como ARE 615 e atende aos requisitos do credenciamento para ensino de educação artística da Califórnia.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ARE 600 Psicologia do Desenvolvimento

Os alunos analisarão as teorias atuais e as pesquisas relacionadas ao desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico desde a infância até a adolescência, além de investigar a função das artes plásticas no desenvolvimento humano. Este curso exige trabalho de campo e um projeto de pesquisa. Os alunos entrarão em contato com locais para realizar observação em aulas de artes, museus e cenários comunitários.

ARE 601 História da Educação Artística

Os alunos analisarão as teorias, práticas e os desafios do ensino a fim de implementar programas consistentes para o ensino de artes por meio de leituras avançadas e experiência elaborada em campo. Os alunos entrarão em contato com locais para realizar observações profundas e um estudo de caso em aulas de artes, museus ou cenários comunitários.

ARE 610 Como ensinar para pessoas em uma sociedade diversificada

Os alunos aprenderão as necessidades linguísticas, culturais, sociais e educacionais dos Alunos de inglês em sala de aula, museus e junto à comunidade. Por meio de tarefas em campo, eles observarão, aprenderão e praticarão estratégias para satisfazerem as necessidades de seus futuros alunos. Os alunos serão responsáveis por acharem seus locais de trabalho em campo.

ARE 611 Como ensinar para pessoas com necessidades especiais

Os alunos aprenderão as necessidades físicas, sociais e educacionais dos alunos com necessidades especiais e com desenvolvimento acelerado em sala de aula, museus e junto à comunidade. Por meio de tarefas em campo, os alunos observarão, aprenderão e oferecerão ensino prático de arte em seu local. Os alunos serão responsáveis por acharem seus locais de trabalho em campo.

ARE 612 Como Abordar a Linguagem e as Necessidades Especiais em uma Sala de Aula Inclusiva

Este curso irá preparar os alunos com estratégias para satisfazer as necessidades de alunos culturalmente diferentes, com necessidades especiais, aprendendo inglês e com talentos especiais. Os alunos também terão a oportunidade de observar e aplicar estas estratégias durante o trabalho em campo. Os alunos serão responsáveis por acharem seus locais de trabalho em campo.

ARE 615 Como Integrar a Tecnologia no Contexto da Educação Artística

Os alunos estudarão diversas tecnologias que poderão ser aplicadas ao currículo, além de tecnologias baseadas no currículo para alunos do século XXI no contexto do ensino de artes. O curso também abordará os usos jurídico, ético e moral da internet e das telecomunicações.

ARE 620 Desenvolvimento de Currículo e Análise no Contexto da Educação Artística

Os alunos aprenderão a desenvolver unidades de currículo eficazes e planejamento de aulas integradas com a arte, estratégias críticas e práticas colaborativas. Eles aprenderão a desenvolver e lidar com ambientes artísticos estimulantes para diferentes tipos de alunos. Como parte da avaliação de qualificação, os alunos organizarão e apresentarão o Portfólio de Arte e Processo com critérios específicos.

ARE 621 Instrução e Avaliação da Literacia Acadêmica

Aprenda os métodos de ensino, as estratégias de avaliação e aplicações de leitura, conversação e escrita para um ensino baseado nos padrões em diversos contextos de aula de artes. O curso inclui os princípios básicos da teoria de aquisição linguística e conceitos linguísticos básicos, além de compreensão de texto e pensamento crítico.

ARE 625 Criação e Planejamento do Currículo

Os alunos aprenderão a desenvolver um currículo eficaz e abrangente, criando lições para serem usadas no futuro para ensinar. Este curso também analisa tópicos que influenciam a experiência do ensino de artes, como definir e lidar com ambientes de ensino de artes.

ARE 626 Design e Práticas Educativas Inovadoras

Neste curso, os alunos criarão lições inovadoras de arte, ampliarão suas perspectivas e filosofias sobre educação e criarão ideias para um programa original de arte que poderá ser desenvolvido posteriormente e aplicado em seus projetos finais.

ARE 630 Literacia em Museus: Aprendendo a Ensinar em Museus

Os alunos aprenderão a história, práticas e problemas de programação relacionados ao ensino de arte em museus, incluindo questões e políticas de impacto para atender a públicos com necessidades e interesses variados, e públicos além dos espaços físicos e acervos. É obrigatório realizar o trabalho em campo e os alunos são responsáveis por achar o local apropriado.

ARE 631 O Ensino de Arte na Comunidade

Os alunos se concentrarão em estratégias para o ensino de arte em organizações comunitárias e ambientes não tradicionais de sala de aula. Serão enfatizadas abordagens filosóficas e programáticas apropriadas para atender públicos com diferentes necessidades. É obrigatório realizar o trabalho em campo e os alunos são responsáveis por achar o local apropriado.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

ARE 640 Colocação em Estágio e Reuniões Simultâneas em Sala

Os alunos obterão experiência prática de qualidade profissional no ensino de artes em uma função supervisionada dentro de um contexto aprovado para o ensino de arte. Os alunos passarão no mínimo 10 horas por semana no local de trabalho, participando de 5 encontros em sala de aula para discutir suas experiências, escrever relatórios semanais e fazer apresentações em sala.

ARE 641 Seminário sobre Ensino de Alunos

Um seminário introdutório de dois dias precederá o estágio em uma escola pública. Experiências de observação e ensino supervisionado serão realizadas em ambientes de ensino especiais e excepcionais para alunos de inglês. Estas experiências práticas incluem observação, observação dirigida, planejamento cooperativo, ensino conjunto, monitoria e discussão em pequenos grupos.

ARE 645 Preparação para Avaliação e Portfólio profissional

O objetivo desta avaliação final é demonstrar o domínio - tanto em amplitude quanto em profundidade - do assunto, além do nível de preparação para ensinar. Os alunos escolherão o trabalho para seus portfólios profissionais, demonstrando desenvolvimento pessoal significativo como artista em diversos meios, bem como entendimento sobre pedagogia, garantindo experiências de ensino bem sucedidas em diversos tipos de sala de aula.

ARE 650 Preparação e Apresentação do Projeto de Dissertação Final

Este curso é o segundo de um processo de desenvolvimento de dissertação em dois semestres (ARE 635 e ARE 650), no qual os alunos completarão os componentes restantes de seus projetos de dissertação finais. Os alunos apresentarão seus projetos de dissertação finais e a avaliação final, demonstrando assim competências avançadas em alcançar os resultados de aprendizado do programa ARE de MA.

ARE 699 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

ARE 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ARE 802 Fórum de Orientação de estudo dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ARE 810 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ARE 820 Fórum de Orientação de estudo dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ARE 835 Projeto Final - Planejamento e Desenvolvimento

Esta é a primeira parte de uma sequência de dois cursos. Neste estudo dirigido em grupo, os alunos desenvolverão um programa original para o ensino de arte, integrando e ampliando as bases de conhecimento adquiridas no currículo principal da faculdade de Educação Artística.

ARE 850 Projeto Final - Documentação do Programa

Esta é a segunda parte de uma sequência de dois cursos com relação ao projeto final dos alunos de MA. Neste curso de estudo dirigido em grupo, os alunos se concentrarão na aplicação e documentação de seu programa original de arte, desenvolvido durante o curso final ARE 835.

ARE 901 Ensino de Alunos em Escolas Públicas

Este curso é o componente on-line para o Seminário sobre Ensino de Alunos. Ele oferecerá um sistema de suporte para os alunos lidarem com os desafios cotidianos de 20 a 30 horas de ensino para alunos.





HISTÓRIA DA ARTE





O QUE OFERECEMOS

O programa de História da Arte da Academy of Art University é uma experiência única, combinando pesquisa acadêmica e prática com um dos programas de design e arte em ateliê mais completos do mundo. Durante este programa completo, você descobrirá o poder da arte e conseguirá fazer uma contribuição duradoura ao cenário cultural.

A Academy of Art University comemora as tradições artísticas do passado e encoraja os novos artistas e estudantes a se colocarem neste continuum cultural. Os alunos concluindo seus estudos em História de Arte na Academy of Art University terão a oportunidade de desenvolver sua prática no ateliê, com conhecimentos avançados sobre a história da arte. As aulas no ateliê representam aproximadamente metade do currículo de especialização e os alunos criarão um portfólio de trabalho dentro de uma área especializada em Belas Artes, além de escrever sua dissertação.



PLANOS DE CARREIRA

Professor de História da Arte em nível universitário*,
Curador de Museu*

Curador de galeria, arte pública, coleções corporativas
ou particulares ou assistente de curadoria, assistente
de programação de museu de arte

Professor em escola pública ou particular**

Preservacionista Histórico, leiloeiro ou
avaliador de obras de arte, arquivista

Estudioso independente, pesquisador,
escritor, consultor

*Após concluir o mestrado ou curso superior ao mestrado
** Após obter licenciatura



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Bacharel em Belas Artes [BFA] em História da Arte

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	27 UNIDADES
PRINCIPAIS*	9 UNIDADES
ELETIVAS EM ESPECIALIZAÇÃO	9 UNIDADES
+ ATELIÊ	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS**	36 UNIDADES
+ ELETIVAS	6 UNIDADES

TOTAL 120 UNIDADES

*Estudos Avançados - História da Arte

**Ensino Geral não relacionado à História da Arte

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM HISTÓRIA DA ARTE

• Nota mínima C - em todos os cursos básicos, cursos principais, trabalho no ateliê, LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou LA 108 Composição para o Artista e LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa

• Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Escrita Expositiva
- 4 Cursos de Idioma Estrangeiro Europeu
- 1 Curso de Civilização Ocidental
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de comunicações e práticas de emprego
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM HISTÓRIA DA ARTE

AHS 116	Observação da Arte e do Design
AHS 120	História da Arte ao longo do Século XV
AHS 121	História da Arte ao longo do Século XIX
AHS 222	Arte do Século XX para alunos de especialização em História da Arte
AHS 466	Dissertação Final em História da Arte
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 307	História da Estética
LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média

CURSOS BFA - HISTÓRIA DA ARTE ESTUDOS AVANÇADOS EM HISTÓRIA DA ARTE

ESCOLHA TRÊS:

LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL**ESCRITA EXPOSITIVA**

LA 108	Composição para o Artista
LA 202	Composição em inglês: Argumentação e Persuasão Criativa

IDIOMA ESTRANGEIRO EUROPEU**ESCOLHA QUATRO OPÇÕES PARA UM IDIOMA:**

LA 260	Francês 1: Gramática e conversação básica
LA 262	Francês 2: Conversação em francês
LA 267	Italiano 1: Gramática e conversação básica
LA 268	Espanhol 1: Gramática e conversação básica
LA 269	Italiano 2: Conversação em italiano
LA 273	Espanhol 2: Conversação em espanhol
LA 294	Alemão 1: Gramática e conversação básica
LA 295	Alemão 2: Conversação em alemão
LA 392	Francês 3: Leitura e escrita
LA 393	Espanhol 3: Leitura e escrita
LA 395	Alemão 3: Leitura e escrita
LA 397	Italiano 3: Leitura e escrita
LA 492	Francês 4: Proficiência
LA 493	Espanhol 4: Proficiência
LA 495	Alemão 4: Proficiência
LA 497	Italiano 4: Proficiência

CIVILIZAÇÃO OCIDENTAL

LA 171	Civilização Ocidental
--------	-----------------------

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

LA 127	Tópicos em Arte Mundial*
	<i>*Principais requisitos</i>

FUNDAMENTOS DO ATELIÊ

AHS 114	Materiais, ferramentas e técnicas tradicionais em Arte
ARE 110	Desenho para educadores de arte
FND 112	Desenho Anatômico (modelo vivo)
FND 125	Cor e Design
FND 131	Modelagem de Figuras Humanas

FOCO DO ESTÚDIO**ESCOLHA SEIS:**

FA 110	Pintura de Natureza Morta 1
FA 121	Desenho da Figura Humana Intermediário
FA 142	Litografia 1
FA 143	Serigrafia 1
FA 144	Decapagem 1/Entalhe
FA 145	Gravura
FA 211	Introdução à Pintura: Figura
FA 213	Introdução à Anatomia
FA 222	Mãos e Cabeças Expressivas
FA 224	Composição e Pintura
FA 227	Mãos e Cabeças nas Belas Artes
FA 241	Livro de artes 1
FA 242	Litografia 2: Cor
FA 243	Serigrafia 2
FA 244	Decapagem 2
FA 255	Tipografia
FA 325	Pintura e desenho com técnica mista 1
FA 341	Livro de artes 2
FA 344	Monotipo 1
FA 345	Projetos avançados em gravura 1
FA 347	Pintura em relevo 1
FA 348	Escultura em papel
FA 355	Tipografia 2
FASCU 130	Escultura 1
FASCU 180	Modelagem e escultura da figura clássica
FASCU 231	Escultura em cerâmica 1
FASCU 233	A Arte de criar moldes e fundição
FASCU 234	Escultura de cabeça e corpo
FASCU 235	Fabricação de metal e soldagem
FASCU 270	Écorché
FND 116	Perspectiva
ILL 120	Desenho de Figura Humana com Roupas 1
ILL 220	Desenho de Figura Humana com Roupas 2

Mestrado em Artes [MA] em História da Arte

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	3 UNIDADES
+ ATELIÊ	6 UNIDADES

TOTAL **36 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM HISTÓRIA DA ARTE

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias
- Proficiência em leitura em um dos idiomas a seguir:
francês, alemão, italiano ou espanhol*

* **OBSERVAÇÃO:** Os alunos devem demonstrar proficiência em leitura em pelo menos um idioma europeu antes da graduação. A atividade em idioma europeu não é aplicável durante o mestrado.

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM HISTÓRIA DA ARTE

AHS 600	Metodologias e Teoria da História da Arte
GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e suas Origens Clássicas
GLA 602	A Arte e a Ideologia do Século XX
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global

ESCOLHA CINCO:

AHS 610	Arte na Grécia Antiga: as Bases da Civilização Ocidental
AHS 613	Arte Medieval: Da Carolíngia à Gótica
AHS 620	Arte do Renascimento Italiano
AHS 621	A Arte do Renascimento do Norte
AHS 622	A Arte do Barroco Italiano
AHS 623	A Arte da Era de Ouro Holandesa
AHS 633	A Arte da Europa nos Séculos XVIII e XIX
AHS 634	Dadaísmo e Surrealismo
AHS 661	O Artista no Mundo Moderno
AHS 665	A História e o Estudo dos Sinais: Semiótica e Artes Visuais
AHS 695	Projeto em Colaboração
AHS 800	Estudo Dirigido
AHS 801	Estudo Dirigido em Grupo
ARH 631	História da Arquitetura 2: Supremacia do Renascimento
ARH 635	Teoria Urbana Contemporânea
ARH 641	História da Arquitetura: Modernismo e seu Impacto Global
GLA 607	Arte e Ideias do Iluminismo
GLA 609	Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

CURSOS NO ATELIÊ

ESCOLHA DOIS:

FA 600	Ateliê de Figura Humana
FA 601	Desenho
FA 609	Pintura
FA 610	Decapagem
FA 630	Teoria das Cores
FA 631	Livro de artes
FASCU 620	Modelagem de Figuras Humanas



CURSOS DE GRADUAÇÃO

AHS 114 Materiais, ferramentas e técnicas tradicionais em Arte

Este curso estuda os materiais, ferramentas e técnicas utilizados pelo artista no campo dos meios bi e tridimensionais: desenho, pintura e escultura. O entendimento da arte e do processo de fazer arte é alcançado por meio do trabalho prático no ateliê, pesquisa teórica e envio de uma pesquisa por escrito.

AHS 116 Observação da Arte e do Design

Este curso apresenta aos alunos os princípios fundamentais da arte e do design por meio da análise visual. O currículo se baseia em uma variedade de mídias, incluindo pintura, escultura e arte gráfica, oferecendo aos alunos um contexto para a apreciação cultural e histórica da arte bi e tridimensional.

AHS 120 História da Arte ao longo do Século XV

Esta aula analisa os principais estilos de arte deste período na civilização ocidental desde a pré-história até os períodos gótico tardio e o início da Renascença. Os alunos são apresentados à linguagem artística em diversos meios, enquanto analisam a finalidade da arte. Os alunos do curso on-line podem precisar realizar um teste supervisionado em um local de testes aprovado. Os alunos que precisarem de acomodações adaptadas para deficiências durante os testes devem entrar em contato com os serviços de sala.

AHS 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Este curso analisa os principais estilos de arte deste período na civilização ocidental, desde a Alta Renascença até o Século XIX. Os alunos são apresentados à linguagem artística em diversos meios, enquanto analisam a finalidade da arte. Os alunos do curso on-line podem precisar realizar um teste supervisionado em um local de testes aprovado. Os alunos que precisarem de acomodações adaptadas para deficiências durante os testes devem entrar em contato com os serviços de sala.

AHS 222 Arte do Século XX para alunos de especialização em História da Arte

Esta aula apresenta um estudo crítico sobre os principais movimentos das artes plásticas do Ocidente, desde o final do Século XIX até o presente, incluindo Pós-Impressionismo, Expressionismo, Fauvismo, Art Nouveau, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Expressionismo Abstrato, Minimalismo, Pop Art, Arte Performática, Grafite e Pós-Modernismo.

AHS 466 Dissertação Final em História da Arte

Este curso ajudará os alunos do último ano a criarem e desenvolverem seus portfólios de graduação e suas dissertações por escrito. Os alunos concentrarão a atenção em um conjunto de obras consistentes e na pesquisa independente sobre história da arte por meio da apresentação individual de obras e projetos existentes de suas dissertações por escrito.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

AHS 600 Metodologias e Teoria da História da Arte

Este curso oferece uma introdução aos métodos da história da arte e da historiografia, com ênfase no desenvolvimento histórico das práticas atuais, metodologia interpretativa, teoria crítica, debates em campo e diálogos interdisciplinares. Os alunos irão analisar a definição e a abordagem dos problemas da história da arte desde o final do Renascimento até o presente.

AHS 610 Arte na Grécia Antiga: as Bases da Civilização Ocidental

Este curso analisa a arte, arqueologia, arquitetura e ideologia que formaram as bases da civilização grega antiga e como ela influenciou a cultura ocidental. Os alunos irão apresentar e escrever pesquisas para avaliar criticamente como determinada cultura se tornou um fenômeno fundamental enraizado nos valores e nas artes atuais.

AHS 612 Arte e Arqueologia Egípcia - Até a morte de Cleópatra VII

Este curso analisa a arte e a arqueologia do Egito desde os primórdios até a morte de Cleópatra VII. Os alunos irão analisar criticamente a Arte Egípcia e sua influência no ocidente por meio do estudo de fontes primárias e secundárias, além de avaliar e aplicar este conhecimento através do recurso escrito.

AHS 613 Arte Medieval: Da Carolíngia à Gótica

Este seminário acompanhará o desenvolvimento da arte e da arquitetura dos períodos Carolíngio e Gótico com ênfase no estilo gótico como reflexo do surgimento da França como um poder real significativo no século XIII. Além disso, a análise de obras de arte e arquitetura representativas do início do cristianismo, do Império Bizantino e do islamismo ajudarão a resgatar o intercâmbio cultural que ocorreu no Mediterrâneo no período medieval. Os alunos aplicarão seus conhecimentos por meio de apresentações, discussões em sala e pesquisas escritas que demonstrem domínio do material do curso, atribuição de leituras e tópicos a serem discutidos em sala.

AHS 620 Arte do Renascimento Italiano

Este curso pesquisa os principais artistas, obras e o contexto histórico relacionado à produção da pintura, escultura e arquitetura na Itália de 1300 a 1600. Os alunos irão avaliar criticamente as obras de arte pelo estudo de fontes primárias e secundárias, além de avaliar e aplicar este conhecimento por meio da pesquisa escrita e apresentação em sala.

AHS 621 A Arte do Renascimento do Norte

Este curso discute assuntos relacionados à escultura, pintura e arquitetura do norte europeu, incluindo Países Baixos, Flandres, França, Alemanha e Inglaterra, de 1300 a 1600. Os alunos realizarão análises relevantes sobre a arte, além das fontes primárias e secundárias. A pesquisa será finalizada com apresentações e trabalhos acadêmicos por escrito.

AHS 622 A Arte do Barroco Italiano

Este curso avalia as obras de arte e a arquitetura italiana de 1600 a 1700. Os alunos irão avaliar a arte em seu contexto por meio da análise de leituras primárias e secundárias fundamentais para o estudo da arte barroca, finalizando com apresentações e trabalhos por escrito.

AHS 623 A Arte da Era de Ouro Holandesa

Este curso estuda a arte do século XVII na República Unida dos Países Baixos e regiões vizinhas. Serão estudados Rembrandt, Rubens, Van Dyck, Vermeer, Hals, Dou e Leyster, entre outros. Os alunos farão uma análise profunda das obras de arte por meio de leituras primárias e secundárias fundamentais ao estudo, concluindo-as com apresentações e trabalhos por escrito.

AHS 633 A Arte da Europa nos Séculos XVIII e XIX

Este curso analisa a arte do século XIX e suas origens no século XVIII. Serão analisados profundamente o Iluminismo e temas estéticos do rococó, neoclassicismo, romantismo, realismo e impressionismo pela aplicação de leituras primárias e secundárias. Os alunos estudarão o período e farão pesquisas por meio de apresentações e trabalhos por escrito.

AHS 634 Dadaísmo e Surrealismo

Este curso se concentra na arte, filosofia e no cinema de artistas internacionais do dadaísmo e do surrealismo, cujos trabalhos se tornaram um ponto decisivo na evolução da história da arte moderna. Os alunos analisarão ambos os movimentos pelas lentes do modernismo e do pós-modernismo e sintetizarão sua pesquisa por meio das apresentações e do trabalho por escrito.

AHS 636 Escultura e Pintura Modernas de 1850 à década de 1960

Este curso analisará a arte moderna, principalmente da Europa Ocidental e dos Estados Unidos, da metade do século XIX até metade do século XX. Tópicos como estética da originalidade, não conformidade e inovações serão discutidos por meio da leitura de escritores do século XIX e acadêmicos contemporâneos. Os alunos estudarão como a arte moderna está ligada às principais mudanças sociais que ocorreram nesses períodos.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

AHS 661 O Artista no Mundo Moderno

Este curso apresenta um estudo crítico sobre a arte contemporânea por meio de uma pesquisa sobre os movimentos artísticos de 1980 até a atualidade. Serão examinados os contextos social, político e tecnológico dos movimentos artísticos contemporâneos, como Graffiti, Transvanguarda, Britart, Neo-Pop, Stuckismo, a Nova Escola de Leipzig, entre outros.

AHS 665 A História e o Estudo dos Sinais: Semiótica e Artes Visuais

Este curso estuda a semiótica: a teoria e o estudo dos sinais e dos símbolos, explorando a relação entre a língua de sinais e as artes visuais. Os alunos estudarão as artes plásticas, o design gráfico de filmes, a publicidade e os meios de comunicação na análise da semiótica, finalizando com apresentações e um trabalho por escrito.

AHS 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

AHS 699 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

AHS 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

AHS 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

AHS 802 Fórum de Orientação de Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua tese, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

AHS 805 Estudo Dirigido Em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

AHS 820 Dissertação sobre a História da Arte - Início do Renascimento Italiano

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do início do renascimento italiano. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 821 Dissertação sobre a História da Arte - Renascimento Italiano

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do renascimento italiano. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 822 Dissertação sobre a História da Arte - Renascimento do Norte

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do renascimento do norte. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 825 Dissertação sobre a História da Arte - Alto Renascimento/Maneirismo

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do alto renascimento e do maneirismo. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 826 Dissertação sobre a História da Arte - Arte Barroca

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do período barroco. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 838 Dissertação sobre a História da Arte - Arte Espanhola

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico da arte espanhola. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 850 Dissertação sobre a História da Arte - Século XX

Os alunos irão preparar, editar e apresentar pesquisas originais na forma de uma dissertação escrita com ênfase em um tópico específico do século XX. As reuniões em sala incluirão discussões críticas pelos colegas. O curso termina com a conclusão de um trabalho final documentando a pesquisa, análise e crítica da história da arte.

AHS 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa hospedeira. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



MODA





O QUE OFERECEMOS

Semana de Moda de Nova York: Desde 2005, a Academy of Art University é a primeira e única faculdade a apresentar coleções de outono e primavera da pós-graduação na Semana de Moda de Nova York.

Desfile de Formatura e Cerimônia de Premiação: O Graduation Fashion Show é um evento do setor que atrai a atenção de grandes veículos de moda, recrutadores, executivos e estilistas importantes como Azzedine Alaïa, Yigal Azrouël, Sarah Burton, Oscar de la Renta, Alexander McQueen, Zac Posen, Ralph Rucci e Walter Van Beirendonck.

Projetos Práticos: A Academy of Art University colabora com empresas do setor em projetos, competições e patrocínios. Entre as marcas estão Abercrombie & Fitch, Banana Republic, Loro Piana, Mokuba, Nordstrom e Swarovski.

Estágios: A universidade trabalha com marcas internacionais e agências de recrutamento para oferecer estágios e inserção no mercado de trabalho.

Programa de Intercâmbio na França: Desde 1998, com o Programa de Intercâmbio de Bolsas entre Cidades-irmãs, a universidade concede bolsas de estudos a alunos de moda para estudar em duas das melhores faculdades da área de Paris: Studio Berçot e L'École de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne.

Instalações de Última Geração: A Escola de Moda tem equipamentos de nível industrial para costura, têxteis, serigrafia, modelagem e muito mais. O departamento também fornece duas máquinas de produção industrial para malharia Stoll America, 16 máquinas de monofrontura e dez de dupla frontura, duas Linkers industriais e duas Linkers de uso doméstico.

Corpo Docente Profissional: Os professores da Escola de Moda são profissionais atuantes no mercado.

Revista 180: A Escola da Moda publica a Revista 180 como um veículo para os alunos de Styling e Jornalismo de Moda, que produzem ensaios fotográficos, entrevistam estilistas e escrevem matérias sobre o ponto de encontro entre moda e cultura.

SHOP657: Do desenvolvimento de produtos ao merchandising e o desenho do espaço de vendas, a loja é totalmente voltada para o estudante da Academy of Art University, proporcionando-lhe a experiência prática de fazer a curadoria de coleções de alunos antigos e atuais.





PLANOS DE CARREIRA



Figurino

Figurinista, Modelista Tridimensional (Moulage), Alfaiate, Diretor de Oficina de Figurino (LORT/Broadway), Associado de Figurino (Broadway)

Figurinista, Assistente de Modelista Tridimensional ("First Hand"), Artesão, Chapeleiro, Diretor de Figurino, Designer Assistente, Diretor de Aluguel de Figurinos, Costureiro, Comprador

Produtor de Teatro

Design Têxtil

VP de Design Têxtil, Diretor Sênior de Estamparia

Designer Têxtil ou de Estamparia Sênior

Designer Têxtil, de Estamparia ou Têxtil Auxiliado, Artista Têxtil

Designer Têxtil ou de Estamparia Associado

Artista Gráfico, Assistente de Design Têxtil

Subcategorias:

Feminina/Masculina: contemporânea, íntima, esportiva
Infantil: bebê, primeira infância, pré-adolescente, juvenil, jovem contemporâneo

Merchandising: Varejistas

VP Executivo de Merchandising, VP Merchandising, Gerente Geral de Merchandising

Gerente de Merchandising Setorial, Diretor de Mercadorias

Comprador Sênior, Merchandiser Sênior

Gerente de Merchandising, Comprador Setorial, Gerente de Vendas, Comprador Assistente

Assistente de Mercadorias, Assistente de Vendas, Associado de Vendas

Merchandising: Grande Grupo Atacadista

Presidente de Marca, Vice-presidente de Marca, VP de Vendas e Marketing, VP de Planejamento e Compras

Diretor de Planejamento e Compras, Vendas e Marketing ou Merchandising

Gerente de Produto, Especialista de Produção

Desenvolvedor de Produtos, Comprador de Aviamentos, Executivo de Contas

Assistente de Produção

Visual Merchandising

VP de Visual Merchandising

Diretor de Visual Merchandising, Diretor de Aspectos Visuais

Visual Merchandiser Sênior (todos os depts/produtos)

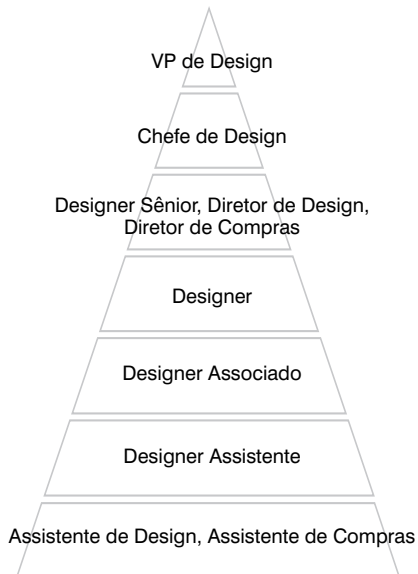
Expositor de Mercadoria (produto específico)

Assistente de Expositor Visual de Loja



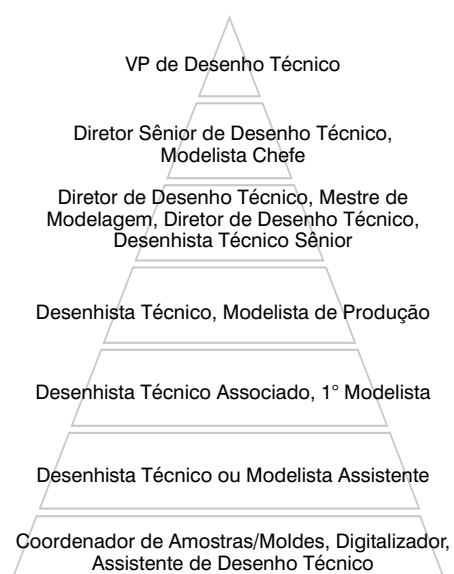


Design de Moda e Malharia

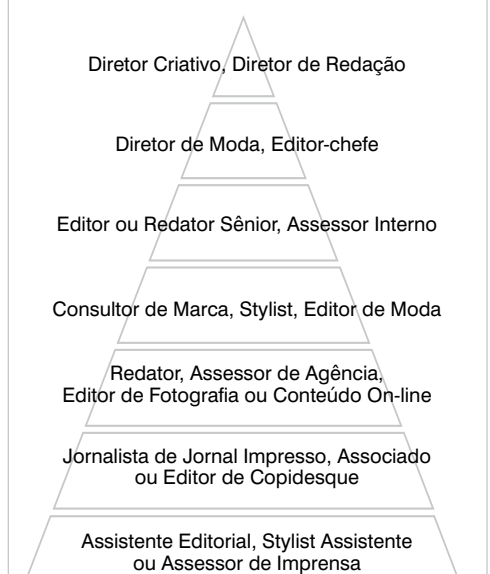


Subcategorias:
 Feminina/Masculina: contemporânea, íntima, esportiva
 Infantil: bebê, primeira infância, pré-adolescente, juvenil, jovem contemporâneo

Modelagem e Desenho Técnico



Mídia de Moda



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 111	Introdução à Moda
ou FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 274	Aplicação Têxtil 1
ou FSH 109	Introdução a Desenvolvimento de Produtos
FSH 266	Computação Aplicada à Moda 1
ou FSH 276	Aplicação Têxtil 2
ou FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 224	Design e Construção de Malharia
ou FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 101	Design de Moda 1
ou FSH 101M	Design de Moda Masculina 1
ou FSH 299	Portfólio de Desenho Técnico
FSH 220	Construção/Moulage/Modelagem Plana 1
ou FSH 220M	Construção/Moulage/Modelagem Plana para Moda Masculina
FSH 102	Desenho de Moda 1
ou FSH 209	Desenvolvimento de Produto 2: Desenho Técnico Avançado e Desenvolvimento de Linhas
FSH 112	Desenho de Moda 2
ou FSH 210	Confecção de Moda

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte durante o Século XV
LA 121	História da Arte durante o Século XIX

Tecnólogo em Artes [AA] em Jornalismo de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL 60 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM JORNALISMO DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS OBRIGATÓRIOS PARA O AA EM JORNALISMO DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 108	Introdução ao Jornalismo de Moda
FSH 111	Introdução à Moda
FSH 118	Apuração e Reportagem de Moda
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 168	Ferramentas Digitais para Mídias de Moda
FSH 184	Styling
FSH 218	Blogue: Criação de Conteúdo e Promoção
FSH 288	Narrativas e Matérias de Moda
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte durante o Século XV
LA 121	História da Arte durante o Século XIX

Tecnólogo em Artes [AA] em Marketing de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL	60 UNIDADES
--------------	--------------------

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM MARKETING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM MARKETING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 213	Marketing de Moda 2
FSH 215	Varejo e Gestão
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 345	Marketing para Marcas
FSH 350	Desenvolvimento de Produtos para Marcas Exclusivas
FSH 385	Estratégia de Promoção em Marketing

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte durante o Século XV
- LA 121 História da Arte durante o Século XIX

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

Tecnólogo em Artes [AA] em Merchandising de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **60 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM MERCHANDISING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS OBRIGATÓRIOS PARA O AA EM MERCHANDISING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 210	Confecção de Moda
FSH 215	Varejo e Gestão
FSH 250	Fundamentos de Compras
FSH 252	Visual Merchandising 1
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 350	Desenvolvimento de Produtos para Marcas Exclusivas

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- | | |
|--------|---------------------------------------|
| LA 120 | História da Arte durante o Século XV |
| LA 121 | História da Arte durante o Século XIX |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

Tecnólogo em Artes [AA] em Desenvolvimento de Produtos de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **60 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 109	Introdução ao Desenvolvimento de Produtos
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 209	Desenvolvimento de Produto 2: Desenho Técnico Avançado e Desenvolvimento de Linhas
FSH 210	Confecção de Moda
FSH 259	Desenvolvimento de Produtos 3: Gerenciamento de Dados do Produto (PDM) - Pré-produção
FSH 323	Análise de Tendências na Moda

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte durante o Século XV
- LA 121 História da Arte durante o Século XIX

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

Tecnólogo em Artes [AA] em Styling de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **60 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM STYLING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS OBRIGATÓRIOS PARA O AA EM STYLING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 108	Introdução ao Jornalismo de Moda
FSH 111	Introdução à Moda
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 168	Ferramentas Digitais para Mídias de Moda
FSH 184	Styling
FSH 188	Cabelo e Maquiagem Editorial
FSH 284	Produção de Ensaios Fotográficos para Stylists
FSH 391	Styling de Produtos de Moda
PH 103	Fotografia Digital para Artistas
ou PRO PH510	Fotografia Digital: Sessão de fotos

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- | | |
|--------|---------------------------------------|
| LA 120 | História da Arte durante o Século XV |
| LA 121 | História da Arte durante o Século XIX |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

Tecnólogo em Artes [AA] em Visual Merchandising

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM VISUAL MERCHANDISING

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM VISUAL MERCHANDISING

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 184	Styling
FSH 252	Visual Merchandising 1
FSH 297	Visual Merchandising: Ferramentas e Materiais
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 377	Visual Merchandising 2
FSH 397	Visual Merchandising: Manequins, Bustos e Araras

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte durante o Século XV
- LA 121 História da Arte durante o Século XIX

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design



Bacharel em Artes [BA] em Jornalismo de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BA EM JORNALISMO DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BA EM JORNALISMO DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 108	Introdução ao Jornalismo de Moda
FSH 111	Introdução à Moda
FSH 118	Apuração e Reportagem de Moda
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 168	Ferramentas Digitais para Mídias de Moda
FSH 184	Styling
FSH 218	Blogue: Criação de Conteúdo e Promoção
FSH 288	Narrativas e Matérias de Moda
FSH 488	Publicação de Revistas e Meios Digitais
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Figurino

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM FIGURINO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM FIGURINO

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 102	Desenho de Moda 1
FSH 112	Desenho de Moda 2
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 140	Introdução a Figurino
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 181	Figurino para Cinema
FSH 182	Figurino para Teatro
FSH 220	Construção/Moulage/Modelagem Plana 1
FSH 274	Aplicação Têxtil 1
FSH 440	Portfólio de Figurino

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 101	Design de Moda 1
ou FSH 101M	Design de Moda Masculina 1
FSH 102	Desenho de Moda 1
FSH 111	Introdução à Moda
FSH 112	Desenho de Moda 2
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 220	Construção/Moulage/Modelagem Plana 1
ou FSH 220M	Construção/Moulage/Modelagem Plana para Moda Masculina
FSH 224	Design e Construção de Malharia
ou FSH 124	Design de Malharia
FSH 266	Computação Aplicada à Moda 1
ou FSH 276	Aplicação Têxtil 2
FSH 274	Aplicação Têxtil 1
FSH 337	Construção/Moulage/Modelagem Plana 5
ou FSH 418	Construção de Moda Masculina 5
FSH 456	Portfólio de Moda e Desenho com Auxílio do Computador
FSH 473	Portfólio Têxtil

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Marketing de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM MARKETING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM MARKETING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 213	Marketing de Moda 2
FSH 215	Varejo e Gestão
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 345	Marketing para Marcas
FSH 350	Desenvolvimento de Produtos para Marcas Exclusivas
FSH 385	Estratégia de Promoção em Marketing
FSH 390	Práticas Profissionais em Merchandising de Moda

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 110 | Composição em Inglês: Narração de Histórias |
| LA 133 | Redação de Forma Curta |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|--|
| LA 171 | Civilização Ocidental |
| LA 270 | História dos Estados Unidos |
| LA 274 | Arte e Arquitetura de Florença Renascentista |
| LA 276 | Seminário na Grã-Bretanha |
| LA 278 | Seminário na França |
| LA 279 | Seminário na Itália |
| LA 359 | Sociologia Urbana |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Merchandising de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM MERCHANDISING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM MERCHANDISING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 210	Confecção de Moda
FSH 215	Varejo e Gestão
FSH 250	Fundamentos de Compras
FSH 252	Visual Merchandising I
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 350	Desenvolvimento de Produtos para Marcas Exclusivas
FSH 390	Práticas Profissionais em Merchandising de Moda

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Desenvolvimento de Produtos de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 109	Introdução ao Desenvolvimento de Produtos
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 209	Desenvolvimento de Produto 2: Desenho Técnico Avançado e Desenvolvimento de Linhas
FSH 210	Confecção de Moda
FSH 259	Desenvolvimento de Produtos 3: Gerenciamento de Dados do Produto (PDM) - Pré-produção
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 390	Práticas Profissionais em Merchandising de Moda

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 110 | Composição em Inglês: Narração de Histórias |
| LA 133 | Redação de Forma Curta |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|--|
| LA 171 | Civilização Ocidental |
| LA 270 | História dos Estados Unidos |
| LA 274 | Arte e Arquitetura de Florença Renascentista |
| LA 276 | Seminário na Grã-Bretanha |
| LA 278 | Seminário na França |
| LA 279 | Seminário na Itália |
| LA 359 | Sociologia Urbana |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Styling de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM STYLING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM STYLING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 108	Introdução ao Jornalismo de Moda
FSH 111	Introdução à Moda
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Moda
FSH 168	Ferramentas Digitais para Mídias de Moda
FSH 184	Styling
FSH 188	Cabelo e Maquiagem Editorial
FSH 284	Produção de Ensaios Fotográficos para Stylists
FSH 391	Styling de Produtos de Moda
FSH 478	Styling Editorial
PH 103	Fotografia Digital para Artistas
ou PRO PH510	Fotografia Digital: Sessão de fotos

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Visual Merchandising de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM VISUAL MERCHANDISING DE MODA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos gerais de formação:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM VISUAL MERCHANDISING DE MODA

FSH 100	Desenho para Moda
FSH 105	Moda e Merchandising
FSH 120	Conceitos de Cores na Moda
FSH 145	Marketing de Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
FSH 184	Styling
FSH 252	Visual Merchandising 1
FSH 297	Visual Merchandising: Ferramentas e Materiais
FSH 323	Análise de Tendências na Moda
FSH 377	Visual Merchandising 2
FSH 390	Práticas Profissionais em Merchandising de Moda
FSH 397	Visual Merchandising: Manequins, Bustos e Araras

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Moda

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais



Mestrado em Artes [MA] em Figurino

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM FIGURINO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM FIGURINO

FSH 601	Design Tridimensional 1
FSH 640	Desenho de Moda
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
FSH 661	Figurino 1
FSH 662	Figurino 2
FSH 651	Construção de Vestuário
ou JEM 610	Design e Manufatura
FSH 663	Figurino 3
FSH 664	Figurino 4
FSH 671	Construção de Figurino 1
FSH 676	Artigos de Figurino

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM FIGURINO

GLA 613	História da Arte da Moda do Século XX
GLA 671	Comunicação e Práticas Profissionais na Moda

Mestre em Artes [MA] em Moda (Ênfase em Design de Moda)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM MODA (ÊNFASE EM DESIGN DE MODA)

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MA EM MODA (ÊNFASE EM DESIGN DE MODA)

FSH 600	Design de Moda 1
FSH 601	Design Tridimensional 1
FSH 602	Design de Moda 2
FSH 603	Design Tridimensional 2
FSH 610	Aplicação Têxtil 1
FSH 620	Design e Construção de Malharia 1
FSH 640	Desenho de Moda
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
ou JEM 610	Design e Manufatura
FSH 650	Introdução ao Design de Moda
FSH 651	Construção de Vestuário

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM MODA (ÊNFASE EM DESIGN DE MODA)

GLA 613	História da Arte da Moda do Século XX
GLA 671	Comunicação e Práticas Profissionais na Moda

Mestre em Artes [MA] em Jornalismo de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	42 UNIDADES

**Por aprovação do diretor*

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM JORNALISMO DE MODA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 42 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS PARA O MA EM JORNALISMO DE MODA

COM 602	Noções Essenciais de Edição para Comunicação Multimídia
FSH 617	Fundamentos de Jornalismo de Moda
FSH 619	Desenvolvimentos e Debates Atuais no Jornalismo de Moda
FSH 626	Publicação de Revistas Digitais e Impressas
FSH 627	Escrita, Apuração e Reportagem
FSH 628	Reportagem para Plataformas Móveis e Sociais
FSH 629	Styling de Moda
FSH 630	Estratégia de Marketing de Moda

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS- GRADUAÇÃO MA EM MODA

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Moderno Americano
---------	--

Mestre em Artes [MA] em Merchandising de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM MERCHANDISING DE MODA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS PARA O MA EM MERCHANDISING DE MODA

FSH 630	Estratégia de Marketing de Moda
FSH 631	Princípios de Merchandising
FSH 632	Análise de Tendências e Desenvolvimento de Produtos
FSH 633	Operações e Gestão de Varejo
FSH 634	Produtos Têxteis e Outras Matérias-primas
FSH 635	Criação de Estratégia Competitiva
FSH 637	Compras e Planejamento de Sortimentos
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
FSH 649	Empreendedorismo na Moda: Gestão Estratégica de Marcas
FSH 657	Varejo na Internet
FSH 675	Visual Merchandising: Imagem e Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM MERCHANDISING DE MODA

GLA 613	História da Arte da Moda do Século XX
---------	---------------------------------------

Mestre em Belas Artes [MFA] em Figurino

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM FIGURINO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MFA EM FIGURINO

FSH 601	Design Tridimensional 1
FSH 629	Introdução ao Styling
FSH 640	Desenho de Moda
FSH 661	Figurino 1
FSH 662	Figurino 2
FSH 663	Figurino 3
FSH 664	Figurino 4
FSH 671	Construção de Figurino 1
FSH 676	Artigos de Figurino

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM FIGURINO

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- GLA 603 Antropologia: Experimentação da Cultura
- GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
- GLA 611 Narrativas Culturais
- GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
- GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM MODA

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS DO MFA EM MODA

FSH 600A	Design de Moda
FSH 601A	Design Tridimensional 1
FSH 602	Design de Moda 2
FSH 603	Design Tridimensional 2
FSH 604	Design de Moda 3
FSH 605	Design Tridimensional 3
FSH 609	Design Digital para Moda
FSH 606	Design de Moda 4
FSH 607	Design Tridimensional 4

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM MODA – DESIGN DE MODA

FSH 600	Design de Moda 1
FSH 601	Design Tridimensional 1
FSH 602	Design de Moda 2
FSH 603	Design Tridimensional 2
FSH 604	Design de Moda 3
FSH 605	Design Tridimensional 3
FSH 606	Design de Moda 4
FSH 607	Design Tridimensional 4
FSH 609	Design Digital para Moda

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM MODA – MALHARIA

FSH 600	Design de Moda 1
FSH 602	Design de Moda 2
FSH 604	Design de Moda 3
FSH 606	Design de Moda 4
FSH 609	Design Digital para Moda
FSH 620	Design e Construção de Malharia 1
FSH 621	Design e Construção de Malharia 2
FSH 622	Design e Construção de Malharia 3
FSH 623	Design e Construção de Malharia 4

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM MODA – TÊXTEIS

FSH 600	Design de Moda 1
FSH 602	Design de Moda 2
FSH 604	Design de Moda 3
FSH 606	Design de Moda 4
FSH 609	Design Digital para Moda
FSH 610	Aplicação Têxtil 1
FSH 611	Aplicação Têxtil 2
FSH 612	Aplicação Têxtil 3
FSH 613	Aplicação Têxtil 4

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM MODA – MERCHANDISING DE MODA

FSH 630	Estratégia de Marketing de Moda
FSH 631	Princípios de Merchandising
FSH 632	Análise de Tendências e Desenvolvimento de Produtos
ou FSH 638	Desenvolvimento de Linhas de Produtos - Processo Colaborativo
FSH 634	Produtos Têxteis e Outras Matérias-primas
FSH 635	Criação de Estratégias Competitivas
FSH 637	Compras e Planejamento de Sortimentos
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
FSH 649	Empreendedorismo na Moda: Gestão Estratégica de Marcas
ou FSH 633	Operações e Gestão de Varejo
FSH 675	Visual Merchandising: Imagem e Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM MODA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603 Antropologia: Experimentação da Cultura

GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa
Sociedade Global

GLA 611 Narrativas Culturais

GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno

GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno

GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado

GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

Mestre em Belas Artes [MFA] em Marketing de Moda e Gestão de Marcas

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES

TOTAL **63 UNIDADES**

**Por aprovação do diretor*

REQUISITOS DE PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM MARKETING DE MODA E GESTÃO DE MARCAS

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS DO MFA EM MARKETING DE MODA E GESTÃO DE MARCAS

FSH 630	Estratégia de Marketing de Moda
FSH 635	Criação de Estratégias Competitivas
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
FSH 649	Empreendedorismo na Moda: Gestão Estratégica de Marcas
FSH 652	Tendências Globais de Consumo na Moda
FSH 653	Gestão de Produtos e Cadeia de Fornecimento
FSH 654	Estratégia Integrada de Comunicação de Marketing de Moda
FSH 655	Marketing Digital e Mídias Sociais
FSH 658	Marketing Global e Mercados Emergentes

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM MARKETING DE MODA E GESTÃO DE MARCAS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

Mestre em Belas Artes [MFA] em Gestão e Merchandising de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DE PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM GESTÃO E MERCHANDISING DE MODA

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM MERCHANDISING E GESTÃO DE MODA

FSH 630	Estratégia de Marketing de Moda
FSH 631	Princípios de Merchandising
FSH 632	Análise de Tendências e Desenvolvimento de Produtos
FSH 634	Produtos Têxteis e Outras Matérias-primas
FSH 635	Criação de Estratégias Competitivas
FSH 637	Compras e Planejamento de Sortimentos
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
FSH 649	Empreendedorismo na Moda: Gestão Estratégica de Marcas
ou FSH 633	Operações e Gestão de Varejo
FSH 675	Visual Merchandising: Imagem e Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM MERCHANDISING E GESTÃO DE MODA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

Mestre em Belas Artes [MFA] em Desenvolvimento de Produtos de Moda

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS NO MFA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

FSH 616	Dinâmica da Moda
FSH 632	Análise de Tendências e Desenvolvimento de Produtos
FSH 634	Produtos Têxteis e Outras Matérias-primas
FSH 638	Desenvolvimento de Linhas de Produtos
FSH 643	Técnicas Digitais para Moda
ou WNM 600	Aplicações Digitais
FSH 650	Introdução ao Design de Moda
FSH 651	Construção de Roupas
FSH 683	Desenvolvimento Computadorizado de Produtos
FSH 685	Compras e Confecção de Produtos
ou FSH 637	Compras

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

CURSOS DE GRADUAÇÃO

FSH 100 Desenho para Moda

Este curso apresenta aos alunos os princípios fundamentais de desenho, incluindo utilização, preparação e técnicas de materiais. Utilizando linha de contorno, os estudantes desenharão uma variedade de temas, incluindo objetos, interiores, exteriores e a figura humana nua. Forma e silhueta, espaço negativo e positivo e perspectiva serão abordados. A precisão das proporções será enfatizada. A lição de casa da versão presencial deste curso exige presença obrigatória em uma oficina de desenho de três horas de duração.

FSH 101 Design de Moda 1

Este curso fornece uma base sobre o processo do design de moda, do desenvolvimento à edição e ao equilíbrio de uma coleção. Os alunos trabalham em uma seleção cuidadosa de projetos pensados para desenvolver técnicas de pesquisa visual, identificando elementos de design e interpretando e elaborando ideias.

FSH 101M Design de Moda Masculina 1

Este curso fornece uma base sobre o processo do design de moda masculina, do desenvolvimento à edição e ao equilíbrio de uma coleção. Os alunos trabalham em uma seleção cuidadosa de projetos pensados para desenvolver técnicas de pesquisa visual, identificando elementos de design e interpretando e elaborando ideias.

FSH 102 Desenho de Moda 1

Este curso desenvolve mais a compreensão dos alunos sobre a figura humana nua e introduz os fundamentos de desenho da figura humana vestida. Os estudantes deverão desenhar uma variedade de temas e explorar diferentes materiais, incluindo giz pastel, lápis de cor, tinta e aquarela. Serão também enfatizados esboço, forma, estrutura rítmica e precisão de proporções da figura humana. A lição de casa da versão presencial deste curso exige presença obrigatória em uma oficina de desenho de três horas de duração.

FSH 105 Moda e Merchandising

Este curso fornece um panorama da indústria da moda, apresentando aos alunos os conceitos de merchandising no varejo e no atacado, materiais, produtores e mercados ligados à moda.

FSH 108 Introdução ao Jornalismo de Moda

Este curso apresenta aos alunos a criação de editoriais de moda para revistas, jornais, programas de televisão e relações públicas no setor. Os estudantes deverão adquirir técnicas de reportagem e entrevista, além de aprender a escrever perfis e artigos editoriais. A ênfase estará na importância de um gancho para a notícia e como lidar com uma história que repercute em mais matérias.

FSH 109 Introdução ao Desenvolvimento de Produtos

Este curso apresenta aos estudantes o desenvolvimento de produtos. Eles deverão investigar marcas que já existem para desenvolver ideias para novos produtos, realizar pesquisas de tendências, criar storyboards, fazer o desenho técnico e propor novos produtos. Entre os temas estão mercados consumidores, manufatura, funções e responsabilidades na cadeia de fornecimento, desenvolvimento de produtos e categorias de produtos de moda.

FSH 111 Introdução à Moda

Este curso apresenta aos alunos aspectos diversos da indústria da moda. Entre os temas estão moda, produtos têxteis e design de malharia. Também serão discutidos aspectos de merchandising. Os estudantes serão expostos ao ciclo da moda por meio de projetos práticos de design.

FSH 112 Desenho de Moda 2

Este curso desenvolve ainda mais a compreensão dos alunos sobre a figura humana vestida e composição. Os estudantes aprenderão sobre esses temas utilizando uma variedade de materiais convencionais e não convencionais. O uso de mesa de luz, princípios de composição e design também serão enfatizados. A lição de casa da versão presencial deste curso exige presença obrigatória em uma oficina de desenho de três horas de duração.

FSH 114 Técnicas de Tratamento e Figura de Moda

Este curso ensina o desenvolvimento e uso de uma figura de moda para auxiliar a comunicação no design de moda. Os alunos vão explorar diferentes meios de desenho para melhorar a apresentação visual. Forte ênfase na linguagem visual da moda.

FSH 114M Técnica de Tratamento e Figura de Moda Masculina

Este curso explora especificamente o tratamento de tecidos, moulage, texturas, cores, emoções e atitudes na moda masculina, refinando mais a habilidade no desenho. O desenvolvimento de croquis (esboços rápidos) e proporções na moda será enfatizado e os alunos serão cobrados dentro dos padrões do mercado.

FSH 118 Apuração e Reportagem de Moda

Este curso é um ateliê prático de jornalismo que oferece aos alunos as técnicas essenciais de reportagem e escrita para um jornalismo de moda eficiente. Os alunos vão aprender e praticar estratégias de pesquisa, técnicas de apuração, elaboração e copidesque para uma variedade de tipos de matérias. Eles trabalharão em pautas para alimentar uma voz jornalística.

FSH 119 Tecnologia de Fibra e Tecido

Os alunos são apresentados às propriedades básicas do setor têxtil e como elas se relacionam ao seu desempenho e à sua aplicação. O curso inclui uma análise prática de amostras de tecidos.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

FSH 120 Conceitos de Cores para Moda

Este curso se concentra na teoria das cores e sua aplicação no setor da moda. Esquemas de cores, proporções e os efeitos físicos e psicológicos da cor são analisados a partir da observação de coleções, tecidos e do mundo cotidiano.

FSH 124 Design de Malharia

Os alunos adquirem uma compreensão básica sobre o que é malharia e como um designer de malharia trabalha no setor da moda. São ensinadas técnicas fundamentais de malharia. Os estudantes criarão amostras dessas técnicas e desenharão modelos de roupas. Também pesquisarão tendências atuais no segmento.

FSH 125 Design Têxtil

Uma introdução aos vários métodos de design têxtil e às técnicas utilizadas no mercado e na produção doméstica. Os alunos aprenderão a construir modelos e executar técnicas têxteis.

FSH 135 Design Gráfico na Moda

Este curso ajuda os alunos a entenderem gráficos e design gráfico e sua relação com a moda. Os alunos ganham mais controle sobre suas roupas e mais flexibilidade nos desenhos e se preparam para opções mais variadas de carreiras. Eles serão introduzidos a diferentes meios como fotografia e representação gráfica digital.

FSH 140 Introdução a Figurino

Neste curso, os alunos aprenderão sobre sistemas organizacionais básicos, terminologia e as ferramentas que o figurinista precisa. Também aprenderão a pesquisar e criar desenhos para um conjunto específico de personagens. Eles vão exercitar diferentes dicas e técnicas para alterar e manipular figurinos para uso no teatro.

FSH 145 Marketing de Moda 1

Este curso apresenta teoria e prática de marketing em sua relação com o campo da moda. Entre os temas abordados estão práticas atuais de verificação do que os consumidores querem e concepção, produção, promoção e distribuição de produtos e serviços de moda novos para os consumidores. Os alunos vão identificar estratégias de marketing de moda e aplicar técnicas básicas de pesquisa na área em projetos e lições específicas do setor.

FSH 161 Técnicas Digitais para Empresas de Moda

Este curso apresenta aos estudantes os programas adotados pelo mercado para comunicar informações visualmente. As lições serão voltadas para organizar linhas de moda, concept boards e especificações detalhadas para a reprodução. Haverá ênfase no trabalho fluido entre programas.

FSH 164 Técnicas de Costura de Moda

Neste curso, os alunos adquirem uma compreensão básica de técnicas de corte e costura que deverão prepará-los para a indústria do vestuário. Serão aprendidas técnicas de acabamento à mão e de costura na máquina em tecidos, assim como sua aplicação. Os alunos criarão um caderno de anotações para documentar as habilidades recém-adquiridas.

FSH 168 Ferramentas Digitais para Mídias de Moda

Neste curso, os alunos aprenderão como palavras e elementos visuais funcionam juntos para contar uma história na moda. As discussões e lições serão voltadas para a compreensão de elementos básicos de um bom design e para como criar projetos de sucesso para matérias de moda em página dupla e lookbooks.

FSH 181 Figurino para Cinema

Neste curso, os alunos aprenderão a esquadrihar um roteiro para criar a identidade de um personagem por meio das roupas a partir de mood boards, paletas de cores e ilustrações. Também deverão aprender a criar um lookbook para os atores e adquirir habilidades essenciais para a criação de figurinos.

FSH 182 Figurino para Teatro

Este curso introduz aos alunos o processo de criação de figurinos, incluindo pesquisa, análise de roteiro, período e estilo das roupas, resolução de problemas de design e execução. Os estudantes deverão adquirir maior compreensão sobre a criação de figurinos para teatro e produzir projetos para seus portfólios.

FSH 184 Styling

Styling é criar um imaginário de moda que transmita a mensagem do designer/estilista ou da marca. Este curso dá as bases para um portfólio de styling, em que os alunos ganharão experiência prática desenvolvendo conceitos e montando looks interessantes para ensaios fotográficos. A cultura da moda e o trabalho com modelos, fotógrafos e maquiadores serão abordados.

FSH 188 Cabelo e Maquiagem Editorial

Neste curso, os alunos aprenderão noções básicas de maquiagem e cabelo para ensaios fotográficos editoriais. Com projetos práticos, os alunos serão capazes de realizar diferentes técnicas de cabelo e maquiagem, e unir todo o aprendizado no final do semestre com a concepção de um ensaio de beleza.

FSH 190 Bordado em Bastidor (Tambour Beading) 1

Este curso apresenta aos estudantes a história dos bordados em pedrarias e sua aplicação no design de moda. Os alunos desenvolverão técnicas práticas de bordado em bastidor (tambour beading). Também deverão concluir amostras e projetos utilizando diferentes tipos de pedrarias e lantejoulas, além de técnicas para finalizar e montar motivos em roupas.

FSH 192 Bordado em Bastidor (Tambour Beading) 2

Os alunos vão se apoiar nas noções básicas de bordado em bastidor com um ponto novo que funciona tanto como ponto cetim na superfície quanto para afixar a pedraria. Outro ponto vai ajudar na aplicação de tecidos, enquanto as técnicas de acabamento permitirão criar elementos tridimensionais e dar profundidade e textura para um motivo.

FSH 194 Bordado de Superfície 1

Este curso apresenta fundamentos e se baseia na perspectiva histórica da arte do bordado, ensinando as ferramentas e técnicas básicas utilizadas na moda contemporânea. Os alunos aprendem a fazer pontos tradicionais de bordado à mão com fios de algodão, raiom, chenille e lã e a aplicá-los em uma variedade de tecidos.

FSH 196 Bordado de Superfície 2

Neste curso, os alunos avançarão no conhecimento de técnicas de bordado de superfície, incluindo o trabalho dimensional com fita e chenille, ponto japonês e em seda torcida, e bordado em alto-relevo em linha metalizada dourada, trabalhando com engrampado rose, chaton e outras costuras em strass.

FSH 201 Objeto Recuperado

Este curso aborda marmorização, folheamento a ouro e prata e o desenho, produção e aplicação de estêncil. Os alunos vão se concentrar no tratamento de novas superfícies de objetos recuperados como portas, mesas, cadeiras, caixas, molduras, pedrarias ou qualquer outra superfície de madeira. Eles criarão objetos exclusivos com um novo design, uma nova função e uma nova pintura, dando ênfase à criatividade.

FSH 209 Desenvolvimento de Produto 2: Desenho Técnico Avançado e Desenvolvimento de Linhas

Este curso se concentra no desenho técnico para desenvolvimento de linhas, fichas técnicas e planilhas de especificações. Os alunos desenvolverão as habilidades necessárias para criar desenhos técnicos no padrão do mercado para roupas e acessórios.

FSH 210 Confeção de Moda

Os alunos exploram o mundo da confecção de roupas, incluindo produção, compras, controle, planejamento, custos, alocação de recursos e viabilidade. Entre os projetos está o acompanhamento de um produto desde o conceito até a entrega para o varejista.

FSH 213 Marketing de Moda 2

Este curso apresenta a aplicação do processo do marketing de moda utilizando projetos e estudos de caso práticos que se concentram nas preferências dos consumidores de moda. O curso vai delinear todos os componentes de um plano integrado de marketing que dão vida a marcas de moda.

FSH 215 Varejo e Gestão

Este curso apresenta aos alunos os elementos fundamentais da gestão empresarial. Entre os temas estão organização, controle, planejamento, tomada de decisões, liderança, treinamento, comunicação e ética. Os estudantes aprendem a aplicar esses conceitos a situações empresariais da vida real por meio de estudos de casos.

FSH 218 Blogue: Criação de Conteúdo e Promoção

Os blogues fazem parte do panorama de marketing e mídia contemporâneo, juntamente com as ferramentas de mídias sociais, como Facebook e Twitter. Este curso visa definir o termo, analisar diversos elementos de uma criação de blogue de sucesso e oferecer experiências práticas na conceitualização, produção e comercialização de seu próprio blogue on-line como profissional de arte.

FSH 220 Construção/Moulage/Modelagem Plana 1

Este curso traz um panorama da oficina de design. Serão introduzidos princípios básicos de modelagem plana e moulage no busto de costura. Os alunos são apresentados ao corte e produção de moldes de roupas dentro dos padrões comerciais da indústria da moda da atualidade.

FSH 220M Construção/Moulage/Modelagem Plana para Moda Masculina

Este é um curso inicial de construção e modelagem com foco na moda masculina. Ele melhorará o conhecimento profissional dos alunos sobre técnicas de modelagem e construção. Os alunos aprenderão a cortar e construir moldes base para produtos masculinos e a criar silhuetas complementares com musseline e técnicas profissionais de costura.

FSH 221 Design de Moda 2

Os alunos continuarão a desenvolver habilidades no design. Ênfase rigorosa na capacidade de representar ideias criativas de design como desenhos técnicos e também como ilustrações em cores. A disciplina dá grande atenção à representação de tecidos e cores e à análise de tendências atuais no design.

FSH 224 Design e Construção de Malharia 1

Neste curso, os alunos são apresentados aos fundamentos do design de malharia. Eles adquirirão experiência técnica prática utilizando máquinas de malharia de monofrontura. Também terão experiências com projetos focados no design de tecidos e na construção básica, trabalhando com paletas de cores criativas e utilizando diferentes qualidades de fios e técnicas básicas para dar forma às peças.

FSH 229 Desenvolvimento Computadorizado de Produtos

Os alunos desenvolverão projetos e moldes computadorizados com programas adotados pelo mercado. Eles vão usar e incorporar as diversas funções do programa para criar, modificar, armazenar e comunicar desenhos com imagens e cores.

FSH 230 Construção/Moulage/Modelagem Plana 2

Neste curso intermediário, os alunos desenvolverão ainda mais as técnicas de corte de moldes e as habilidades na construção. Eles construirão uma variedade de roupas, incluindo vestidos, calças e camisas. Haverá ênfase nos padrões do mercado em termos de técnicas de modelagem e construção adequadas para o maquinário industrial de costura.

FSH 240 O Tutu Clássico: Introdução

Neste curso, os alunos terão um panorama do tutu clássico e romântico para balé. Eles aprenderão a história do tutu e construirão uma peça clássica do início ao fim, incluindo elásticos, faixas, calcinhas, babados, aros, basque, sobressaia e corpete.

FSH 241 Produção de Figurino para Cinema

Este curso vai conceber e produzir um longa-metragem em uma cooperação entre os departamentos de Cinema e Moda. Os alunos vão desenhar figurinos em colaboração com um diretor e dar vida às peças no filme. Eles farão o figurino de cada personagem, a prova com os atores e o acompanhamento das filmagens.

FSH 242 Produção de Figurino 1

Neste curso, os alunos produzirão desenhos originais de figurinos para um roteiro ou produção teatral. Eles vão desenvolver modelos no papel, executá-los em 3D e fornecer a documentação cabível. Também aprenderão sobre o processo de produção, explorando colaborações entre figurinistas e atores, diretores e outros designers.

FSH 244 História da Moda

Este curso identifica a tradição do vestuário ocidental, desde a antiguidade até o Século XX, como fonte de moda e design. Os alunos começarão explorando os ideais ocidentais de beleza e continuarão com um estudo específico sobre as principais áreas de retorno (revival) de determinada moda: clássica, exótica, country e romântica.

FSH 245 Marketing: Produtos de Beleza

Este curso prepara os alunos para aplicarem sua formação em marketing de moda para produzirem estratégias especializadas no setor de beleza. Os estudantes serão capazes de criar um plano de marketing de beleza que inclua o desenvolvimento do produto, RP e branding emocional. Eles desenvolverão um plano de marketing em colaboração com o curso de merchandising de produtos de beleza.

FSH 246 História dos Têxteis

Este curso estuda o setor têxtil desde a pré-história até a atualidade, analisando os tecidos tradicionais da Ásia, África e América, bem como a produção e o desenho têxtil ocidental, com ênfase nos movimentos de design do final do século XIX e início do século XX. Será explorado o uso de tecidos em interiores, peças de vestuário, carros e na indústria.

FSH 250 Fundamentos de Compras

Os alunos aprendem os fundamentos do processo de compras no varejo em tipos diversos de organizações de merchandising. O curso expõe os alunos ao planejamento de vendas, verba de compras em aberto (open to buy) e componentes de rentabilidade. É necessário ter conhecimentos básicos de matemática.

FSH 252 Visual Merchandising 1

Este curso apresenta aos alunos uma pesquisa dos muitos elementos de visual merchandising e expositores usados na atualidade nas organizações de varejo. Os alunos são apresentados a diversas ferramentas visuais disponíveis, incluindo araras, manequins, sinalização, iluminação e acessórios.

FSH 257 Design de Acessórios: Joias

Neste curso, os alunos se concentrarão nos acessórios para ornamentar o corpo investigando acessórios e objetos ao longo do tempo. Eles terão contato com uma conscientização sobre a forma e estrutura dos acessórios e aprenderão a sistematizar ideias e inspirações.

FSH 258 Design de Acessórios: Bolsas e Artigos Pequenos em Couro

Este curso traz um panorama dos acessórios ao longo da história da moda e apresenta aos alunos os principais nomes do setor de bolsas e artigos pequenos em couro. Serão explorados os princípios e as dinâmicas do design de acessórios. Os alunos aprendem a desenvolver coleções de bolsas e outros acessórios relacionados por meio de pesquisa visual original e protótipos funcionais.

FSH 259 Desenvolvimento de Produtos 3: Gerenciamento de Dados do Produto (PDM) - Pré-produção

Neste curso, os alunos se concentrarão no processo de desenvolvimento e aprovação de protótipos de peças de roupa antes da produção. Será abordado o desenvolvimento avançado de linhas, incluindo custos e construção. O sistema on-line de gerenciamento de dados do produto (PDM) será apresentado para acompanhar as especificações, embalagem e estrutura de produtos.

FSH 262 Design de Moda 3

Este curso se concentra na filosofia do design. Os alunos desenvolverão estilo de desenho, design e habilidade de apresentação para refletir pontos de vista individuais. Eles adquirirão conhecimento sobre a indústria da moda, aprenderão os princípios de preços sugeridos e passarão a ter consciência de mercados nacionais e internacionais.

FSH 266 Computação Aplicada à Moda 1

Este curso explora as técnicas de ilustração de moda com computadores para produzir desenhos estilizados, desenhos técnicos, croquis, desenhos com especificações, apresentações e storyboards.

FSH 267 Design de Moda Masculina 2

Os alunos trabalharão com projetos selecionados cuidadosamente com o objetivo de desenvolver pesquisas, ideias e um mercado de moda masculina com design criativo. Eles criarão uma coleção masculina bidimensional no papel, aprendendo técnicas de comunicação e desenvolvendo a confiança em seu próprio trabalho.

FSH 268 Construção de Moda Masculina 2

Neste curso, os alunos vão desenvolver, a partir de moldes base de moda masculina, peças diversas que servirão como base para todas as aulas futuras sobre o assunto. Princípios de modelagem e construção serão ensinados para que as peças produzidas atendam aos padrões do mercado.

FSH 269 Desenvolvimento de Linhas de Produtos

Este curso envolve os alunos no processo colaborativo de desenvolvimento de linhas de produtos. Os estudantes participarão de um estudo de caso de duração de um semestre, em uma experiência prática com todos os componentes necessários para o desenvolvimento de uma coleção de moda.

FSH 274 Aplicação Têxtil 1

Este curso traz um panorama da indústria têxtil tanto no mobiliário quanto na moda. Os alunos aprendem sobre serigrafia e heat transfer. Também aprendem sobre oportunidades para uma carreira de sucesso na indústria têxtil.

FSH 276 Aplicação Têxtil 2

Neste curso, os alunos vão desenvolver melhor a compreensão sobre técnicas de impressão e tecidos. Eles aprenderão sobre tratamentos avançados diversos em superfícies de tecidos, incluindo devorê e sistemas de corrosão.

FSH 278 Jornalismo de Moda: Blogue

Os alunos aprenderão o conhecimento técnico, de apuração e composição para desenvolver e manter seus próprios blogues, examinando exemplos importantes do setor para se inspirarem. Eles serão estimulados a escrever matérias interessantes, expressar um ponto de vista particular e empregar essa tecnologia com eficiência para apresentar seu próprio trabalho.

FSH 280 Consultoria de Imagem

Neste curso intermediário, os alunos se concentrarão na disciplina da consultoria de imagem. Projetos práticos ajudarão os estudantes a analisarem e praticarem situações reais, adquirindo o conhecimento organizacional e criativo que envolve a consultoria de imagem de clientes individuais e celebridades.

FSH 282 Design e Construção de Malharia 2

Os alunos são apresentados a pontos texturizados básicos e tecidos de dupla frontura, utilizando essas técnicas para criar sua primeira roupa. Por meio do desenvolvimento e análise de diferentes estruturas de malhas, técnicas de cor, padronagem e construção, os estudantes aprenderão os efeitos que o tecido tem no desenho da malharia.

FSH 284 Produção de Ensaios Fotográficos para Stylists

Neste curso avançado, os alunos aprenderão os aspectos logísticos e comerciais envolvidos no trabalho de um stylist freelancer. Entre os temas abordados estão a produção de ensaios fotográficos, a administração de um trabalho e a autopromoção. Palestrantes convidados, simulações na sala de aula e projetos em grupo proporcionarão reflexões sobre os diversos protocolos profissionais.

FSH 287 Design e Construção de Malharia 3

Neste curso, os alunos se concentrarão na criação de detalhes e na prática das habilidades de construção necessárias para tornar o design de malharias especial. Eles aprenderão a reconhecer as habilidades essenciais para a produção comercial e adaptarão e combinarão o uso de maquinário e técnicas manuais para produzir roupas exclusivas.

FSH 288 Narrativas e Matérias de Moda

Nesta aula, os alunos desenvolverão as habilidades de escrever textos expositivos, adaptando lides jornalísticos diretos e incorporando técnicas literárias na criação de matérias completas. Os alunos receberão pautas especializadas e deverão sugerir matérias em reuniões editoriais simuladas.

FSH 289 Espartilho e Roupa Íntima

Os alunos deverão estudar e aplicar espartilhos no uso por cima e como roupa íntima. Eles deverão cortar e construir estilos e formas diversos de espartilhos, que deverão ser usados como base para experimentações com ideias criadas em moulage. Os moldes e moulages selecionados serão concluídos, produzindo peças finais.

FSH 294 Estamparia de Tecidos para Produtos

Este curso traz uma abordagem prática, criativa e inteligente sobre a estamparia de tecidos. Os alunos terão a oportunidade de desenvolver ideias desde a fonte de inspiração até o produto final estampado que desejarem, empregando principalmente a técnica de serigrafia, bem como estêncil, desenho e pintura à mão.

FSH 295 Design Sustentável

Este curso vai explorar as questões ambientais no design de moda. Os alunos serão estimulados a encontrar soluções e alternativas criativas. A ênfase estará em projetos que atendam a todos os padrões regulares do mercado, tratando ao mesmo tempo de questões ecológicas.

FSH 297 Visual Merchandising: Ferramentas e Materiais

Este curso apresenta aos alunos as diversas ferramentas e materiais de uso comum na construção e criação de expositores de visual merchandising. Os estudantes aprenderão o uso correto e seguro de uma variedade de ferramentas para lojas e praticarão os melhores métodos para criar tarefas e projetos de visual merchandising em sala.

FSH 299 Portfólio de Desenho Técnico

Este curso se concentra no desenvolvimento de portfólios vendáveis para demonstrar habilidade no desenho técnico, proficiência no design de moda em termos de conhecimentos digitais e uma apresentação profissional de uma linha de produtos. Os alunos vão realizar pesquisas para trabalhos de desenho técnico, criar materiais de autopromoção e utilizar gerenciamento de dados de produtos (PDM) on-line e programas adotados no mercado.

FSH 300 Design de Calçados 1

Ao criar uma coleção de calçados, os alunos desenvolverão um entendimento sobre o assunto, com designs e desenhos técnicos de sapatos, avaliando medidas e provas e componentes e materiais. Eles pesquisarão os diversos aspectos da indústria de calçados, incluindo sapatos artesanais, desenvolvimento e teste de produtos, fichas técnicas e planilhas de especificações e feiras do setor.

FSH 301 Design de Artigos em Brim

Neste curso, os alunos vão explorar o design e desenvolvimento de artigos em brim com foco em moda, tecido e caimento. Entre os temas abordados estão história do brim, lavagens e acabamentos, moldes, confecção de amostras, processos de produção, identidade de marca, merchandising e marketing. Os alunos concluirão o curso criando uma coleção de artigos em brim.

FSH 305 Relações Públicas na Moda

Neste curso, os alunos aprenderão os princípios e as práticas aplicadas ao trabalho de relações públicas na moda. Eles entenderão RP como uma ferramenta de marketing essencial para a área. A história do setor de relações públicas será explorada, assim como as influências de líderes visionários e as mudanças motivadas pela tecnologia que impactam a área de RP na moda hoje.

FSH 307 Visual Merchandising: Conceitos para Vitrines

Este curso examina estratégias criativas para o desenvolvimento de vitrines dinâmicas. Os alunos vão buscar inspiração na história do cinema, literatura, música, atualidades, cultura pop, arte, moda. Haverá ênfase em narrativas de efeito visual.

FSH 309 Desenvolvimento de Produtos 4: PDM - Manufatura, Compras e Produção

Os alunos aprimorarão as técnicas de desenvolvimento de linhas utilizando programas on-line de gerenciamento de dados de produtos (PDM). Este curso vai se concentrar no refinamento de fichas e documentação técnica, nos processos e procedimentos envolvidos na compra de produtos de moda, em técnicas de estimativa de custos, métodos de avaliação de construções de produtos e no conhecimento avançado de confecção para a moda.

FSH 311 Chapelaria

Chapelaria é uma disciplina altamente especializada que permite que os alunos tanto deixem a criatividade correr solta quanto sigam a tradição à risca. Ênfase nas técnicas de construção com uma variedade de materiais para criação e construção de chapéus.

FSH 313 Ícones de Estilo e Objetos de Moda

Este curso se concentra na iconografia do estilo, avatares de moda, interpretação de mídia e reinvenção de ícones. Épocas históricas, movimentos juvenis, capitais do estilo e as raízes das imagens icônicas de moda no trabalho editorial serão discutidos em detalhes. Os alunos analisarão as imagens lendárias e identificarão suas influências na cultura popular.

FSH 316 Marketing Global/Varejo Internacional

Os alunos aprendem a importância da economia global pelo estudo de varejistas que operam internacionalmente. Este curso oferece um suporte conceitual para os alunos entenderem como diferentes ambientes jurídicos, sociais e econômicos afetam a distribuição de bens de consumo ao redor do mundo.

FSH 317 Design de Moda Masculina 3

Nesta aula, haverá ênfase estrita na capacidade de representar conceitos criativos de design como desenhos técnicos (moldes) e figuras totalmente em cores. A disciplina dá grande atenção à representação de tecidos e cores, e os alunos examinam tendências atuais no design de moda masculina.

FSH 318 Construção de Moda Masculina 3

Este é um curso intermediário de construção e modelagem plana. Ele foi pensado para aprimorar o conhecimento dos alunos sobre os procedimentos adotados pelo mercado nessas etapas.

FSH 323 Análise de Tendências na Moda

Este curso traz um panorama dos fundamentos de prognóstico e análise de tendências na moda. Os alunos aprendem a entender a natureza evolutiva do produto, interpretar o contexto cultural que o afeta e a coletar, analisar e sintetizar dados para prever e compreender o significado das tendências da moda.

FSH 330 Construção/Moulage/Modelagem Plana 3

Neste curso, os alunos trabalham com técnicas mais avançadas de corte e construção de modelagens. Eles aprendem a cortar e construir peças sob medida com técnicas adotadas hoje pelo mercado. Também trabalham em projetos de moulage e aprendem a manusear tecidos da maneira correta.

FSH 331 Construção/Moulage/Modelagem Plana 4

Este curso foi pensado para permitir que os alunos desenvolvam e se apoiem nos conhecimentos de construção e modelagem adquiridos em cursos anteriores. Eles vão avaliar e traduzir elementos chave dos looks de passarela de estilistas e, a partir de seus próprios designs bidimensionais, criar moldes personalizados e construir, provar e corrigir peças seguindo padrões de mercado. Novas técnicas de construção e acabamento também serão introduzidas.

FSH 333 Desenho Técnico e Tabela de Medidas

Os alunos adquirirão os conhecimentos necessários para se tornarem desenhistas técnicos de sucesso na indústria da moda. A capacitação inclui o desenho técnico de moldes, a criação de fichas técnicas com tabelas de medidas, a compreensão de forma e crescimento do corpo, a elaboração de anotações sobre construção e questões de segurança que se aplicam à moda infantil. Os alunos criarão documentos completos de especificações técnicas no Excel.

FSH 335 Modelagem Computadorizada

Com o programa Gerber Accumark, os alunos aprenderão a usar uma tecnologia avançada para inserir moldes digitalmente no computador, além de alterar e produzir moldes para uma variedade de silhuetas. Eles também criarão medidas diferentes para uma grande variedade de tamanhos.

FSH 337 Construção/Moulage/Modelagem Plana 5

Este curso foi pensado para permitir que os alunos desenvolvam seu trabalho de design em uma pré-coleção. Eles aprenderão os princípios de alteração manual de medidas de moldes e trabalharão com uma manequim de prova, aprendendo sobre moldes prontos para a produção na indústria. Também revisarão técnicas de construção e acabamento.

FSH 340 Design de Moda 4

Os alunos são incentivados a examinar e desenvolver uma filosofia individual e os pontos fortes de seus designs. Os conhecimentos técnicos são refinados para ajudar a aprimorar a apresentação e exposição do ponto de vista dos designers.

FSH 342 Produção de Figurino 2

Neste curso, os alunos vão criar e construir figurinos para projetos de apresentações ao vivo. Eles se envolverão em uma variedade dinâmica de projetos de construção e artigos, criando figurinos completos que deverão atender às necessidades de apresentações com foco no movimento e no design.

FSH 343 Marketing: Vídeos Curtos

Neste curso, os alunos aprenderão o valor de se utilizar e desenvolver a teoria de vídeos curtos como uma ferramenta poderosa de marketing para motivar os consumidores. Eles aprendem técnicas básicas de vídeo especializadas para a indústria da moda e solucionam questões chave de marketing por meio de narrativas e comunicação em vídeo.

FSH 344 Tecido e Forma

Esta aula investigará como planos geométricos bidimensionais adjacentes criam formas tridimensionais no tecido. Os alunos também estudarão a manipulação experimental de tecidos e o relacionamento dessas formas tridimensionais com o corpo. Eles deverão criar formas tridimensionais com tecidos e aplicá-las no busto de costura para criar o design de uma peça.

FSH 345 Marketing para Marcas

Este curso examina o valor intangível de marcas - o chamado brand equity - e todos os aspectos da construção, gestão e marketing de uma marca. Os alunos pesquisarão marcas estabelecidas e emergentes e aplicarão o conhecimento no desenvolvimento de uma marca. Ênfase no desenvolvimento de um plano de marketing para uma marca que reflita sua identidade, o público-alvo e o produto/serviço.

FSH 347 Gestão e Planejamento de Estoque

Este curso vai ampliar os conceitos apresentados na disciplina FSH 250, analisando a gestão e rentabilidade de estoques e diferenciais competitivos. Os alunos vão se familiarizar com giro, compras e planejamento de estoque.

FSH 348 Marketing Interativo

Neste curso, os alunos aprenderão os conceitos básicos de marketing digital para a moda e sua integração com o marketing tradicional. Entre os componentes do curso estão publicidade na internet, conteúdo gerado pelo usuário, produção de blogue corporativo e marketing em dispositivos móveis. Os estudantes desenvolverão um plano de marketing e analisarão os resultados por meio de diferentes veículos de redes sociais.

FSH 350 Desenvolvimento de Produtos para Marcas Exclusivas

Este curso apresenta aos alunos os conceitos e as técnicas de desenvolvimento de produtos. Entre os projetos estão pesquisa para identificar um produto adequado, desenvolvimento desse produto, compras, custos e amostragens.

FSH 352 Visual Merchandising: Diretivas e Planejamento Espacial

Este curso se concentra nas boas práticas do setor aplicadas em espaços de lojas tanto de varejo quanto atacado. Os alunos desenvolverão estratégias e apresentarão seus conceitos em formato escrito e visual. A ênfase estará na utilização criativa do espaço e na representação adequada de diferentes categorias de projetos, o ciclo completo de uma estação e produtos contíguos.

FSH 357 Gestão de Loja de Varejo

Este curso traz um estudo aprofundado sobre as diferentes operações de uma loja no varejo. Entre os temas abordados estão localização e mercado-alvo, disposição e sortimento de mercadorias, serviço ao consumidor, técnicas de vendas, planejamento de equipes, motivação de funcionários, expositores visuais, análise de lucro, logística e muitas outras áreas necessárias.

FSH 363 Promoção e Eventos Especiais

Neste curso, os alunos aprenderão os requisitos e as práticas de desenvolvimento e produção de desfiles e eventos especiais eficientes e responsáveis para o lançamento ou apresentação de um produto que apoie uma iniciativa de marketing na moda. Eles deverão planejar, sugerir, desenvolver e executar todos os aspectos de uma promoção e um evento especial.

FSH 368 Merchandising de Acessórios

Os alunos são apresentados às diversas categorias fascinantes de acessórios, incluindo produtos em couro, joias, lenços, chapéus, óculos e muito mais. Eles exploram o papel importante dos acessórios nos diferentes ambientes de varejo. Marcas e estilistas importantes serão estudados, assim como produtos de marcas exclusivas.

FSH 369 Merchandising: Produtos de Beleza

Este curso apresenta aos alunos as boas práticas de merchandising adotadas no ramo de produtos de beleza, trazendo informações úteis sobre as diferentes categorias do setor, incluindo cosméticos coloridos, fragrâncias e produtos para a pele. Entre os temas abordados estão a análise de grandes marcas nacionais e internacionais, a história do setor e o desenvolvimento e seleção de sortimentos de produtos.

FSH 374 Aplicação Têxtil 3

Neste curso, os alunos continuarão a ampliar e expandir seus conhecimentos sobre técnicas de estamparia, incluindo serigrafia com tintas para heat transfer. Eles criarão amostras de tecidos e concluirão coleções de design de tecidos.

FSH 375 Estratégias de Merchandising na Moda

Este curso explora estratégias bem-sucedidas no varejo e no atacado na construção de sortimentos e na seleção de produtos de moda com base em projetos em grupo, estudos de caso e pesquisas de campo. A ênfase estará no desenvolvimento de um ponto de vista e gosto estratégico e adequado para o mercado-alvo.

FSH 376 Aplicação Têxtil 4

Neste curso, os alunos desenvolverão ainda mais o conhecimento sobre a criação de estamparia têxtil para produtos de moda e mobiliário. Também continuarão a produzir coleções de design de tecido.

FSH 377 Visual Merchandising 2

Este curso aplica conceitos de visual merchandising em projetos práticos. Entre os temas abordados estão teoria do visual merchandising, padrões de execução, design de loja e imagem da empresa.

FSH 378 Design de Moda Masculina 4

Os alunos vão desenvolver mais seu conhecimento do design de moda masculina e serão estimulados a desenvolver uma conscientização abrangente sobre o mercado nacional e internacional. A ênfase estará em técnicas de ilustração e apresentações profissionais.

FSH 379 Construção de Moda Masculina 4

O curso foi pensado para ensinar aos alunos técnicas de alfaiataria para prêt-à-porter adotadas hoje no mercado de moda masculina. Os estudantes aprenderão a construir roupas sob medida e as variações utilizadas nas técnicas de construção. Também aprenderão a diferença entre técnicas de roupas prêt-à-porter e sob medida.

FSH 382 Design e Construção de Malharia 4

Este curso expõe os alunos à experiência de todos os componentes necessários para criar e desenvolver uma coleção de malharia, preparando-os para o ambiente acelerado do último ano. Forte ênfase no desenvolvimento de um conceito de design, modelagem plana e apresentação de portfólio, além de peças de amostra e construções tridimensionais.

FSH 384 Styling de Moda Masculina

Este curso explora a disciplina do styling na moda masculina. Por meio de atividades e ensaios fotográficos, os alunos aprenderão as técnicas para criar com êxito looks masculinos casuais e sob medida.

FSH 385 Estratégia de Promoção em Marketing

Este curso oferece um estudo aprofundado das estratégias promocionais específicas de um ambiente de moda. Os alunos aprendem a desenvolver um plano integrado de marketing. Os componentes centrais incluem propaganda, mala direta, divulgação, relações públicas, venda pessoal, eventos especiais e redes sociais.

FSH 387 Design e Construção de Malharia 5

Neste curso, os alunos deverão identificar e desenvolver seus pontos fortes no design de malharia para se estabelecer e preparar com facilidade para uma carreira na indústria da moda. Haverá foco e apoio para a construção de um projeto para criar um portfólio individual e profissional e para o desenvolvimento de coleções.

FSH 390 Práticas Profissionais de Merchandising de Moda

Este curso oferece aos alunos informações realistas sobre carreiras no setor de merchandising de roupas e varejo. Eles vão explorar opções de carreira, desenvolver currículos, se preparar para entrevistas de emprego, concluir estágios e se concentrar na transição entre estudante e profissional.

FSH 391 Styling de Produtos de Moda

Neste curso, os alunos terão contato com uma introdução ao styling voltado a uma variedade de produtos de moda para diferentes meios como revistas, catálogos, jornais e internet. Eles farão a produção, direção de arte e styling de ensaios fotográficos. A ênfase estará em técnicas e conceitos de styling de produtos.

FSH 392 Estratégias em Mídias Sociais para Moda

Neste curso, os alunos serão capacitados a navegar pelo mundo desordenado das mídias sociais na indústria da moda. Eles aprenderão as habilidades necessárias para elaborar uma estratégia de mídias sociais eficiente e responsável que tenha valor para esforços de marketing de marcas de moda. Também serão capazes de decifrar as diferentes plataformas que as redes sociais oferecem às marcas.

FSH 394 Marca e Publicidade de Moda

Neste curso, os alunos aprenderão o papel correto da publicidade de moda e os principais fatores que determinam e identificam um produto de moda para o consumidor, como nome, termo, design ou símbolo. Eles entenderão a importância de uma mensagem única para uma marca criar uma publicidade eficiente.

FSH 397 Visual Merchandising: Manequins, Bustos e Araras

Os alunos aprenderão os procedimentos para arrumar manequins para apresentações de produtos por meio de experiências práticas sobre o uso e manutenção adequada de manequins, bustos e alternativas. Eles exercitarão a capacitação em métodos de styling: bustos para roupas de alfaiataria masculina e feminina, coordenação de peças e vestimentas, acessórios de moda e mobiliário.

FSH 398 Computação Aplicada a Produtos Têxteis

Este curso explora técnicas de utilização do computador como ferramenta de design. Os alunos criam projetos têxteis, colorações e rapports com Photoshop e Illustrator.

FSH 399 Computação Aplicada à Malharia

Este curso dá aos alunos experiência com programação intermediária e técnicas de tricotagem na máquina industrial da Stoll. Os alunos aprenderão a usar as ferramentas do programa M1, escrever programas da malharia e operar a máquina industrial Stoll 7G e 12G para produzir amostras e peças de roupa.

FSH 400 Construção/Moulage/Modelagem Plana 6: Coleção de Último Ano

Os alunos pesquisam, desenham e constroem roupas de marca, desde peças esportivas até moda noite. Haverá ênfase em técnicas de ateliês de estilistas.

FSH 409 Desenvolvimento de Produtos 5: Desenvolvimento Avançado de Linhas

Os alunos criarão estratégias de desenvolvimento de produtos para duas coleções para uma marca / empresa específica. Este curso se concentra em demonstrar habilidades artesanais e digitais avançadas, apresentando um pacote completo de produtos coerentes com a imagem da marca, utilizando programas e gerenciamento de dados de produtos (PDM) on-line adotados como padrão no mercado. A apresentação profissional é enfatizada.

FSH 410 Comércio Eletrônico

Este curso oferece aos alunos os princípios da venda de produtos de moda on-line. Serão explicadas novas estratégias na tecnologia de comércio eletrônico, novos modelos de negócios baseados na web, inovações do mercado e as mais recentes técnicas para aprimorar a interface do cliente.

FSH 417 Design de Moda Masculina 5

Os alunos continuam a desenvolver uma compreensão sobre mercados específicos de moda masculina na indústria internacional e a focar seu estilo individual em determinados segmentos. A ênfase estará na análise de tendências em moda masculina nas coleções de Nova York, Londres, Milão e Paris.

FSH 418 Construção de Moda Masculina 5

Os alunos trabalham na criação de seus próprios desenhos em musselina e em peças finalizadas. Ênfase na moda esportiva. O curso reforça todas as áreas abordadas nas disciplinas 1, 2 e 3, fortalecendo a compreensão dos alunos sobre corte e costura.

FSH 427 Visual Merchandising: Elementos Gráficos para Apresentação

Este curso oferece um estudo aprofundado sobre uma variedade de ferramentas de comunicação gráfica disponíveis no mercado de visual merchandising. Os alunos aprenderão diferentes técnicas para especificar e construir programas de sinalização para varejo, atacado, feiras, expositores e promoções, assim como considerações sobre comunicação gráfica dinâmica utilizada em vitrines.

FSH 430 Design de Moda 5

Neste curso, os alunos aumentam a capacidade de direcionar um estilo individual para um segmento específico de mercado. Ênfase na continuidade do estilo no design, apresentação e análise de tendências. Os estudantes trabalharão para desenvolver seus pontos fortes no design para garantir o estabelecimento de uma filosofia de design pessoal sólida e bem-definida. Eles também se debruçarão sobre o desenvolvimento de uma Coleção de Último Ano.

FSH 434 Construção/Moulage/Modelagem Plana 6: Design Tridimensional

Este curso de desenho técnico se concentra na reprodução de peças complexas. Os alunos deverão analisar peças de vestuário criadas por designers, fazer moldes de papel e criar toiles e amostras detalhadas em tecido. Ênfase na criação de moldes precisos de papel utilizando métodos complexos de corte e na aplicação de técnicas avançadas de costura manual.

FSH 436 Modelagem e Design Tridimensional para Portfólio de Moda

Neste curso, os alunos desenvolverão portfólios de desenho técnico e design tridimensional em formato tradicional e digital. Alguns projetos técnicos anteriores serão selecionados, refinados e incluídos no portfólio. Os estudantes criarão portfólios na internet, currículos específicos para desenho técnico e materiais de autopromoção. Haverá ênfase em padrões de mercado e no nível de profissionalismo.

FSH 438 Traduzindo a Moda

Neste curso, os alunos deverão examinar o circuito global da indústria da moda em desfiles, exposições do setor e outros eventos pelas lentes e pela linguagem da crítica de moda. Entre os temas abordados estão as influências de personalidades, marcas, instituições e meios de comunicação que fazem da moda um fenômeno econômico e cultural em todo o mundo.

FSH 440 Portfólio em Figurino

Neste curso, os alunos vão revisar e selecionar as melhores peças de figurino para incluir no portfólio. Serão abordadas técnicas para fotografar o trabalho, layout do portfólio e apresentação de ideias para potenciais empregadores. Toda semana, os estudantes apresentarão seu trabalho para receberem uma crítica detalhada, e também escreverão cartas de apresentação e currículos.

FSH 441 Construção de Figurino 1

Neste curso, os alunos aprenderão os fundamentos da criação de figurinos teatrais pela criação de um espartilho, um corpete armado e uma anágua. Além disso, aprenderão a criar enfeites específicos para peças modeladoras. Por fim, aprenderão também a ajustar um molde de época ao corpo moderno e a criar uma roupa que seja possível de se alterar para uma variedade de compleições.

FSH 442 Design de Produtos Têxteis com Auxílio do Computador

Os alunos aprenderão a usar um programa específico da indústria têxtil para auxiliar a criação de um conceito de design com ferramentas de mídia amigáveis para tecidos na criação de rapports, croquis e marcações. Também aprenderão a criar uma apresentação detalhada com dados sobre cores, colorações, valores e porcentagem de cobertura de um design.

FSH 445 Estratégia Contemporânea no Varejo

Este curso se concentra em conceitos inovadores de varejo para o ambiente em constante transformação desse setor. Os alunos realizarão pesquisas sobre tendências de consumo, mudanças de mercado e canais de distribuição, e utilizarão essas informações para criar um plano completo de varejo que inclua planejamento de mercadorias, análise de localização e todos os aspectos da operação no varejo.

FSH 450 Empreendedorismo na Moda

Este curso se concentra na abordagem empreendedora de identificar oportunidades de mercado. Haverá ênfase na diferenciação do produto e em como vender marcas e produtos novos no ambiente do varejo. Os alunos deverão elaborar planos de negócios, incluindo o processo de desenvolver e comercializar suas próprias linhas de produtos com marcas ou etiquetas independentes.

FSH 456 Portfólio de Moda e Desenho com Auxílio do Computador

Este curso foi pensado para preparar os alunos para entrarem na indústria da moda. As habilidades de desenho com auxílio do computador são refinadas para levar a apresentação a um nível profissional. Os alunos vão elaborar um portfólio para internet e desenvolver materiais complementares. Além disso, aprenderão a desenvolver fichas de linhas e pacotes técnicos ("tech packs") para suas coleções.

FSH 460 Merchandising: Colaboração no Mercado

Este curso apresenta aos alunos as mais recentes boas práticas adotadas na indústria da moda por marcas varejistas e atacadistas. Os alunos colaborarão com profissionais do mercado em projetos que deverão proporcionar a experiência e capacidade de liderança necessárias para o merchandising de sucesso do século 21.

FSH 464 Operação e Gestão do Varejo de Moda

Este curso oferece aos alunos a oportunidade de participar e aprender em tempo real todos os aspectos da operação e gestão de um negócio de varejo de moda. Os estudantes aprenderão a operar um sistema de PDV, gerenciar e controlar estoques e fluxo de caixa, promover vendas na loja, administrar as necessidades dos clientes e desenvolver, treinar e organizar turnos de funcionários.

FSH 465 Design de Moda 6: Coleção de Último Ano

Nesta aula, os alunos produzem um conjunto de projetos finais com o objetivo de completar seu portfólio dentro de um padrão de excelência esperado no mercado.

FSH 467 Design de Moda Masculina 6

Nesta aula, os alunos produzem um conjunto de projetos finais com o objetivo de completar seu portfólio dentro de um padrão de excelência esperado no mercado.

FSH 468 Construção de Moda Masculina 6

Os alunos desenvolverão uma produção em musselina, realizarão as provas e criarão moldes para os desenhos das coleções de último ano. Os alunos deverão construir nada menos que seis roupas masculinas em tecido para a parte externa, que poderão ser incluídas no Desfile de Formatura.

FSH 472 Visual Merchandising 3

Este curso oferece um projeto final prático para os alunos do último ano. Os estudantes deverão conceber e executar um expositor visual ou para o ambiente em um espaço comercial.

FSH 473 Portfólio Têxtil

Este curso foi pensado para preparar os alunos para entrarem na indústria têxtil. Eles deverão estabelecer metas, analisar competências e construir um trabalho bidimensional coeso no papel que comporá o portfólio. Serão exploradas oportunidades de carreira e também a logística do trabalho autônomo.

FSH 474 Aplicação Têxtil 5

Neste curso, os alunos seguirão desenvolvendo a técnica e expandindo o conhecimento sobre estamparia e manipulação têxtil. Eles continuarão a explorar as qualidades e o desempenho de diferentes tipos de tecidos. E também produzirão mais coleções de designs têxteis.

FSH 476 Aplicação Têxtil 6: Coleção de Último Ano

Neste curso, os alunos deverão criar uma coleção de tecidos estampados para seu portfólio de último ano. Eles terão a oportunidade de explorar muitos dos métodos de estamparia que aprenderam.

FSH 477 Visual Merchandising: Ateliê de Projeto

Os alunos desenvolvem e executam um conceito totalmente integrado de visual merchandising para a apresentação de uma seleção específica de mercadorias. Eles deverão desenvolver um programa visual para um sortimento com uma variedade de aplicações de merchandising: design e instalação de vitrine, apresentações de destaque na loja, exposição de paredes, layout do espaço da loja, design de araras e sistema de sinalização gráfica.

FSH 478 Styling Editorial

Neste curso de nível avançado, os alunos se familiarizam com stylists editoriais, fotógrafos de moda, revistas e histórias importantes dos últimos 50 anos. A partir dessa riqueza de recursos, os estudantes farão o styling e a produção de dois ensaios fotográficos com ênfase em conceitos inovadores.

FSH 479 Computação na Coleção de Último Ano: Malharia

Os alunos desenvolverão ideias de design de trabalhos anteriores em amostras e um programa na máquina industrial Stoll para produzir peças de malharia para a coleção de último ano. Também farão amostras para o portfólio com qualidade de padrão industrial. Serão apresentadas técnicas de produção de peças prontas sem a necessidade de costura (fully-fashioned) e ponto fantasia.

FSH 482 Design e Construção de Malharia 6

Neste curso, os alunos desenvolverão uma coleção de último ano de malharia para um desfile e/ou portfólio profissional. Os alunos terão o desafio de treinar em um nível profissional e aderir aos padrões do setor. A ênfase estará em concluir um portfólio pronto para o mercado de acordo com os objetivos de carreira de cada um.

FSH 484 Styling de Desfile de Moda

Neste curso avançado, os alunos aprenderão a fazer o styling de desfiles de moda de acordo com a identidade visual de um estilista ou marca. Projetos individuais e de sala demonstrarão aos estudantes as responsabilidades de um stylist antes e durante um desfile de moda, incluindo: processo dos looks, seleção de modelos, prova de roupa, ensaio, música e coordenação dos bastidores.

FSH 488 Publicação de Revistas e Meios Digitais

Neste curso prático, os alunos participarão de todos os aspectos da produção de revistas impressas e digitais modernas, incluindo pesquisa e sugestão de matérias, reportagem, escrita, direção de arte, manchetes, linhas finas, legendas, mídias sociais e fotografia. Haverá ênfase no cumprimento de prazos e padrões de mercado.

FSH 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

Os alunos desenvolvem ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

FSH 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

FSH 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FSH 500 Estágio em Moda

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Moda.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

FSH 600 Design de Moda 1

Este curso envolve alunos de todas as disciplinas e foi pensado para expor os estudantes a diferentes abordagens sobre o design e a ilustração.

FSH 600A Design de Moda

Este curso envolve alunos de todas as disciplinas e foi pensado para expor os estudantes a diferentes abordagens sobre o design e a ilustração.

FSH 601 Design Tridimensional 1

Este curso envolve os alunos no design tridimensional e no desenvolvimento de vestuário. Eles aprenderão os princípios centrais da modelagem e da construção de roupas. Também terão uma introdução à manipulação de formas de moldes. O uso adequado de equipamentos industriais, práticas de oficina e o desenvolvimento de vestuário dentro de padrões comerciais da moda serão abordados.

FSH 601A Design Tridimensional 1

Este curso envolve os alunos no design tridimensional e no desenvolvimento de vestuário. Eles aprenderão os princípios centrais da modelagem e da construção de roupas. Também terão uma introdução à manipulação de formas de moldes. O uso adequado de equipamentos industriais, práticas de oficina e o desenvolvimento de vestuário dentro de padrões comerciais da moda serão abordados.

FSH 602 Design de Moda 2

Este curso consiste em projetos de design que ajudarão no desenvolvimento da criatividade dos alunos e da expansão de seu conhecimento sobre princípios centrais de design. Haverá ênfase em uma consciência sobre a relevância do mercado. Habilidades técnicas serão ainda mais desenvolvidas.

FSH 603 Design Tridimensional 2

Este curso se concentra no domínio da arte da alfaiataria por meio de orientação profissional, modelagem avançada, técnicas de construção e costura. Os alunos serão desafiados a elaborar e construir vestuários adaptados para atender aos padrões da indústria. A manipulação correta de tecidos e a utilização adequada de equipamentos de costura industrial serão enfatizadas.

FSH 604 Design de Moda 3

Neste curso, os alunos ganharão experiência prática com colaboração e protocolos profissionais de trabalho em equipe ao desenhar e desenvolver um projeto em grupo para um mercado-alvo. Os alunos também desenvolverão uma coleção individual para mostrar seus pontos fortes e sua filosofia particular sobre o design. A proficiência técnica e a apresentação profissional serão enfatizadas.

FSH 605 Design Tridimensional 3

Neste curso, os alunos cortarão moldes e produzirão peças de roupa para dois projetos.

FSH 606 Design de Moda 4

Este curso consistirá em projetos individuais definidos pelos alunos. A consulta se dará entre alunos e orientadores para selecionar os projetos que serão executados para expandir seu conhecimento sobre a área de estudo escolhida para o projeto final.

FSH 607 Design Tridimensional 4

Este curso consistirá em projetos motivados pelos alunos em consulta com seus orientadores. Esses projetos levarão à preparação de moldes para o Projeto Final.

FSH 609 Design Digital para Moda

Este curso explorará técnicas de utilização do computador como ferramenta de design, incluindo ilustração, desenvolvimento de desenhos técnicos, desenhos de especificação, apresentações e storyboards.

FSH 610 Aplicação Têxtil 1

Este curso apresentará aos alunos os diferentes métodos de estamparia utilizados na indústria têxtil. Entre eles estão a serigrafia e o heat transfer.

FSH 611 Aplicação Têxtil 2

Este curso dará continuidade ao ensino da experimentação em tecidos e do maior desenvolvimento do conhecimento dos alunos sobre composição e desempenho de tecidos.

FSH 612 Aplicação Têxtil 3

Neste curso, os alunos de estamparia têxtil desenvolverão tecidos para projetos específicos.

FSH 613 Aplicação Têxtil 4

Este curso consistirá em projetos motivados pelos alunos em consulta com seus orientadores. Pelo menos um desses projetos será uma competição motivada pelo mercado. Haverá forte ênfase na área do mercado para a qual são os designs e também no usuário final.

FSH 615 Design Têxtil

Este curso de pós-graduação vai expor os alunos a diferentes métodos de design têxtil e técnicas de produção utilizados na indústria. Os estudantes serão incentivados a criar coleções de design têxtil em projetos de design. Será dado um breve panorama da história têxtil.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

FSH 616 Dinâmica da Moda

Este curso oferece aos alunos um panorama abrangente da indústria da moda, incluindo desenvolvimento de produtos, compras, marketing e varejo. Todas as categorias serão examinadas com ênfase nas inter-relações entre os diversos componentes do negócio da moda.

FSH 617 Fundamentos de Jornalismo de Moda

Este curso traz um panorama dos formatos de matérias de publicações de moda e seções de estilo. Os alunos desenvolverão as próprias habilidades de leitura, escrita e pesquisa ao desconstruir matérias de moda para examinar voz, estrutura, ângulo e uso da terminologia do setor.

FSH 618 Desenho de Malharia

Neste curso, os alunos aprenderão técnicas manuais iniciantes e intermediárias de malharia. Eles criarão amostras com cada uma dessas técnicas e desenharão duas coleções de malharia. Além disso, obterão uma compreensão básica sobre a malharia na indústria da moda e sobre o trabalho do designer de malharia.

FSH 619 Desenvolvimentos e Debates Atuais no Jornalismo de Moda

Este seminário explora o papel e as responsabilidades do jornalismo de moda na cultura. Os alunos vão examinar repercussões recentes na mídia, além de investigar desafios sociais, escândalos e polêmicas da indústria da moda. A aula será realizada como uma mesa-redonda conduzida por mediadores entre os alunos.

FSH 620 Design e Construção de Malharia 1

Este curso apresenta os aspectos técnicos, criativos e diversificados do desenho de malharia na moda. Os alunos desenvolverão habilidades de design ao investigar o uso de fios, cores, padrões, texturas e formas por meio do desenvolvimento de tecidos e da ilustração. Serão apresentadas máquinas domésticas e técnicas de tricotagem manual.

FSH 621 Design e Construção de Malharia 2

Os alunos vão desenhar e criar uma roupa acabada com base em um conceito original próprio. Serão apresentados métodos de trabalho com modelagem plana e design tridimensional. Os estudantes incorporarão cor e modelagem, investigando a diversidade na silhueta básica. Também calcularão a produção de peças prontas sem a necessidade de costura (fully-fashioned) e desenharão moldes.

FSH 622 Design e Construção de Malharia 3

Neste curso, os alunos adquirirão experiência com máquinas industriais de malharia. Eles desenharão e produzirão duas roupas com ênfase em tecidos de dupla frontura e design tridimensional. A princípio, o desenho deverá atender às restrições da silhueta ajustada, para em seguida ser feita a investigação da função de tecidos de dupla frontura para explorá-la.

FSH 623 Design e Construção de Malharia 4

Neste curso, os alunos trabalharão em projetos autônomos para desenvolver mais o estilo pessoal, preparando o trabalho para o portfólio e aperfeiçoando habilidades na preparação para as coleções finais.

FSH 624 Linguagem da Moda

O curso oferece aos alunos a terminologia própria da indústria da moda para desenvolver conhecimentos. O trabalho do curso inclui a linguagem do merchandising de moda e um panorama focado no programa de merchandising. Ênfase em termos centrais relevantes para Marketing de Moda, Merchandising, Desenvolvimento de Produtos, Compras, Tecidos e Visual Merchandising.

FSH 626 Publicação de Revistas Digitais e Impressas

Neste curso no formato oficina, os alunos aprenderão como imagens e palavras se unem para contar uma história de impacto, com a oportunidade de conceberem, desenharem e editarem suas próprias revistas em plataformas impressas e digitais.

FSH 627 Escrita, Apuração e Reportagem

Neste curso, os alunos receberão pautas especializadas e deverão sugerir matérias em reuniões editoriais simuladas. A ênfase estará em aperfeiçoar técnicas de apuração e escrita, desenvolvendo matérias completas e colocando a moda em um contexto cultural mais amplo.

FSH 628 Reportagem para Plataformas Móveis e Sociais

Dos telegramas aos aplicativos, este curso traz uma visão ampla sobre a reportagem em plataformas móveis e sociais ao longo da história. Com ênfase na narrativa moderna e nas ferramentas digitais que dão aos jornalistas o poder de produzir notícias interativas, o curso culmina com uma apresentação de reportagem ao vivo em que os alunos compartilham matérias de formato longo produzidas por aplicativos populares.

FSH 629 Styling de Moda

Os alunos aprenderão o styling para uma variedade de ensaios encontrados em revistas de moda. A ênfase estará na narrativa visual e nos componentes práticos da produção de um ensaio, passando por realizar brainstorming, conseguir roupas emprestadas, conduzir ensaios, agendar modelos e trabalhar no set.

FSH 630 Estratégia de Marketing de Moda

Este curso oferece aos alunos um panorama de marketing, com foco no papel da comunicação de marketing e promoção. Entre os componentes fundamentais do curso estão desenvolvimento de mercado, promoção de vendas, resposta direta, trabalho em redes sociais e marketing de boca a boca.

FSH 631 Princípios de Merchandising

Os alunos aprendem as funções dos departamentos de merchandising de uma empresa de varejo a partir da perspectiva do comprador. Entre os temas estão planejamento financeiro sazonal, planejamento de sortimentos, negociação com fornecedores e gestão de estoques. Os alunos aprenderão conceitos e cálculos básicos aplicados ao varejo, necessários para criar um negócio de sucesso no setor. Observação: Este curso exige conhecimentos básicos de matemática.

FSH 632 Análise de Tendências e Desenvolvimento de Produtos

Os alunos aprenderão como e onde adquirir informações sobre tendências e a aplicá-las ao conceito de desenvolvimento de produtos novos e modernos para o mercado. Eles passarão por todas as etapas da produção de um produto original, da concepção à conclusão, incluindo pesquisa, compras, análise de custos, merchandising e marketing.

FSH 633 Operações e Gestão de Varejo

Este curso investiga os temas de gestão contemporânea que afetam qualquer merchandising de moda. Por meio de estudos de caso, leitura de livros didáticos e entrevistas gravadas, os alunos adquirirão conhecimento sobre responsabilidade social e ética empresarial, empreendedorismo, liderança e globalização.

FSH 634 Produtos Têxteis e Outras Matérias-primas

Os alunos estudam os fundamentos de tecidos e outras matérias-primas, com ênfase na qualidade adequada de produtos para determinado mercado-alvo. O curso inclui uma análise prática de amostras de tecidos.

FSH 635 Criação de Estratégias Competitivas

Este curso expõe os alunos ao pensamento estratégico envolvido no desenvolvimento de um plano de negócios. Entre os temas estão a criação de um diferencial competitivo, o desenvolvimento de uma estratégia de negócios, a formação de hipóteses e componentes de rentabilidade.

FSH 637 Compras e Planejamento de Sortimentos

Este curso explora as oportunidades de compras de produtos de diferentes categorias de mercadorias em todo o mundo. As implicações de restrições de importação e exportação são consideradas como parte dos comparativos de custos.

FSH 638 Desenvolvimento de Linhas de Produtos - Processo Colaborativo

Neste curso, os alunos aprendem os fundamentos do desenvolvimento de linhas de produtos. O processo de colaboração entre estilistas, fornecedores, comerciantes e parceiros de negócios é revisado na criação de uma coleção de moda. Esse processo é ensinado com uma abordagem tanto analítica quanto criativa.

FSH 640 Desenho de Moda

Este curso se concentra no desenho da figura humana com roupas para a ilustração de moda e em geral. Dá-se importância à compreensão do corpo. A lição de casa da versão presencial deste curso exige presença obrigatória em uma oficina de desenho de três horas de duração.

FSH 641 Curso Intensivo de Produção de Notas e Notícias

Simulando uma redação, este curso intensivo de escrita foi pensado para treinar os alunos para o ambiente acelerado de veículos diários. Os alunos receberão pautas próprias e deverão investigar e escrever notícias de última hora dentro de prazos apertados. Nesta aula também será feita a leitura de coberturas noticiosas e de eventos.

FSH 643 Técnicas Digitais para Moda

Este curso se concentra na utilização de editores de imagens adotados pelo mercado para desenvolver apresentações profissionais e transmitir informações com eficiência. Os alunos deverão desenvolver e apresentar profissionalmente concept boards, branding, merchandising e documentação de produção e fazer o marketing paralelo. Haverá ênfase no trabalho fluido entre programas de edição.

FSH 645 Marcas de Luxo: Desenvolvimento e Marketing de Produtos

O setor de marcas de luxo sempre foi um assunto fascinante. O desenvolvimento e marketing de produtos de luxo é uma das disciplinas mais complicadas e interessantes. Este curso reúne os elementos e a interação entre os princípios que são empregados no desenvolvimento de produtos de uma marca de luxo e o composto de marketing.

FSH 648 Sustentabilidade e Sociedade

Este curso inclui os tópicos contemporâneos mais importantes sobre sustentabilidade. Os alunos obterão conhecimento prático sobre os atuais desafios e políticas de sustentabilidade que afetam o setor de arte e design, estudando as estratégias educacionais, tecnológicas e de estilo de vida que podem ser utilizadas para influenciar e promover a sustentabilidade em nossa sociedade.

FSH 649 Empreendedorismo na Moda: Gestão Estratégica de Marcas

Este curso se concentra na construção de uma marca de moda contemporânea que transforme ideias criativas em um negócio para atender às demandas dos consumidores. Os alunos deverão desenvolver uma estratégia de marca com base em uma pesquisa de profundidade, boas práticas do setor, tendências, análise de mercado e a atitude empreendedora necessária para ter sucesso no ambiente empresarial contemporâneo.

FSH 650 Introdução ao Design de Moda

Este curso fornece uma base sobre o processo do design de moda. Por meio de uma seleção de projetos, os alunos desenvolverão ideias e técnicas de pesquisa visual, identificando elementos de design. Eles aprenderão as etapas básicas do desenvolvimento do design, editando e equilibrando uma coleção de prêt-à-porter. Também desenvolverão habilidades de apresentação técnica, visual e verbal.

FSH 651 Construção de Vestuário

Neste curso, os alunos aprenderão os princípios básicos de modelagem plana e construção de vestuário, com um panorama sobre uma oficina de design. Eles aprenderão corte e produção de moldes de roupas dentro dos padrões comerciais utilizados na indústria da moda da atualidade.

FSH 652 Tendências Globais de Consumo na Moda

Este curso apresenta a dinâmica do mercado global de moda, tendências que estão surgindo e consumidores. Os alunos pesquisarão e aplicarão teorias de moda, características de mercados diversificados e comportamentos de consumidores, além de questões globais dentro da indústria da moda para identificar oportunidades de mercado para determinados mercados-alvo.

FSH 653 Gestão de Produtos e Cadeia de Fornecimento

Este curso se concentra na estrutura da cadeia global de fornecimento da moda, do desenvolvimento do produto à distribuição. Os alunos avaliarão o ciclo de vida do produto, o processo de desenvolvimento, ferramentas de gestão e questões de globalização na indústria da moda para desenvolver uma estratégia de gestão de produtos adequada segundo os objetivos da empresa, o mercado-alvo, os tipos de produtos, regulações e canais de distribuição.

FSH 654 Estratégia Integrada de Comunicação de Marketing de Moda

Este curso se concentra nos canais tradicionais e não tradicionais de comunicação em marketing e nas boas práticas do setor. Os alunos deverão desenvolver uma estratégia integrada de comunicação em marketing para uma empresa específica, que reflita as tendências atuais e as novas tecnologias do dinâmico ambiente de marketing de moda.

FSH 655 Marketing Digital e Mídias Sociais

Este curso se concentra nas plataformas digitais e de mídias sociais em transformação. Os alunos deverão avaliá-las pela abordagem da moda para desenvolver uma estratégia de marketing digital integrada com os canais tradicionais de marketing. Haverá ênfase em análises quantitativas e métricas de avaliação.

FSH 656 Moda e Sustentabilidade

Este curso enfoca o papel que a moda tem em tratar de preocupações ecológicas globais e o movimento para um futuro mais sustentável. A ênfase estará em inspirar e dar condições para que os profissionais da moda sejam ativos na integração de estratégias verdes no planejamento e na implementação do negócio, do marketing e das metas de desenvolvimento dos produtos.

FSH 657 Varejo na Internet

Este curso fornecerá uma base sólida para a compreensão do que é preciso para vender produtos pela internet. Analisando estratégias de marketing, merchandising e experiência do consumidor aplicadas a vendas pela internet, os alunos adquirirão conhecimento aprofundado sobre como consumidores e produtos se conectam no mundo do comércio eletrônico.

FSH 658 Marketing Global e Mercados Emergentes

Os alunos aplicarão um modelo conceitual do ambiente econômico e empresarial global às organizações de moda por meio de estudos de caso e boas práticas de varejistas globais e regionais. Os alunos desenvolverão uma estratégia de marketing para organizações de moda com foco em mercados globais e/ou emergentes.

FSH 659 Relações Públicas na Moda

Este curso se concentra em princípios, funções e práticas de relações públicas na moda. Os alunos desenvolverão uma estratégia de relações públicas de acordo com as necessidades e metas de RP do cliente e apresentarão uma proposta para uma variedade de públicos de interesse.

FSH 661 Figurino 1

Neste curso, os alunos deverão criar roupas para textos clássicos, explorando as raízes da estrutura narrativa contemporânea, assim como personagens e desenvolvimento do enredo pela perspectiva do figurinista. A partir de três textos selecionados, a aula investigará uma base em narrativa clássica, história do teatro e história do figurino.

FSH 662 Figurino 2

Neste curso, os alunos criarão figurinos para teatro musical, dança e teatro experimental. Explorando esses três estilos diferentes, eles terão capacidade de criar conexões entre design, movimento e voz, e entender como é possível desconstruir a apresentação e a parede entre público e artistas. Por fim, os estudantes deverão expandir o portfólio para mostrar uma variedade de capacidades no design que possam ser traduzidas em diferentes meios teatrais.

FSH 663 Figurino 3

Neste curso, os alunos criarão figurinos para filmes contemporâneos, com foco em comédia, terror e drama. Eles investigarão o impacto de cor e silhueta na percepção que o público tem dos personagens e arquétipos. Cada projeto também servirá para elucidar as necessidades específicas do figurino para cinema, com ênfase em continuidade, planejamento para figurantes e escolhas de tecidos.

FSH 664 Figurino 4

Neste curso, os alunos criarão figurinos para três gêneros cinematográficos específicos: fantasia, filmes de época e ficção científica. Explorando esses três gêneros, os estudantes aprenderão a lidar com pesquisa tradicional, explorar materiais não convencionais para o figurino e investigar detalhes específicos para aumentar a precisão do trabalho. Por fim, terão a oportunidade de criar projetos no papel e, a partir daí, desenvolver detalhes específicos em amostras tridimensionais e projetos executados.

FSH 671 Construção de Figurino 1

Neste curso, os alunos aprenderão os fundamentos da construção de figurinos, com foco na construção de roupas de época, técnicas de modelagem e armação específicas para o teatro e construção de espartilhos. O foco será na interação com corpos de verdade, com prova de roupas em figuras específicas em vez de bustos de costura.

FSH 675 Visual Merchandising: Imagem e Marca

Este curso explora as complexidades da exposição visual em um ambiente comercial. Entre os temas abordados estarão estudos avançados de imagem visual e branding na moda. Os alunos criarão e executarão projetos e expositores de visual merchandising.

FSH 676 Artigos de Figurino

Neste curso, os alunos aprenderão os fundamentos da criação de artigos teatrais a partir da produção de máscaras, armaduras e desgaste de tecidos. As técnicas aprendidas nesses projetos poderão, em seguida, ser aplicadas em uma variedade de projetos não convencionais, criando uma habilidade artesanal completa.

FSH 683 Desenvolvimento Computadorizado de Produtos

Este curso se concentra no processo de desenvolvimento de protótipos digitalizados de produtos e na preparação para a produção. Será abordado o desenvolvimento computadorizado de linhas, incluindo custos e construção. O sistema on-line de gerenciamento de dados do produto (PDM) será apresentado para acompanhar as especificações do produto, a embalagem e a estrutura para uma linha de produtos.

FSH 685 Compras e Confeção de Produtos

Este curso se concentra na estrutura global de confecção e compras para desenvolver produtos de moda. Os alunos desenvolverão uma linha de produtos, um processo de confecção e uma estratégia de compras, considerando os objetivos da empresa, o mercado-alvo, os tipos de produtos, a compra de materiais, regulações de importação e exportação, comparativos de custos, a avaliação de fornecedores e canais de distribuição.

FSH 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

FSH 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

FSH 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FSH 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo têm uma tarifa de curso obrigatória e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FSH 802 Fórum de Orientação de Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

FSH 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

FSH 811 Dissertação/Portfólio: Design

Neste curso, os alunos serão seus próprios orientadores e avaliarão os objetivos e cronogramas estabelecidos para concluir seu projeto de dissertação e/ou portfólio têxtil. O foco estará em aplicar os conhecimentos obtidos ao longo do programa e o desenvolvimento contínuo do trabalho que reflita o ponto de vista e a identidade única do estudante. Este curso pode ser repetido conforme a necessidade para concluir o Portfólio e/ou Projeto de Dissertação Final.

FSH 815 Dissertação/Portfólio: Design Tridimensional

Neste curso, os alunos serão seus próprios orientadores e avaliarão os objetivos e cronogramas estabelecidos para concluir seu projeto de dissertação e/ou portfólio têxtil. O foco estará em aplicar os conhecimentos obtidos ao longo do programa e o desenvolvimento contínuo do trabalho que reflita o ponto de vista e a identidade única do estudante. Este curso pode ser repetido conforme a necessidade para concluir o Portfólio e/ou Projeto de Dissertação Final.

FSH 821 Dissertação/Portfólio: Têxtil

Neste curso, os alunos serão seus próprios orientadores e avaliarão os objetivos e cronogramas estabelecidos para concluir seu projeto de dissertação e/ou portfólio têxtil. O foco estará em aplicar os conhecimentos obtidos ao longo do programa, ampliando o conhecimento sobre estamparia e explorando ainda mais as qualidades e o desempenho dos tecidos. Este curso pode ser repetido para garantir a conclusão da dissertação ou portfólio.

FSH 831 Dissertação/Portfólio: Malharia

Neste curso, os alunos serão seus próprios orientadores e avaliarão os objetivos e cronogramas estabelecidos para concluir seu projeto de dissertação e/ou portfólio de malharia. O foco estará em aplicar os conhecimentos obtidos ao longo do programa - técnicas profissionais de desenho de malharia, acabamentos e construção -, além do desenvolvimento contínuo do trabalho que reflita o ponto de vista e a identidade única do estudante. Este curso pode ser repetido conforme a necessidade para concluir o Portfólio e/ou Projeto de Dissertação Final.

FSH 850 Grupo de Estudo Dirigido:

Pesquisa de Mercado

Neste curso, os alunos aprenderão métodos de pesquisa acadêmica e profissional para desenvolver pesquisas esclarecidas adotando diferentes métodos. Eles conduzirão e analisarão pesquisas para identificar e refinar perfis de setor, mercado-alvo e consumidores para seus projetos finais de dissertação. Os componentes do curso incluem avaliação do ambiente de negócios, quantificação e análise de pesquisas, elaboração e comunicação de pesquisa profissional e acadêmica para apresentá-la e desenvolvimento da estrutura para um plano de negócios.

FSH 851 Grupo de Estudo Dirigido: Compras e Sortimento de Produtos

Os alunos da pós-graduação vão trabalhar em seus projetos individuais de Dissertação Final com foco em compras de produtos e serviços. Eles encontrarão os melhores fornecedores com base no plano de negócios de moda específico de cada um. Localização global, qualidade, volume mínimo por pedido, tempo de aprovisionamento, precificação, variedade e tamanho de sortimentos também serão aspectos destacados.

FSH 852 Grupo de Estudo Dirigido: Desenvolvimento de Produto

Os alunos de pós-graduação vão trabalhar em seus projetos finais individuais com foco no desenvolvimento de produtos. Eles analisarão mercados-alvo, pesquisas e tendências para criar linhas de produtos. Manufatura, silhuetas, cores, amostragem, compras e custos serão aspectos enfatizados.

FSH 853 Grupo de Estudo Dirigido: Visual Merchandising: Marca e Imagem

Os alunos de pós-graduação recebem orientação e críticas com relação a todos os aspectos do branding visual de seus projetos finais individuais. Entre os temas abordados estão: expositores de mercadorias, layout e fluxo, materiais, iluminação, considerações de móveis e araras, todos os aspectos paralelos da marca: logotipo, sinalização, embalagem e outros detalhes da atmosfera da marca na loja. O curso inclui críticas a projetos individuais feitas pelo orientador e discussão com colegas para refinar a dissertação de cada estudante.

FSH 855 Grupo de Estudo Dirigido: Plano e Estratégia de Marketing

Neste curso, os alunos utilizarão pesquisas de mercado para desenvolver estratégia, orçamento e plano de marketing.

FSH 858 Grupo de Estudo Dirigido: Planejamento Financeiro

Este curso se concentra nos aspectos financeiros do projeto de dissertação final. Todos os elementos do plano de negócios aprovado do aluno serão revisados e aperfeiçoados. Haverá ênfase em lucratividade e fluxo de caixa.

FSH 859 Grupo de Estudo Dirigido: Conclusão da Dissertação

Neste curso, os alunos deverão refinar seu projeto de dissertação. A ênfase estará em elaborar, editar e preparar a apresentação final.

FSH 881 Grupo de Estudo Dirigido: Jornalismo

Os alunos utilizarão a experiência que já têm com jornalismo impresso e on-line para se candidatar nas áreas escolhidas em seu estudo dirigido.

FSH 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.





BELAS ARTES





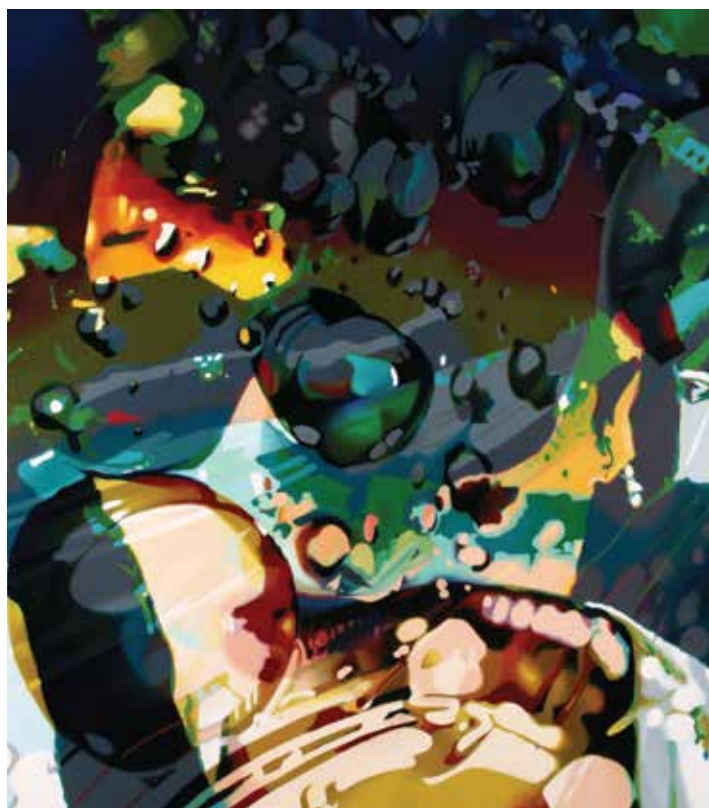
O QUE OFERECEMOS

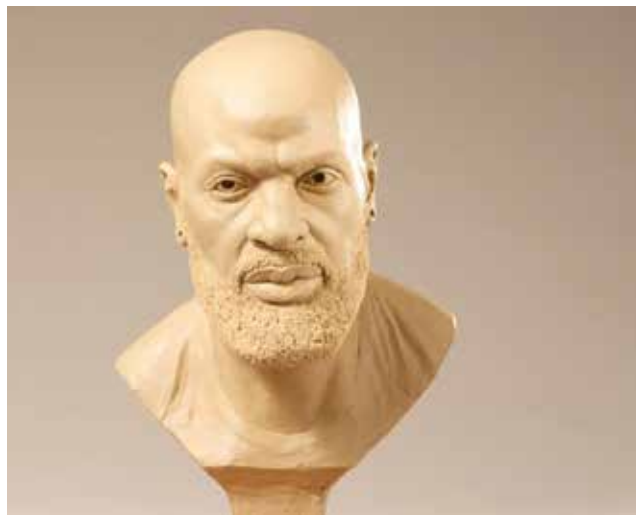
Na Pintura

O currículo de Pintura se baseia em fundamentos e técnicas que passaram no teste do tempo. Isso inclui precisão e sensibilidade em desenho, criação, controle de valores e conceitos de cor, o que, por sua vez, leva ao desenvolvimento de ideias e de uma orientação pessoal.

INSTALAÇÕES DE PINTURA:

- Nossa estrutura conta com mais de 2 mil metros quadrados de salas de aula, entre as quais, dois ateliês de anatomia e uma sala multimídia com assentos de cinema.
- As salas e os estúdios são todos equipados com cavaletes, carrinhos auxiliares, bustos de manequim, projetores, lavatórios e teleiros.
- Há uma loja de materiais artísticos em nossas dependências para que todos os alunos possam comprar o que precisam com desconto.
- A sala de adereços tem um excelente estoque com mais de 100 tecidos diferentes e mais de 3.500 adereços para uso em sala, pelos alunos. Em todas as aulas de desenho figurativo emprega-se uma variedade de modelos.





Na Escultura

A AAU oferece um currículo de escultura tradicional e moderna. Nós ensinamos desenvolvimento estético e conceitual e também uma variedade de técnicas específicas de diferentes meios, como cerâmica e fundição, solda e forja do bronze.

INSTALAÇÕES DE ESCULTURA

O Centro de Escultura da AAU é uma estrutura moderna com mais de 4.500 m² no coração do distrito dos museus e galerias de São Francisco.

- O núcleo de cerâmica conta com fornos a gás e elétricos de porta lateral com programação automatizada, uma plaqueira, uma extrusora e uma maromba.
- A Universidade tem uma fundição própria, com um cadinho de metal de quase 70 kg (para bronze silício e alumínio), forno de queima, cortador, máquina para jateamento de areia e lixadeira Burr King para produzir obras de arte.
- Na área de soldagem, temos máquinas de solda TIG de última geração, ferramentas elétricas, uma máquina para jateamento de areia e aplicadores de pátina para o acabamento da fundição em bronze. Nossos equipamentos incluem uma fresadora Jet para o corte de metais, uma máquina de forja MIFCO McEnglevan, uma máquina de corte a plasma e máquinas de solda MIG e TIG.
- Nosso ateliê de moldagem permite que os alunos façam moldes de uma, duas e três peças com materiais como gesso e borracha.
- Oferecemos uma oficina de marcenaria de ponta, completamente equipada.
- Entre os recursos incluídos estão ferramentas pneumáticas de entalhe e um sistema de fundição a vácuo para metais pequenos.
- O departamento é o único da Califórnia com um ateliê de néon completo para esculturas e obras de arte.



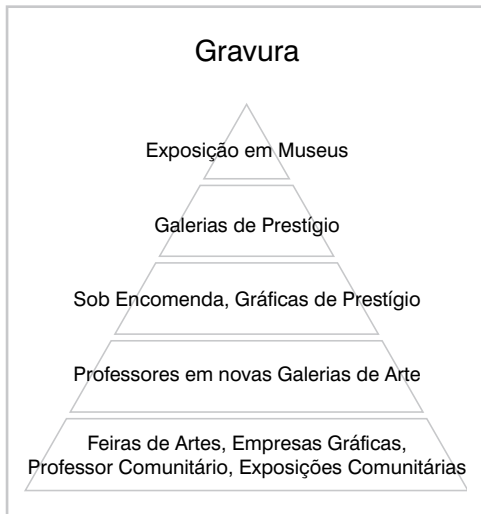
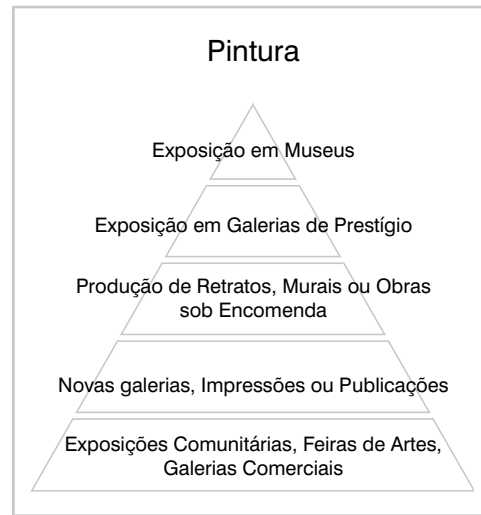
Na Gravura

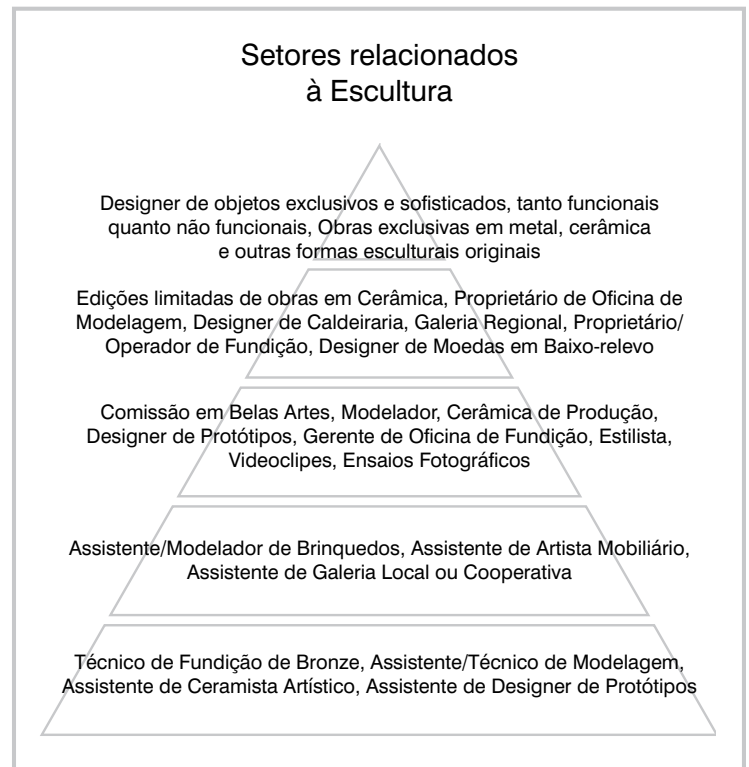
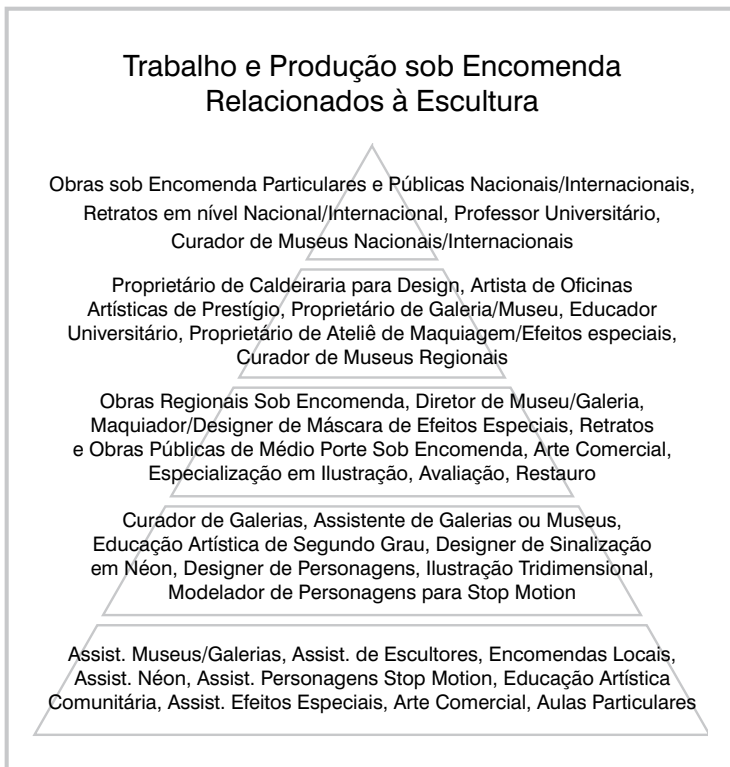
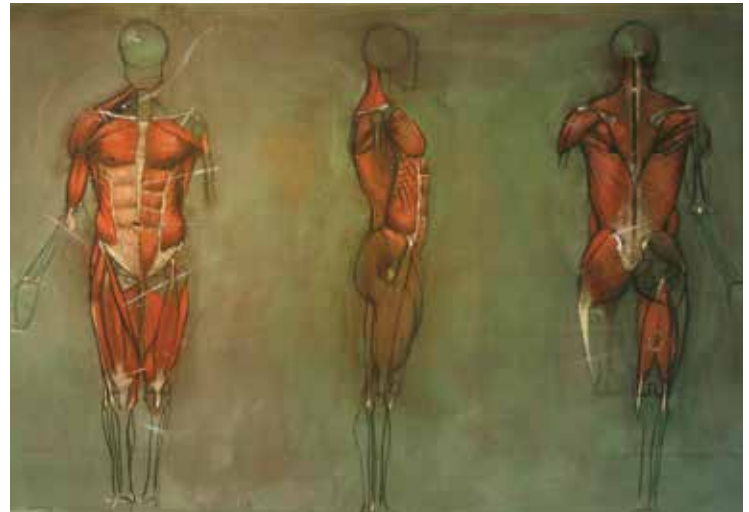
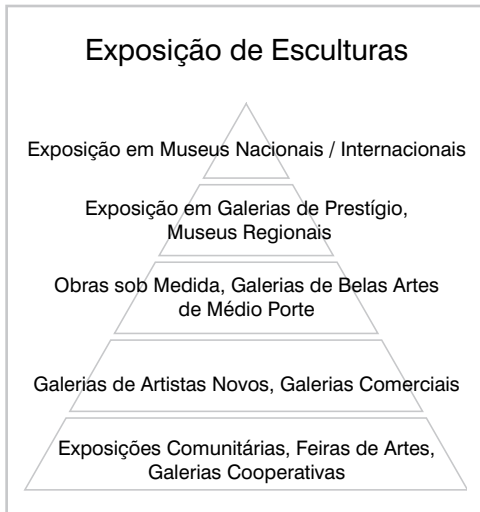
O programa da AAU oferece aos alunos a capacidade de dominar técnicas importantes e necessárias de Gravura e também de evoluir conceitualmente como artistas. Temos orgulho de criar uma atmosfera que promove um equilíbrio entre a proficiência técnica e uma forte sensibilidade estética.

- Nosso centro principal de Gravura inclui uma área geral de trabalho com um sistema de computadores e uma estação de produção digital e 2 ateliês separados para alunos avançados e iniciantes, com 6 prensas, permitindo a gravura em metal, relevo e monotipo.
- O Ateliê de Gravura em Metal adota abordagens tanto tradicionais quanto sustentáveis, com suporte para a técnica água-forte com zinco e cobre.
- O Ateliê de Serigrafia se concentra no processo de emulsão fotográfica e inclui também uma ampla câmara escura.
- O Ateliê de Litogravura é muito bem equipado com 4 prensas e 100 pedras em uma grande variedade de tamanhos. Nele, os alunos são incentivados a dominar técnicas antigas de desenho e gravura em pedra.
- O Centro de Artes do Livro/Impressão Tipográfica é um ateliê misto com uma variedade de equipamentos, incluindo furadeiras de bancada e guilhotinas de papel, plastificadoras e prensas para a produção de livros. Os alunos de Impressão Tipográfica aprendem a imprimir cartazes em prensas Vandercook e cartões de visita em uma prensa plana, além de utilizar uma impressora UV para a criação de Placas de Polímero com filme positivo.
- Os estudantes da pós-graduação têm acesso exclusivo a um ateliê compartilhado de quase 75 m² que conta com uma prensa de mesa. Esse espaço fica bem em frente ao ateliê principal de Gravura para facilitar o acesso.



PLANOS DE CARREIRA





REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Belas Artes

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS PARA O DIPLOMA AA EM BELAS ARTES

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos de formação geral acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM BELAS ARTES

FA 110	Pintura de Natureza-morta 1
ou FASCU 130	Escultura 1
FA 143	Serigrafia 1
ou FA 144	Água-forte 1/Gravura em Metal
ou FASCU 233	A Arte da Moldagem e Fundição
FA 145	Gravura
ou FASCU 234	Escultura de Cabeça e Figura Humana
FA 211	Introdução à Pintura: Figura Humana
ou FASCU 270	Écorché
FA 213	Introdução à Anatomia
ou FASCU 231	Escultura em Cerâmica 1
FA 224	Composição e Pintura
ou FASCU 330	Escultura 3
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (Modelo-vivo)
FND 125	Cor e Design
FND 131	Modelo-vivo
ou FASCU 230	Escultura 2
ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel [BFA] em Belas Artes

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM BELAS ARTES

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos de formação geral acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM BELAS ARTES

FA 110	Pintura de Natureza-morta 1
ou FASCU 130	Escultura 1
FA 143	Serigrafia 1
ou FA 144	Água-forte 1/Gravura em Metal
ou FASCU 233	A Arte da Moldagem e Fundição
FA 145	Gravura
ou FASCU 234	Escultura de Cabeça e Figura Humana
FA 211	Introdução à Pintura: Figura Humana
ou FASCU 270	Écorché
FA 213	Introdução à Anatomia
ou FASCU 231	Escultura em Cerâmica 1
FA 224	Composição e Pintura
ou FASCU 330	Escultura 3
FA 420	Métodos Profissionais/Oficina para Portfólio Sênior
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (Modelo-vivo)
FND 125	Cor e Design
FND 131	Modelo-vivo
ou FASCU 230	Escultura 2
ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
LA 270 História dos Estados Unidos
LA 274 Arte e Arquitetura da Florença Renascentista
LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
LA 278 Seminário na França
LA 279 Seminário na Itália
LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura da Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	A Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Belas Artes

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestrado [MA] em Belas Artes (Ênfase em Desenho e Pintura)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES (ÊNFASE EM DESENHO E PINTURA)

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM BELAS ARTES - DESENHO E PINTURA

FA 600	Ateliê da Figura Humana
FA 601	Desenho
FA 602	Desenho da Cabeça
ou FA 608	Abstração e Interpretação
FA 604	Pintura Figurativa
ou FA 607	Pintura de Paisagem Urbana
ou FA 644	Estudos Rápidos
FA 605	Pintura de Paisagem
ou FA 607	Pintura de Paisagem Urbana
FA 606	Pintura de Natureza-morta
FA 609	Pintura
FA 618	Composição para Arte Abstrata
ou FA 616	Retrato Pictórico
ou FA 644	Estudos Rápidos
FA 626	Chiaroscuro
FA 630	Teoria das Cores
	+1 Curso principal

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES - DESENHO E PINTURA

GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e suas Origens Clássicas
---------	--

Mestrado [MA] em Belas Artes (Ênfase em Gravura)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES (ÊNFASE EM GRAVURA)

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM BELAS ARTES - GRAVURA

FA 601	Desenho
FA 603	Técnica Mista/Gravura
FA 609	Pintura
FA 610	Água-forte
FA 611	Litogravura
FA 612	Serigrafia
FA 613	Gravura em Relevo e Monotipo
FA 626	Chiaroscuro
FA 629	Impressão Tipográfica
FA 630	Teoria das Cores
FA 631	Artes do Livro
ou FA 624	Técnica Mista/Gravura – Técnicas Avançadas +1 <i>Curso principal</i>

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES - GRAVURA

GLA 602	A Arte e a Ideologia do Século XX
---------	-----------------------------------

Mestrado [MA] em Belas Artes (Ênfase em Escultura)

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES (ÊNFASE EM ESCULTURA)

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM BELAS ARTES - ESCULTURA

FASCU 620	Modelos-vivos
FASCU 622	Modelagem e Fundição
FASCU 623	Forja e Solda de Metais
FASCU 624	Expressões em Argila
FASCU 637	Fundição de Metais e Bronze
JEM 660	Introdução à Impressão e Modelagem Tridimensional
FA 601	Desenho
ou FA 600	Ateliê da Figura Humana
	+4 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM BELAS ARTES - ESCULTURA

GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e suas Origens Clássicas
---------	--



Mestrado [MFA] em Belas Artes

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM BELAS ARTES

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM BELAS ARTES-PINTURA

FA 600	Ateliê da Figura Humana
ou FA 639	Desenho Expressivo
FA 601	Desenho
FA 602	Desenho da Cabeça
ou FA 618	Composição para Arte Abstrata
FA 604	Pintura Figurativa
ou FA 608	Abstração e Interpretação
FA 606	Pintura de Natureza-morta
FA 609	Pintura
FA 626	Chiaroscuro
FA 630	Teoria das Cores
FA 655	Preparação para Qualificação e Dissertação

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM BELAS ARTES-GRAVURA

FA 601	Desenho
ou FA 626	Chiaroscuro
FA 609	Pintura
ou FA 630	Teoria das Cores
FA 610	Água-forte
FA 611	Litogravura
FA 612	Serigrafia
FA 613	Gravura em Relevo e Monotipo
FA 631	Artes do Livro
FA 655	Preparação para Qualificação e Dissertação
	+ 1 <i>Curso principal</i>

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM BELAS ARTES-ESCULTURA

FA 601	Desenho
FASCU 620	Modelo-vivo
FASCU 622	Modelagem e Fundição
FASCU 624	Expressões em Argila
FASCU 630	Modelo-vivo Avançado
FASCU 644	Seminário de Dissertação
	+ 3 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM BELAS ARTES

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- GLA 601 O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas
- GLA 602 A Arte e a Ideologia do Século XX
- GLA 607 Arte e Ideias do Iluminismo
- GLA 609 Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX
- GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- GLA 603 Antropologia: Experimentação da Cultura
- GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
- GLA 611 Narrativas Culturais
- GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
- GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

- GLA 674 Métodos Profissionais para Artes Plásticas

CURSO PRINCIPAL DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

- GLA 612 Redação e Pesquisa para o Aluno de Mestrado
(Obrigatório para Alunos de Belas Artes - Escultura)

CURSOS DE GRADUAÇÃO

FA 110 Pintura de Natureza-morta 1

Esta é uma introdução focada na pintura de natureza-morta. Os alunos aprendem a indicar uma forma simples com uma única fonte de luz e, em seguida, a pintar luzes em formas, criar formas diversas e sombrear. Eles também adquirem conhecimento de cores quentes e frias. A ênfase está em composição, corte, sobreposição e disposição no plano da imagem.

FA 121 Desenho Intermediário da Figura Humana (antigo ILL 221)

Este curso se baseia no estudo do nu começando com desenho básico da figura humana. Ênfase em gesto, estrutura, forma e proporção. Luz e sombra são examinadas, em especial em como são aplicadas para definir forma e anatomia.

FA 142 Litogravura 1

Este curso aborda os elementos criativos e o aspecto técnico do desenho e da impressão a partir de pedras e placas, explorando o processo litográfico completo, assim como a discussão sobre as questões estéticas da gravura. Destreza no desenho, desenho expressivo e traço pictórico são aspectos bastante adequados no processo litográfico.

FA 143 Serigrafia 1

Este curso traz uma introdução explanatória à arte da impressão utilizando o método direto de emulsão fotográfica na impressão com tintas à base de água. Os alunos desenvolvem um conhecimento especializado ao usar uma variedade de papéis e tintas na criação de obras de arte e de comunicação contemporânea.

FA 144 Água-forte 1/Gravura em Metal

Neste curso, os alunos exploram o processo de impressão com a técnica água-forte/gravura em metal. Em uma jornada de exploração passo a passo, os estudantes desenvolvem técnicas que passaram no teste do tempo para a criação de obras de arte a partir de chapas de impressão de cobre e zinco. Um menu completo de métodos e materiais é apresentado para o desenvolvimento de habilidades e estilos originais.

FA 145 Gravura

Este curso introduzirá a gravura em água-forte, serigrafia, monotipo, artes do livro, litogravura e relevo. Na conclusão do curso, o aluno terá um bom conhecimento básico sobre todos os suportes de impressão. Os alunos produzirão um portfólio e um livro de gravuras. Processos tradicionais de gravura também serão ensinados.

FA 153 Caligrafia e Formas Tipográficas (antigo ILL 206)

Esta aula vai explorar a consagrada técnica de desenhar letras à mão com pincel e diferentes tipos de instrumentos de escrita. Os alunos aprendem como essas técnicas são aplicadas em todas as áreas do design, incluindo impressão, identidade e tipografia. Serão ensinados diversos estilos tipográficos, do clássico ao contemporâneo.

FA 156 Corte a Laser, Mecânica e Eletrônica

Os alunos serão apresentados a ferramentas e técnicas modernas de criação de protótipos para dar movimento, luz e interatividade a projetos nas belas artes. Com cortadoras a laser e estruturas eletrônicas e mecânicas básicas de papel, os estudantes levarão a tecnologia moderna para o ateliê. Essas técnicas serão úteis para: gravuristas, profissionais do livro, artistas, escultores, designers de embalagens e ilustradores.

FA 210 Pintura de Natureza-morta 2

Este curso aborda diferentes orientações e formas na pintura de natureza-morta. Uma variedade de estilos, técnicas e conteúdos composicionais são adotados para explorar o tema mais a fundo. O uso de abordagens técnicas individuais será incentivado. A aula destaca pinturas maiores e mais ambiciosas.

FA 211 Introdução à Pintura: Figura Humana (antigo ILL 140)

Este curso é uma introdução à pintura a óleo, com ênfase na figura humana. São trabalhadas abordagens diversas, da tradicional à contemporânea. A disciplina discute valor, cor, forma, estrutura e composição.

FA 213 Introdução à Anatomia

Este curso oferece um estudo introdutório sobre os ossos e músculos do corpo humano. Ênfase na dinâmica da forma anatômica e como ela se relaciona com a arte figurativa.

FA 214 Anatomia - Intermediário

Este curso ensina sobre os músculos superficiais e profundos que não foram abordados no nível introdutório. Também oferece um estudo anatômico abrangente, com foco na cabeça, nas mãos e nos pés. Haverá destaque para um ponto de vista geométrico mais amplo.

FA 220 Pintura em Aquarela 1

Este curso traz uma pesquisa técnica, histórica e prática da aquarela e dá aos alunos a formação necessária para que façam escolhas bem-embasadas na pintura a partir das técnicas e dos materiais apresentados. Ênfase em aplicação de transparências, técnicas de underpainting com os valores, técnica de aguada uniforme, pincel seco e pintura alla prima.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

FA 222 Mãos e Cabeças Expressivas (antigo ILL 222 Mãos e Cabeças)

Este curso traz uma análise atenta da estrutura e forma básica da cabeça como um todo, com um estudo complementar de suas diferentes partes. O estudo das mãos começa com temas desde a estrutura simples até formas mais detalhadas.

FA 224 Composição e Pintura

Este curso é um estudo abrangente e aprofundado dos princípios de teorias de composição, valor, padrão, tom, encenação, emoção e cores. A ênfase está no processo criativo do conceito à obra finalizada. A resposta composicional imaginativa dos alunos aumenta com a experiência da pintura.

FA 225: Tintas à Base de Água: Acrílica e Guache (antigo ILL 339 Aquarela para Ilustradores)

Esta aula enfatiza o desenvolvimento individual da técnica de aquarela de cada um dos alunos. Os estudantes exploram com mais profundidade as diversas propriedades e técnicas desse meio. Entre os assuntos discutidos estão métodos de pintores e ilustradores específicos, trabalhando a partir de fotografias e pintando temas específicos.

FA 226 Desenho da Figura Humana/Belas Artes - Avançado

Este curso se concentra na força do desenho por meio dos princípios de forma e valor exato. Os alunos expressam propriedades de forma e sentimento usando carvão e conté de forma linear e tonal. A ênfase está em combinar cor e desenho. Parte importante deste curso são desenhos finalizados em grande escala.

FA 227 Mãos e Cabeça nas Belas Artes

Este curso foi pensado para refinar as habilidades de alunos de alta proficiência. A estrutura da cabeça e das mãos humanas é analisada com atenção a cada um de seus componentes. A disciplina destaca o desenho tonal dramático e explora combinações de conté, giz pastel e carvão. A pintura é introduzida ao final do curso.

FA 228 Pintura de Paisagem 1

Esta aula explora abordagens tradicionais e contemporâneas sobre a pintura de paisagem. A ênfase está em despertar uma resposta emocional com efeitos de composição e luz natural. A pintura ao ar livre é enfatizada durante todo o curso.

FA 241 Artes do Livro 1

Esta aula oferece aos alunos uma introdução detalhada sobre todas as disciplinas artísticas da encadernação e construção artesanal de caixas. Os estudantes aprendem sobre o uso correto de ferramentas e equipamentos, assim como as diversas técnicas criativas de reprodução rudimentar adequadas para inclusão de textos e imagens na produção de livros.

FA 242 Litogravura 2: Cor

Este curso aborda os elementos criativos e os aspectos técnicos do desenho e da impressão a partir de pedras e placas. Os alunos realizarão um estudo avançado sobre a impressão de cores e explorarão mais a fundo a produção de imagens em branco e preto na litogravura.

FA 243 Serigrafia 2

Este curso permite a expansão de conhecimentos e o refinamento de técnicas de serigrafia. Os alunos criarão um projeto em grande escala ou uma série para o portfólio. A ênfase está na experimentação de caminhos individuais e no desenvolvimento pessoal. Os estudantes do curso presencial devem passar 6 horas por módulo em projetos fora da sala de aula no laboratório de serigrafia da AAU.

FA 244 Água-forte 2

Este curso oferece formação avançada em gravura em metal. Os alunos aprendem técnicas complexas para tirar o máximo proveito das possibilidades expressivas da gravura em metal e suportes relacionados. A disciplina estimula a experimentação.

FA 247 História e Técnicas de Gravura

Este curso estuda a arte da gravura, desde sua origem antiga até as inovações estilísticas e tecnológicas da atualidade. Serão enfatizadas as características distintas das técnicas de relevo, entalhe, litogravura e serigrafia, enquanto os alunos exploram a força expressiva e o papel cultural em constante mutação da imagem impressa no decorrer da história.

FA 249 Desenho Inspirado para o Desenvolvimento de Projetos

Neste curso, os alunos transformarão ideias criativas em desenhos que sirvam para a geração e planejamento de projetos. Os estudantes aprenderão sobre equilíbrio, forma, ritmo e relações espaciais e aplicarão esses conceitos em suas composições. Eles deverão desenhar a partir da imaginação, de lugares e situações no ateliê para desenvolver um portfólio.

FA 253 Caligrafia - Avançado (antigo ILL 236)

Este curso ensina a arte da caligrafia e como ela pode ser uma ferramenta poderosa no design gráfico. O curso examinará formas tipográficas experimentais e não tradicionais. Os alunos trabalharão em alfabetos completos, letras como padronagens e estilos de vanguarda.

FA 255 Impressão Tipográfica

Esta aula é uma introdução à impressão tipográfica e suas aplicações em livros, cartazes e na tipografia. Entre os temas abordados estão procedimentos de composição manual, preparo de tintas, aplicação da tinta na prensa e impressão. Entre as apresentações estão impressão em tipos de chumbo, desenho e impressão com chapas de polímero, impressão por pressão, métodos de impressão em relevo e impressão de edições.

FA 310 Surrealismo, Estilização e Expressão 1

Lançando mão de técnicas sólidas de pintura para explorar um caminho específico no surrealismo na pintura, esta aula aborda conceitos como sonhos, o inesperado e fantasia. Os alunos aprendem a transformar a realidade com estilos gráficos, formas cubistas, distorções, simplificações, pinceladas fortes e cores vivas.

FA 311 Pintura da Figura Humana com Roupas 1

Este curso ajuda os alunos a aprenderem a conceitualizar o corpo sob a roupa. Os estudantes relacionam proporção, gesto, luz, sombra, valor e relações de cores com estrutura, massa e forma. Ênfase no manuseio da tinta, no uso do pincel, na compreensão de propriedades diversas de roupas e drapeados e na relação da figura humana com o ambiente.

FA 313 Pintura de Animais Selvagens 1

Neste curso, os alunos vão visitar zoológicos e santuários de animais selvagens para observar, fazer esboços, desenvolver estudos de cores, fotografar e pintar em acrílico, óleo, guache, giz pastel ou aquarela, à escolha do estudante. Com perspectiva e conhecimentos sólidos de desenho, eles deverão criar pinturas composicionais fortes com base nas formas, texturas e características dos animais.

FA 320 Pintura em Aquarela 2

Este curso explora de maneira avançada as diversas técnicas e suportes da aquarela. Os alunos têm liberdade para concluir projetos mais ambiciosos.

FA 321 Pintura de Cabeças 1

Neste curso, uma análise da estrutura da cabeça e técnicas tradicionais se combinam para dar aos alunos os conhecimentos necessários para pintar com precisão a cabeça humana. O desenvolvimento das formas da cabeça é explorado por meio de massa, valor, formato, textura e cor.

FA 322 Estudos Rápidos 1

Neste curso, os alunos devem dominar a arte de criar estudos rápidos e dinâmicos. As pinturas enfatizam cor, composição, manuseio da tinta e indicação do tema. Os estudantes aprendem a importância de revisar o trabalho pelo estudo da cor e a emoção da pintura direta. Eles são estimulados a desenvolver sentimentos intuitivos pela essência de seus temas.

FA 325 Desenho e Pintura com Técnica Mista 1

Neste curso, o aluno descobre novas possibilidades ao misturar técnicas e utilizar superfícies diferentes para desenhar. As qualidades descritivas e expressivas da linha, tanto sozinha quanto combinada a tom e cor, darão dimensão, textura e vitalidade ao desenho.

FA 326 Pintura de Cabeças 2: Retrato

Neste curso, os alunos pintarão retratos, desenvolvendo estrutura e estilo por meio de massa, valor, formato, textura e cor. Eles aprendem como o retrato se relaciona com a aparência física de cada indivíduo, assim como a essência de quem é pintado. São exploradas técnicas de pose.

FA 327 Pintura de Figuras Humanas - Avançado 1

Os alunos adquirem domínio de técnicas realistas para desenvolver uma abordagem clássica na pintura de figuras humanas. A disciplina estimula a conclusão de obras grandes, permitindo que os estudantes captem gesto, composição, expressão corporal e personalidade.

FA 330 Pintura de Natureza-morta 3

Este curso explora mais a fundo o gênero natureza-morta, expandindo os conceitos vistos em FA 210. Com o domínio de valores tonais e da representação de texturas, os alunos terão capacidade de criar a ilusão de forma e profundidade tridimensional.

FA 340 Serigrafia para Pintores

Os alunos aprenderão as técnicas fundamentais de serigrafia necessárias para criar edições de impressões artísticas, produzir variações de uma imagem e executar edições impressas de obras pessoais com uma abordagem pictórica. Este curso se completa com a tradução de um portfólio de obras já existentes em um formato impresso.

FA 341 Artes do Livro 2

Continuação de Artes do Livro 1, esta aula aprofundará os aspectos conceituais e técnicos do formato livro. Além de encadernações avançadas, os alunos vão explorar edições limitadas, livros de artista e a produção complexa de livros com ênfase em projetos individuais mais elaborados.

FA 343 Serigrafia 3

Neste curso voltado para a construção do portfólio, os alunos desenvolvem uma série coesa de serigrafias dignas de exposição. A disciplina enfatizará domínio da técnica, conceitualização e execução.

FA 344 Monotipo 1

Este curso oferece uma introdução a técnicas básicas, conceitos e processos técnicos da impressão por monotipo. Ênfase na formação técnica para garantir a produção e a evolução estética dos originais do aluno.

FA 345 Projetos Avançados de Gravura 1

Neste curso, os alunos começarão a aprimorar estilo e habilidade em projetos definidos de forma independente. Eles deverão pesquisar artistas contemporâneos e aprender a trabalhar temática com consistência. Ênfase na combinação de técnicas de impressão e no trabalho que transpassa os limites dos meios tradicionais.

FA 347 Pintura em Relevo 1

Este curso explora em profundidade as qualidades inerentes da impressão em relevo, incluindo xilogravura, linoleogravura, monogravura e cologravura. O curso destaca técnica e criatividade para expandir o imaginário dos alunos. A ênfase está no ponto de vista individual de cada estudante e suas realizações visuais.

FA 348 Escultura de Papel

Os alunos deste curso criarão esculturas de papel tridimensionais em baixo relevo utilizando uma variedade de imagens. Serão ensinadas técnicas básicas de esboço, desenho, corte, dobra e montagem de papel para criar a ilusão de imagens tridimensionais. Cada curso consistirá em atividades e lições técnicas que permitam que os alunos produzam e concluam obras de qualidade.

FA 350 Muralismo 1

Este curso vai explorar os diversos aspectos dos murais e de sua produção para o artista contemporâneo em termos de aplicações residenciais, comerciais e públicas. O curso considerará conceitos de muralismo, clientes, propostas, design, locais, formatos, superfícies, meios, materiais, métodos, processos/aplicações, produção e produto.

FA 355 Impressão Tipográfica 2

Neste curso, os alunos vão levar suas habilidades a um novo patamar e criarão uma edição de impressões e um livro de artista sobre o tema. Eles deverão fazer a composição manual dos tipos, desenhar e imprimir com chapas de fotopolímero e em uma impressora rotativa.

FA 368 Paisagem Urbana

Este curso vai consolidar o conceito de imagens pictóricas de paisagens urbanas. Utilizando diversos efeitos de luz, da iluminação suave (de um dia cinzento) às características de luz e sombra do sol forte, a aula oferece uma compreensão ampla das possibilidades de se pintar a cidade. A aula exigirá a produção de pinturas no ateliê e saídas a campo.

FA 373 Conceitos de Pintura

Este curso dá grande ênfase aos limites das técnicas tradicionais de pintura para inspirar novas abordagens. Os alunos farão experimentações com uma variedade de abordagens em nível avançado, trabalhando com temas tradicionais como retrato, pintura ao ar livre e natureza-morta. A aula dará destaque para abordá-las em um contexto diferente e mais contemporâneo.

FA 385 Projetos Avançados de Gravura 2

Neste curso, os alunos de gravura levarão suas expressões artísticas a um novo nível e desenvolverão um conjunto de obras e um discurso maduro. Eles aprofundarão a capacidade de trabalhar temáticas e desenvolverão um portfólio com base em um conceito central proposto. Haverá ênfase na articulação de intenções e na autoavaliação.

FA 410 Surrealismo, Estilização e Expressão 2

Este curso dará continuidade ao desenvolvimento da orientação pessoal do aluno. A compreensão de conceito e motivação será discutida e exemplificada por meio de trabalhos com maior escala. Uma exploração das possibilidades vai ser retratada em forma de estudo antes de partir para a obra acabada.

FA 411 Pintura da Figura Humana com Roupas 2

Este curso dá continuidade ao estudo da figura humana com roupas com lições mais ambiciosas. Os alunos aumentam a capacidade de efetivamente retratar a figura humana na forma vestida e de compor figuras em seus ambientes.

FA 413 Pintura de Animais Selvagens 2

O trabalho neste curso exige uma proposta focada em uma orientação pessoal voltada para uma série de obras em grande escala. Os alunos vão visitar zoológicos e santuários de animais selvagens para observar, esboçar e desenvolver conceitos e estilos. Eles deverão criar um conjunto de obras coeso digno de exposição com base nos estudos pequenos.

FA 420 Métodos Profissionais/Oficina para Portfólio Sênior

Este curso pesquisa questões profissionais diversas que envolvem o artista. Ênfase na elaboração de currículo e biografia e na montagem de portfólios. A disciplina também inclui a avaliação de apresentações para museus e galerias, solicitações de bolsas, relações públicas e resenhas e artigos. São discutidas questões profissionais relevantes para o artista, como imposto de renda, contratos e seguros.

FA 421 Pintura de Paisagem 2

Este curso ensina com mais profundidade abordagens tradicionais e contemporâneas sobre a pintura de paisagem. Os alunos desenvolverão técnicas de pintura ao ar livre e trabalharão em pinturas maiores no ateliê. A disciplina incentiva uma orientação pessoal.

FA 422 Estudos Rápidos 2

Este curso dá ênfase no maior desenvolvimento da força da pincelada. Estudos em grande escala devem despertar a convicção e diminuir o acanhamento diante da aplicação de uma pintura significativa. Os temas das lições de casa podem ficar a critério do artista. Estimula-se o manuseio intuitivo da tinta, com uma base sólida de pintura.

FA 423 Pintura Abstrata 1

Neste curso, a abstração é criada a partir de fontes objetivas e não objetivas. Grande ênfase em composição, alinhamento, cor, textura, relações de forma e aplicação de tinta. O curso destaca a importância da pintura abstrata em sua relação com todas as formas de pintura, e em si como forma de arte própria.

FA 424 As Técnicas dos Mestres 1

Este curso explora as várias técnicas dos grandes mestres. Os alunos receberão formação prática combinada com uma pesquisa histórica dos pintores que influenciaram as transformações dos métodos da pintura. O curso foi pensado para permitir que os alunos trabalhem em uma variedade de processos de pintura dos grandes mestres.

FA 425 Desenho e Pintura com Técnica Mista 2

O objetivo principal deste curso é explorar meios e superfícies diversos. Desde o início do curso a experimentação será incentivada. É necessário ter uma orientação pessoal. Os alunos podem escolher motivos objetivos e não objetivos. Os principais critérios de crítica serão o desenho, o uso dos meios e o controle de qualidade.

FA 426 Pintura de Cabeças 3: Retrato Avançado

Os alunos vão desenvolver uma visão própria sobre a arte de pintar retratos. O curso exige a produção de obras em grande escala, de corpo inteiro a três quartos. O envolvimento com a encenação, a construção do fundo, o desenvolvimento da personalidade, composições significativas e efeitos de luz serão destacados. Ao final do curso, os alunos terão produzido de quatro a cinco retratos seguindo seu estilo pessoal.

FA 427 Pintura de Figuras Humanas - Avançado 2

Neste curso, cada aluno deverá encontrar uma qualidade única em sua forma de abordar a pintura de figuras humanas. Espere-se a criação de obras em grande escala. Desenho, composição, iluminação e conteúdo forte serão destacados.

FA 433 Pintura Abstrata 2

A partir do curso anterior sobre pintura abstrata, os alunos deverão desenvolver um conceito para obras abstratas em grande escala. O uso de técnicas mistas será estimulado. A relevância da escala será considerada com base em estudos diversos. Os comentários e as críticas finais desenvolverão o vocabulário artístico e a abordagem de cada aluno.

FA 438 Ateliê de Paisagem 1

Os alunos deverão criar pinturas de paisagem ambiciosas a partir de estudos e fotografias. O curso destaca o desenvolvimento completo e a finalização de grandes pinturas de paisagens em várias etapas. Estimula-se o desenvolvimento de uma composição forte, do desenho, de efeitos de luz e do estilo pessoal.

FA 439 Ateliê de Paisagem 2

Cada aluno formalizará orientação, conceito, assunto e tema próprios para a produção de uma obra completa. O trabalho em escala e em variação de escalas será estimulado. A disciplina destacará o foco, assim como os objetivos principais da convicção, conclusão e consistência.

FA 441 Artes do Livro 3

Este curso avançado se concentra no desenvolvimento de uma obra de portfólio de nível profissional. Ênfase na aplicação de uma variedade de métodos complexos de encadernação e construção de estruturas de caixas. O aluno desenvolverá a proposta de um projeto e executará seus conceitos utilizando a encadernação e o conteúdo mais adequados.

FA 444 Monotipo 2

Este curso avançado oferece um estudo mais aprofundado do processo, dos materiais, das filosofias de monotipia e de artistas contemporâneos. Pesquisas avançadas de técnicas serão enfatizadas e o uso de mídias digitais será explorado. Os alunos refinarão suas técnicas de desenho e pintura em relação a processos de monotipo e criarão um portfólio coeso de impressões.

FA 445 Projetos Avançados de Gravura 3

Neste curso voltado para a ampliação de um projeto de portfólio, os alunos deverão desenvolver um conceito, escrever uma proposta de projeto e, com base nesses objetivos, criar um portfólio em suporte impresso e um discurso. Eles devem incorporar diferentes técnicas de impressão para refletir a diversidade de suas habilidades e autoavaliar seu trabalho no nível profissional.

FA 447 Impressão em Relevo 2

Os alunos terão contato com um conhecimento meticuloso e aprimorado dos processos de relevo, refinando o entalhe e analisando o trabalho de artistas contemporâneos. O desenvolvimento de conceitos criativos será destacado na criação de um portfólio coeso que reflita o conhecimento de uma variedade de técnicas, incluindo mídias digitais.

FA 450 Ateliê de Pintura do Último Ano

Este curso avançadíssimo de ateliê de pintura vai ajudar os alunos do último ano a criarem e desenvolverem uma orientação pessoal para seu portfólio de graduação. Os alunos concentrarão a atenção sobre uma obra coesa em uma apresentação individual de peças já produzidas em conjunto com metas pessoais. As apresentações finais podem ser analisadas por representantes de galerias locais no fim do semestre.

FA 453 Conceitos de Pintura 2

Neste curso, os alunos criarão pinturas fotorrealistas com o auxílio de estudos digitais, projeções, grades, fotografias e tecnologia. Eles transformarão ideias em afirmações visuais coerentes e desenvolverão um portfólio de pinturas de qualidade com imagens compostas. O equilíbrio entre lógica e intuição para criar conceitos coesos será enfatizado.

FA 471 Pintura da Figura Humana com Roupas 3

Os alunos criarão uma série focada de pinturas para uma exposição profissional no gênero de figura humana com roupas que demonstre o conceito e estilo individual de cada um. A ênfase estará na incorporação efetiva da figura humana com roupas no ambiente.

FA 473 Pintura Abstrata 3

Neste curso de construção de portfólio, os alunos desenvolverão e refinarão um conjunto de obras exclusivo e coeso que seja adequado para exposições. Haverá ênfase no conceito, habilidade e trabalho artesanal. Serão examinados estilos relevantes e a história da arte contemporânea e os alunos deverão articular ideias no contexto dos mercados contemporâneos de arte.

FA 475 Desenho e Pintura com Técnica Mista 3

Este curso se concentra no uso de meios e superfícies diversos para transmitir uma expressão pessoal. Os alunos deverão desenvolver um conceito e criar uma obra coesa que sustente sua intenção. Desenho, equilíbrio, peso, textura, uso adequado de meios, controle de qualidade e criação de um trabalho apto para exposições serão características enfatizadas.

FA 480 Pintura em Aquarela 3

Neste curso, os alunos criarão uma série coesa de pinturas em aquarela adequadas para exposições. As apresentações devem incluir uma grande variedade de técnicas mistas para complementar a aquarela como meio. Os alunos deverão praticar métodos e técnicas avançadas para atingir um trabalho de nível profissional. Habilidades técnicas e padrões de apresentação serão enfatizados.

FA 484 As Técnicas dos Mestres 2

Os alunos utilizarão os processos de pintura dos grandes mestres para criar um conjunto de obras coeso e adequado para exposições. Eles deverão selecionar uma técnica, criar uma proposta de projeto e, com base em seus objetivos, desenvolver uma série de pinturas. A ênfase estará no conceito, no estilo pessoal e na apresentação profissional do trabalho.

FA 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

FA 493 Estudo no Exterior

Neste curso, os alunos viajam para um destino inspirador para praticar a arte em novas paisagens. A ênfase estará em expressar e refletir o lugar. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

FA 493A Pintando na Itália

Este curso de pintura ao ar livre oferece uma oportunidade única de pintar na belíssima cidade renascentista de Florença, na Itália. A disciplina abordará noções básicas de pintura feita localmente para alunos iniciantes, intermediários e avançados, desde composição até abordagens técnicas.

FA 493B Pintando na Itália

Este curso de pintura ao ar livre oferece uma oportunidade única de pintar na belíssima cidade renascentista de Florença, na Itália. A disciplina abordará noções básicas de pintura feita localmente para alunos iniciantes, intermediários e avançados, desde composição até abordagens técnicas.

FA 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

FA 499 Tópicos Especiais

As ofertas de aulas sobre Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ensinadas por especialistas em uma área específica. É possível entrar em contato com o diretor de seu departamento acadêmico ou com seu consultor para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FA 500 Estágio em Belas Artes

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo às Belas Artes.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

FA 600 Ateliê da Figura Humana

Este curso desenvolve a habilidade do artista de representar a figura humana no espaço pictórico. Os desenhos se baseiam na observação da vida e no estudo da produção de antigos mestres. A ênfase está na exatidão da proporção, no escorço e no uso de formas e sombras para chegar a formas tridimensionais convincentes.

FA 601 Desenho

Este curso de desenho trata da compreensão e aplicação de perspectiva, proporção, gesto e escorço. Com o uso de linha, tom e modelo, os alunos aprenderão a representar tanto objetos quanto figuras humanas.

FA 602 Desenho da Cabeça

Uma investigação aprofundada sobre princípios básicos de desenho que tanto artistas quanto ilustradores enfrentam. Composição, perspectiva, proporção, ponto focal, padrão de valores e uso de luz e sombra são desenvolvidos tendo a cabeça humana como tema.

FA 603 Técnica Mista / Gravura

Um curso no ateliê para alunos interessados em desenvolver técnicas mistas e experimentar com superfícies diferentes. Os estudantes exploram aplicações práticas, técnicas e conceituais na gravura, na pintura e no desenho. O curso aborda meios à base de água e óleo, assim como técnicas contemporâneas de transferência.

FA 604 Pintura Figurativa

Neste curso, os alunos estudarão composição, teoria das cores, estrutura e forma no âmbito da bela arte da pintura figurativa. Eles aperfeiçoarão habilidades por meio de críticas e de uma exploração pessoal.

FA 605 Pintura de Paisagem

Um curso no ateliê para alunos do gênero paisagem. Os estudantes podem pintar lugares presencialmente ou a partir de referências fotográficas. O foco está no refinamento de uma abordagem pessoal e na resposta ao tema dos ambientes naturais e produzidos pela humanidade a partir da pintura.

FA 606 Pintura de Natureza-morta

Um curso no ateliê que explora uma variedade de abordagens organizacionais e composicionais. A habilidade de manipular a pintura será desenvolvida tendo como temas a natureza-morta, a figura humana e a paisagem.

FA 607 Pintura de Paisagem Urbana

Os alunos estudarão problemas específicos da paisagem urbana, incluindo objetos de transporte e estruturas. Eles aprenderão a representar pessoas como objetos ou formas dentro da pintura, e não como temas. Os princípios de luz e sombra dramática, perspectiva atmosférica e ponto e perspectiva focal serão desenvolvidos.

FA 608 Abstração e Interpretação

Este curso traz um panorama da distorção da forma e da cor para produzir efeitos emocionantes. As lições explorarão grandes movimentos da arte moderna, desde seu início até o presente.

FA 609 Pintura

Este curso de pintura apresentará o processo da pintura, começando com a importância do valor e das relações de valor. Também serão explorados esquemas de cores monocromáticas e de paletas limitadas, e será apresentado o uso de diferentes pincéis, meios e superfícies de pintura. Composições simples conduzirão a abordagens diversas de pintura, incluindo realismo e impressionismo.

FA 610 Água-forte

Neste curso, os alunos explorarão a água-forte como formato possível para desenvolver uma série de impressões iniciadas por conta própria.

FA 611 Litogravura

Neste curso, os estudantes executarão uma série de litogravuras por conta própria que desencadearão críticas e debates complementares. Serão usadas pedras e placas.

FA 612 Serigrafia

Este curso traz uma introdução explanatória à arte da impressão utilizando o método direto de emulsão fotográfica na impressão com tintas à base de água. Os alunos desenvolvem um conhecimento especializado ao usar uma variedade de papéis e tintas na criação de obras de arte e de comunicação contemporânea.

FA 613 Gravura em Relevo e Monotipo

Este curso oferece uma introdução a técnicas básicas, processos técnicos e conceitos de impressão em relevo e monotipo, incluindo investigação sobre monotipia, xilogravura, linoleogravura, monogravura e cologravura. Os alunos escolherão o caminho a seguir no curso com um único meio ou uma combinação de meios. O foco é desenvolver e refinar uma orientação pessoal.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

FA 614 Pintura Contemporânea

Neste curso especial de pintura contemporânea, os alunos se concentrarão no relacionamento entre estilo e tema. Eles terão o desafio de sair de sua zona de conforto e experimentar com uma variedade de abordagens de nível avançado. As obras e técnicas de artistas do realismo contemporâneo serão estudadas em profundidade.

FA 616 Retrato Pictórico

Este curso traz uma abordagem clássica sobre a pintura formal de retrato com base no naturalismo. Duas abordagens serão exploradas: ébauche e demi-teinte (a pintura alla prima exemplificada por Rembrandt e a abordagem inversa do claro ao escuro exemplificada por Sargent).

FA 618 Composição para Arte Abstrata

Neste curso, os alunos utilizarão a linguagem visual da forma, cor e linha para criar pinturas abstratas. A ênfase estará na utilização efetiva dos princípios de desenho, em uma paleta focada, expressividade e articulação de conceitos. As composições dos alunos e de arte contemporânea serão discutidas em termos de boa comunicação visual.

FA 620 Pintura Expressiva

Este curso explora abordagens perceptivas e conceituais na pintura de figuras humanas tanto representativas quanto abstratas. A competência dos alunos em técnicas de composição dinâmica, cor e pintura expressiva deve aumentar.

FA 622 Anatomia para Artistas

Este curso proporcionará aos alunos um estudo abrangente dos sistemas esquelético e muscular do corpo humano. Os estudantes terão a oportunidade de investigar as complexidades da forma humana, que por sua vez aperfeiçoarão capacidade e técnica no desenho figurativo.

FA 623 Relevo e Monotipo / Técnicas Avançadas

Este curso apresenta aos alunos os novos avanços em técnicas e materiais contemporâneos utilizados no campo da impressão em relevo e monotipo. O foco do curso é o uso dessas técnicas e materiais, combinados com o que foi aprendido anteriormente, para desenvolver projetos e séries que expressem o estilo e o conceito individual de cada um.

FA 624 Técnica Mista / Gravura - Técnicas Avançadas

Este curso enfoca a diversidade de materiais contemporâneos disponíveis para o gravurista da atualidade. A inovação, o desenvolvimento de projetos individualizados e a expressão de conteúdos avançados serão incentivados.

FA 626 Chiaroscuro

Este curso oferece um estudo aprofundado de princípios clássicos de desenho pela execução de uma forma tridimensional. Renderização tonal com o sistema de cinco valores, composição, padrão de valores, variação de formas e limites da sombra são conceitos intensamente explorados. Ênfase em uma análise cuidadosa das relações de luz e sombra.

FA 627 Ateliê da Figura Humana 2

Este curso é ministrado no ambiente de um ateliê, desenvolvendo a habilidade do artista de representar a figura humana no espaço pictórico. Os desenhos se baseiam na observação da vida em poses de duas a três semanas. A ênfase está na exatidão da proporção, no esboço e no uso de formas e sombras para chegar a formas tridimensionais convincentes.

FA 629 Impressão Tipográfica

Neste curso, os alunos estudarão os princípios básicos da impressão tipográfica, incluindo composição manual de tipos de chumbo, uso da régua graduada em paucas, mistura de tintas, aplicação da tinta na impressora e a impressão em si. Entre as apresentações estão impressão em tipos de chumbo, chapas de polímero, impressão por pressão, métodos de impressão em relevo e desenho da página.

FA 630 Teoria das Cores

Esta aula prática dará aos alunos uma formação visual, teórica e prática sobre cores. Serão apresentadas informações científicas em conjunto com uma série de projetos pensados para personalizar o curso e o conteúdo, com o objetivo principal de aprimorar a capacidade do aluno de fazer escolhas de cores bem-embasadas para produzir seu trabalho.

FA 631 Artes do Livro

Neste curso, os alunos deverão explorar a produção de livros e a relação dessa arte com seu próprio trabalho e orientação. A disciplina examina o conceito de produção de livros com uma abordagem crítica e explora uma variedade de formas de encadernação. Os alunos serão estimulados a desenvolver conceitos e interpretações próprias.

FA 632 Abstração e Interpretação 2

Neste curso especializado, os alunos fazem um estudo aprofundado sobre abstração. A disciplina começa com uma investigação de técnicas de pintura específicas da abstração, incluindo meios não tradicionais e contemporâneos. Na segunda metade do curso, será introduzida a ideia de conceito como base importante da intenção. Os alunos produzirão estudos como investigações preliminares para quadros maiores, incluindo pinturas com vários painéis. Os alunos devem terminar o curso tendo criado uma obra de base conceitual sólida.

FA 633 Litogravura/Técnicas Avançadas

Neste curso, os alunos pesquisarão técnicas de impressão colorida para desenvolver conceito e produção de imagens. Pedras e placas podem ser usadas.

FA 634 Água-forte/Técnicas Avançadas

As técnicas avançadas de gravura em metal são abordadas neste curso, incluindo impressão colorida. A ênfase estará na experimentação e expressão pessoal.

FA 635 Artes do Livro/Técnicas Avançadas

Esta é a continuação da explanação sobre técnicas avançadas de encadernação de livros. Encadernações complexas, materiais não tradicionais e processos alternativos serão abordados.

FA 636 Serigrafia/Técnicas Avançadas

O curso aborda o processo da tela e técnicas de câmara escura em um nível avançado. A ênfase está na extensão e no refinamento da expressão individual em uma grande variedade de aplicações especializadas.

FA 639 Desenho Expressivo

Neste curso, os alunos aprenderão a expandir seu leque de respostas à forma humana, tanto na representação quanto na abstração. O foco estará em valor, proporção, composição, espaço, forma, equilíbrio e movimento. A disciplina abordará desenho gestual rápido e poses mantidas por longos períodos.

FA 642 Abstração e Interpretação 3

Neste curso, os alunos conceberão uma base ou conceito para um novo caminho ou movimento. Será criado um conjunto de obras para sustentar o conceito ou torná-lo visual.

FA 644 Estudos Rápidos

Esta é uma aula extremamente dinâmica em que os alunos pintam estudos rápidos. Os trabalhos em acrílico ou óleo devem destacar cor, composição, manipulação da tinta e indicação do tema. Os alunos são incentivados a desenvolver sentimentos intuitivos para manipular a tinta. Os mais variados temas serão pintados.

FA 655 Preparação para Qualificação e Dissertação

Este curso preparará os alunos para o exame de qualificação. Eles deverão identificar e refinar o conceito de sua dissertação e preparar trabalhos para explorá-lo com relação a abordagem, conteúdo e estilo. Após finalizar o conceito da dissertação, os estudantes deverão escrever o conteúdo e pintar ou preparar uma impressão em aula para receber orientação e crítica individualizada.

FA 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

FA 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

FA 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho do candidato ao mestrado para a conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FA 801 Grupo de Estudo Dirigido

Alunos de Pós-Graduação trabalhando em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FA 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de conversas e críticas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar o pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.

FA 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

FA 810 Gravura 1

Este curso permitirá que os alunos continuem a desenvolver a dissertação sobre produção impressa aprovada na qualificação, interagindo com o orientador e outros estudantes. A contribuição e orientação do professor deverá servir como guia para a direção pessoal de cada aluno.

FA 811 Processo e Desenvolvimento de Dissertação

Este estudo dirigido em grupo dará aos alunos as informações pertinentes relativas às diversas possibilidades de processos necessários para concluir um projeto de dissertação com êxito. O grupo discutirá a coesão do projeto, a qualidade do trabalho, o conceito e o processo por meio de críticas e observações. Recomendado para alunos que estiverem cursando a aula de estudo dirigido pela primeira vez.

FA 820 Pintura Figurativa 1

Este curso de estudo dirigido em grupo permite que os alunos continuem a desenvolver a dissertação sobre produção figurativa aprovada na qualificação, interagindo com o orientador e outros estudantes. A contribuição e orientação do professor deverá servir como guia para a direção pessoal de cada aluno.

FA 822 Pintura Figurativa 2

Este estudo dirigido em grupo incentivará a concepção de uma obra coesa de arte figurativa com base na proposta de dissertação individual dos alunos e em sugestões da banca. As pinturas serão produzidas de acordo com um cronograma definido em conjunto. Os alunos serão incentivados a produzir e melhorar continuamente conceito, composição e capacidade técnica.

FA 830 Gravura 2

Este curso incentivará a concepção de uma obra coesa com base na proposta de dissertação individual dos alunos e em sugestões da banca. As peças serão produzidas de acordo com um cronograma definido em conjunto. Os alunos serão incentivados a produzir e melhorar continuamente conceito, composição e capacidade técnica.

FA 831 Pintura Não Figurativa 1

Este curso estimula os alunos a criarem uma obra coesa com base na proposta de sua dissertação e em sugestões. O trabalho pode incluir peças abstratas completamente não objetivas ou abstrações baseadas em um tema. O controle de qualidade será importante neste curso.

FA 832 Pintura Não Figurativa 2

Neste curso, os alunos se concentrarão no conceito abstrato. Eles podem aplicar conceitos abstratos a um tema objetivo ou a temas não objetivos ou mais conceituais. O aspecto da coesão do conjunto da obra será enfatizado, assim como o desenvolvimento de um trabalho de qualidade profissional.

**FA 840 Pintura de Natureza-morta/Paisagem/
Paisagem Urbana 1**

Este curso de estudo dirigido em grupo incentiva os alunos a continuarem o desenvolvimento do conceito de sua dissertação com relação a suas metas pessoais. O trabalho produzido será avaliado e criticado de forma construtiva para permitir que cada aluno evolua em termos de conceito, técnica e composição.

**FA 842 Pintura de Natureza-morta/Paisagem/
Paisagem Urbana 2**

Este curso de estudo dirigido em grupo trata da produção de um trabalho avançado de dissertação com base na proposta aprovada de cada aluno, incluindo sugestões da banca. Um estilo pessoal que respeite os objetivos desejados será incentivado.

FA 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

FA 903 Estudo no Exterior

Neste curso de pós-graduação, os alunos viajam para um destino inspirador para praticar a arte em novas paisagens. A ênfase estará em expressar e refletir o lugar. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

FA 903A Pintando na Itália

Neste curso, você vai pintar ao ar livre em diferentes lugares de Florença, na Itália. Ao pintar no centro cultural da Itália, tudo será abordado, da composição ao desenho, incluindo valor, cores e técnica.

FA 903B Pintando na Itália

Neste curso, você vai pintar ao ar livre em diferentes lugares de Florença, na Itália. Ao pintar no centro cultural da Itália, tudo será abordado, da composição ao desenho, incluindo valor, cores e técnica.





CURSOS DE GRADUAÇÃO

FASCU 130 Escultura 1

Este curso é uma investigação da natureza da forma tridimensional e uma introdução aos materiais e técnicas de escultura. Os alunos deverão adquirir experiência prática na criação de suas próprias peças.

FASCU 150 Escultura de Animais

Este curso se concentrará na escultura de quadrúpedes, mamíferos e outros animais. Os alunos terão a oportunidade de explorar composições escultóricas de animais desde o esboço e o desenho até modelos pequenos tridimensionais e as esculturas finais em escala em argila e gesso. O realismo anatômico e o movimento gestual abstrato serão explorados. Serão examinados aspectos profissionais do desenho, do acabamento e do estilo pessoal para soluções de portfólio.

FASCU 180 Modelo-vivo e Escultura da Figura Humana Clássica

Forma, equilíbrio e representação de proporções humanas são elementos fundamentais da escultura clássica da figura humana. A partir dos conhecimentos adquiridos em Fundamentos de Modelo-vivo, os alunos vão desenvolver ainda mais a habilidade de esculpir a figura humana realista. A ênfase estará na forma geométrica e na anatomia. Os estudantes também farão moldes de gesso para a fundição e finalização de esculturas.

FASCU 230 Escultura 2

Este curso de desenvolvimento de técnicas e construção de portfólio oferece uma continuação de investigações sobre forma e expressão tridimensional. Entre os projetos de profundidade estão molde de corpo em gesso, modelagem em argila, produção em madeira, fundição de bronze e resina. Além disso, o curso também traz apresentações semanais, críticas e discussões.

FASCU 231 Escultura em Cerâmica 1

Este curso apresenta técnicas de modelagem manual com argila e também aborda temas relacionados importantes, como corpos de argila, queima do forno e um panorama do cenário contemporâneo da cerâmica. Haverá dedicação especial à aplicação pictórica de superfícies secas e texturizadas, principalmente adequadas para formas escultóricas.

FASCU 233 A Arte da Moldagem e Fundição

Este curso oferece uma introdução às técnicas e habilidades essenciais utilizadas na moldagem e fundição. São explorados moldes de rosto em uma única peça, moldes rígidos simples em duas peças ou complexos de três ou mais peças e também métodos de colagem de barbotina e modelagem de silicone, assim como técnicas de fundição de peças sólidas e ocas.

FASCU 234 Escultura de Cabeça e Figura Humana

Curso introdutório para alunos iniciantes e intermediários, esta aula oferece apresentações aprofundadas e prática de modelagem da figura humana no ateliê com argilas à base de água e óleo. Os alunos aprenderão técnicas de modelagem para concluir esculturas, incluindo figuras inclinadas e eretas, baixos-relevos, e retrato de cabeça e tronco.

FASCU 235 Solda e Caldeiraria

Este curso oferece uma introdução aos procedimentos básicos de soldagem oxiacetilênica, a arco e MIG. As técnicas de corte, dobra, forja e acabamento de metais ferrosos serão abordadas. Os alunos deverão transformar ideias criativas em modelos tridimensionais simples e transpô-los para esculturas soldadas bem-acabadas.

FASCU 236 Construções e Estruturas de Madeira

Este curso foi feito para que os alunos conheçam a arte do entalhe e da construção em madeira, abrindo portas para o domínio desta forma artística. Projetos práticos no ateliê incluem entalhe em relevo e escultura de vulto dos projetos do próprio aluno. A disciplina discute história, filosofia, princípios e informações práticas.

FASCU 237 Esculturas Iluminadas/de Néon

Este curso oferece uma introdução às técnicas de produção em néon. A teoria básica sobre o uso da luz radiante na arte é discutida. Os alunos criam trabalhos próprios e são incentivados a usar o néon como componente entre outros meios, que vão do metal à fotografia.

FASCU 240 Escultura Gestual da Figura Humana

Esta aula com modelos-vivos explora as narrativas visuais e linguagens corporais expressivas por meio do gestual e examina a natureza essencial do movimento dinâmico com relação a anatomia, pose, fluxo composicional e expressividade. Isso incluirá palestras e apresentações em sala de aula sobre a arte do estudo rápido e o uso de drapeados para esclarecer o movimento e produzir uma ação dramática.

LA/FASCU 248 História e Teoria da Bela Arte da Escultura

Este curso estuda a história da escultura desde a abordagem inovadora de Michelangelo e suas influências clássicas, até os artistas inovadores do século XX. Os tópicos incluem como a escultura se tornou parte fundamental do cenário urbano, as influências da escultura na arquitetura e a complexa relação entre escultura, política e sociedade.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

FASCU 270 Écorché

Os alunos aprenderão a esculpir uma representação anatômica de todas as partes do corpo humano sem a pele, concentrando-se e expondo, assim, a construção esquelética e a musculatura. Este curso é interessante para estudantes de todas as disciplinas interessados em expandir o conhecimento sobre a figura humana.

FASCU 330 Escultura 3

Este curso se concentra na escultura profissional com nível suficiente para produzir um portfólio, explorando conceito e competência e investigando a linguagem escultural expressiva. Questões de contexto são introduzidas e empregadas, incluindo local, escala, superfície, forma, função, material, intenção e espectador.

FASCU 331 Escultura em Cerâmica 2

Este curso explora mais a fundo a argila como meio escultural expressivo. A ênfase está no refinamento da técnica na modelagem manual e também nos métodos de esmaltação e acabamento. O desenvolvimento de projetos individuais é incentivado.

FASCU 334 Escultura de Cabeça e Figura Humana - Avançado

Este é um curso com modelos-vivos em que os alunos trabalham com representação e expressividade, desenvolvendo obras de arte que representem interpretações originais e pessoais da forma humana. Um maior desenvolvimento de técnicas formais e uma discussão sobre a história da escultura serão abordados.

FASCU 335 Solda e Caldeiraria - Avançado

Este curso explora a capacitação técnica e profissional mais avançada e aprofundada do trabalho em metal, incluindo solda a gás, a arco e TIG, assim como caldeiraria, forja e acabamento de metais. Os alunos aplicarão o conhecimento desenvolvido em diversas peças bem-acabadas com qualidade digna de portfólio.

FASCU 337 Fundição de Bronze

Este curso explora as técnicas básicas envolvidas na fundição por cera perdida, ensinando os alunos a fazer modelos de cera diretamente e a partir de moldes. Os estudantes vão desenvolver habilidades como sistemas de canais, fundição por investimento em casca (shell), vazamento de metais, solda, acabamento de metais, aplicação de pátina e apresentação de esculturas de bronze finalizadas.

FASCU 338 Escultura Produzida em Roda

Esta aula é voltada fundamentalmente para o desenvolvimento da habilidade, em que os alunos aprendem a construir formas simples na roda de oleiro, como cilindros, tigelas e discos. Os estudantes depois usarão essas formas como base para composições escultóricas. Aplicações de superfície incluem o raku e queimas em baixa temperatura.

FASCU 339 Escultura em Pedra

Este curso se concentra na arte e técnica de esculpir formas em pedra, alabastro e mármore. Os alunos deverão adquirir experiência prática na produção de esculturas em relevo e de vulto tradicionais.

FASCU 341 Instalação e Escultura Site Specific

Neste curso, que se baseia em projetos, os alunos criarão uma série de instalações que integrem conceito, processo, materiais, ambientes espaciais e iluminação. Os alunos deverão elaborar propostas, incluindo plantas de piso, orçamentos e avaliação técnica, e documentar a instalação com fotografias. A disciplina discutirá exaustivamente técnicas de resolução de problemas e instalações de artistas contemporâneos.

FASCU 345 Retrato Escultórico

Neste curso, os alunos aprenderão a esculpir retratos em argila e finalizar o trabalho como se fosse bronze. Eles entenderão as diferenças na produção de retratos pessoais e sob encomenda e as formas de apresentar ambos como formas de expressão, além da diferença entre retrato físico e psicológico.

FASCU 360 Modelo-vivo em Tamanho Real

Este curso orientará o aluno com experiência com modelos-vivos na criação de figuras humanas em tamanho real com argila à base de água. Ênfase no valor do realismo clássico na escultura figurativa, e também na sutileza como meio de expressão pessoal.

FASCU 361 Tecnologia em Esmaltação

Ao longo da história, os esmaltes foram usados para proteger e apurar esteticamente objetos feitos de argila. Os alunos trabalharão com uma variedade de receitas básicas de esmalte para todas as temperaturas, com ênfase em fogo baixo. Também aprenderão a misturar, testar e manipular esmaltes para criar efeitos novos e interessantes.

FASCU 431 Escultura em Cerâmica 3

Neste curso, os alunos se concentrarão em produzir um trabalho com nível digno de portfólio. Eles deverão dominar as habilidades técnicas básicas da cerâmica. A ênfase estará na qualidade técnica excepcional, na exploração temática e na clareza conceitual. Os alunos deverão se avaliar com precisão e atingir metas estabelecidas em determinado período de tempo.

FASCU 437 Fundição de Metais e Bronze - Avançado

Os alunos vão explorar técnicas avançadas de fundição de metais, entre os quais peças ocas, sistemas complexos de canais, processo de molde de areia ligada, múltiplos, acabamento avançado e aplicação de pátina. Os alunos inscritos neste curso devem ter familiaridade com as técnicas de sistemas de canais e moldagem em casca (processo shell).

FASCU 461 Escultura em Cerâmica 4

Este curso foi pensado para oferecer aos alunos uma experiência profissional real de trabalho. Os estudantes devem apresentar uma proposta de conjunto de obras que desejam executar, que deverá ser aprovada para garantir a inscrição na disciplina. Esta proposta estabelece um nível adequado de conhecimento nas seguintes habilidades: capacidade de definir e atingir objetivos, capacidade de articular e compreender uma estrutura conceitual e um alto nível de técnica e compreensão da cerâmica como meio. Os alunos criarão um conjunto de obras adequado para uma exposição.

FASCU 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

FASCU 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

FASCU 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FASCU 500 Estágio em Escultura

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo às Belas Artes.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

FASCU 620 Modelo-vivo

Este ambiente de ateliê de modelo-vivo permite que os alunos desenvolvam interpretações pessoais sobre a forma humana.

FASCU 622 Modelagem e Fundição

Neste curso, os alunos vão desenvolver e experimentar uma variedade de técnicas de fabricação de moldes. Haverá também uma investigação sobre forma e estética tridimensional.

FASCU 623 Forja e Solda de Metais

Este curso oferece aos alunos um ambiente para tratar e fazer experiências com problemas e soluções em caldeiraria e construção. Eles trabalharão em projetos independentes e conduzirão críticas e discussões.

FASCU 624 Expressões em Argila

Esta aula é uma introdução à argila como meio escultórico expressivo. Os alunos aprenderão diferentes técnicas escultóricas e, o mais importante, uma rica variedade de técnicas pictóricas e contemporâneas de produção de superfícies em fogo baixo.

FASCU 625 Arte Pública

Os alunos vão trabalhar com questões que envolvem esculturas públicas/site specific. Este curso abordará as fases e procedimentos pelos quais os artistas passam antes de uma instalação. Os estudantes elaborarão propostas para obras site specific.

FASCU 626 Néon

Este curso foi elaborado para introduzir e explorar a iluminação como meio escultórico. Técnicas de fabricação, teoria básica e considerações estéticas serão abordadas.

FASCU 627 Ateliê de Entalhe

Neste curso, os alunos desenvolvem a expressão individual tendo como meio a madeira. Também desenvolvem habilidades explorando as diversas propriedades e técnicas da escultura em madeira tradicional e contemporânea. A disciplina discutirá história, filosofia, princípios e informações práticas.

FASCU 630 Modelo-vivo Avançado

Os alunos se concentram no estudo aprofundado da figura humana e no retrato em forma de busto, uma arte ao mesmo tempo ancestral e contemporânea. Serão realizados estudos realistas de figuras em pé, retratos e figuras reclinadas.

FASCU 632 Écorché: Esculpindo a Figura Humana de Dentro para Fora

Neste curso, os alunos aprenderão a esculpir uma representação anatômica de todas as partes do corpo humano sem a pele, concentrando-se e expondo, assim, a construção esquelética e a musculatura. Utilizando figuras de plastilina, a aula vai explorar morfologia, conceitos estruturais e proporção rítmica.

FASCU 636 Néon / Técnicas Avançadas

Os alunos continuarão a explorar técnicas avançadas de néon e fundição de vidro. Haverá ênfase em projetos individuais e desenvolvimento de conceitos.

FASCU 637 Fundição de Metais e Bronze

O foco deste curso é fundir uma variedade de metais utilizando moldes em casca (shell). Os estudantes aprendem o preparo correto de ceras para fundição, acabamento e aplicação de pátina no processo completo. A disciplina incentiva uma orientação pessoal.

FASCU 638 Técnicas Avançadas de Esmaltação e Queima

Técnicas de queima em cova (pit firing) e raku e de esmaltação e superfície serão exploradas neste curso. O desenvolvimento do conceito pessoal em combinação com o avanço técnico será enfatizado.

FASCU 640 Escultura Figurativa: Tamanho Real

Este curso é a continuação da investigação sobre forma e estrutura da figura humana para alunos intermediários e avançados. Ao longo de um semestre, os estudantes criarão uma figura em tamanho real com argila à base de água. A execução precisa e a expressão pessoal serão desenvolvidas e enfatizadas.

FASCU 642 Escultura Figurativa: Retrato

Esta aula se concentrará no retrato em forma de busto. Além do desenvolvimento de uma compreensão das qualidades formais do crânio e dos músculos da face, do pescoço e dos ombros, a disciplina concentrará também esforços no desenvolvimento de técnicas de modelos expressivos.

FASCU 644 Seminário de Dissertação

Neste curso, os alunos identificarão uma área de interesse e darão início ao trabalho para desenvolver um projeto de dissertação com êxito. Eles deverão examinar, refinar e defender a linha do projeto de dissertação por meio de uma série de projetos e lições que os ajudarão a se preparar para o Exame de Qualificação e a Defesa da Dissertação.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

FASCU 645 Baixo-relevo: Expressão e Interpretação

Esta aula aborda uma ampla variedade de técnicas e estilos relacionados à escultura em relevo. O projeto final combina alto e baixo-relevo, e também desenhos preparatórios e esboços. O curso também abordará detalhadamente a escultura da figura humana e do drapeado em relevo.

FASCU 647 Forja e Solda de Metais - Avançado

Este curso oferece aos alunos avançados um ambiente de grupo para resolver problemas técnicos encontrados durante a fabricação e a construção de esculturas de metal.

FASCU 648 Vazamento do Bronze

Este curso apresentará aos estudantes as noções básicas da fundição do bronze e dará aos alunos mais avançados a oportunidade de continuar a trabalhar em projetos em andamento. Os temas do funcionamento de ceras, moldagem, fundição, acabamento e aplicação de pátina serão abordados por completo.

FASCU 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

FASCU 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

FASCU 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho do candidato ao mestrado para a conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FASCU 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de Pós-Graduação trabalhando em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

FASCU 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de conversas e críticas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar o pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.

FASCU 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

FASCU 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

FASCU 990 Aprimoramento do Portfólio

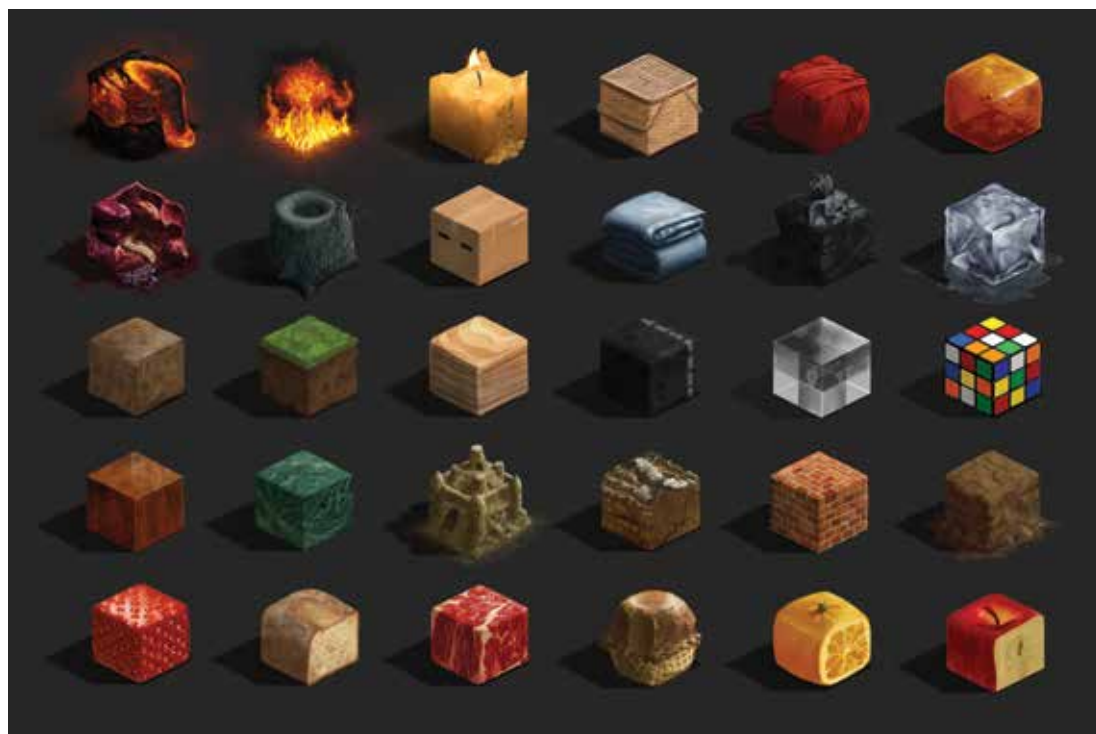
Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.





DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS





O QUE OFERECEMOS

Currículo de Primeira Linha: Os alunos do curso de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos recebem uma ampla formação artística e científica com ênfase na aplicação de técnicas em Design de Jogos, Programação, Arte Conceitual, Modelagem Tridimensional e Animação.

Conhecimento Especializado: Após dominar as bases, os alunos desenvolvem mecânicas de jogos inovadoras e aprendem tecnologias tridimensionais desafiadoras. Eles podem também seguir com o estudo especializado em design de jogos, arte conceitual, modelagem, animação e programação.

Proficiência em Design de Jogos e Princípios de Produção: Os alunos aprendem e consolidam fundamentos de design para gameplay bi e tridimensional, como fator risco e recompensa, layout e fluxo de níveis, equilíbrio para um gameplay envolvente, elaboração de roteiro técnico e construção do suspense a partir da história. Com a evolução no curso, os estudantes aprendem aspectos especializados do design como monetização, tipos originais de controle, desenvolvimento ágil iterativo e métodos de produção no trabalho em equipe.

Proficiência em Princípios de Arte Bi e Tridimensional: Este programa se baseia em fundamentos de desenho, pintura e narrativa visual tradicional para desenvolver capacidades conceituais. Os alunos terão domínio sólido de princípios artísticos fundamentais para jogos, incluindo técnicas avançadas de conceituação, modelagem e texturização tridimensional,

sombreamento, animação e rigging, além de uma compreensão aprofundada de programas de produção artística, tecnologia de motor de jogo e do ambiente de produção.

Experiência Prática: Comunicação e organização são habilidades fundamentais para os alunos trabalharem em projetos colaborativos. São utilizados motores de jogo de ponta para gerar jogos, do protótipo ao jogo pronto para publicação, garantindo aos pós-graduandos experiência prática com técnicas e padrões adotados no mercado.

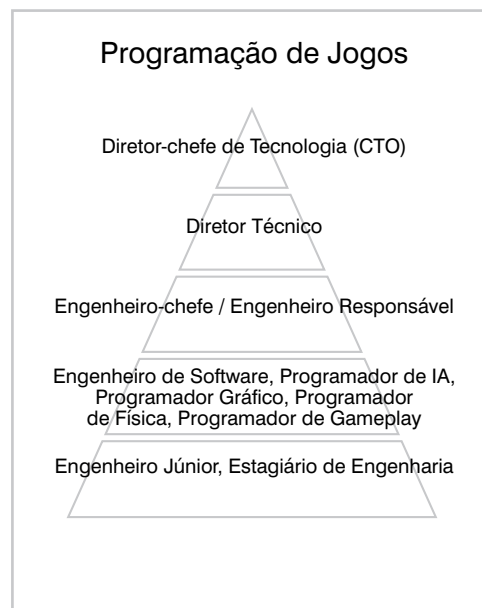
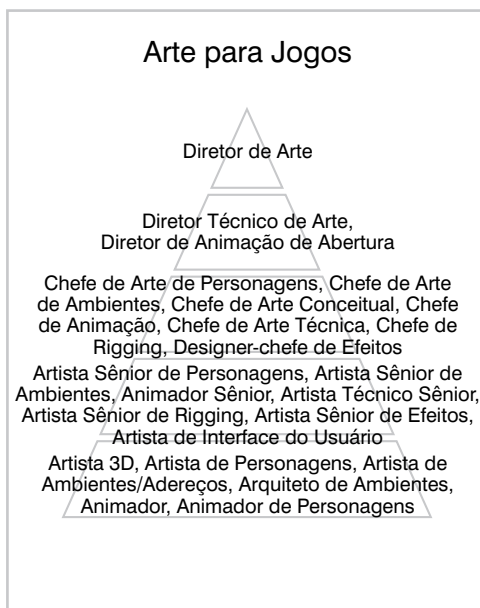
Instalações de Última Geração: Oferecemos recursos e equipamentos padrões no setor, incluindo: um Laboratório de Jogos, centenas de PCs e Cintiqs para sala de aula equipados com a tecnologia mais avançada e os aplicativos mais recentes do mercado.

Corpo Docente Profissional: Todos os nossos professores são profissionais atuantes nas principais empresas do setor. Todo semestre, grandes nomes da indústria são convidados para promover palestras e apresentações.

Desenvolvimento de Portfólio: Os alunos desenvolvem um portfólio excepcional apresentando seu conhecimento tanto de desenho e pintura tradicional quanto de modelagem tridimensional, design de jogos, programação, design de níveis, animação, rigging e gerenciamento de tempo.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

FND 110	Análise da Forma
ou FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 122	Fundamentos de Cores
GAM 105	Produção de Jogos 3D
GAM 107	Motores de Jogo
GAM 110	Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
GAM 115	Elementos de Criação de Scripts
ou GAM 233	Elementos de Pintura Digital
GAM 150	Teoria e Análise do Design de Jogos
GAM 201	Modelagem Tridimensional para Jogos 1
GAM 202	Animação 3D para Jogos
GAM 310	Estúdio de Produção de Protótipos de Jogos
GAM 401	Modelagem de Superfícies Duras: Recursos de Jogos em Alta Resolução
ou GAM 170	Design de Níveis para Jogos Eletrônicos 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX



Bacharel em Belas Artes [BFA] em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

FND 110	Análise da Forma
ou FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 122	Fundamentos de Cores
GAM 105	Produção de Jogos 3D
GAM 107	Motores de Jogo
ou FA 213	Introdução à Anatomia
GAM 110	Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
GAM 115	Elementos de Criação de Scripts
ou GAM 233	Elementos de Pintura Digital
GAM 150	Teoria e Análise do Design de Jogos
ou FND 112	Desenho Anatômico (Modelo-vivo)
GAM 201	Modelagem Tridimensional para Jogos 1
GAM 202	Animação 3D para Jogos
ou FND 116	Perspectiva
GAM 310	Estúdio de Produção de Protótipos de Jogos
GAM 401	Modelagem de Superfícies Duras: Recursos de Jogos em Alta Resolução
ou GAM 170	Design de Níveis para Jogos Eletrônicos 1
ou GAM 266	Pintura Digital de Figuras Humanas
GAM 405	Elaboração de Portfólio de Jogos

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos de formação geral acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para cumprir os requisitos de unidades de Artes Liberais.

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos de Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: Da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226/IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade
LA 327	Arte do Mundo Clássico

LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Ciências [BS] em Programação de Jogos Eletrônicos

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES
--------------	---------------------

CURSOS BÁSICOS DE BS EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

GAM 110	Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos
GAM 405	Elaboração de Portfólio de Jogos
GAP 120	Princípios de Ciência da Computação
GAP 125	Programação para Jogos 1
GAP 225	Programação para Jogos 2
GAP 235	Algoritmos e Estruturas de Dados
GAP 255	Design e Programação Orientada a Objetos
GAP 275	Programação para Jogos 3
GAP 285	Arquitetura de Motores de Jogos AAA
GAP 295	Programação e Otimização de Baixo Nível
GAP 301	Programação de Motores de Jogo
GAP 321	Inteligência Artificial

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 110	Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133	Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BS EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Nota mínima C- em todos os cursos principais e no seguinte
 - LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou LA 108 Composição para o Artista
 - LA 255 Matemática Universitária
 - LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
 - LA 286 Matemática Finita
 - LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 1 Matemática Tridimensional
 - 1 Curso de Fundamentos de Matemática
 - 1 Curso de Matemática Aplicada
 - 1 Curso de Matemática Finita
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Consciência Histórica da Arte

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA

LA 255	Matemática Universitária
--------	--------------------------

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
--------	------------------------------------

MATEMÁTICA TRIDIMENSIONAL

LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
--------	----------------------------------

MATEMÁTICA FINITA

LA 286	Matemática Finita
--------	-------------------

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos de Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: Da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestre em Artes [MA] em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

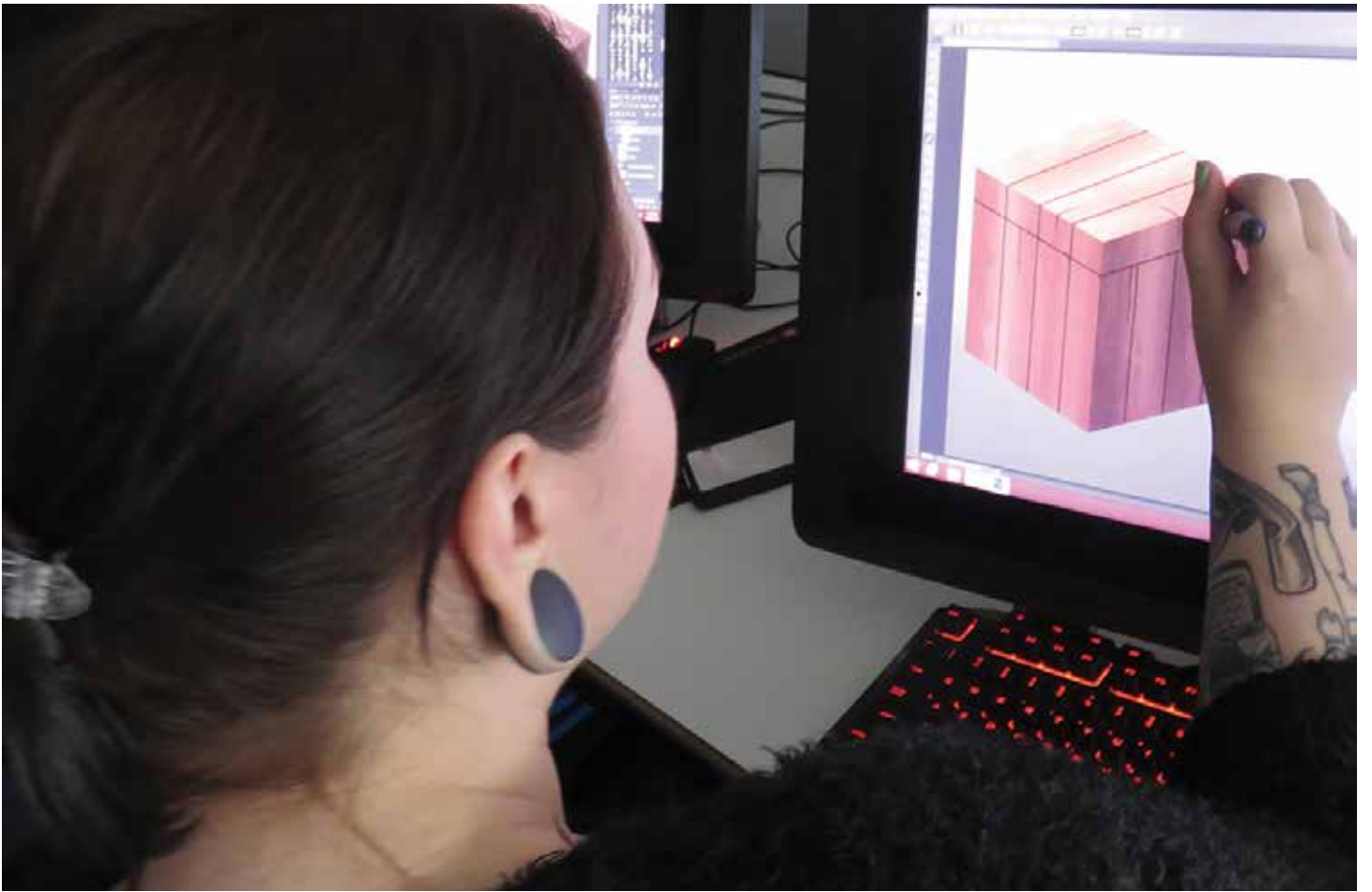
- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
FASCU 632	Écorché: Esculpindo a Figura Humana de Dentro para Fora
ou GAM 626	Modelagem de Ambientes para Jogos: Técnicas
ou GAM 632	Técnicas Avançadas de Textura
GAM 601	Elementos de Jogos Eletrônicos
GAM 602	Teoria dos Jogos e Design de Níveis
ou GAM 603	Modelagem de Personagens Tridimensionais 1
ou GAM 604	Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios
GAM 604	Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios
ou GAM 623	Escultura Digital para Jogos 1
ou IAD 603	Produção de Croquis e Perspectiva para Ambientes Internos
GAM 606	Desenvolvimento Rápido de Jogos
ou GAM 621	Textura e Luz
GAM 608	Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana
ou GAM 605	Criação de Scripts para Jogos Eletrônicos 1
GAM 623	Escultura Digital para Jogos 1
ou FA 622	Anatomia para Artistas
GAM 624	Modelagem de Adereços de Heróis e Personagens
ou GAM 643	Modelagem de Ambientes para Jogos: Produção
GAM 626	Modelagem de Ambientes para Jogos: Técnicas
ou GAM 615	Jogos Vetorizados 1
ou FASCU 620	Modelagem de Figuras Humanas
GAM 651	Desenvolvimento de Protótipos de Jogos

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

GLA 623	História e Técnicas dos Jogos
---------	-------------------------------



Mestre em Belas Artes [MFA] em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES

TOTAL **63 UNIDADES**

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

ANM 623	Animação e Modelagem Tridimensional 1 (Maya)
GAM 601	Elementos de Jogos Eletrônicos
GAM 631	Elaboração de Dissertação e Portfólio
GAM 651	Desenvolvimento de Protótipos de Jogos
	+ 5 cursos principais

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS POR FOCO - ESCOLHA UM FOCO:

DESIGNERS DE JOGOS:

GAM 602	Teoria dos Jogos e Design de Níveis
GAM 605	Criação de Scripts para Jogos Eletrônicos 1
GAM 606	Desenvolvimento Rápido de Jogos
FA 601	Desenho
ou GAM 608	Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana
	+ 1 Curso de Design de Jogos

ANIMADORES/RIGGERS:

ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 652	Introdução ao Rigging
ANM 686	Animação de Personagens Tridimensionais 1
ANM 688	Animação Tradicional
GAM 603	Modelagem de Personagens Tridimensionais 1

MODELADORES DE PERSONAGENS:

FA 622	Anatomia para Artistas
FASCU 620	Modelagem de Figuras Humanas
GAM 603	Modelagem de Personagens Tridimensionais 1
GAM 608	Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana
GAM 623	Escultura Digital para Jogos 1
ou FA 601	Desenho

ARTISTAS CONCEITUAIS:

GAM 602	Teoria dos Jogos e Design de Níveis
GAM 604	Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios
GAM 608	Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana
GAM 612	Arte Conceitual para Jogos
ILL 610	Desenho de Figura Humana com Roupas

MODELADORES DE AMBIENTES:

GAM 604	Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios
GAM 608	Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana
GAM 621	Textura e Luz
GAM 623	Escultura Digital para Jogos 1
GAM 626	Modelagem de Ambientes para Jogos: Técnicas
ou FA 601	Desenho

MODELADORES:

GAM 602	Teoria dos Jogos e Design de Níveis
GAM 604	Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios
GAM 605	Criação de Scripts para Jogos Eletrônicos 1
	+ 2 Cursos de modelagem

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 623 História e Técnicas de Jogos

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 612 Escrita e Pesquisa para o Aluno de Mestrado
(para Designers de Jogos)

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- GLA 603 Antropologia: Vivenciando a Cultura
- GLA 606 Atravessando Fronteiras: Arte e Cultura em uma
Sociedade Global
- GLA 611 Narrativas Culturais
- GLA 617 Mitologia para o Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Norte-americano
Moderno
- GLA 627 O Desenho Industrial em um Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminário de Pós-graduação na Europa

PRÁTICAS E COMUNICAÇÃO PROFISSIONAL

- GLA 678 Práticas Profissionais para Desenvolvedores de Jogos
ou GLA 670 Práticas Profissionais para Animação e Efeitos Visuais

CURSOS DE GRADUAÇÃO

GAM 105 Produção de Jogos 3D

Este curso apresenta aos alunos os fundamentos da criação de recursos tridimensionais para jogos. Os estudantes deverão gerenciar arquivos de recursos (assets), criar texturas no Photoshop, fazer o mapeamento UV unwrap e preparar (rigging), animar e renderizar um modelo. O pipeline do processo de conceituação e design será abordado.

GAM 107 Motores de Jogo

Este curso foi pensado para dar aos alunos uma compreensão abrangente de como diferentes motores de jogo funcionam e suas semelhanças e diferenças. Eles produzirão jogos simples com três motores conhecidos.

GAM 110 Introdução ao Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Os alunos aprenderão os fundamentos do design e desenvolvimento de jogos, com ênfase nas diversas funções que facilitam a produção profissional de jogos eletrônicos. Eles adquirirão experiência básica com ferramentas de desenvolvimento como Maya, Photoshop e Unity, aprendendo conceitos e boas práticas que guiam estúdios de sucesso.

GAM 115 Elementos de Criação de Scripts

Os alunos estudam os elementos fundamentais da criação de scripts para o desenvolvimento de jogos eletrônicos bidimensionais. Eles aprenderão a identificar e entender as ferramentas disponíveis em um sistema de criação de scripts, analisar a mecânica de um jogo em pseudocódigo e aplicar esse pseudocódigo na elaboração de scripts visuais e de códigos.

GAM 130 Jogos Vetorizados 1

Este curso apresenta aos alunos a interatividade do desenho vetorial utilizada na produção de jogos para as tecnologias que estão surgindo e games para dispositivos móveis da atualidade. Serão abordados os recursos adequados para a elaboração de jogos de rolagem lateral, quebra de blocos e jogos sociais. A ênfase estará em criar um jogo interativo que seja intuitivo para aprender e apresente dificuldade crescente.

GAM 131 História dos Jogos

Incluindo desde os jogos de tabuleiros antigos até os consoles modernos, este curso oferece significado e relevância à experiência humana da interação por meio dos jogos. Serão apresentados: teoria e design de jogos, teoria da narrativa não linear, visão geral das empresas do ramo de videogames, tecnologia e terminologia.

GAM 136 Arte para Jogos de Dispositivos Móveis

Esta aula se concentra na arte de jogos de níveis para plataformas móveis. Os alunos utilizarão programas de representação gráfica digital para criar ilustrações, ambientes e recursos originais com base em manuais de estilo e restrições práticas. Haverá ênfase nas estruturas de arquivos e organização em camadas adequadas para permitir edições e modificações sob demanda.

GAM 150 Teoria e Análise do Design de Jogos

Este curso examina os componentes de um jogo eletrônico, incluindo tecnologias de motores, ferramentas tridimensionais, edição de mundos e terrenos e encadeamentos de produção de recursos. Os alunos farão a engenharia inversa de um jogo para compreender os componentes. A disciplina explica a terminologia da indústria e explora caminhos na profissão.

GAM 170 Design de Níveis para Jogos Eletrônicos 1

Este curso proporcionará aos alunos uma compreensão sólida do design de níveis para jogos em primeira e terceira pessoa. Os alunos deverão criar níveis e experiências de jogo desde a fase inicial do conceito até a malha de blocos e escrever diversos passos de scripts utilizando o motor de jogo Unreal.

GAM 190 Interface e Experiência do Usuário em Dispositivos Móveis

Esta aula se concentra na interface (UI) e experiência do usuário (UX) em níveis para plataformas móveis. Haverá ênfase em representação gráfica digital, estruturas de arquivos e organização em camadas para permitir edições e modificações sob demanda. Os alunos trabalharão dentro das limitações de tamanho para criar recursos, interface e experiência do usuário. A disciplina enfatizará a necessidade de se observar manuais de estilo e prazos de produção.

GAM 195 Criação de Scripts para Interfaces do Usuário

Neste curso, os designers de interface e de experiência do usuário que querem adquirir experiência prática implementarão seu trabalho em jogos funcionais no motor. Os alunos criarão interfaces do usuário para motores de jogos populares.

GAM 201 Modelagem Tridimensional para Jogos 1

Neste curso, os alunos têm a primeira experiência aprofundada com programas de modelagem tridimensional. Entre os conceitos apresentados estão especificações de renderização em tempo real, polígonos, vértices, mapeamento UV, técnicas simples de texturização, pintura e fotografia digital e unwrapping.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

GAM 202 Animação 3D para Jogos

Este curso apresentará noções básicas de animação 3D. Serão examinados conceitos tradicionais como controle do tempo, peso, construção de um esqueleto simples e rigging, cinemática direta e indireta, definição de poses-chave (motion blocking), interpolação e criação de scripts básicos de animação. Os alunos empregam modelos fornecidos para criar animações específicas com base em diversos exercícios.

GAM 209 Rigging para Jogos 1

Neste curso, os alunos aprenderão e aplicarão princípios fundamentais de rigging. Eles deverão preparar o rigging de personagens bípedes no Maya, tendo em mente o processo da animação. Também diagnosticarão e solucionarão desafios de rigging e corrigirão erros que ocorram nos projetos.

GAM 215 Criação de Scripts para Jogos 3D 1

Aprenda a fazer jogos 3D e melhore a qualidade de seus scripts. Os alunos aprendem a aplicar normas e práticas, automação, recursos intermediários de criação de scripts e padrões de design comuns em scripts. Eles também aprendem a planejar um projeto em equipe, incorporar plugins de terceiros e pré-visualizar tópicos avançados.

GAM 225 Efeitos Visuais 2D

Neste curso, os alunos produzirão efeitos visuais 2D básicos para jogos, televisão e streaming. Entre os assuntos abordados estão hierarquias e agrupamentos de estágios de sprites, organização da biblioteca de recursos e exportação de recursos para uso pelo cliente para além dos jogos. Haverá ênfase nos padrões adotados no mercado para preparar recursos de efeitos para motores de jogos.

GAM 230 Jogos Vetorizados 2

Este curso aborda os conceitos de animação em Flash para jogos. Os alunos aprenderão os fundamentos do uso de programas em Flash e técnicas para a criação de animações interativas e imagens vetorizadas específicas da indústria dos jogos. Os alunos aprenderão a incorporar animações 3D feitas no Maya em Flash para melhorar a qualidade da arte.

GAM 233 Elementos de Pintura Digital

A aula de Elementos de Pintura Digital se concentra na importância de desenvolver a habilidade de pintar todos os vários elementos comuns dentro da pintura digital. Neste curso, os alunos deverão focar no aprendizado da pintura de elementos individualizados, como pele, cabelo, características faciais, madeira, metal, pedra e elementos ambientais.

GAM 238 O Poder da Composição

Este curso examina os princípios de composição usados na criação da arte conceitual. Analisando a obra de grandes mestres, ilustradores famosos e artistas conceituais contemporâneos, os alunos aprenderão a utilizar esses princípios para criar composições poderosas e desenhos fortes.

GAM 241 Escultura Digital

Este curso oferece uma base em escultura digital para a criação de recursos para jogos 3D em alta resolução. Os alunos terão contato com um panorama sobre interface do usuário, ferramentas, técnicas básicas de escultura e retopologia. Eles criarão esculturas em alta resolução e versões com resolução para jogos, demonstrando o pipeline da produção 3D.

GAM 244 Esboço Digital de Ambientes

Este curso se concentra na anatomia de estruturas, elementos e funcionalidades arquitetônicas e paisagísticas. Os alunos deverão pesquisar estilos clássicos e contemporâneos e mimetizar a linguagem e o estilo arquitetônico de culturas e períodos diversos. Haverá ênfase na criação de esboço, emoção, história, simbolismo, proporção, relações espaciais e aplicação de princípios de design.

GAM 245 Criação de Scripts para Jogos de Dispositivos Móveis

Neste curso, os alunos deverão programar e implementar jogos para dispositivos móveis, como aparelhos com Android ou iOS e tela sensível ao toque, utilizando programas de última geração de desenvolvimento de jogos. Também deverão construir interfaces para diferentes tamanhos de tela, depurar, criar perfis e otimizar um aplicativo móvel.

GAM 260 Desenho e Design de Adereços para Jogos

Neste curso, os alunos criarão mock-ups tridimensionais de veículos e objetos frágeis com base em critérios predeterminados. Entre os temas estão: técnicas de pintura digital, padrões de fluxos adotados no mercado e trabalho a partir de referência fotográfica.

GAM 265 Design Mecânico/de Robôs e Veículos para a Indústria do Entretenimento

Este curso se concentra na arte conceitual de veículos para filmes, televisão e jogos. Os alunos deverão desenhar e projetar uma variedade de veículos de diversas categorias, de automóveis particulares a embarcações e aeronaves. Exatidão, fidedignidade e desenvolvimento de uma série de ideias serão enfatizados.

GAM 266 Pintura Digital de Figuras Humanas

Os alunos deverão fortalecer técnicas de pintura digital, refinar gestos e renderizar formas e sombras de forma realista. A princípio, trabalharão em escala de cinza e, em seguida, utilizarão a teoria das cores para criar emoção e harmonia. Este curso oferece as bases para o curso de personagens ministrado futuramente, que exigirá a pintura precisa da pele, do cabelo e da anatomia.

GAM 269 Luz e Cor para Arte Conceitual

Este curso promove um exame aprofundado dos fundamentos de luz e cor. Serão abordadas diferentes fontes de luz e sua interação com objetos e ambientes. Os alunos aprenderão a aplicar esses princípios de luz e cor na criação de imagens adequadas para a arte conceitual e o design.

GAM 270 Design de Níveis para Jogos Eletrônicos 2

Dois níveis interativos de qualidade digna de portfólio serão criados ao longo do semestre nos gêneros de tiro em primeira pessoa e RPG de ação. Os alunos aprenderão as habilidades essenciais para assumir uma missão básica e transformá-la em uma experiência eletrizante.

GAM 275 Arte Conceitual para Jogos 1

O bom design começa com critérios artísticos tradicionais como proporção, luz e sombra, harmonia de cores e formas. Com base no conhecimento adquirido, os alunos desenharão personagens a partir dos padrões rígidos da indústria dos jogos. Serão estudados tipos diferentes de personagens e adereços relacionados e os estudantes criarão seus próprios personagens utilizando mídias tradicionais e digitais.

GAM 288 Arte Conceitual para Jogos 1: Criação de Personagens

Este curso investiga em profundidade o processo de idealização com foco na abordagem e nos princípios do design, assim como em velocidade, cor e história no contexto da arte para jogos eletrônicos. Os alunos aplicarão o conhecimento de pintura digital adquirido na disciplina GAM 266 na elaboração de esboços de personagens e na pintura de detalhes como tecido, cabelo, pele e feições.

GAM 303 Animação e Rigging de Criaturas

Os alunos deverão preparar (rigging) e animar criaturas e personagens inusitados com traços atípicos. Isso pode incluir criaturas com quatro patas, tentáculos e asas. Também será discutido o rigging de elementos como raios e carros. A ênfase estará em efetivamente solucionar desafios de rigging com rapidez e criar rigs de fácil utilização por outras pessoas.

GAM 309 Programação de Ferramentas em Python

Os alunos aprenderão a programar em Python e criar aplicativos que podem ser utilizados em um pipeline de personagens de jogos. A ênfase estará na criação de ferramentas utilizadas em pipelines profissionais de jogos eletrônicos, como ferramentas de rigging e exportação automatizada de animações.

GAM 310 Estúdio de Produção de Protótipos de Jogos

A partir dos conhecimentos aprendidos, os alunos deverão projetar e criar um protótipo de jogo para adquirir maior compreensão dos procedimentos de produção. Eles deverão empregar organização, gerenciamento de tempo e comunicação em um ambiente de trabalho em equipe. Um protótipo passível de ser jogado será criado em um processo em etapas.

GAM 315 Criação de Scripts para Jogos 3D 2

Este curso se baseia na matéria anterior, apresentando estruturas de scripts, manipulação complexa de Vector3 e cálculos de atributos utilizando C# e Unity. Os alunos deverão trabalhar na construção de um jogo de ação e aventura, desenvolvendo técnicas de programação e estruturas de dados.

GAM 318 Realidade Virtual e Novas Tecnologias

Este curso se concentrará no uso de tecnologias recentes utilizadas na criação de novas experiências imersivas com uma variedade de meios interativos de última geração. Os alunos aprenderão com o passado, farão experimentos com o presente e discutirão o futuro das tecnologias interativas.

GAM 320 Animação de Jogos 1

A partir de um trabalho de base, os alunos utilizam um conjunto mais avançado de modelos para criar movimentos complexos e variados. Enfatizam-se conceitos de controle de tempo e peso e aprimora-se o conhecimento por meio da prática. Técnicas de construção avançada de esqueletos, junção entre modelo e esqueleto (smooth binding) e rigging serão praticadas.

GAM 322 Desenho e Design Estilizado de Personagens para Jogos

Este curso ensina a técnica de criar desenhos de personagens simplificados e estilizados para jogos eletrônicos. A aula ensinará a diferença entre desenho e técnicas tradicionais para simplificar os projetos acompanhando bons princípios de design. Os personagens criados neste curso serão adequados para o uso em jogos sociais.

GAM 325 Efeitos Visuais para Jogos

Este curso ensina os alunos a criar partículas e efeitos especiais para jogos em um ambiente de produção. Estudantes criarão fogo, fumaça, explosões e outros efeitos de jogos. Eles deverão escrever o script e customizar outros desafios que possam surgir, e será abordado também um panorama básico de partículas no Maya para garantir a familiaridade com efeitos em motores para outros fins que não jogos.

GAM 328 Design de Criaturas para Jogos

Este curso se concentra na criação de criaturas encontradas com frequência em jogos, incluindo mutantes, predadores, alienígenas e monstros ameaçadores. Os alunos vão se envolver com o processo completo do design, dos esboços preliminares e do sombreamento digital de desenhos de linhas finas à apresentação dos desenhos finalizados. Haverá ênfase na análise dos elementos anatômicos necessários para garantir movimentos verossímeis em ambientes de jogos.

GAM 332 Luz e Textura em Jogos

Este curso combina habilidades essenciais com práticas avançadas e novas técnicas. Orçamentos de equipamentos, formatos de arquivos e técnicas de uso interdisciplinar de aplicativos são adotados na criação de modelos de jogos dentro dos padrões do mercado. Os alunos deverão compor projetos com mapeamentos UV otimizados, texturas em baixa e alta resolução, iluminação por vértices e luzes reais.

GAM 335 Criação de Scripts para Motores de Baixo Nível [antigo GAM 145 Criação de Scripts para Jogos Vetorizados]

Os alunos aprenderão a criar jogos a partir do zero, usando um motor de baixo nível otimizado. Eles aprenderão técnicas avançadas de criação de scripts orientados a objetos de modo a ter controle sobre eles e criar gameplay.

GAM 340 Modelagem de Personagens Tridimensionais 1

Os alunos aprenderão setup, preparação de personagens (rigging) e ligação de pele e osso (skinning) de esqueletos e aplicarão esse conhecimento em modelos de personagens tridimensionais para animação. Serão criados modelos com diferentes resoluções, com otimização para orçamentos de polígonos e segmentação. Serão utilizadas técnicas avançadas para criar animação facial e movimentos especiais.

GAM 342 Modelagem de Ambientes para Jogos 1

Curso introdutório de modelagem básica de ambientes para artistas e designers de jogos. A disciplina orientará o aluno em todas as habilidades essenciais necessárias para criar um ambiente em tempo real para jogos. Os estudantes receberão apoio na criação de um ambiente externo e de outro interno.

GAM 344 Pintura Digital de Ambientes

Este curso se concentra na criação de arte conceitual de ambientes de jogos prontos para produção. Os alunos deverão reunir materiais de referências tridimensionais e fotográficas, gerar estudos breves de luz e sombra, desenvolver manuais de estilo, utilizar pincéis digitais para criar elementos composicionais, incluindo rochas e árvores, e produzir pinturas finalizadas. Haverá ênfase em perspectiva, composição, iluminação, emoção e narrativa.

GAM 350 Desenvolvimento Rápido de Jogos 1

Este curso se concentra em ensinar os alunos a se tornarem produtores e designers de jogos de fato. O bom produtor é fundamentalmente responsável por distribuir bons jogos e tem experiência na produção de jogos e no ciclo do lançamento. Neste curso intensivo, os estudantes criarão jogos em um período de uma e duas semanas.

GAM 353 Freemium e Monetização de Jogos

Este curso ensina os princípios por trás do design de jogos freemium e estratégias de monetização para gerar receita. São abordadas áreas importantes de métricas e indicadores de desempenho utilizados na avaliação da rentabilidade de jogos sociais e gratuitos para dispositivos móveis.

GAM 360 Modelagem de Ambientes para Jogos 2

Os alunos aprendem teorias e técnicas para criar ambientes de jogos eletrônicos. Ambientes do mundo real, cenários de filmes e ambientes de níveis de jogos são examinados para identificar o que faz deles um sucesso. Com o briefing de um designer, os alunos deverão planejar e gerar recursos no jogo utilizando imagens de referência, geometria de referência e modificação de texturas.

GAM 380 Animação de Personagens 2

Alunos de nível avançado levarão seus conhecimentos de base a um novo nível com o desenvolvimento de técnicas utilizando interação humana e de objetos, animação facial e linguagem corporal expressiva. Peças refinadas de portfólio deverão demonstrar uma narrativa cinematográfica linear. O conhecimento técnico é reforçado por revisão e adesão rígida aos padrões do mercado.

GAM 401 Modelagem de Superfícies Duras: Recursos de Jogos em Alta Resolução

Os alunos levarão suas técnicas de modelagem de jogos a um novo nível ao criar recursos de qualidade cinematográfica com o uso de polígonos. Com formas básicas, aprenderão a criar com rapidez objetos que têm repetição. Será apresentada a manutenção de transições entre superfícies planas e o trabalho simultâneo com diferentes formas de superfícies duras.

GAM 403 Modelagem Orgânica: Recursos de Jogos em Alta Resolução

Este curso se concentra na criação de modelos orgânicos de resolução de cinema com uso de polígonos. Os alunos criarão objetos como personagens, criaturas e plantas utilizando geometria baseada em subdivisão. Eles aprenderão a depurar proporções para fluxo de arestas (edge flow) e silhueta. Haverá ênfase na manutenção de mudanças de planos em todas as formas e no controle da topologia.

GAM 405 Elaboração de Portfólio de Jogos

Neste curso, os alunos do último ano revisarão o trabalho acumulado para organizar e aperfeiçoar seu portfólio. Serão várias lições com base em cada caso específico para criar uma apresentação que promova as melhores conquistas de cada estudante.

GAM 409 Rigging Avançado

Este curso oferece um estudo aprofundado sobre animação técnica. Os alunos utilizarão ferramentas de controle de movimentos para personagens e objetos tridimensionais complexos. A disciplina inclui um panorama de controladores e ferramentas de restrição. Os estudantes utilizam técnicas avançadas para construir interfaces personalizadas de animação.

GAM 410 Desenvolvimento Rápido de Jogos 2

A iteração rápida é fundamental para medir com agilidade quais jogos são divertidos, interessantes e mais adequados para serem produzidos. Neste curso, os alunos deverão criar um cronograma para gerenciar o processo rápido de produção, criar jogos no prazo de duas e quatro semanas e organizar uma equipe de desenvolvimento de jogos.

GAM 412 Design de sistemas

Este curso examina estruturas de sistemas formais de jogos. Os alunos farão a modelagem de sistemas complexos de jogos com base em conceitos de jogos de alto nível, equilibrando variáveis de sistemas com planilhas e aplicação matemática. Teoria de sistemas, arquitetura orientada por modelos, loops principal e de reforço, sistemas de combate, arquitetura narrativa, sistemas sociais e economias de jogos serão explorados.

GAM 432 Textura e Materiais Avançados

Os alunos analisam exemplos encontrados no mercado para entender como luz, textura e renderização afetam o gameplay e a história. Eles integrarão texturizações especulares, em camadas, normais e outras texturas avançadas com luzes reais e iluminação em vértice em um ambiente em tempo real.

GAM 440 Modelagem de Personagens

Tridimensionais 2

Neste curso avançado, os alunos devem demonstrar competência no uso de técnicas fundamentais de modelagem e texturização aplicadas a personagens avançados. Com métodos avançados apresentados no curso, os estudantes deverão preparar modelos para exportar para motores de jogos e praticar a resolução de problemas dentro de exigências orçamentárias e de tempo realistas.

GAM 442 Pintura Digital Fosca

Neste curso, os modeladores tridimensionais utilizarão pintura fosca (matte painting) para integrar paisagens bidimensionais expansivas para ampliar ambientes tridimensionais. Os alunos criarão esboços de conceitos e pinturas foscas finalizadas, incorporando elementos tridimensionais texturizados que se misturem com perfeição entre luz, sombra e iluminação. Pintura digital, referências fotográficas, iluminação e perspectiva serão enfatizadas.

GAM 450 Desenvolvimento Rápido de Jogos 3

Este curso ensinará os alunos a se basearem no conhecimento adquirido nas disciplinas anteriores de produção de jogos. O produtor de jogos é fundamentalmente responsável por distribuir jogos bem-acabados no tempo certo e tem experiência na produção de jogos e no ciclo do lançamento. Os estudantes aprendem a ser produtores de fato, distribuindo jogos com ciclos mais longos de lançamento.

GAM 464 Estúdio de Recursos em Alta Resolução

Este curso se concentra na criação de recursos completos para jogos, incluindo texturas, sombreadores e materiais. Os alunos criarão modelos com base em arte conceitual e pesquisa. Eles deverão desenvolver, produzir e entregar recursos dentro dos padrões e prazos do mercado.

GAM 483 Produção de Mídia Interativa e Empreendedorismo

Este curso se aprofunda na função dos gerentes de projeto e chefes de estúdios nos setores de jogos e entretenimento interativo. Os alunos aprenderão as habilidades necessárias para organizar equipes e criar estúdios de sucesso. Os temas incluirão gestão de recursos e manutenção de cronogramas e orçamentos. Também serão abordadas as questões empresariais de estúdios independentes, incluindo criação de empresas e operações dos estúdios.

GAM 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

Os alunos desenvolverão ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos para cada tema. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

GAM 494 Projeto com Patrocínio Corporativo

Neste curso, os alunos trabalharão em um projeto colaborativo interdisciplinar com profissionais do setor. Entre os temas estão desenvolvimento de conceito, documentação, práticas profissionais, relações profissionais e desenvolvimento ágil. A ênfase estará em solucionar problemas, encontrar meios-termos e colaborar com profissionais do setor, assumindo papéis de liderança e se comunicando de fato com colegas.

GAM 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

GAM 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

GAM 500 Estágio em Design de Jogos

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo ao Design de Jogos.

CURSOS DE GRADUAÇÃO

GAP 120 Princípios de Ciência da Computação

Este curso ensina os alunos a pensar como programadores. Os temas abordados incluem sistemas numéricos da álgebra booleana, representações de dados em um computador, microprocessadores, arquitetura de memória, etc. Os alunos também vão adquirir um entendimento e apreço pela evolução da programação de computadores.

GAP 125 Programação para Jogos 1

Este curso apresenta aos alunos a programação orientada a objetos com foco no desenvolvimento de proficiência no núcleo da linguagem C++. Entre os temas abordados estão estrutura de programas, funções, entrada de console, variáveis, ramificação, loop e as instruções de programação. Os alunos deverão diagramar fluxos de programa, esmiuçar tarefas técnicas, resolver problemas e praticar a identificação e eliminação de erros.

GAP 225 Programação para Jogos 2

Este curso dá continuidade ao estudo de C++ e apresenta a programação em Windows e a básica de gráficos. Entre os temas estão C++ avançado, configuração de janelas, sistema de troca de mensagens do Windows e desenho de formas primitivas na tela utilizando o DirectX Utility Kit.

GAP 235 Algoritmos e Estruturas de Dados

Neste curso, os alunos farão jogos simples utilizando estruturas básicas de dados. Eles deverão construir algoritmos e estruturas de dados e utilizá-los para criar listas e ordenar e rebalancear árvores. Entre os temas abordados estão tabelas de dispersão, filas, pilhas, palavras, estruturas de árvores, ordenação e escolha de algoritmos ou estruturas adequadas para solucionar problemas.

GAP 255 Design e Programação Orientada a Objetos

Este curso apresenta aos alunos uma caixa de ferramentas de padrões comuns utilizados para solucionar problemas típicos de programação. Os estudantes deverão adquirir experiência prática com spawn de objetos, criação de gerenciadores globais únicos para gerenciar sistemas diversos nos jogos e construção de sistemas genéricos de inventários que permitam que novos objetos sejam incluídos nas listas com praticidade.

GAP 275 Programação para Jogos 3

Neste curso, os alunos avançam no conhecimento prático de C++ e aprendem a aproveitar o código clichê (boilerplate code) adequado para criar o framework de jogos simples. A ênfase estará na criação de uma estrutura coesa e no uso de um código adequado à plataforma.

GAP 285 Arquitetura de Motores de Jogos AAA

Neste curso, os alunos construirão um motor de jogo simples. Para o projeto final, eles deverão criar jogos simples utilizando o motor de jogo desenvolvido anteriormente no curso. A ênfase estará em escrever um código que matematicamente atribua recompensas para ações concluídas e não concluídas.

GAP 295 Programação e Otimização de Baixo Nível

Neste curso, os alunos terão o desafio de identificar os motivos da lentidão de alguns programas apresentados e, a partir da análise, melhorar o desempenho. Os alunos deverão dissecar e escrever programas simples baseados na linguagem de montagem.

GAP 301 Programação de Motores de Jogo

Neste curso, os alunos utilizarão tudo o que aprenderam no programa para projetar e implementar seu próprio motor de jogo. Eles receberão orientação em todas as etapas da elaboração da arquitetura de um motor estável, escalável e reutilizável que será a base para aulas futuras.

GAP 311 Programação para Gráficos de Jogos

Neste curso, os alunos utilizarão álgebra linear avançada para construir um renderizador tridimensional eficiente. Entre os assuntos abordados estão tecnologia de sombreado, câmeras avançadas, gráficos 3D e pipeline gráfico. A ênfase estará no conhecimento de matemática aplicada, escrevendo códigos para renderizar objetos tridimensionais texturizados e implementando recursos avançados de câmera.

GAP 321 Inteligência Artificial

A IA é utilizada para gerar comportamento nos personagens não jogáveis para dar vida a um mundo simulado. Neste curso, os alunos construirão IA para uma variedade de tipos de jogos. Eles terão o desafio de criar um jogo de simulação que incorpore camadas de inteligência artificial, árvores de comportamento, planejamento e comunicação que permitam que múltiplos agentes de IA se comuniquem entre si e conspiram contra o jogador.

GAP 331 Programação de Redes

Este curso se concentra nas redes usadas em jogos multijogador. Os alunos construirão um jogo simples para dois jogadores que pode ser jogado por rede. Entre os temas abordados estão protocolos de rede, arquitetura cliente-servidor e interação ponto a ponto. A ênfase estará na programação para otimizar redes.

GAP 341 Programação para Plataformas Móveis

Neste curso, os alunos criarão jogos para plataformas móveis. A ênfase estará na programação para a otimização. Diferentes plataformas móveis serão comparadas e os prós e contras da programação específica para uma plataforma serão analisados. Será uma discussão aprofundada sobre a arquitetura de dispositivos móveis e os desafios do desenvolvimento móvel.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

GAP 351 Linguagens de Script

Este curso examina as linguagens de script comuns no desenvolvimento de jogos, como LUA, Python e Listas. Os alunos deverão selecionar uma linguagem e integrá-la a um jogo que já exista. A ênfase estará em um criar um script eficiente que permita a construção e inclusão rápida de novos recursos de gameplay.

GAP 361 Programação para Interface do Usuário e Ferramentas de Jogos

Neste curso, os alunos criarão interfaces do usuário tanto para designers de jogos que trabalham nos bastidores quanto para jogadores na linha de frente. Os estudantes criarão widgets funcionais incluindo botões, caixas de listagem e campos de texto. A ênfase estará em criar uma programação eficiente com linguagem C#.

GAP 371 Programação de Console

Neste curso, os alunos deverão escolher um console e construir um jogo para uma plataforma específica. Eles terão o desafio de promover um jogo por meio do console. A ênfase estará no uso eficiente das ferramentas de desenvolvimento específicas da plataforma.

GAP 391 Programação de Áudio para Jogos

Neste curso, os alunos criarão um motor de stream de áudio eficiente para um jogo criado anteriormente. Entre os temas abordados estão a programação de sistemas de áudio, stream de áudio, armazenamento eficiente de efeitos sonoros, formatos de compressão e processamento de efeitos sonoros.

GAP 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

Os alunos desenvolverão ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos para cada tema. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

GAP 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar. Este projeto simulará projetos da vida real e permitirá um método variado e sofisticado de resolução de problemas.

GAP 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

GAP 500 Estágio em Programação de Jogos

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Programação de Jogos.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

GAM 601 Elementos de Jogos Eletrônicos

Este curso discutirá um panorama de práticas profissionais e técnicas de jogos eletrônicos em aulas e demonstrações. São discutidas práticas de desenvolvimento do setor e comparam-se empresas grandes e pequenas, além de gêneros e tipos de jogos. Os alunos criarão seu próprio documento de projeto de jogo (GDD) com base nas aulas e lições.

GAM 602 Teoria dos Jogos e Design de Níveis

Este curso vai abordar as principais áreas de projeto, incluindo ritmo de jogo, caminho do jogador, mecânica de jogo, edição de níveis, história não linear e gêneros. Os alunos deverão participar de intensos níveis de estudo e produzir trabalhos e projetos que se combinem para mostrar seu conhecimento e compreensão dos princípios de jogo.

GAM 603 Modelagem de Personagens Tridimensionais 1

Criando modelos de personagens tridimensionais, os alunos deverão aprimorar suas habilidades com uma compreensão de parâmetros de renderização em tempo real. Serão criados modelos em alta e baixa resolução, otimizados e refinados. Também serão ensinadas técnicas avançadas como normal map. A disciplina revisará setups de esqueletos, rigs e diferentes mapeamentos de texturas que são essenciais.

GAM 604 Modelagem de Ambientes para Jogos: Princípios

Neste curso, os alunos têm contato com um primeiro panorama dos métodos de produção artística para jogos tridimensionais. Entre os conceitos apresentados estão especificações de renderização em tempo real, polígonos, vértices, mapeamento UV e técnicas de criação de texturas. As lições darão aos estudantes experiência em desenho e modelagem de ambientes e personagens de acordo com especificações de jogos.

GAM 605 Criação de Scripts para Jogos Eletrônicos 1

Este curso é destinado a alunos que desejam focar em design de níveis ou design de jogos. Este curso apresenta eventos e interação com o jogador em jogos eletrônicos utilizando motores de jogo e C#. Os estudantes aprenderão a esmiuçar os problemas e construir soluções sistematicamente sozinhos e em equipe.

GAM 606 Desenvolvimento Rápido de Jogos

Nesta aula intensiva para designers de jogos, os alunos aprendem a ser produtores eficientes por meio da distribuição dos jogos. O início se dá com títulos simples e cronogramas de produção de uma semana e vai crescendo até chegar a títulos com cronogramas de produção de duas semanas. Os alunos são classificados por ritmo de jogo, descrição síntese (high concept), direção de arte consistente e atemporalidade.

GAM 608 Curso Intensivo de Desenho para Jogos: Figura Humana

Este é um curso intensivo de desenho de figuras humanas elaborado para familiarizar os alunos de arte conceitual e design de jogos com a anatomia humana. A carga pesada de trabalho foi pensada para agilizar a compreensão e o domínio que os estudantes terão do assunto.

GAM 610 Curso Intensivo de Desenho: Esboço Dinâmico

Neste curso, os alunos utilizarão formas tridimensionais básicas e materiais variados para criar esboços de diferentes tipos de superfícies duras e matérias orgânicas. Eles aprenderão a pesquisar materiais de referência e criar uma biblioteca própria de imagens para esse fim, incluindo animais, veículos, edifícios e pessoas.

GAM 611 Comunicação Visual para Jogos

Este é um curso básico de desenho focado nos fundamentos do bom design e da boa criação de esboços aplicados à arte dos jogos. O curso foi pensado para ajudar os alunos a melhorarem suas técnicas de desenho com rapidez e se prepararem melhor para os cursos de artes de jogos subsequentes.

GAM 612 Arte Conceitual para Jogos

Os alunos vão desenvolver e demonstrar compreensão de linguagem visual e habilidades de desenho e pintura digital para criar projetos e pacotes de modelos de recursos prontos para produção de modelagem tridimensional. Esta aula se baseia em habilidades essenciais de desenho e cor, oferecendo um espaço para aplicar competências fundamentais em assuntos específicos de jogos.

GAM 614 Idealização de Adereços e Armas para Jogos

Este curso avançado desafia os alunos com uma produção de modelo iterativo de arte no ritmo do mercado. Os estudantes deverão desenhar, projetar e criar mockups tridimensionais e adereços, veículos e outros recursos já pintados com base nas especificações fornecidas. Haverá ênfase em identificação de problemas de produção, resolução de problemas, processo de design iterativo, conceitos, silhuetas, referências tridimensionais e pintura digital.

GAM 615 Jogos Vetorizados 1

Este curso apresenta aos alunos a interatividade do desenho vetorial utilizada na produção de jogos para as tecnologias que estão surgindo e games para dispositivos móveis da atualidade. Serão abordados os recursos adequados para a elaboração de jogos de rolagem lateral, quebra de blocos e jogos sociais. A ênfase estará em criar um jogo interativo que seja intuitivo para aprender e apresente dificuldade crescente.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

GAM 618 ActionScript 3

Este curso examina o pipeline que envolve começar com uma página em branco e criar um jogo do zero no AS3. Os alunos terão a experiência aprofundada de pensar como programadores para criar novos recursos para um jogo a partir do zero. Eles poderão entender e interpretar os fundamentos da codificação em qualquer linguagem. Também projetarão e criarão um jogo animado completo em Flash com o AS3.

GAM 621 Textura e Luz

Os alunos aplicarão novas técnicas e práticas avançadas em um ambiente de ritmo acelerado. Coordenadas UV e mapeamentos de textura, projeções, decalques, billboards, unwrapping e pintura e fotografia digital serão usados para aprimorar o portfólio dos estudantes. As lições exigem a aplicação de rígidos padrões de mercado.

GAM 623 Escultura Digital para Jogos 1

Este curso é uma introdução aos recursos básicos do ZBrush. Os alunos deverão se concentrar na produção de esculturas de objetos diversos ao longo do semestre.

GAM 624 Modelagem de Adereços de Heróis e Personagens

Neste curso, os alunos aprenderão noções básicas de criação de adereços sólidos para heróis e personagens, incluindo modelagem, UV e texturização utilizando a oclusão colorida de ambientes. Para as provas intermediárias e finais, os alunos deverão desenvolver conceitos e criar modelos de um piloto bípede e um veículo com a técnica de box modeling, mid poly ou low poly básica para produzir esses recursos.

GAM 626 Modelagem de Ambientes para Jogos: Técnicas

Este curso apresentará aos alunos as diferentes técnicas e processos necessários para criar ambientes em tempo real para jogos. A aula discutirá a linguagem, as ferramentas e diretrizes estéticas necessárias para criar ambientes e recursos prontos para o mercado. Dar apoio a uma narrativa por meio do ambiente será um foco deste curso.

GAM 631 Elaboração de Dissertação e Portfólio

Os alunos se concentrarão na preparação de um portfólio e no desenvolvimento de uma proposta de projeto de dissertação para ser avaliada pela comissão no exame de qualificação. Lançando mão do trabalho e dos conhecimentos acumulados no primeiro ano do programa de estudos, os estudantes deverão trabalhar para desenvolver um plano de dissertação independente a ser apresentado no exame de qualificação.

GAM 632 Técnicas Avançadas de Textura

Este curso abordará texturas avançadas em sua renderização e iluminação em um ambiente em tempo real. Combinando técnicas como iluminação por vértice, normal map e mapeamento de especularidade, os alunos criarão cenas realistas e específicas para cada projeto, mantendo a fidelidade ao visual e o clima de inspiração do jogo.

GAM 637 Animação e Modelagem Tridimensional

Este curso aborda os conceitos básicos de animação e modelagem tridimensional. Os alunos construirão uma base e uma compreensão sólida das ferramentas básicas de programas 3D. Modelagem, animação, iluminação, mapeamento de textura e renderização são apresentados em um ambiente de produção com o objetivo de desenvolver um projeto para o portfólio.

GAM 638 Rigging de Personagens

Neste curso, os alunos vão se preparar para criar personagens em um ambiente e ritmo profissional. Os alunos deverão focar na criação (rigging) de um personagem de modo que seja voltado para animadores, fazer o script de recursos para o personagem e levar o personagem e as animações para o motor do jogo.

GAM 643 Modelagem de Ambientes para Jogos: Produção

Neste curso, serão introduzidas técnicas avançadas de modelagem tridimensional. Os alunos deverão praticar e desenvolver habilidades fundamentais de modelagem 3D. Orçamentos de polígonos, níveis de detalhes e cenas e estruturas de iluminação também serão abordados. Os estudantes deverão fazer o modelo de ambientes arquitetônicos e designs de níveis integrados que deem apoio e aperfeiçoem a história e a mecânica do jogo.

GAM 644 Rigging Avançado

Este curso oferece um exame aprofundado sobre animação técnica. Os alunos deverão adquirir conhecimento de ferramentas que controlam objetos e personagens tridimensionais complexos. Também será dado um panorama de ferramentas de restrição, controladores de captura de movimento e controladores de animação.

GAM 651 Desenvolvimento de Protótipos de Jogos

Equipes de alunos vão trabalhar em um ambiente de produção de modelos para construir uma primeira versão jogável funcional. Os estudantes adquirirão experiência prática com um motor de jogo para criar um protótipo. A disciplina refinará o gerenciamento de tempo, a organização, o pipeline de exportação e importação e a identificação e resolução de erros.

GAM 655 Criação de Scripts para Jogos 2

Este curso apresenta práticas complexas, eficientes e especializadas. Os alunos desenvolverão sistemas e jogos eletrônicos tridimensionais de complexidade moderada a partir do zero utilizando um motor de jogo.

GAM 660 Princípios de Pintura Digital

Este curso foi pensado para ajudar os alunos a se sentirem confortáveis com técnicas de pintura digital. O foco será sobre teoria básica das cores e pintura de diferentes tipos de materiais e da figura humana. As habilidades adquiridas nesta disciplina facilitarão imensamente a criação de uma arte conceitual verossímil.

GAM 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

GAM 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

GAM 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

GAM 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de Pós-Graduação trabalhando em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

GAM 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

GAM 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus Projetos Finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

GAM 810 Processo de Pipeline para Dissertação

Neste curso, os alunos de pós-graduação refinarão a dissertação, desenvolvendo metodologias eficientes para a conclusão do projeto. Alunos de todas as disciplinas vão se reunir com seus orientadores e participar de críticas e discussões semanais entre colegas. Eles deverão expressar sua intenção claramente e definir metas pessoais para o trabalho. A ênfase estará na evolução do trabalho com base nos comentários dos colegas.

GAM 840 Modelagem

Os alunos com projetos de dissertação focados em modelagem terão orientação voltada para o trabalho tridimensional e também receberão críticas em grupo. Além disso, eles aprenderão técnicas para adquirir uma base sólida sobre a qual construir a dissertação.

GAM 844 Modelagem de Personagens

Este curso oferece aos alunos com foco na Modelagem de Personagens a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus projetos de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Os estudantes receberão uma biblioteca de recursos com ênfase em técnicas avançadas para desenvolver e produzir personagens com nível de qualidade suficiente para o mercado em seus projetos individuais.

GAM 845 Modelagem de Ambientes

Neste curso, serão ensinadas técnicas intermediárias e avançadas de modelagem com ênfase em ambientes. Os alunos receberão orientação focada e críticas em grupo.

GAM 850 Design de Jogos

Este curso é para estudantes de pós-graduação que desejam elaborar o projeto de Dissertação Final dentro do Unreal Engine. Serão ensinadas lições de pipeline padrão no mercado, assim como uma maior compreensão do Unreal Engine em sua aplicação na produção e no desenvolvimento de jogos.

GAM 860 Arte Conceitual para Jogos

Este curso foi pensado para ajudar os alunos de níveis diversos a se prepararem para o trabalho de desenvolvimento visual ou arte conceitual no design de jogos. As técnicas aprendidas nesta disciplina serão usadas em uma variedade de campos após o domínio do assunto.

GAM 870 Animação e Rigging

Este curso é para que alunos focados em animação e rigging de jogos eletrônicos continuem a desenvolver seu projeto final de dissertação. A ênfase estará em melhorar o trabalho com base em críticas do orientador e observações de colegas. Entre os temas abordados estão estratégias de produção, desenvolvimento de portfólio, estabelecimento de padrões profissionais e preparação para a defesa.

GAM 890 Elaboração de Dissertação Final

Neste curso, os alunos utilizarão métodos de desenvolvimento e ferramentas de programas diversos, como pipelines, para desenvolver projetos de dissertação individual em design de jogos e/ou produção de arte. Os alunos receberão instruções e críticas do orientador e deverão discutir os trabalhos entre si para continuar a desenvolver a análise crítica.

GAM 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



DESIGN GRÁFICO





O QUE OFERECEMOS

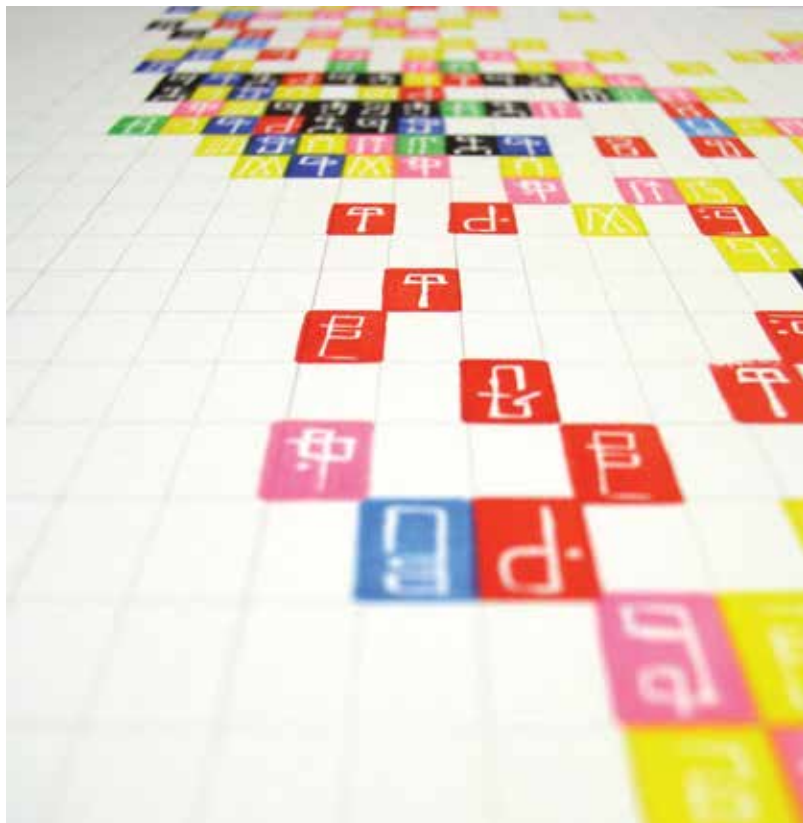
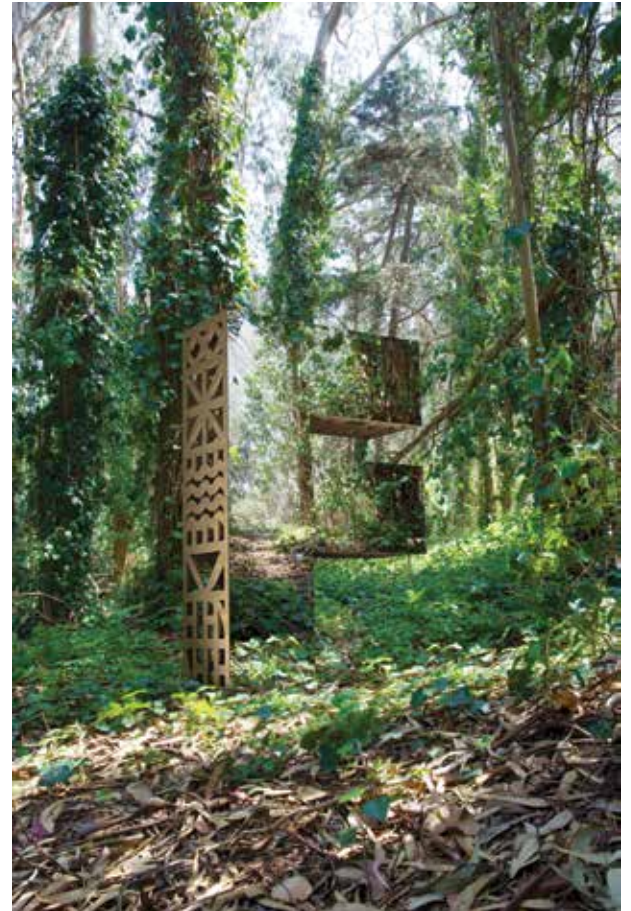
Exposição de Inverno: Além de participar da Exposição de Primavera da AAU, a Escola de Design Gráfico promove uma Exposição de Inverno própria, que conta com estudantes do último ano e candidatos ao MFA, além da apresentação de projetos dimensionais e de embalagens. O setor é convidado a julgar os portfólios mais marcantes e há distribuição de prêmios.

Projetos Práticos: Todo ano, os alunos de Design Gráfico executam projetos diversos para clientes de verdade.

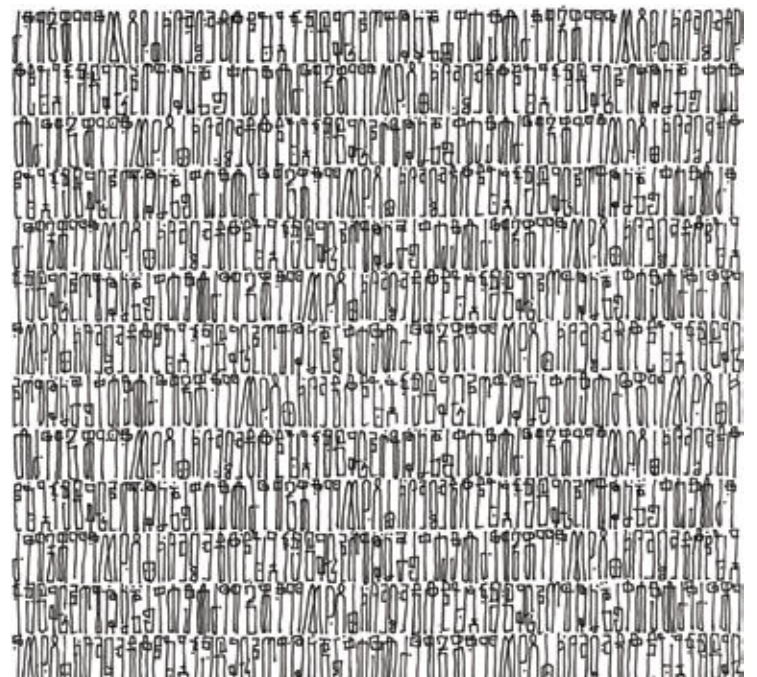
Corpo Docente Profissional: Os professores de Design Gráfico são designers premiados que atuam nas principais empresas do setor. Nosso corpo docente traz anos de experiência de mercado para a sala de aula. Aprenda com grandes nomes da indústria como Michael Osborne, célebre designer de São Francisco e criador do selo "Love" do correio norte-americano, Tom Sieu, Diretor de Criação da Sephora, e o grande ícone do design Roland Young.

Currículo de Primeira Linha: O programa tem um currículo robusto de resolução de problemas de conceito, inovação, pensamento crítico e desenho formal, além de estratégias de branding e marketing. A abordagem prática sobre o design garante qualidade estética, funcionalidade, valor e sentido a todos os projetos dos alunos.

Design Verde: Uma parte importante do programa são as estratégias verdes. A sustentabilidade é uma questão relevante considerada em todo o nosso currículo.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Design Gráfico

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM DESIGN GRÁFICO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM DESIGN GRÁFICO

ADV 236	Fotografia Digital
FND 122	Fundamentos de Cores
GR 102	Tecnologia no Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
GR 122	Tipografia 1: Hierarquia e Forma
GR 221	Design Gráfico 1: Comunicação Visual
GR 310	Tipografia 2: Formalização da Estrutura
GR 321	Design de Embalagens 1: Pensamento e Criação Tridimensional
GR 327	Design Gráfico 2: Integração de Princípios
GR 460	Portfólio de Fim de Curso
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Design Gráfico

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM DESIGN GRÁFICO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM DESIGN GRÁFICO

ADV 236	Fotografia Digital
FND 122	Fundamentos de Cores
GR 102	Tecnologia no Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
GR 122	Tipografia 1: Hierarquia e Forma
GR 221	Design Gráfico 1: Comunicação Visual
GR 310	Tipografia 2: Formalização da Estrutura
GR 321	Design de Embalagens 1: Pensamento e Criação Tridimensional
GR 327	Design Gráfico 2: Integração de Princípios
GR 460	Portfólio de Fim de Curso
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 249	Web Design 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos de Arte Mundial
LA 128	O Corpo como Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: Da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analógico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual

Certificado em Design Gráfico

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Design Gráfico

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM DESIGN GRÁFICO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM DESIGN GRÁFICO

GR 601	Sistemas Tipográficos
GR 604	Natureza da Identidade
GR 605	Ateliê de Design Digital 1
GR 613	Experimentos Tipográficos
GR 616	Iluminando Ideias
GR 617	Formas Tipográficas
GR 618	Literacia Visual
GR 619	Composição Tipográfica
GR 620	Pensamento Visual
GR 700	Seminário de Portfólio de MA
WNM 606	Princípios de Experiência do Usuário

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM DESIGN GRÁFICO

GLA 615	História do Design Gráfico
---------	----------------------------

Mestre em Belas Artes [MFA] em Design Gráfico

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM DESIGN GRÁFICO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM DESIGN GRÁFICO

GR 600	Laboratório de Comunicações Visuais
GR 601	Sistemas Tipográficos
GR 605	Ateliê de Design Digital 1
GR 613	Experimentos Tipográficos
GR 616	Iluminando Ideias
GR 617	Formas Tipográficas
GR 618	Literacia Visual
GR 619	Composição Tipográfica
GR 620	Pensamento Visual

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM DESIGN GRÁFICO

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 615 História do Design Gráfico

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Vivenciando a Cultura
GLA 606	Atravessando Fronteiras: Arte e Cultura em uma Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial em um Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

GLA 676 Práticas Profissionais para Designers e Publicitários

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 612 Escrita e Pesquisa para o Estudante de Mestrado

CURSOS DE GRADUAÇÃO

GR 102 Tecnologia no Design: Ferramentas de Editoração Digital

Este é um curso técnico que explora as ferramentas digitais utilizadas na comunicação visual. Os alunos são expostos a teoria, função e uso de equipamentos e programas adotados como padrão na indústria (Photoshop e InDesign), além de princípios básicos de design digital utilizados na produção da comunicação visual.

GR 107 Introdução ao Design de Interação

Este curso apresenta aos alunos princípios de experiência do usuário, como interação humano-computador, personas e interfaces de usuário e arquitetura da informação. Os estudantes implementarão estratégias de design em experiências de usuário que melhoram a clareza, densidade e dimensionalidade da apresentação das informações. Serão enfatizadas boas práticas profissionais no processo do design interativo.

GR 122 Tipografia 1: Hierarquia e Forma

Ministrado no ateliê, este curso introdutório aborda os fundamentos da tipografia: teoria, prática, tecnologia e história. Entre os temas estão formas de letras, proporção, hierarquia, legibilidade, estrutura, composição, estética e os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos da tipografia. Os alunos utilizarão princípios tipográficos básicos para resolver problemas de design tipográfico, empregando métodos adequados de produção.

GR 150 Introdução à Comunicação Visual

Este curso apresenta aos alunos o processo e a cultura do design de comunicação visual comuns em escritórios e agências de Publicidade, Design Gráfico e Web Design e Novas Mídias. Os estudantes ganharão prática interdisciplinar colocando a mão na massa em projetos criativos que enfatizem a idealização e resolução de problemas de criação. Haverá ênfase no papel da colaboração e da criação de soluções para envolver o público.

GR 221 Design Gráfico 1: Comunicação Visual

Com uma revisão do design gráfico como disciplina, este curso ajudará a promover o entendimento de dicas e técnicas diversas. Pesquisa e investigação são utilizadas para resolver problemas a partir de múltiplas perspectivas por meio da experimentação e concepção de soluções. Os resultados serão tópicos simples que produzem meios e formas diversos.

GR 242 História do Design Gráfico

Este curso oferece uma ampla pesquisa sobre eventos culturais e históricos, inovações técnicas, movimentos artísticos e de design e importantes designers e tipógrafos que deram origem à arte que hoje chamamos de design gráfico.

GR 310 Tipografia 2: Formalização da Estrutura

A partir dos princípios estudados em Tipografia 1, os alunos se concentrarão na integração de sistemas, estéticas de páginas e parágrafos e contextos. Entre os temas estão grids, legibilidade em meios diversos, expressão tipográfica e integração de imagens visuais. Os estudantes terão o desafio de transformar texto em comunicação visual atraente que dê destaque e amplifique o sentido.

GR 321 Design de Embalagens 1: Pensamento e Criação Tridimensional

Os alunos vão refinar a abordagem sobre o design aplicando o conhecimento que já têm em embalagens tridimensionais. O curso oferece uma base sólida sobre o processo e os materiais utilizados no formato embalagem e os alunos deverão utilizar essas informações para desenhar e produzir modelos de protótipos e embalagens. Haverá ênfase no desenvolvimento de tratamentos adequados baseados em parâmetros.

GR 322 Design de Embalagens 2: Execução de Design Tridimensional

Este curso apresenta conceitos de branding aplicados ao design tridimensional. Os alunos usarão o briefing de marketing e a própria pesquisa para desenvolver projetos que fortaleçam visualmente a marca. A ênfase estará no uso eficaz de tipografia, hierarquia, estética e imagens. Os estudantes terão o desafio de considerar materiais sustentáveis.

GR 324 Princípios de Branding

O objetivo deste curso é dar aos alunos a possibilidade de compreender visual e conceitualmente os princípios de branding e design de identidade. Os alunos deverão investigar o que define uma marca no nível mais fundamental e elaborar expressões refinadas para a marca, levando essa mensagem central para novos produtos, serviços e ambientes.

GR 327 Design Gráfico 2: Integração de Princípios

Neste curso, o trabalho no ateliê refletirá a experiência conceitual, uma forte sensibilidade à tipografia, o conhecimento comprovado da linguagem visual e uma habilidade artística sólida que garantam uma produção profissional e bem-acabada. Os alunos deverão reconhecer a capacidade que o design tem de provocar um impacto em um contexto e um público diverso.

GR 330 Tipografia 3: Hierarquia Complexa

A partir de princípios aprendidos em Tipografia 2, a disciplina desenvolverá e refinará a comunicação com tipografias clássicas e modernas em uma variedade de projetos desafiadores, tanto para meios impressos quanto digitais.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

GR 350 Sistemas Visuais 1

Este curso investiga diferentes plataformas de mídia, cruzando formatos interativos e impressos. Os alunos desenvolverão mais a fundo a fluência visual e conceitual e criarão soluções integradas no design de comunicação. A ênfase estará no uso de tipografia, estética e composição para produzir imagens significativas e solucionar com eficiência problemas de comunicação.

GR 360 Design Gráfico 3: A Natureza da Interação

Este curso investiga como a pesquisa e compreensão do público criam projetos interativos bem-sucedidos que podem melhorar a experiência do usuário com a marca. Nesta aula, estratégias de pesquisa e design alinham uma marca com uma série de soluções de design de comunicação. Os alunos devem desenvolver produtos multimídia de design que envolvam determinado público.

GR 365 Estratégias de Branding

Neste curso, os alunos criam aplicações e sistemas de identidade para uma variedade de mídias tradicionais e digitais de determinada empresa ou organização. Eles exploram as semelhanças, diferenças, desafios e oportunidades no trabalho de branding para tipos diferentes de empresas — das que oferecem produtos ou serviços às organizações sem fins lucrativos da sociedade civil.

GR 370 Design de Embalagens 3: Branding Tridimensional Avançado

Este curso avançado examina o marketing e o branding de uma linha de produtos a partir da embalagem. Entre os temas estão pesquisa de mercado, análise do produto, desenvolvimento da marca e uso de fotografia e ilustração. Os alunos avaliarão os sistemas atuais de embalagens em sua relação com o público-alvo e o mercado. As lições são pensadas para serem incluídas no portfólio final.

GR 425 Sistemas Visuais 2

Voltado para a construção do portfólio, este curso investiga mais a fundo as plataformas de mídias interativas e impressas. Os alunos vão refinar e aplicar o conhecimento que têm de tipos, composição e construção significativa de imagens em projetos de comunicação integrada. A ênfase estará no desenvolvimento de conceitos, desenho de composições e criação de soluções de design significativas e cativantes para problemas complexos de comunicação.

GR 426 Design de Embalagens 4

Nesta aula avançada de embalagens e branding, os alunos desenvolvem marcas e sistemas de marcas exclusivos, além de possíveis extensões de linhas de produtos de marcas que já existem. O trabalho realizado nessa aula será incluído no portfólio do final da graduação do aluno.

GR 429 Design da Informação

Os alunos desenvolverão estratégias de design para a apresentação visual de informações complexas. Eles investigarão o design, a edição e análise de representações gráficas de dados. O curso vai explorar formas de melhorar a clareza, densidade e dimensionalidade da apresentação das informações. O trabalho é pensado para ser incluído no portfólio final.

GR 430 Sistemas Visuais 3

Esta aula avançada vai abordar todas as áreas do desenvolvimento de conceitos, utilizando todo o conhecimento adquirido até aqui. Uma imensa variedade de materiais de comunicação será explorada, incluindo impressos, panfletos, campanhas institucionais, cartazes, mídias ambientais, design da informação e branding. O trabalho é pensado para ser incluído no portfólio final.

GR 434 Tipografia 4: Refinamento da Forma

Este curso investiga a disciplina do design em movimento. O design em movimento emprega diversas teorias, princípios e práticas do design gráfico. Os alunos aprenderão a respeitar o design em movimento como um meio poderoso disponível para os designers. Ao contrário do design para impressos e web, este ramo utiliza áudio e visual para criar uma apresentação orquestrada.

GR 435 Tipografia em Movimento

Esta aula explorará as infinitas possibilidades da tipografia no cenário fluido do movimento digital, em vez de trabalhar em um campo estático. Alunos dos cursos de Artes Computadorizadas/ Novas Mídias, Animação e Design Gráfico participarão da aula para contribuir para o assunto com ideias de suas áreas específicas. A aula será ministrada por profissionais excepcionais do ramo. (Necessária aprovação do Diretor do Departamento)

GR 460 Portfólio de Fim de Curso

No ápice do curso, esta disciplina desenvolverá um sistema abrangente de branding para meios impressos e digitais que represente os conhecimentos avançados dos alunos em conceitualização, inovação e teoria do design. A ênfase estará no desenvolvimento de um portfólio coeso com impacto, individualidade e qualidade para ficar na memória, de modo a demonstrar com clareza ao empregador o potencial e o valor do estudante.

GR 490 Aperfeiçoamento do Portfólio

Os alunos desenvolverão ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos para cada tema. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

GR 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar. (Necessária aprovação do Diretor do Departamento)

GR 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

GR 500 Estágio em Design Gráfico

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo ao Design Gráfico.

GR 600 Laboratório de Comunicação Visual

Os alunos desta aula são estimulados a desenvolver uma voz própria e original como designers. A partir de orientação e pesquisa, eles identificarão os tópicos que servem para explorar sua dissertação e produzirão as propostas de qualificação necessárias para garantir o acesso à segunda metade do programa e a oportunidade de desenvolver mais a fundo suas ideias.

GR 601 Sistemas Tipográficos

Inicialmente, este curso expõe e se expande a partir dos princípios básicos da tipografia. Mais adiante, os alunos são incentivados a desafiar a própria abordagem a esses princípios básicos e explorar formas novas e inovadoras de se comunicar com texto e imagem.

GR 603 Pesquisa em Design: Processo e Princípios

Este curso examina práticas ocidentais no design de comunicação e dá a alunos com uma diversidade linguística e cultural um vocabulário profissional que se aplica a projetos de design tanto impresso quanto digital. Os alunos aplicarão ideias em projetos práticos e desenvolverão a capacidade de criticar e discutir as escolhas que fazem em termos de design.

GR 604 Natureza da Identidade

O objetivo deste curso é entender visual e verbalmente a identidade e o branding com relação a uma variedade de empresas e estruturas organizacionais. Os alunos deverão investigar o que define a personalidade, identidade e substância dessas empresas por meio da criação e execução de programas de identidade e marca.

GR 605 Ateliê de Design Digital 1

O design gráfico sempre esteve muito próximo da inovação técnica. A revolução digital acelerou essa dinâmica – os designers de hoje usam todos os meios à disposição para transmitir suas ideias. Este curso explora as limitações e possibilidades de inúmeras experiências de usuário — para web, tablet, dispositivos móveis e muito mais.

GR 606 MS: Design - Narrativas de Publicação

Este curso explora o papel do designer como comunicador e contador de histórias visuais no contexto de mídias impressas bidimensionais. As críticas são pontuadas por comentários adicionais sobre design relacionados a temas como sistemas de grid, refinamento tipográfico, produção de imagem e integração de tipo e imagem.

GR 607 Design Digital 2

Este curso oferece investigação, exploração e recursos mais aprofundados para a execução digital de soluções de design. Os projetos incorporam mídia, forma e ambientes impressos e meios interativos e on-line.

GR 612 Comunicações Integradas - Síntese da Mensagem

Cada vez mais, os desafios interdisciplinares estão definindo o cotidiano dos designers. Este curso avançado explorará o processo, a finalidade e a necessidade de desenvolver uma mensagem totalmente integrada em qualquer meio. Os alunos se apoiarão em suas habilidades criativas para identificar, gerir e entregar um projeto de portfólio complexo e multifacetado.

GR 613 Experimentos Tipográficos

Este curso vai explorar ideias e técnicas tipográficas modernas e tentar expandir o repertório dos alunos. Os estudantes deverão investigar a comunicação do conteúdo e as qualidades emocionais do texto.

GR 616 Iluminando Ideias

Este curso apresenta aos alunos os requisitos conceituais da profissão do design. A atenção estará sobre o desenvolvimento da necessária capacidade de reflexão para conceber soluções originais de design. A comunicação visual também será explorada a partir de uma variedade de contextos históricos, sociais e culturais.

GR 617 Formas Tipográficas

Este curso apresenta história e teoria tipográfica como contexto para desenvolver, refinar e compreender a tipografia. O relacionamento entre a palavra como mensagem e sua transformação em forma visível será explorado.

GR 618 Literacia Visual

Este curso ensina os alunos a ter fluência no uso da linguagem visual. As técnicas conceituais serão expandidas para incluir o comando de princípios universais de design, teoria da comunicação e capacidade crítica. Fazendo uso dessas habilidades, os alunos aprenderão a criar sentido e compreensão a partir do mundo complexo de informações que nos rodeia.

GR 619 Composição Tipográfica

Este curso se expande a partir de princípios aprendidos anteriormente e incorpora problemas mais avançados, como organização, hierarquia, layout e sistemas de grid. Os alunos começarão a investigar maneiras de transmitir o conteúdo e sentido do texto.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

GR 620 Pensamento Visual

Este curso orienta os alunos pelas etapas específicas do processo do design para criar soluções relevantes e cativantes. Os estudantes deverão propor um tema, identificar público e atores relevantes e então encontrar, criar e implementar elementos visuais atraentes em uma variedade de mídias que funcionem juntas como um sistema coeso.

GR 650 Seminário/Portfólio de Design

Neste curso, que conclui o programa de MFA em Design Gráfico, os alunos desenvolvem uma série de produtos impressos e digitais baseados em um sistema amplo de branding. Esses produtos representarão as conquistas acadêmicas do aluno, incluindo o desenvolvimento e os resultados de sua dissertação, destacando e diferenciando-o em termos formais e conceituais dentro do campo profissional.

GR 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

GR 700 Seminário de Portfólio de MA

Ponto alto do programa, neste curso os alunos de MA desenvolverão um sistema visual impresso e digital completo que represente da melhor forma suas habilidades no design. A ênfase estará no desenvolvimento de uma presença robusta nas redes sociais, que promova de fato os pontos fortes de cada indivíduo na indústria do design. Todo o trabalho se concentra no desenvolvimento de um portfólio coeso que demonstre com clareza o potencial e o valor para possíveis empregadores.

GR 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

GR 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ADV 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

GR 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus Projetos Finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

GR 810 Dissertação 1 - Conceito

Conceito é o primeiro de três estudos dirigidos em grupo, oferecendo uma estrutura para executar projetos de dissertação em design gráfico. Os alunos deverão definir o problema da dissertação e conduzir pesquisas com uma variedade de métodos, incluindo questionários, entrevistas e observação, para visualizar o estado final desejado e encontrar uma forma de alcançá-lo.

GR 820 Seminário de Dissertação

O seminário de dissertação é um curso recomendado na sequência da dissertação e estabelece objetivos e marcos individuais para o projeto e/ou pesquisa. Os alunos terão um trabalho intensivo com o professor e o grupo para concluir seu trabalho de dissertação. Esta é uma aula ministrada em pequenos grupos e é necessário ter aprovação do Diretor.

GR 830 Dissertação 2 - Investigação

Investigação é o segundo de três estudos dirigidos em grupo, oferecendo uma estrutura para executar projetos de dissertação em design gráfico. Os alunos devem finalizar um sistema visual explorando soluções de design e produzindo protótipos. Eles conduzirão a pesquisa e concluirão metade dos materiais indicados na dissertação.

GR 850 Dissertação 3 - Aperfeiçoamento

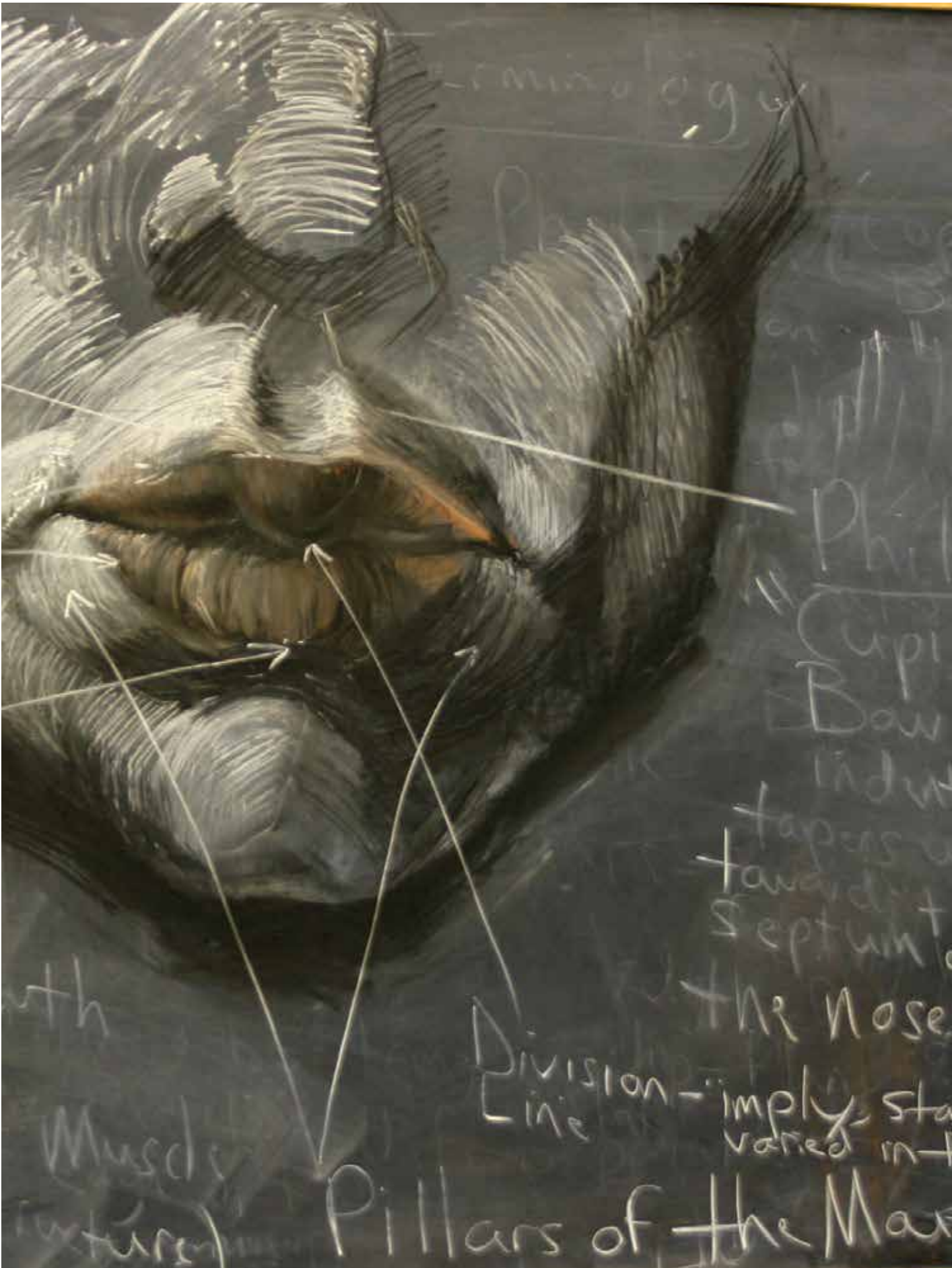
Aperfeiçoamento é a última das três aulas que fornecem uma estrutura para a execução de projetos de dissertação em design gráfico. Os alunos conduzem testes com usuários para refinar, focar e validar soluções e em seguida fabricar e implementar os materiais restantes da dissertação. Serão oferecidas informações e orientação para a criação da Apresentação de Defesa.

GR 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



ILUSTRAÇÃO





O QUE OFERECEMOS

Eventos do Setor: A Escola de Ilustração promove eventos voltados para o setor durante todo o ano. Entre eles estão: Career Nights, eventos Network Night, 24 Hour Comics, Costume Carnival e a Comics Summit.

Palestrantes Convidados do Setor: Todo semestre, a Escola de Ilustração mantém uma série de palestras com artistas lendários como Brom, Iain McCaig, James Gurney, Frank Cho e muitos outros.

Projetos Práticos: Uma infinidade de projetos interdepartamentais acontece anualmente, envolvendo ilustração, publicidade, animação e muitos outros. Cada projeto colaborativo foca em objetivos e expectativas práticas.

Corpo Docente Profissional: A Escola de Ilustração ostenta um corpo docente de prestígio e conta hoje com nomes premiados como o ilustrador editorial Roman Muradov, o artista e autor de histórias em quadrinhos Dan Cooney e a ilustradora e autora de livros infantis Julie Downing, além do Diretor de Arte da Pixar Tony Christov e muitos outros grandes ilustradores.

Instalações de Última Geração: Nossa estrutura é mais ampla que a de qualquer outra escola de ilustração, com laboratórios equipados com Macs e Cintiqs e todos os programas necessários para a produção de desenhos e artes digitais, além da iluminação mais avançada e uma coleção completa de figurinos e adereços para as aulas no ateliê.



PLANOS DE CARREIRA



Ilustração

Ilustrador Autônomo, Artista de Concept Art/Diretor de Arte, Autor/Ilustrador de Livros, Romances Gráficos/HQ, Artista de Storyboard/Desenvolvimento Visual para Cinema e Jogos, Design de Superfície e Obras Registradas

Publicidade, Capa de Livro, Livros Infantis e Royalties, Fantasia, Arte Editorial, Quadrinhos: Desenhista, Arte-finalista, Colorista

Ilustrador Técnico: Científico, Arquitetônico, Médico; Motion Books e Cenas Animadas

Web Design/Ícones e Motion/Novas Mídias, Ilustração para Design, Designer de Avatares

Artista de Storyboard, Ilustrador de Ícones, Gráficos Web, Cartões Comemorativos

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Ilustração

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL	66 UNIDADES
--------------	--------------------

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM ILUSTRAÇÃO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM ILUSTRAÇÃO

FA 110	Pintura de Natureza-morta 1
ou ILL 292	Quadrinhos: Lápis e Tintas
FA 213	Introdução à Anatomia
FA 222	Mãos e Cabeças Expressivas
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (Modelo-vivo)
FND 116	Perspectiva
FND 125	Cor e Design
ou FND 122	Fundamentos de Cores
ILL 120	Desenho de Figura Humana com Roupas 1
ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica
ILL 232	Ateliê 1
ILL 233	Mídias Digitais 2: Representação Digital Ilustrativa

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Ilustração

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA EM ILUSTRAÇÃO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM ILUSTRAÇÃO

FA 110	Pintura de Natureza-morta 1
ou ILL 292	Quadrinhos: Lápis e Tintas
FA 213	Introdução à Anatomia
FA 222	Mãos e Cabeças Expressivas
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (Modelo-vivo)
FND 116	Perspectiva
FND 125	Cor e Design
ou FND 122	Fundamentos de Cores
ILL 120	Desenho de Figura Humana com Roupas 1
ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica
ILL 232	Ateliê 1
ILL 233	Mídias Digitais 2: Representação Digital Ilustrativa
ILL 491	Preparação de Portfólio e Autopromoção

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 110 | Composição em Inglês: Narração de Histórias |
| LA 133 | Redação de Forma Curta |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|--|
| LA 171 | Civilização Ocidental |
| LA 270 | História dos Estados Unidos |
| LA 274 | Arte e Arquitetura de Florença Renascentista |
| LA 276 | Seminário na Grã-Bretanha |
| LA 278 | Seminário na França |
| LA 279 | Seminário na Itália |
| LA 359 | Sociologia Urbana |

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos de Arte Mundial
LA 128	O Corpo como Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: Da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual

Certificado em Ilustração

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Ilustração

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ILUSTRAÇÃO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM ILUSTRAÇÃO

FA 606	Pintura de Natureza-morta
ou FA 630	Teoria das Cores
FA 626	Chiaroscuro
ILL 610	Desenho de Figura Humana com Roupas
ILL 615	Desenho de Cabeças para Ilustradores
ILL 620	Romance Gráfico 1
ou ILL 602	Conceito, Técnica e Ilustração
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 630	Romance Gráfico 2
ou ILL 635	Ilustração de Livros Infantis
ILL 632	Refinando Layouts com Tinta
ou ILL 604	Ilustração Narrativa
ou ILL 606	Ilustração Editorial
ILL 645	Criação de Personagens para Livros Infantis
ou ILL 640	Criação de Personagens para Romances Gráficos
ou ILL 612	Sustentação de Conceitos Figurativos
ILL 660	Pintura Digital
ILL 665	Ilustração Interativa

REQUISITOS DE MA EM ILUSTRAÇÃO, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 675	Práticas Comerciais Profissionais
---------	-----------------------------------

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Ilustração

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM ILUSTRAÇÃO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM ILUSTRAÇÃO

TRADICIONAL

FA 606	Pintura de Natureza-morta
ou FA 630	Teoria das Cores
FA 626	Chiaroscuro
ILL 602	Conceito, Técnica e Ilustração
ILL 606	Ilustração Editorial
ou ILL 635	Ilustração de Livros Infantis
ILL 610	Desenho de Figura Humana com Roupas
ILL 612	Sustentação de Conceitos Figurativos
ou ILL 645	Criação de Personagens para Livros Infantis
ILL 615	Desenho de Cabeças para Ilustradores
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 660	Pintura Digital

QUADRINHOS

FA 606	Pintura de Natureza-morta
ou FA 630	Teoria das Cores
FA 626	Chiaroscuro
ILL 610	Desenho de Figura Humana com Roupas
ILL 615	Desenho de Cabeças para Ilustradores
ILL 620	Romance Gráfico 1
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 630	Romance Gráfico 2
ILL 640	Criação de Personagens para Romances Gráficos
ILL 660	Pintura Digital

REQUISITOS DE MFA EM ILUSTRAÇÃO, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e suas Origens Clássicas
GLA 602	A Arte e a Ideologia do Século XX
GLA 607	Arte e Ideias do Iluminismo
GLA 609	Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 675	Métodos Profissionais para Ilustradores
---------	---

CURSOS DE GRADUAÇÃO

ILL 101 Seminário para Ilustradores - Primeiro Ano

Este seminário orienta os alunos a explorarem a própria identidade como ilustradores, a se conectarem às comunidades da Academy of Art University e de São Francisco e considerarem o impacto que podem ter no mundo. Por meio de projetos contextualizados, excursões, debates e atividades, os estudantes compartilham, desenvolvem e implementam conhecimentos que poderão torná-los bem-sucedidos.

ILL 120 Desenho de Figura Humana com Roupas 1

Os alunos adquirem técnicas e ferramentas para desenhar a figura humana com roupas em qualquer posição e executando qualquer ação. Entre os temas de estudo estão a flexibilidade física no desenho, relações essenciais do corpo, formas de obter a forma tridimensional, proporção, escoreço e a construção e o uso de dobras.

ILL 133 Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica

O uso bem-feito da câmera para registrar referências e inspirações é uma ferramenta essencial para o artista, assim como a compreensão do Photoshop na manipulação de imagens. Este curso combina essas duas habilidades essenciais em um ambiente ao mesmo tempo divertido e desafiador, permitindo que os artistas adquiram técnicas e criem conteúdo narrativo para aprofundar o conhecimento em seus respectivos campos de formação. É necessário ter uma câmera digital e acesso a um computador.

ILL 177 Desenho para Tatuagem e Arte na Pele

A tatuagem como forma de decorar o corpo humano é contemporânea e atemporal. Neste curso, os alunos aprenderão os conceitos básicos da criação de tatuagens, além da história dessa arte e práticas comerciais da área. Entre os temas abordados estão técnicas de linha e cor na tatuagem e a transmissão de ideias personalizadas para os clientes.

ILL 192 Quadrinhos: Lápis e Histórias

Este curso apresentará aos alunos o amplo mundo das imagens sequenciais. Os alunos produzirão uma série de trabalhos curtos em diferentes áreas de enfoque dentro do mundo dos quadrinhos. No processo, os alunos serão expostos ao desenvolvimento de personagens, arco narrativo e o uso de lápis e tintas.

ILL 195 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos

Os quadrinhos geralmente são descritos como uma forma de arte exclusivamente americana. Este curso é uma pesquisa abrangente sobre o trabalho de importantes tirinhas, gibis e romances gráficos americanos. Os alunos analisarão os estilos, as tendências e os temas dos cartunistas, ilustradores e autores e explorarão a relação entre as condições sociais e os estilos.

ILL 197 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos

Vá além do universo dos super-heróis e explore as HQs e os romances gráficos de todo o mundo. Este curso analisa profundamente a história dos quadrinhos do Reino Unido, da Espanha, da França, da Rússia e muito mais, incluindo mangás, manhwa e bande dessinée. Os quadrinhos alternativos serão analisados por estilo e conteúdo.

ILL 220 Desenho de Figura Humana com Roupas 2

Este curso é uma continuação do estudo da figura humana vestida com roupa, com maior ênfase nos efeitos de luz e sombra. Os alunos aprendem a ver formas e a usá-las com luz e sombra para criar padrões e desenvolver um senso de dramatização. Eles também se concentrarão no drapeado e nas formas como a luz afeta a indicação da forma.

ILL 232 Ateliê 1

Este curso básico explora os princípios fundamentais do desenvolvimento de ilustrações, com ênfase na clareza de conceito e procedimentos profissionais. As técnicas usadas hoje na indústria serão praticadas, incluindo branco e preto, trabalhos à base de água e combinação de mídias em cores. O controle das mídias e das ferramentas envolvidas será destacado.

ILL 233 Mídias Digitais 2: Representação Digital Ilustrativa

Esta aula oferece aos alunos conhecimento e experiência na aplicação da ilustração tradicional na mídia digital, utilizando principalmente o Adobe Photoshop e o Corel Painter. A ênfase maior estará no desenvolvimento de conceitos e do estilo pessoal. As críticas deverão considerar composição, iluminação, conteúdo, sentido e outros critérios.

ILL 238 Desenho de Figuras Fantásticas

Ministrado no ateliê, este curso se concentra em técnicas avançadas de desenho de figuras, orientado por abordagens artísticas clássicas e modernas a respeito de personagens de heróis e vilões emblemáticos. Serão enfatizados a anatomia, o exagero e a criação de formas e de personagens. Os alunos utilizarão uma combinação de modelos-vivos e referências de fotografias para criar um conjunto de obras com qualidade digna de portfólio.

ILL 243 Perspectiva Avançada para Ilustração, Cinema e Jogos

Este curso estimula os alunos a desenharem panos de fundo e tratamentos convincentes a partir de referências e da própria imaginação. Os estudantes criarão obras realistas, fantásticas e inusitadas a partir de ângulos peculiares da câmera. Eles aprendem a desenhar relações de perspectiva verossímeis em qualquer que seja o meio e o ponto de vista.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ILL 253 Visualização Científica

Visualização científica é a arte de transmitir ideias científicas visualmente. Neste curso, os alunos aprenderão como conceitos científicos ganham vida por meio de ilustrações criativas baseadas na pesquisa. Eles estudarão exemplos de arte científica em uma variedade de disciplinas e executarão ilustrações em mídias tradicionais e digitais.

ILL 267 Anatomia de Animais 1: Introdução à Anatomia e ao Desenho de Animais

Este curso introdutório oferece um estudo aprofundado da anatomia de animais, incluindo esqueletos, músculos e estrutura básica. Entre os temas abordados estão movimento e ritmo de animais, texturas de peles e pelos e comparações entre formas humanas e animais. Os alunos trabalharão com técnicas de desenho em mídias tanto tradicionais quanto digitais. Observação: é necessário ter conhecimentos digitais para concluir as lições.

ILL 270 Desenho Digital de Figura Humana com Roupas

Este curso apresentará aos alunos o desenho de figura humana com roupas utilizando a plataforma Cintiq e tendo o Adobe Photoshop como ferramenta de desenho. Os estudantes continuarão aprendendo os princípios do desenho da figura humana com roupas, com maior ênfase na luz e sombra e no desenho das formas. A disciplina também tratará de drapeado e edição.

ILL 277 Tatuagem e Arte na Pele

Este curso apresenta aos estudantes a história da arte no corpo ao redor do mundo e as técnicas de trabalho de estilos diversos de tatuagem e body art. Entre os temas abordados estão técnicas, ferramentas, normas, práticas comerciais e os métodos necessários para criar um portfólio em flash.

ILL 292 Quadrinhos: Lápis e Tintas

Esta aula ajuda os alunos a desenvolverem mais suas técnicas narrativas como artistas de histórias em quadrinhos, capacitando-os para trabalhar em publicações grandes ou independentes, ou também na autopublicação. A ênfase está na criação de arco narrativo, layout de páginas, noção de câmera e técnicas diversas para expressar emoção e tempo.

ILL 310 História da Ilustração Americana (Século XX)

Esta é uma pesquisa abrangente sobre o trabalho de importantes ilustradores americanos do Século XX. As composições são analisadas pelos seus estilos, tendências e temas. Será explorada a relação entre as condições sociais e os estilos. A ilustração moderna será discutida no contexto do conhecimento histórico.

ILL 315 Desenho e Pintura de Lugares

Este curso se concentra na criação de desenhos ou pinturas ilustrativas interessantes produzidos na hora em lugares diversos. São exploradas composições dramáticas e combinações eficientes de mídias. Este curso é recomendado para alunos de animação interessados em plano de fundo e layout.

ILL 318 Escrita para Livros Ilustrados

Neste curso, os alunos analisarão livros ilustrados notáveis que expressam e validam momentos importantes na vida de uma criança. Serão explorados temas universais da infância, incluindo família, amizade, rivalidade entre irmãos, solução de problemas e independência. Por meio de exercícios de escrita em sala de aula, os alunos desenvolverão textos e personagens para livros ilustrados pelos quais as crianças sintam empatia.

ILL 320 Desenho de Figura Humana com Roupas 3

Este é um curso avançado que se concentra no controle do desenho para transmitir personalidade, atitude, ação, emoção e espírito. Outros temas que serão destacados são compreensão da criação, seletividade da ênfase, dramatização, corte, padronização e o refinamento das ferramentas de desenho.

ILL 332 Arte Interativa e Vetorial

A animação e a interatividade estão rompendo as fronteiras da ilustração. Este curso prepara os alunos para competir na área de ilustração na internet, mercado em rápida expansão, utilizando ferramentas de desenho vetorial. Os estudantes criarão ilustrações para impresso e internet utilizando as ferramentas digitais mais recentes e integrarão essas imagens em ambientes interativos.

ILL 333 Mídias Digitais 3: Pintura Digital

Ter conhecimentos de pintura digital já é um padrão internacional para trabalhar com arte de pré-produção, ilustração de impressos e criação de imagens para internet. Neste curso, os alunos aprenderão a criar a ilusão de profundidade e forma tridimensional em ambientes digitais. Eles deverão criar pinturas digitais figurativas, de natureza-morta e paisagem bem-feitas com programas de imagens raster/bitmap padrões na indústria.

ILL 338 Ateliê 2

Este curso explora a resolução de problemas de conceito e composição e a experimentação para produzir um portfólio de trabalho original desenvolvido a partir do que foi aprendido na disciplina ILL 232. A aula destaca o processo, a pesquisa e o estudo da combinação de mídias para desenvolver hábitos profissionais e estilo individual no aluno para o mercado da ilustração.

ILL 341 Pintura e Desenho de Situação

Neste curso, os alunos deverão pintar a partir de modelos, cenários e pesquisas para criar ilustrações convincentes com emoção e atmosfera. Será enfatizado o uso eficiente de cores, luz e sombra, desenho, história, perspectiva, profundidade, ilusão espacial e integração de pesquisa. Será utilizada uma grande variedade de meios quando os alunos pintarem e desenharem tanto no ateliê quanto em diferentes lugares.

ILL 345 Logotipos, Fontes e Tipografia para Ilustradores

Os alunos aprenderão a usar, projetar e integrar letras e tipos à criação de logotipos ilustrados, ilustrações e artes que precisam de uma tipografia original para vender histórias e produtos. Eles deverão adquirir a compreensão das técnicas manuais e digitais e da história e dos usos de tipos e letreiramento.

ILL 367 Anatomia de Animais 2: Ilustração de Animais Selvagens

Este curso continua o estudo de anatomia, comportamento e locomoção dos animais. Os estudantes terão contato com uma abordagem estrutural sobre desenhar e construir animais verossímeis.

ILL 379 Ilustração Excêntrica

Este curso dá ênfase a estilo, narrativa e desenvolvimento conceitual pessoal. Os alunos estudarão história, percepção da psicologia e propaganda em relação às artes e o uso dessas informações para desenvolver ainda mais seus conceitos e capacidades expressivas. Os estudantes produzirão um portfólio original com mídias à sua escolha.

ILL 380F Ilustração de Fantasia

Este curso se concentra no uso eficaz da imaginação no gênero de ilustração de fantasia. A ênfase estará em desenhar e representar personagens, criaturas, ambientes e aparatos convincentes a partir da imaginação. Os alunos combinam referências e elementos inventados e produzem cinco imagens com qualidade digna de portfólio. Haverá grande ênfase na criatividade e no estilo individual.

ILL 380X Ilustração: Conceito e Narrativa

Neste curso, uma firme compreensão de composição, design e perspectiva se combina a técnicas sólidas de desenho e pintura, permitindo que os alunos produzam o máximo impacto narrativo com suas imagens. O processo passo a passo inclui o uso de pesquisas, fotografias, esboços e projetos gráficos.

ILL 385 Ilustração de Livros Infantis 1

Este curso é voltado para o desenvolvimento de um portfólio de ilustração de livro infantil e para o aperfeiçoamento de técnicas de ilustração. Os alunos aprenderão a ilustrar livros infantis e desenvolver um estilo individual. Eles deverão aperfeiçoar a capacidade de criação pictórica e aprender a trabalhar com criatividade dentro da estrutura do livro.

ILL 388 Ilustração para Bens de Consumo e Licenciamento

Este curso se concentra na ilustração contemporânea e nas suas aplicações em bens de consumo, incluindo cartões comemorativos, produtos de papelaria, artigos de casa, decoração de parede, presentes e lembrancinhas e outros produtos de lifestyle. A disciplina abordará em detalhes o setor de licenciamento de trabalhos artísticos. Os alunos criarão arte para suas coleções conjuntas e desenvolverão planos de negócios e marketing.

ILL 391 Quadrinhos: Colorização e Letreiramento

Dos efeitos de cor que produzem o impacto adequado na ação às ferramentas tradicionais e digitais, este curso aborda todo o processo de colorização e letreiramento. Haverá ênfase em narrativa, ponto focal, emoção, estilos de tratamento, paletas de cores e letreiramento. Os alunos aprenderão também sobre a rica história da colorização, tendências da web e como apresentar seu trabalho.

ILL 392 Arte-final de Livros de Histórias em Quadrinhos

Este curso é dedicado ao desenvolvimento das técnicas necessárias de arte-final para dar profundidade, emoção e definição a imagens sequenciais desenhadas a lápis. Trabalhando apenas em branco e preto, os alunos usarão a espessura, o peso e a textura das linhas para retratar cabelos, roupas, panos de fundo e iluminações dramáticas.

ILL 417 Escrita Avançada para Quadrinhos

Este curso ensina técnicas avançadas para escrita de histórias em quadrinhos. Os alunos lerão quadrinhos, farão o esboço de um arco de história original de interesses múltiplos e produzirão o roteiro completo de uma história em quadrinhos com tema único.

ILL 420 Desenho de Figura Humana com Roupas 4: Cor, Luz e Sombra

Este é um curso de desenho que dá ênfase a trabalhos com cor e no uso de luz e sombra para transmitir mais opinião, dramatização, emoção e narrativa aos desenhos de figuras com roupas. Os alunos trabalharão principalmente com giz pastel, embora seja apresentado um pouco de combinação de meios. Será explorada a integração entre estilo pessoal e abordagens não tradicionais no desenho.

ILL 445 Ilustração Interativa

Este curso avançado se concentra na criação de um livro infantil, uma história em quadrinhos, um storyboard ou uma série de ilustrações editoriais com qualidade digna de portfólio. Os projetos devem incorporar animação, interatividade, som e sincronia eficiente.

ILL 446 Publicação para Tablet: Motion Comics e Livros Eletrônicos

Neste curso, os alunos aprenderão a criar motion comics e livros infantis. Eles deverão fazer ilustrações sequenciais narrativas e criar publicações digitais com recursos interativos e de animação 2D. As técnicas adquiridas permitirão que os alunos publiquem material digital independente e colaborem com outros criadores.

ILL 455 Ilustração Editorial para Aplicativos e Publicações

Serão criadas ilustrações e fotografias especificamente para publicações digitais nativas para celular e tablet. Os alunos saem com um portfólio de trabalho animado aperfeiçoado e interativo feito especialmente para dispositivos móveis. A disciplina abordará formatos e programas de publicação digital.

ILL 460 Pintura Digital e Desenvolvimento de Portfólio

Este curso é feito para ajudar os alunos a criar peças de portfólio utilizando pintura digital. Os estudantes criarão imagens ilustrativas profissionais de nível avançado para seus portfólios.

ILL 475A Quadrinhos: Projeto de Último Ano A: Criação de Mundos Fictícios

Os estudantes deverão desenvolver e demonstrar seu entendimento sobre a arte sequencial criando um mundo unificado para uma história em quadrinhos, onde personagens e cenários se complementam para conseguir o máximo de efeito. Esta aula se estrutura a partir de técnicas de colorização e ilustração de quadrinhos e oferece um espaço propício para a elaboração de um material digno de portfólio.

ILL 475B Quadrinhos: Projeto de Último Ano B: Proposta de Livro de História em Quadrinhos

Este curso avançado orienta os alunos no processo de elaboração de uma proposta original de livro de história em quadrinhos, ferramenta essencial para enviar à maioria das editoras. Os estudantes devem ir à aula com uma tirinha original finalizada e uma ideia para uma minissérie em quadrinhos que desejam apresentar a editoras.

ILL 485 Ilustração de Livros Infantis 2

Este curso aborda o processo de desenvolvimento de um pacote de apresentação de um livro ilustrado, incluindo diagramação, esboços dos personagens e arte-final. Os alunos deverão criar uma miniatura detalhada do layout do livro, seguida de estudos dinâmicos a lápis dos personagens e do ambiente. A arte-final deverá incluir uma série de ilustrações coloridas.

ILL 488 Ateliê 3

Os alunos deverão criar um projeto de monografia de graduação sob orientação de professores e profissionais do setor. É possível que haja encomendas externas para aprimorar o portfólio. Diretores de arte, ilustradores e recém-formados compartilharão conhecimentos especializados e os alunos explorarão de forma mais aprofundada e pessoal os motivos e significados de ser ilustrador.

ILL 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

Os alunos desenvolverão ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos para cada tema. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ILL 491 Preparação de Portfólio e Autopromoção

Este é um estudo realizado no último ano sobre os aspectos comerciais da ilustração. Entre os temas estão vender o trabalho, preparar trabalhos para reprodução, revisar ideias para técnicas de entrevista, técnicas de marketing pessoal e apresentação de portfólio. Entre as discussões comerciais relevantes para o ilustrador enfatizadas estão contabilidade, impostos, questões jurídicas, representantes do artista e autopromoção.

ILL 493 Semestre no Exterior: O Artista como Repórter Visual

Neste curso, os alunos vão registrar o mundo como jornalistas visuais, integrando lugares, pessoas, coisas e acontecimentos em um pacote narrativo. Através dos desenhos do sketchbook, os estudantes deverão destacar a história e explorar perspectiva, cor, meios e texto como base para unir o conteúdo da reportagem. A disciplina incentiva a expressão pessoal.

ILL 493A Semestre no Exterior: O Artista como Jornalista Visual

Os alunos vão registrar o mundo como jornalistas visuais, integrando lugares, pessoas, coisas e acontecimentos em um pacote narrativo. Através dos desenhos do sketchbook, os estudantes deverão destacar a história e explorar perspectiva, cor, meios e texto como base para unir o conteúdo da reportagem. A disciplina incentiva a expressão pessoal.

ILL 493B Semestre no Exterior: O Artista como Jornalista Visual

Os alunos vão registrar o mundo como jornalistas visuais, integrando lugares, pessoas, coisas e acontecimentos em um pacote narrativo. Através dos desenhos do sketchbook, os estudantes deverão destacar a história e explorar perspectiva, cor, meios e texto como base para unir o conteúdo da reportagem. A disciplina incentiva a expressão pessoal.

ILL 498 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

ILL 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ILL 500 Estágio em Ilustração

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à ilustração.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

ILL 602 Conceito, Técnica e Ilustração

Os alunos deverão explorar, observar e experimentar com mídias diversas para facilitar o desenvolvimento de seu estilo pessoal. O curso percorrerá o processo da ilustração com os alunos, dos esboços conceituais à finalização do trabalho.

ILL 604 Ilustração Narrativa

Este curso abordará a tradição narrativa na arte e os métodos que garantem uma narrativa eficiente e estimulante. Os alunos desenvolvem habilidades em conceitos, pesquisa visual, estudos e esboços, uso de fontes fotográficas, projetos gráficos e produção do trabalho completo.

ILL 606 Ilustração Editorial

Os alunos desenvolverão uma abordagem pessoal de comunicação a respeito de pontos de vista sobre um assunto ou situação específica neste curso, o que inclui explorar um projeto visual utilizado para ilustrar palavras e também criar peças para um portfólio voltado ao mercado de revistas.

ILL 607 Situação e Ambiente

Os alunos deverão desenhar e pintar figuras humanas com roupas em uma relação emocional com ambientes diversos. Serão explorados os efeitos de luz, cor, desenho e ambiente na composição de uma situação. O conteúdo emocional da obra será reforçado.

ILL 609 Ilustração em Aquarela

Este curso trata de técnicas avançadas de aquarela aplicadas à ilustração clássica. Serão abordadas as diversas oportunidades de aprendizado na pintura com aquarela e suas aplicações comerciais. Os alunos são incentivados a desenvolver um estilo pessoal próprio.

ILL 610 Desenho de Figura Humana com Roupas

Os alunos praticam e aprendem sobre uma variedade de ferramentas de desenho, o que dá a eles condições de criar uma ilusão tridimensional na superfície plana de uma folha de papel. Entre os tópicos de estudo estão o desenvolvimento da flexibilidade física, a compreensão do movimento da figura e os vários tipos de dobras e suas construções.

ILL 612 Sustentação de Conceitos Figurativos

Os alunos desenvolverão a habilidade de concluir, em três horas, desenhos de figuras humanas, tanto de nus quanto com roupas. A ênfase estará na estrutura muscular e esquelética, nas proporções, no ritmo, no alongamento e na contração, no esforço e na atmosfera. Será dada atenção ao semblante facial, a mãos, pés e dobras, representados de forma tridimensional utilizando-se o princípio de chiaroscuro.

ILL 615 Desenho de Cabeças para Ilustradores

Este curso é feito para instruir o aluno sobre as proporções e a estrutura da cabeça humana, com ênfase no uso no campo da ilustração, onde expressão e atitude são exigências comuns. Além da cabeça, os estudantes também verão o comportamento expressivo das mãos.

ILL 620 Romance Gráfico 1

Este curso permite que os alunos investiguem mecanismos, estruturas e possibilidades das narrativas visuais. Eles examinam a linguagem formal de histórias em quadrinhos, storyboards, livros ilustrados e filmes e criam seus próprios contos gráficos.

ILL 625 Perspectiva para Ilustradores

Este curso é feito para alunos que pretendem trabalhar sem referências após a graduação. Entre os temas estão: pensar em três dimensões, iluminação a partir da imaginação, concepção de personagens plausíveis, bonitos e realistas, dar vida, motivação e personalidade aos personagens e colocá-los em ambiente naturalista.

ILL 630 Romance Gráfico 2

Este curso investigará questões avançadas dos mecanismos, estruturas e possibilidades de narrativas visuais. Examinaremos a linguagem formal de histórias em quadrinhos, storyboards, livros ilustrados e filmes. Os alunos criarão contos gráficos e outros tipos de narrativas sequenciais.

ILL 632 Refinando Layouts com Tinta

Este curso é dedicado ao desenvolvimento das técnicas de arte-finalização necessárias para dar a imagens sequenciais desenhadas a lápis um nível mais elevado de acabamento. Tendo sobretudo o trabalho em branco e preto, os alunos usarão variações de linhas para criar emoção e definição e ajudar a estabelecer uma noção de dimensão.

ILL 635 Ilustração de Livros Infantis

Os alunos deverão desenvolver um estilo individual na ilustração de livros infantis. Serão discutidos os meios e as técnicas de caneta e tinta, aquarela e tinta acrílica. Os estudantes terão contato com diferentes tipos de livros e histórias infantis e as diversas faixas etárias da ilustração para crianças.

ILL 639 Desenho de Criaturas

Este é um curso estruturado em torno do desenvolvimento de três a cinco criaturas de qualidade digna de portfólio. Como base para desenvolver criaturas imaginárias, a disciplina exigirá e destacará os pormenores anatômicos do esqueleto, a musculatura e as anatomias de superfície de criaturas que existem.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

ILL 640 Criação de Personagens para Romances Gráficos

Nesta aula de desenho de personagens, os alunos se concentrarão no desenvolvimento de estilos dinâmicos de desenho e narrativa de acordo com as exigências das formas de arte dos quadrinhos e romances gráficos. Eles deverão explorar o design da página, o desenho de personagens e a criação de impacto com estilizações, abordagens de arte-final e técnicas de colorização diversas. Será mantido um sketchbook de desenvolvimento de personagens.

ILL 645 Criação de Personagens para Livros Infantis

Esta é uma aula de desenho de personagens com ênfase na criação de personagens memoráveis e dinâmicos pertinentes ao mercado de livros infantis. Os alunos deverão cumprir lições e trabalhos de casa a partir de manuscritos de amostras para desenvolver personagens para seu portfólio.

ILL 660 Pintura Digital

Este curso é feito para desenvolver o conhecimento funcional que o pós-graduando tem do computador como ferramenta de criação de ilustrações de nível profissional avançado utilizando a pintura digital.

ILL 663 Ilustração Digital

Os alunos deste curso criarão ilustrações digitais e desenvolverão um vocabulário com um editor de imagens bitmap. Eles continuarão aplicando as técnicas que aprenderam na disciplina ILL 660 e acrescentarão a seus conhecimentos: composição fotográfica, manipulação, efeitos especiais e pincéis digitais. Será dada ênfase na composição e iluminação para criar imagens de qualidade digna de portfólio no Adobe Photoshop e no Corel Painter.

ILL 665 Ilustração Interativa

A tecnologia está abrindo novos mercados para os ilustradores da atualidade. Neste curso, os alunos vão usar ferramentas vetoriais na criação de trabalhos que serão utilizados na internet. Eles criarão ilustrações que integrem imagens digitais e prática interativa.

ILL 695 Projeto Colaborativo

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

ILL 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

ILL 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ILL 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

ILL 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ILL 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus Projetos Finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

ILL 810 Procedimento para Defesa de Dissertação

Esta aula foi pensada para ajudar os alunos a entenderem os comentários da banca examinadora de qualificação. Cada estudante receberá orientação individual para tratar de problemas específicos e estabelecer o procedimento necessário para concluir o projeto com êxito.

ILL 820 Ilustração Publicitária e Editorial

Neste curso, os alunos deverão refinar o conceito de sua dissertação. Haverá ênfase no aprofundamento do projeto, na definição de metas e na manutenção de um ciclo de produção.

ILL 821 Ilustração de Livros Infantis

Neste curso, os alunos desenvolverão as habilidades profissionais necessárias para trabalhar bem no fascinante mundo do mercado de livros infantis. Os alunos desenvolverão um livro ilustrado de 32 páginas a partir de pesquisas, esboços e um espelho. Ênfase na história da literatura infantil, autopromoção e marketing.

ILL 822 Ilustração de História em Quadrinhos/ Romance Gráfico

Neste curso, o aluno refinará os conceitos da história em quadrinhos (romance gráfico) de sua dissertação. Haverá ênfase no aprofundamento do projeto, na definição de metas e na manutenção de um ciclo de produção.

ILL 823 Ilustração de Concept Art

Neste curso, o aluno refinará os conceitos de pré-produção (concept art) de sua dissertação. Haverá ênfase no aprofundamento do projeto, na definição de metas e na manutenção de um ciclo de produção.

ILL 824 Bens de Consumo e Licenciamento

Este curso se concentra na aplicação da ilustração em bens de consumo usados na indústria da decoração, de presentes e lembrancinhas e de cartões comemorativos, além de outros artigos de lifestyle. O Adobe Illustrator é explicado e, junto de meios tradicionais, utilizado na criação de trabalhos. A disciplina abordará em detalhes o setor de licenciamento de trabalhos artísticos.

ILL 830 Pintura Digital

Neste curso, os alunos deverão refinar os conceitos de pintura digital em sua dissertação. Haverá ênfase no aprofundamento do projeto, na definição de metas e na manutenção de um ciclo de produção.

ILL 831 Aquarela

Neste curso, os alunos deverão refinar os conceitos de aquarela em sua dissertação. Haverá ênfase no aprofundamento do projeto, na definição de metas e na manutenção de um ciclo de produção.

ILL 850 Preparação para Banca Examinadora

Este curso foi pensado para oferecer aos alunos uma avaliação abrangente de seus projetos finais de dissertação antes da defesa. Os alunos são avaliados individualmente, com foco nas áreas específicas que desejam discutir para melhorar a apresentação como um todo.

ILL 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

ILL 903 Estudo no Exterior

Neste curso da pós-graduação, os alunos viajam para um destino inspirador para praticar a arte em novas paisagens. A ênfase estará em expressar e refletir o lugar. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

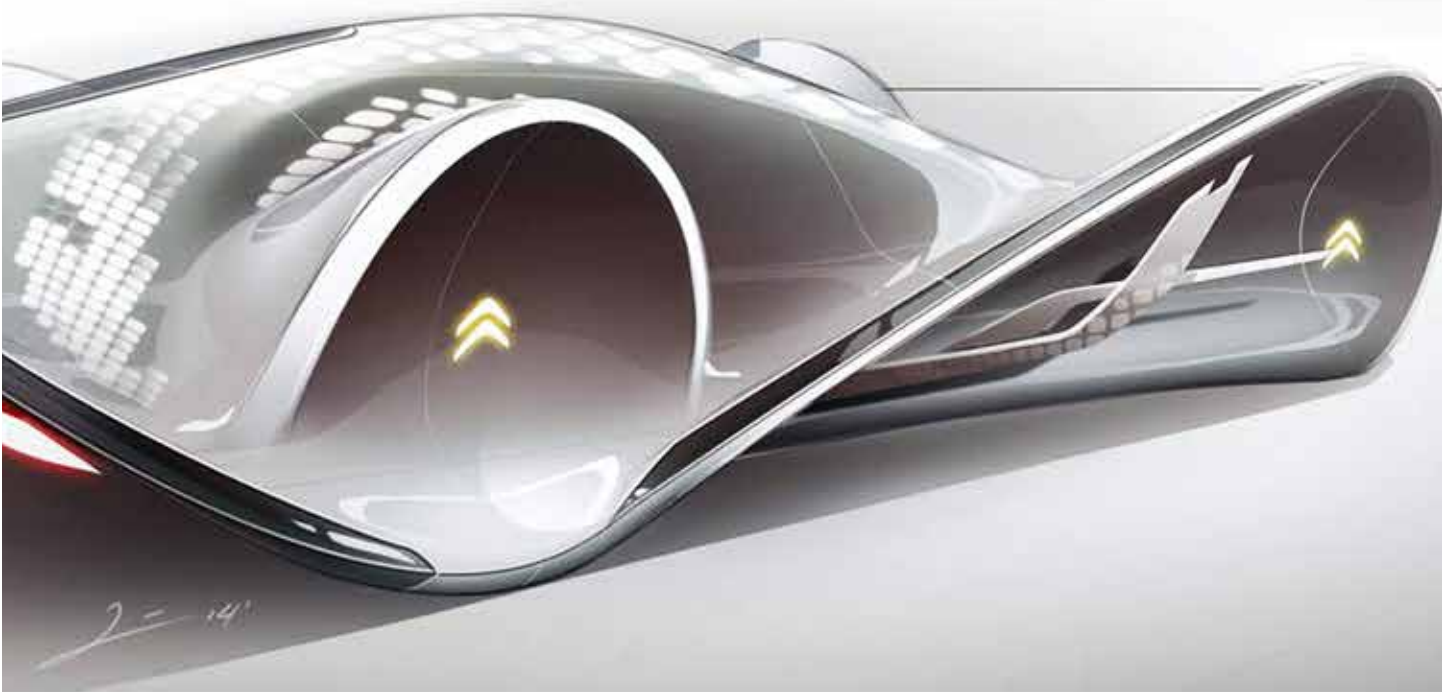
ILL 903A Estudo no Exterior

Neste curso da pós-graduação, os alunos viajam para um destino inspirador para praticar a arte em novas paisagens. A ênfase estará em expressar e refletir o lugar. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

ILL 903B Estudo no Exterior

Neste curso da pós-graduação, os alunos viajam para um destino inspirador para praticar a arte em novas paisagens. A ênfase estará em expressar e refletir o lugar. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.





DESENHO INDUSTRIAL





O QUE OFERECEMOS



Currículo Abrangente: No Desenho Industrial, os alunos dedicam grande parte do tempo a aprender a tirar projetos do papel, e isso contribui para uma melhor compreensão dos processos que dão forma ao objeto produzido em massa. Também é uma oportunidade para eles desenvolverem suas próprias habilidades e sedimentarem a confiança em sua capacidade no campo do design.



Capacitação: Além das aulas de desenho no ateliê e no computador, do estudo da perspectiva e do ensino do tratamento de imagens, os alunos terão também quatro matérias de modelagem tridimensional no ateliê, em que deverão aprender e depois desenvolver suas técnicas de modelagem.



Instalações de Última Geração: É nas oficinas de Desenho Industrial de última geração da Academy of Art University que essas técnicas são ensinadas e onde os alunos das aulas de Desenho de Produto, Transportes, Brinquedos e Móveis construirão amostras e protótipos dos produtos que desenvolvem.

Projetos Práticos: A Escola de Desenho Industrial dá aos alunos a oportunidade de se envolver em projetos práticos para clientes como Nike e Nissan.

Corpo Docente Profissional: O Desenho Industrial tem um corpo docente excepcional de grandes nomes da indústria e profissionais atuantes. Aprenda com mentores como Ray Ng (Designer da Kia), Elliott Schneider (Designer Sênior da Black & Decker), John Mun (Gerente de Projetos da Speedo) e Jim Shook (Proprietário da Shook Designs).

Nossas Oficinas de Desenho Industrial: As oficinas de criação tridimensional da IND estão divididas em cinco áreas separadas, cada uma correspondente a uma disciplina diferente: Marcenaria, Materiais Plásticos, Metalurgia e Pintura, além do Laboratório de Computação Tridimensional.

Oficina de Marcenaria

A Oficina de Marcenaria da IND é a maior e mais utilizada entre as quatro áreas. Nela são fabricados artigos, gabaritos e jigs de madeira tanto natural quanto artificial. Nesta Área da Oficina, você encontrará cinco serras de fita, quatro furadeiras de bancada, plaina desempenadeira, plaina desengrossadeira, duas serras de meia esquadria, uma seccionadora vertical e quatro tupias portáteis e de bancada. Temos também dois tornos de madeira e dois espaços separados para o lixamento, com lixadeiras de eixo oscilante e de disco, além de mais um torno para o trabalho com espumas plásticas. A Oficina de Marcenaria conta com quatro serras de bancada com a tecnologia de última geração SawStop. A universidade adquiriu esse maquinário recentemente em um esforço pioneiro de garantir a segurança na oficina.

Oficina de Pintura

A Oficina de Pintura da IND da AAU é uma das mais bem equipadas e melhor administradas entre as escolas de design do país, e conta com uma cabine de pintura de pressão negativa personalizada com capacidade para um automóvel. O departamento expandiu recentemente com mais duas cabines, que compreendem 18 estações de trabalho para os alunos. Temos um compressor de ar duplo de alta pressão para atender às necessidades das cabines e das demais oficinas da IND e adquirimos duas novas lavadoras automáticas de última geração para as pistolas de pintura. A Oficina de Pintura conta com tintas automotivas da mais alta qualidade, um banco de dados informatizado com 150 mil cores e um banco de cores que permite a combinação de quaisquer dessas opções em estoque conforme a necessidade. Os estudantes consultam o mostruário de cores, preenchem o formulário de pedidos e recebem a mistura de cores desejada para seu projeto. Todos os alunos do programa de Desenho Industrial da Academy of Art University aprendem a manejar a pistola de pintura já no primeiro semestre. Esse conhecimento será aplicado e refinado continuamente ao longo do curso na universidade.



Oficina de Metalurgia

A Oficina de Metalurgia da IND possui todas as ferramentas necessárias para a usinagem de precisão de peças em metal para o projeto de modelo do aluno. A maior parte do trabalho aqui é feita em alumínio e essas ferramentas são utilizadas para a produção com plástico. Temos quatro tornos de precisão (três com painel digital), quatro fresadoras verticais (duas com painel digital), uma cabine de jateamento com esferas de vidro, duas retíficas e uma dobradeira e guilhotina grande para chapas metálicas.

Oficina de Materiais Plásticos

A Oficina de Materiais Plásticos da AAU oferece um ambiente em que os alunos aprendem noções básicas de fabricação de lâminas plásticas (corte, colagem, termoformagem) e também a moldagem para aplicar em suas próprias peças a partir de uma variedade de materiais plásticos. Também ensinamos o processo de moldagem (lay-up) de compósitos, escultura em espuma plástica e argila e moldagem a vácuo com uma máquina de vacuum forming feita especialmente para o departamento.



Laboratório de Computação Tridimensional

O espaço do Laboratório de Computação Tridimensional é uma área livre de poeira feita sob medida com cabeamento especial para armazenar nosso estoque de equipamentos de modelagem computadorizada. Isso inclui uma cortadora a laser, uma copiadora 3D que funciona por deposição de filamentos plásticos, uma fresadora CNC de 3 eixos pequena e dois sensores de digitalização 3D. Em breve teremos também uma fresadora de 3 eixos de tamanho médio, uma fresadora de 5 eixos de grandes dimensões e novas cortadoras a laser.

PLANOS DE CARREIRA





PARKLETS FOR MISSION BICYCLES and PAXTON GATES CURIOSITY FOR KIDS



MISSION BICYCLE COMPANY
PAXTON GATES CURIOSITY
FOR KIDS PARKLET
FURNITURE

PLANTER

RECLAIMED WOOD
VERTICAL GARDEN BACK
RECYCLED INSPIRED
CONSTRUCTION

MISSION

FORGED FURNITURE CONSTRUCTION
STAINLESS STEEL HOOP
CHROMIUM TUBING
TUBBY THE VEGETI

TWIST

PARKLET BINDER
FIBER GLASS CONSTRUCTION
PARKLET PLANTER
SCULPTURAL GARDEN FENCE



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Desenho Industrial

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM DESENHO INDUSTRIAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM DESENHO INDUSTRIAL

FND 122	Fundamentos de Cores
IND 111	Perspectiva para Desenho Industrial
IND 123	Desenho Técnico Assistido por Computador
IND 132	Modelagem a partir de Esboços
ou IND 138	Modelagem 1
IND 147	Resolução de Problemas de Projeto
IND 151	Desenho de Projeto 1
IND 163	Representação Gráfica Digital 1
IND 180	Desenvolvimento da Forma
ou IND 182	Desenvolvimento Digital da Forma
IND 211	Desenho de Projeto 2
IND 223	Modelagem Tridimensional Digital 1
IND 270	Modelagem 2
ou IND 271	Modelagem de Produto
ou IND 279	Modelagem Tradicional de Transportes 1

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Persuasão e Argumentação Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Tecnólogo em Artes [AA] em Restauração Automotiva

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	24 UNIDADES
PRINCIPAIS	18 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL	60 UNIDADES
--------------	--------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA AA EM RESTAURAÇÃO AUTOMOTIVA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 1 Curso de História do Design Automotivo
 - 1 Curso de Mecânica Quantitativa
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM RESTAURAÇÃO AUTOMOTIVA

AUT 120	Restauração de Veículos Antigos em Madeira
AUT 140	Tecnologia de Usinagem e Documentação Visual
AUT 159	Processos de Desmontagem de Veículos Antigos
AUT 160	Sistemas Elétricos de Veículos Antigos
AUT 170	Restauração de Chapas Metálicas Automotivas
AUT 177	Restauração de Carroceria de Veículos Antigos
AUT 207	Restauração de Pintura de Veículos Antigos
AUT 280	Montagem em Restauração de Veículos Antigos

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

HISTÓRIA DO DESIGN AUTOMOTIVO

LA 129	História do Design Automotivo
--------	-------------------------------

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

MECÂNICA QUANTITATIVA

LA 146	Anatomia dos Automóveis
--------	-------------------------

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Desenho Industrial

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM DESENHO INDUSTRIAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

3	Cursos de Comunicação Escrita
4	Cursos de Consciência Histórica da Arte
1	Curso de Consciência Histórica
1	Curso de Literacia Quantitativa
1	Curso de Ideias e Influências Culturais
1	Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos de formação geral acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para cumprir os requisitos de unidades de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM DESENHO INDUSTRIAL

FND 122	Fundamentos de Cores
IND 111	Perspectiva para Desenho Industrial
IND 123	Desenho Técnico Assistido por Computador
IND 132	Modelagem a partir de Esboços
ou IND 138	Modelagem 1
IND 147	Resolução de Problemas de Projeto
IND 151	Desenho de Projeto 1
IND 163	Representação Gráfica Digital 1
IND 180	Desenvolvimento da Forma
ou IND 182	Desenvolvimento Digital da Forma
IND 211	Desenho de Projeto 2
IND 223	Modelagem Tridimensional Digital 1
IND 251	Desenho de Projeto 3
IND 381	Arte Gráfica e Portfólio

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 110	Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133	Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

LA 171	Civilização Ocidental
LA 270	História dos EUA
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 359	Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos de Arte Mundial
LA 128	O Corpo como Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: Da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Exame do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual

Certificado em Desenho Industrial

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais



PEUGEOT

"THE MOST EXCITING ATTRACTIONS ARE BETWEEN TWO OPPOSITES THAT NEVER MEET" ANDY WARHOL



FASHION



TECHNICAL



HIGH END DRIVING SNEAKERS LOS ANGELES
 \$350.00
 30 YEARS OLD
 FURNITURE DESIGNER
 LOS ANGELES
 LONG DISTANCE COMMUTER
 LEATHER HOLIC



It's a combination of the top of a sneaker and the bottom of a car, designed by BENTON.



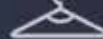
MID END LIFESTYLE SNEAKERS RIO DE JANEIRO
 \$350.00
 29 YEARS OLD
 ASSOCIATE TRADER
 RIO DE JANEIRO
 PUBLIC COMMITTEE
 EARLY ADOPTER



It's a combination of a lightbulb and a gear, designed by BENTON.



LOW END SLIP ON SNEAKERS MILANO
 \$75.00
 22 YEARS OLD
 STUDENT
 MILANO
 HIPSTER
 NIGHT OWL



It's a combination of a clothes hanger and a shoe, designed by BENTON.



Mestrado em Artes [MA] em Desenho Industrial

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM DESENHO INDUSTRIAL

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MA EM DESENHO INDUSTRIAL

IND 612	Desenho Industrial 1: Perspectiva
IND 621	Modelagem
IND 630	Projeto de Design 1
IND 651	Materiais e Processos
IND 662	Desenho Industrial 2
IND 680	Projeto de Design 2
IND 712	Desenho Industrial 3
IND 725	Introdução à Modelagem Tridimensional Digital
IND 730	Projeto de Design 3
IND 773	Modelagem Sólida Digital <i>ou Outro curso principal</i>

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MA EM DESENHO INDUSTRIAL

GLA 627	DI em um Mundo Globalizado (Ontem e Hoje)
GLA 631	Processos do Desenho Industrial

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Desenho Industrial

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	57 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM DESENHO INDUSTRIAL

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA O MFA EM DESENHO INDUSTRIAL

IND 612	Desenho Industrial 1: Perspectiva
IND 630	Projeto de Design 1
IND 651	Materiais e Processos
IND 662	Desenho Industrial 2
IND 680	Projeto de Design 2
IND 712	Desenho Industrial 3
IND 762	Desenho Industrial 4
IND 773	Modelagem Digital de Sólidos
ou IND 775	Modelagem Tridimensional Digital - Nível Intermediário
IND 780	Preparação de Dissertação

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM DESENHO INDUSTRIAL

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 631 Processos do Desenho Industrial

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 672 Métodos Profissionais e Comunicação no Desenho Industrial

CURSO PRINCIPAL DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 632 A Ciência do Design - Métodos Etnográficos

CURSOS DE GRADUAÇÃO

AUT 120 Restauração de Veículos Antigos em Madeira

Neste curso, os alunos aprendem conceitos e práticas de marcenaria básica e segurança. Entre os temas abordados estão planejamento, fabricação, corte a laser e acabamento. As atividades incluem a produção de plataformas de madeira básicas com diferentes tipos de juntas e replicação de peças de madeira para o interior de veículos antigos.

AUT 140 Tecnologia de Usinagem e Documentação Visual

Este curso apresenta aos estudantes medição de precisão, documentação visual e operação de máquinas-ferramenta como tornos mecânicos e fresadoras. Os alunos usam essas técnicas para reproduzir um componente para um carro. Entre os temas abordados estão as características e usos de metais industriais comuns no processo de usinagem e a manutenção de máquinas-ferramenta.

AUT 159 Processos de Desmontagem de Veículos Antigos

Este curso apresenta aos alunos pesquisa histórica prática, desmontagem, inspeção visual, documentação escrita e fotográfica e planejamento relacionados à restauração de automóveis antigos. Os estudantes pesquisam as informações relevantes necessárias para delinear um plano de restauração e documentam as condições do veículo, com apoio de registro fotográfico do processo de desmontagem do automóvel.

AUT 160 Sistemas Elétricos de Veículos Antigos

Este curso aborda as características e operações básicas de sistemas elétricos utilizados em automóveis clássicos. Entre os temas abordados estão a lei de Ohm, circuitos elétricos, bateria e restauração e preservação de componentes de circuito elétrico. Os alunos fazem o diagnóstico dos sistemas elétricos, delinham o procedimento de reparação adequado, fazem o reparo e substituem componentes elétricos.

AUT 170 Restauração de Chapas Metálicas Automotivas

Este curso apresenta aos estudantes os conceitos básicos, as técnicas e as práticas adotadas em operações de corte, dobra, conformação e solda de carrocerias automotivas. Os alunos conformam chapas metálicas, criam novos componentes para elas e fazem a montagem com rebites e parafusos.

AUT 177 Restauração de Carroceria de Veículos Antigos

Este curso aborda práticas básicas de reparo de carrocerias metálicas e acabamento de painéis. Os alunos aprendem a avaliar as condições dos componentes da carroceria e a delinear os procedimentos de reparação adequados. Eles removem o acabamento atual e consertam componentes da carroceria.

AUT 207 Restauração de Pintura de Veículos Antigos

Este curso se concentra nas práticas básicas de restauração de pintura de veículos antigos. Entre os temas estão a preparação do painel, sistemas de pintura, operação e manutenção do equipamento, aplicação de pintura, documentação e avaliação de falhas na superfície pintada da carroceria. Também será abordada a definição de procedimentos para corrigir falhas na superfície pintada. A ênfase está em alcançar uma pintura perfeita.

AUT 217 Restauração de Peças Cromadas de Veículos Antigos

Este curso apresenta aos estudantes práticas de restauração e polimento de materiais e peças plásticas de acabamento (hard trim). Os alunos avaliam a situação, planejam os procedimentos adequados e executam a restauração de materiais e peças plásticas de acabamento (hard trim). Também será abordada a geração de especificações para a contratação de terceiros.

AUT 230 Restauração de Estofamento de Veículos Antigos

Este curso apresenta aos estudantes a reparação do interior de veículos antigos e a restauração de estofamentos. Os alunos aprendem a desmontar e montar assentos, componentes internos e painéis de controle. Entre os temas abordados estão a operação e manutenção de máquinas de costura, padrões de costura, produção de moldes, bordas de acabamento, enchimento, especificações de materiais e costura.

AUT 250 Restauração de Componentes de Veículos Antigos

Este curso se concentra na desmontagem, reparação, reconstrução, retoque e montagem de componentes automotivos antigos. Os alunos diagramam e criam desenhos técnicos, diagnosticam as condições dos componentes, desmontam, reconstróem ou reparam os componentes automotivos e em seguida voltam a montá-los. A disciplina também aborda o preparo para a contratação de terceiros para a restauração de componentes.

AUT 280 Montagem em Restauração de Veículos Antigos

Este curso se concentra na montagem e no teste de componentes. Os alunos propõem a restauração de um componente de um carro oferecido em aula, analisam o trabalho necessário, realizam a pesquisa histórica necessária e diagramam o trabalho a ser feito e o processo a ser seguido. A ênfase está na qualidade da restauração e da montagem.

AUT 290 Detalhamento de Veículos Antigos

Este curso se concentra no detalhamento automotivo como uma das etapas finais do processo de restauração de automóveis. Entre os temas abordados estão produtos e equipamentos utilizados no detalhamento e técnicas e procedimentos para o condicionamento final de superfícies e componentes interiores e exteriores para apresentações e exposições de automóveis. A ênfase está na obtenção de acabamentos corretos e perfeitos visualmente.

AUT 299 Formação de Aprendizês

A formação de aprendizês está disponível apenas para alunos qualificados do segundo ano, oferecendo a oportunidade de trabalhar em uma área relacionada à Restauração Automotiva.



CURSOS DE GRADUAÇÃO

IND 111 Perspectiva para Desenho Industrial

Este curso é uma introdução à criação de representações precisas de objetos em perspectiva, com base em plantas e elevações. Os alunos aprenderão os princípios da perspectiva com um, dois e três pontos de fuga. Haverá discussão e prática do estudo de luz, sombra e reflexo.

IND 118 História do Desenho Industrial

Este curso começa com o início da mecanização e a revolução industrial, depois aborda as ramificações sociais dos períodos históricos e suas influências no design contemporâneo. Haverá ênfase maior nos anos gloriosos das décadas de 30 e 40, como a época associada ao nascimento do desenho industrial.

IND 123 Desenho Técnico Assistido por Computador

Neste curso, os alunos aprendem técnicas de desenho técnico e mecânico para representar elementos tridimensionais. O programa é voltado para o ensino de desenho de produto e desenho mecânico, apresentando princípios de desenho técnico e convenções de dimensionamento.

IND 129 História do Design Automotivo

Este curso apresenta aos alunos a evolução do design automotivo no contexto histórico e cultural. Os alunos estudarão as ligações entre o avanço tecnológico e as mudanças nas exigências de segurança e suas influências no design automotivo. Haverá ênfase nos períodos associados ao avanço da linha de montagem e aos anos gloriosos da década de 30 e 40.

IND 132 Modelagem a partir de Esboços

Neste curso, os alunos vão aprender a fazer sketches para fins de desenho industrial através de diversos projetos breves de modelagem e design. A ênfase estará na transmissão rápida e precisa da intenção do projeto em termos de forma. A disciplina abordará os temas da segurança e da organização do portfólio.

IND 138 Modelagem 1

Os alunos ganharão experiência prática trabalhando com madeira, acrílico, espuma rígida, chapa de estireno e resina para fundição. Eles farão modelos seguindo com precisão o que foi planejado e produzirão superfícies de alta qualidade utilizando técnicas de pintura com pistola. Entre os temas abordados estão o uso de ferramentas elétricas, dobra a quente, moldagem a vácuo, fundição e acabamentos de alta qualidade.

IND 147 Resolução de Problemas de Projeto

Os alunos aprendem a se envolver e otimizar o processo de elaboração de projetos criativos para gerar ideias prolíficas e empregar o pensamento crítico. São levantados problemas conceituais e de produto. A disciplina explora como o desenhista pode usar pesquisa, definição de problemas, questionamento de parâmetros, análise, brainstorming, avaliação de matrizes e anotações para concluir um projeto com êxito.

IND 151 Desenho de Projeto 1

Os alunos desenvolverão habilidades básicas de desenho industrial com uso de lápis de cor, giz pastel e caneta esferográfica. Com foco em tratamento, habilidade manual, precisão da perspectiva, contraste e composição, este curso concentrado é destinado ao desenvolvimento das qualidades de produção de esboços e ao aprimoramento do conhecimento da perspectiva.

IND 163 Representação Gráfica Digital 1

Este curso apresenta ferramentas digitais básicas de uso comum no campo do desenho industrial. Serão reforçadas técnicas de desenho e comunicação aproveitando a vetorização 2D e programas de raster. Os alunos devem adquirir a capacidade de retocar imagens, produzir esboços digitais rápidos, desenvolver técnicas de vetorização e criar apresentações digitais bidimensionais.

IND 171 Desenvolvimento da Forma

Este curso oferece o estudo de um projeto tridimensional na escala do produto, vocabulário e formas geométricas em contraposição a formas livres. Os alunos aprenderão a representar e desenvolver superfícies e volumes na forma de sólidos, armações e elementos seccionados. Entre os temas abordados estão projeção ortográfica, medições decimais, fracionárias e métricas e noções básicas de dimensionamento.

IND 180 Desenvolvimento da Forma

Este curso aborda a linguagem da forma como meio de conceituação e desenvolvimento de ideias através de desenhos e sketches, sendo que um deles deverá ser executado como modelo físico de qualidade profissional. Entre os temas abordados estão gravura e corte a laser, modelagem com argila, modelagem, preparação de superfícies, aplicação de pintura automotiva e avaliação de superfícies.

IND 182 Desenvolvimento Digital da Forma

Este curso aborda a linguagem da forma como meio de conceituação e desenvolvimento de ideias por meio de desenhos e sketches digitais.

IND 211 Desenho de Projeto 2

Este é um curso prático para desenvolver a habilidade de produzir sketches de produtos à mão livre. Os princípios de desenho de linha, luz, sombra, penumbra, valor e contraste são aplicados a formas populares utilizadas em produtos manufaturados. O curso termina com uma introdução ao uso da cor.

IND 223 Modelagem Tridimensional Digital 1

Este curso é uma introdução a programas de modelagem tridimensional sólida NURBS. Os alunos deverão explorar ferramentas básicas de modelagem e técnicas como a de tradução de esboços bidimensionais em modelos digitais tridimensionais.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

IND 239 Materiais e Processos

Este curso inclui os diversos parâmetros e processos de fabricação de produtos envolvidos na criação de peças, principalmente de plástico e metal. Serão discutidos os principais tipos de categorias de plástico e metal e suas respectivas características, problemas reais do projeto, abordando os detalhes específicos do processo, e análise das peças dos produtos.

IND 240 Design de Produto 1

Este curso se concentra em produtos portáteis. Serão propostas discussões aprofundadas sobre ergonomia e os alunos deverão aplicar pesquisa, idealização e resolução de problemas para desenvolver seus conceitos. Haverá ênfase na produção de sketches e no tratamento de apresentações. Os alunos aplicarão todas as habilidades aprendidas em apresentações finais, incluindo esboços de desenvolvimento, projeções ortográficas, sketches e tratamento de esboços.

IND 249 Design de Transportes 1

Este curso aborda a história da evolução e das tendências de estilo automotivo, assim como a influência e a filosofia do design. Os alunos continuam a desenvolver produção de esboços e técnicas de tratamento. A ênfase está na precisão das proporções, com base nos parâmetros técnicos de acomodação (packaging) dos ocupantes e componentes.

IND 251 Desenho de Projeto 3

Este é um curso de criação de sketches de desenho industrial à mão livre que abordará técnicas de produção rápida de esboços e formas geométricas. Há forte ênfase na elaboração de volumes, texturas e delineamento de materiais.

IND 263 Modelagem Tridimensional Digital 2

Os alunos deverão explorar o mundo da modelagem e do desenho tridimensional utilizando programas avançados de modelagem de superfície NURBS com recursos de tratamento. Também serão discutidas técnicas básicas de tratamento aplicado a apresentações. Para o projeto final, os alunos deverão desenvolver modelos digitais de seus próprios projetos.

IND 270 Modelagem 2

Este curso ensina o uso de materiais diversos, ferramentas elétricas e manuais, segurança no trabalho com máquinas e métodos para produzir modelos realistas e bem-acabados em tamanho real. Os alunos também aprenderão a obter detalhes e acabamentos cosméticos comuns, formas retilíneas em contraposição a formas livres e técnicas de fabricação e acabamento aplicadas a projetos de design.

IND 271 Modelagem de Produto

Neste curso, os alunos deverão produzir um modelo de qualidade profissional para um produto desenvolvido na disciplina IND 210 Design de Produto 2. Eles deverão adquirir experiência prática com o torno e a fresadora vertical, produzir moldes de RTV e fundir cópias de peças. A ênfase estará na precisão das dimensões e na qualidade visual dos modelos.

IND 279 Modelagem Tradicional de Transportes 1

Este curso é oferecido em conjunto com a disciplina IND 218, com a construção de um modelo de argila de um veículo projetado naquela aula. Os alunos recebem instruções específicas para fazer as ferramentas utilizadas na modelagem, preparação e construção de um modelo automotivo em argila em escala 1:5, criando também pneus e rodas.

IND 280 Design de Produto 2

Este curso se concentra em gestão de projetos, colaboração, práticas comerciais do setor e design baseado em processos de fabricação e montagem. Os alunos conduzirão uma pesquisa intensiva de mercado e desenvolverão conceitos. Eles deverão aplicar todas as habilidades aprendidas em apresentações finais, incluindo esboços de desenvolvimento, projeções ortográficas, sketches, tratamento de esboços e modelos físicos.

IND 282 Design Digital de Transportes 2

Neste curso, os alunos estudarão a história dos automóveis e a evolução e as influências das tendências de estilo, e deverão incorporar esse conteúdo em um projeto utilizando ferramentas tradicionais de desenho e mídias digitais. Os alunos desenvolverão um sedan 4 portas pensando nos parâmetros técnicos de acomodação (packaging) dos ocupantes e componentes. A ênfase estará na precisão das proporções.

IND 289 Design de Transportes 2

Este curso aborda a história da evolução e das tendências de estilo automotivo, assim como a influência e a filosofia do design. Os alunos continuam a desenvolver produção de esboços e técnicas de tratamento. A ênfase está na precisão das proporções, com base nos parâmetros técnicos de acomodação (packaging) dos ocupantes e componentes. O projeto será desenvolvido a partir de três vistas em tape drawing e na execução precisa de um modelo de argila em escala 1:5.

IND 311 Desenho de Produto

Neste curso avançado de desenho, os alunos deverão refinar os conhecimentos de visualização rápida, perspectiva e tratamento, além de aprender a aplicar essas técnicas no tratamento digital em um processo de alto nível profissional.

IND 319 Desenho de Meios de Transportes

Esta aula se concentra nas técnicas de desenho utilizadas na indústria do design de transportes, principalmente na execução de interiores e exteriores automotivos. Serão utilizados exemplos práticos para demonstrar como luz e reflexos aparecem na superfície de carros de diferentes cores e formas. O curso vai explorar diferentes texturas e materiais de interiores e ensinar a desenhá-las com caneta, lápis, marcador e giz.

IND 323 Modelagem Digital de Sólidos

Neste curso, os alunos aprenderão os conceitos básicos de modelagem de sólidos, montagem avançada de peças e exportação de dados para produção na fresadora CNC. Também serão geradas projeções ortográficas a partir de dados tridimensionais criados em sala.

IND 325 Modelagem Tridimensional Digital 3

Este curso é uma continuação de Modelagem Tridimensional Digital 2, em que os alunos aprendem as técnicas avançadas de modelagem necessárias para o desenvolvimento de modelos tridimensionais complexos como produtos, carros, aeronaves e barcos.

IND 330 Modelagem 3

Neste curso, os alunos aprofundarão o trabalho em projetos já em andamento para criar um modelo finalizado de alta qualidade.

IND 339 Modelagem Tradicional de Transportes 2

Esta disciplina deve ser assistida em conjunto com Design de Transportes 3. Os alunos trabalharão em paralelo com esta matéria para concluir um modelo finalizado de alta qualidade. Para cada aula, os alunos terão doze horas de lição de casa. A ênfase estará na modelagem em argila, no acabamento e nas técnicas de pintura.

IND 340 Design de Produto 3

O foco deste curso é invenção, inovação, sustentabilidade e pesquisa intensiva. Os alunos terão o desafio de projetar um produto que ainda não existe. Eles deverão aplicar todas as habilidades aprendidas em apresentações finais, incluindo esboços de desenvolvimento, projeções ortográficas, sketches, tratamento de esboços e modelos ou tridimensionais digitais ou físicos.

IND 342 Design Digital de Transportes 3

Esta aula é dedicada ao design de um veículo pequeno. Os alunos deverão aplicar conceitos de desenvolvimento de parâmetros técnicos (packaging) em seus projetos. A formação inclui a produção de sketches, tratamento e uso do comando Loft para delinear superfícies tridimensionais em um domínio bidimensional. Entre os resultados finais estão sketches, tratamentos, desenhos de parâmetros técnicos (packaging) e modelo (de espuma) em escala.

IND 349 Design de Transportes 3

Neste curso, os alunos deverão projetar um veículo pequeno utilizando a identidade de uma marca de outro setor que não o de automóveis. Eles vão desenvolver conceitos respeitando os limites de determinadas especificações, inclusive do plano mecânico e dos ocupantes. Os alunos farão uma apresentação com um modelo de argila com pintura completa e um livro do projeto no estilo de um portfólio.

IND 363 Representação Gráfica Digital 2

Este curso vai explorar os requisitos envolvidos e a variedade de formatos possíveis para apresentar um portfólio de trabalho. Haverá uma revisão de trabalhos anteriores e atuais para determinar como e quais projetos devem ser preparados para inclusão no portfólio.

IND 369 Modelagem Digital de Transportes 1

Neste curso, os alunos aprenderão métodos básicos e intermediários de criação de superfícies exteriores automotivas. O trabalho será todo feito digitalmente, dos esboços conceituais à modelagem. O tratamento avançado será explorado depois de terminado o wireframe.

IND 380 Design de Produto 4

O foco deste curso são produtos para fins comerciais, como equipamentos médico-hospitalares ou industriais. A disciplina exigirá a realização de uma pesquisa intensiva sobre modelos de negócios e sketches e/ou modelos de estudos. Os alunos deverão aplicar todas as técnicas aprendidas para entregar uma apresentação completa digna de portfólio com modelos físicos (em tamanho natural ou em escala) e/ou modelos digitais.

IND 381 Arte Gráfica e Portfólio

Este curso apresenta aos alunos os princípios do design gráfico e os elementos básicos de um portfólio de nível profissional. Serão abordadas discussões e análises de técnicas de entrevista.

IND 382 Design Digital de Transportes 4

Este curso aborda o desenvolvimento do design de interiores automotivos com base em pesquisa e análise de uma marca e um público-alvo consumidor. Os alunos deverão desenvolver técnicas de parâmetros técnicos em termos de ergonomia e layouts de parâmetros técnicos (packaging). Os projetos serão desenvolvidos em projeções ortográficas e modelos tridimensionais digitais para uma apresentação final digna de portfólio.

IND 383 Design de Móveis

Os alunos devem desenvolver conceitos de assentos e analisar a utilização e os meios necessários para conceitos originais de móveis diversos. Eles serão avaliados por critérios ergonômicos, cumprimento de códigos/normas de segurança e técnicas de construção (incluindo estofamento) e uso adequado de materiais e detalhes.

IND 384 Desenvolvimento de Portfólio

Neste curso, os alunos vão trabalhar em projetos que devem ser propostos e aprovados antes do início do semestre. Podem ser projetos individuais ou em grupo, a critério dos alunos matriculados, e o curso atenderá às necessidades e interesses dos estudantes.

IND 386 Design de Brinquedos

Este curso é focado na pesquisa e no desenvolvimento de um brinquedo inovador para pré-escola, com o desenvolvimento de um conceito e a criação de um protótipo tridimensional. Os alunos podem fazer uso de ferramentas de design bi e tridimensionais na apresentação final de seus projetos.

IND 389 Design de Transportes 4

Este curso aborda o design de interiores automotivos. Os alunos deverão desenvolver técnicas de parâmetros técnicos em termos de ergonomia e layouts de parâmetros técnicos (packaging). O projeto será desenvolvido com tape drawing em escala 1:5 ou em tamanho natural e com um desenho esquemático ou simuladores em escala 1:5 ou em tamanho natural para uma apresentação final digna de portfólio.

IND 423 Projeto Digital Tridimensional Avançado

Os alunos deverão aplicar seus conhecimentos avançados de programas de modelagem de superfícies NURBS em um grande projeto. Serão exploradas técnicas de tratamento e animação. Será dada ênfase no uso dos recursos de iluminação, sombreamento e animação do programa para apresentações de desenho industrial.

IND 440 Design de Produto 5

Neste curso voltado para o desenvolvimento do portfólio, os alunos terão o desafio de projetar um produto levando em consideração as restrições de fabricação especificadas. Eles aplicarão todas as técnicas aprendidas em uma apresentação completa com nível de estúdio, com tratamentos e um modelo final em tamanho natural. Há possibilidade de patrocínio corporativo.

IND 443 Design de Móveis - Nível Intermediário

Este curso oferece o estudo e a aplicação prática de técnicas diversas de acabamento, incluindo stains, vernizes e clareamento com ácido. Os alunos aprenderão como essas técnicas melhoram o aspecto geral e o design de uma peça. A aula inclui técnicas especializadas de detalhamento de móveis para o mercado de hoje.

IND 446 Design de Brinquedos - Nível Intermediário

Expandindo os conceitos fundamentais de Design de Brinquedos, este curso exige o desenvolvimento de um projeto inovador de um brinquedo que deve resultar em modelos funcionais acabados do projeto. Sketches, moldagem e modelagem são técnicas empregadas para demonstrar o processo associado à produção de um modelo final realista.

IND 449 Design de Transportes 5

Neste curso, os alunos continuarão a trabalhar em todos os aspectos do processo de design automotivo, com ênfase em branding, posicionamento e desenvolvimento de tema. Eles desenvolverão uma apresentação de qualidade profissional com arte-final bidimensional e um modelo tridimensional. O projeto da sala pode ser patrocinado por uma empresa.

IND 480 Design de Produto 6

Neste curso voltado para o desenvolvimento do portfólio, os alunos podem propor seu próprio projeto com base em sua área de interesse. Eles deverão empregar todos os aspectos do processo de design de produto, incluindo branding, posicionamento e desenvolvimento de tema. Ao final, entregarão uma apresentação de qualidade digna de portfólio com a história completa do projeto. Há possibilidade de patrocínio corporativo.

IND 483 Design de Móveis - Nível Avançado

Este curso incorpora todas as técnicas que um designer de móveis de sucesso precisa. Pesquisa, análise, definição do problema e implementação serão requisitos para o aluno, que selecionará uma área específica para se concentrar. Será necessário apresentar um protótipo em tamanho real com os detalhes cabíveis sobre produção, projeto executivo, especificações de materiais e custos.

IND 485 Design de Transportes 6

Neste curso avançado, os alunos aplicarão todos os aspectos do processo de design automotivo para propor uma estratégia de marketing com base em branding, posicionamento e desenvolvimento de tema. A ênfase estará na elaboração de uma apresentação de qualidade digna de ateliê com tratamento de sketches, desenvolvimento de parâmetros técnicos e modelos digitais tridimensionais de nível profissional. Há possibilidade de patrocínio corporativo.

IND 486 Design de Brinquedos - Nível Avançado

Este curso envolve o desenvolvimento de um conceito de brinquedo para uma determinada faixa etária. Após uma pesquisa extensiva do mercado selecionado, são enviadas propostas de um novo conceito e uma maior exploração das extensões da marca, culminando em uma criação final da perspectiva explodida para viabilizar a fabricação.

IND 489 Design de Transportes 7

Este curso oferece aos alunos com áreas de interesse específicas a oportunidade de preparar mais peças para o portfólio e explorar assuntos que não foram abordados em módulos anteriores. Os estudantes avaliam o que já fizeram até aqui e propõem projetos para aprimorar o portfólio. A ênfase fica no desenvolvimento de parâmetros técnicos e na criação de projetos que refletem a história do usuário.

IND 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

Os alunos desenvolvem ainda mais o conhecimento em áreas específicas conforme determinação do Diretor do Departamento. Haverá ênfase em padrões de processos, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

IND 494 Projeto com Patrocínio Corporativo

Neste projeto com patrocínio corporativo, os alunos recebem um projeto diretamente do patrocinador. Eles devem elaborar propostas com base no briefing do cliente e aplicar os ajustes solicitados. Haverá ênfase em conceito, pesquisa, refinamento, entregas, apresentação e objetivos alcançados.

IND 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IND 500 Estágio em Desenho Industrial

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo ao Desenho Industrial.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

IND 612 Desenho Industrial 1: Perspectiva

Este curso é uma introdução à criação de representações precisas de objetos em perspectiva. Os alunos aprenderão os princípios da perspectiva com um, dois e três pontos de fuga. Haverá discussão e prática do estudo de luz, sombra e reflexo. Será apresentada a visualização rápida para que os alunos possam criar desenhos de formas básicas com precisão utilizando técnicas à mão livre.

IND 615 Ferramentas de Design Digital 1

Este curso apresenta as ferramentas básicas de design para a criação de apresentações de desenho industrial. Os alunos reforçam suas técnicas de desenho e comunicação aproveitando a vetorização 2D e programas de raster. A disciplina abordará desenho técnico assistido por computador, retoque de imagens, produção rápida de esboços digitais e técnicas de arte vetorial.

IND 621 Modelagem

Neste curso, os alunos aprenderão a comunicar e aperfeiçoar projetos e a fazer modelos de produtos. Eles receberão formação em técnicas e materiais para transformar conceitos, esboços e desenhos bidimensionais em representações rápidas de modelos tridimensionais. A ênfase estará na velocidade, precisão e capacidade de se comunicar. A disciplina abordará os temas da segurança e etiqueta na oficina.

IND 630 Projeto de Design 1

Este curso é uma introdução excelente ao processo de desenho industrial, de A a Z. A partir da reformulação do design de um produto simples, os alunos aplicarão as técnicas e metodologias ensinadas em módulos anteriores e atuais.

IND 651 Materiais e Processos

Este curso inclui os diversos parâmetros e processos de fabricação de produtos envolvidos na criação de peças, principalmente de plástico e metal. Ênfase no pensamento crítico ligado a como a seleção de materiais afeta a tomada de decisões e o projeto do artigo.

IND 662 Desenho Industrial 2

Este curso apresenta um estudo aprofundado de luz e sombra (branco e preto), cor e a introdução à visualização rápida. Haverá ênfase na conscientização em críticas tanto em grupo quanto individuais.

IND 680 Projeto de Design 2

Este curso permite que os alunos comecem a explorar o seu próprio interesse pessoal na profissão do desenho industrial. Os alunos deverão projetar uma solução para uma determinada marca, empresa ou consultoria de design à sua escolha.

IND 694 Projeto com Patrocínio Corporativo

Neste projeto com patrocínio corporativo, os alunos recebem um projeto diretamente do patrocinador. Eles devem elaborar propostas com base no briefing do cliente e aplicar os ajustes solicitados. Haverá ênfase em conceito, pesquisa, refinamento, entregas, apresentação e objetivos alcançados.

IND 695 Projeto Colaborativo

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar como parte dos requisitos da dissertação ou do ateliê.

IND 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

IND 712 Desenho Industrial 3

Este é um curso prático de desenho industrial. Os alunos deverão implementar as ferramentas e os conhecimentos adquiridos necessários para aprimorar suas técnicas de visualização rápida, para garantir uma comunicação visual ágil e precisa.

IND 725 Introdução à Modelagem

Tridimensional Digital

Este curso é uma introdução a programas de modelagem tridimensional sólida NURBS. Os alunos deverão explorar ferramentas básicas de modelagem e técnicas como a de tradução de esboços bidimensionais em modelos digitais tridimensionais.

IND 730 Projeto de Design 3

Este curso permite que os alunos se concentrem em uma linha do desenho industrial do seu interesse. Disciplinas secundárias como gráficos, engenharia mecânica, engenharia elétrica, administração, desenvolvimento de parâmetros técnicos (packaging), interface de usuário, arquitetura, interiores e sites darão apoio à evolução da solução do produto.

IND 762 Desenho Industrial 4

Neste curso avançado de desenho, os alunos deverão refinar os conhecimentos de visualização rápida, perspectiva e tratamento, além de aprender a aplicar essas técnicas no tratamento digital em um processo de alto nível profissional.

IND 773 Modelagem Digital de Sólidos

Este curso avançado aborda modelagem de sólidos, montagem avançada de peças e exportação de dados para fins avançados de produção na fresadora CNC. Também serão geradas projeções ortográficas a partir de dados tridimensionais criados em sala.

IND 775 Modelagem Tridimensional Digital - Nível Intermediário

Este curso é uma introdução ao uso avançado de programas de modelagem de superfícies NURBS. Os alunos deverão explorar Ferramentas do Alias Studio e aprender a traduzir os próprios projetos em modelos digitais tridimensionais. Também serão abordadas técnicas de tratamento.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

IND 780 Preparação de Dissertação

A partir da pesquisa e de observações práticas, os alunos devem sustentar seus projetos para a qualificação. Serão ensinadas ferramentas de design, desde métodos de pesquisa etnográfica, passando por gestão de tempo, técnicas de comunicação e diretrizes para o Exame de Qualificação. Os resultados dos esforços dos alunos serão apresentados no exame de qualificação e devem ser aprovados pela banca examinadora para que eles possam seguir para o estudo dirigido.

IND 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IND 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IND 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinam os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

IND 805 Foco com Especialista do Setor

Neste curso, os alunos aprofundam o projeto de pesquisa sob orientação de um especialista do setor. Eles deverão receber recomendações direcionadas, estabelecer metas, trabalhar para alcançar esses objetivos e tecer comentários sobre o trabalho dos colegas. A ênfase estará em refinar as fases de pesquisa, projeto e/ou implementação.

IND 807 Foco com Especialista do Setor

Neste curso, os alunos aprofundam o projeto de pesquisa sob orientação de um especialista do setor. Eles deverão receber recomendações direcionadas, estabelecer metas, trabalhar para alcançar esses objetivos e tecer comentários sobre o trabalho dos colegas. A ênfase estará em refinar as fases de pesquisa, projeto e/ou implementação.

IND 810 Pesquisa

A pesquisa em design é a fase inicial de qualquer projeto de desenho industrial. Em colaboração com colegas de sala e professores, os alunos deverão exercitar metodologias de pesquisa tradicionais e criativas, incluindo a criação de protótipos e realização de testes. Com base nos resultados dos testes de suas ideias, eles deverão elaborar a documentação completa com os requisitos do produto.

IND 820 Desenvolvimento de Dissertação:

Experiência do Usuário

Neste curso de pequenos grupos de estudos independentes, os alunos são incentivados a colaborar com um mentor aprovado pelo diretor. Eles deverão refinar o projeto de dissertação, aprimorando as fases de pesquisa em design, projeto e/ou implementação. Essa matéria deve ser cursada com uma disciplina GDS obrigatória, exceto se autorizado pelo diretor. O foco estará no desenvolvimento de técnicas para melhorar a experiência geral do usuário com os projetos de produtos da dissertação e o uso e impacto deles nas pessoas.

IND 822 Desenvolvimento de Dissertação:

Interface do Usuário

Neste curso de pequenos grupos de estudos independentes, os alunos são incentivados a colaborar com um mentor aprovado pelo diretor. Eles deverão refinar o projeto de dissertação, aprimorando as fases de pesquisa em design, projeto e/ou implementação. Essa matéria deve ser cursada com uma disciplina GDS obrigatória, exceto se autorizado pelo diretor. O foco estará no desenvolvimento de técnicas para melhorar a interação entre humano e máquina de novos projetos de produtos e o uso e impacto deles nas pessoas. Com base nas observações dos testes, os alunos deverão refinar o projeto da dissertação para melhorar os ajustes e o controle intuitivo do novo desenho industrial.

IND 830 Projeto

Neste curso, os alunos começam a fase mais crítica do projeto para a dissertação. Com base nas observações de professores e colegas de sala, eles deverão desenvolver soluções criativas de design a partir de ferramentas e metodologias diversas, incluindo sketches, esboços, tratamentos e modelagem tridimensional. Os estudantes deverão produzir apresentações formais em slides com as soluções de design que criarão.

IND 850 Implementação

Neste curso, os alunos começam a fase de refinamento e implementação de seus projetos de dissertação. Com base nas observações recebidas na fase de elaboração do projeto, os estudantes deverão modificar, melhorar e finalizar suas soluções. Eles deverão projetar e fabricar uma apresentação no estilo de exposição, incluindo flat design, modelo final, currículo, cartões de visita e projeto executivo.

IND 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES





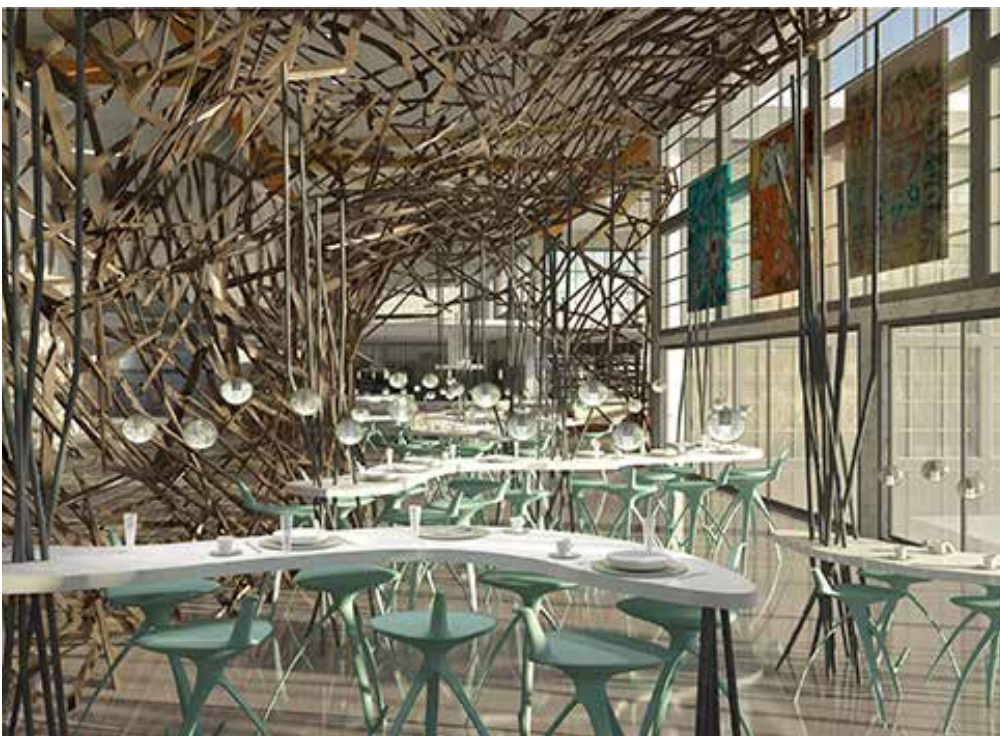
Aprenda a projetar espaços que despertam a emoção das pessoas

Aulas de:

Arquitetura e Design de Interiores
Arquitetura de Interiores
Representação Gráfica Digital
Projeto Residencial
Design de Interiores Residenciais
Projeto Comercial
Projeto de Varejo
Projeto de Hospitalidade
Cor e Iluminação
Design de Móveis
Design Têxtil
História do Design de Interiores
...e muito mais!

Alguns dos escritórios de Arquitetura e Design de Interiores que contratam nossos alunos:

Andre Rothblatt Architecture
Antonio Martins Interior Design
Applegate Tran
AvroKo
Banks Ramos
Brayton Hughes Design Studios
D-Scheme Studio
Gensler
Hart Howerton
Hirsch Bedner Associates
Inspired Spaces Design
Kendall Wilkinson Design
Marsh & Clark Design
Neiman Group
Nicole Hollis Interior Design
O + A
Organic Architect
Primo Hospitality Group
Puccini Group
Starbucks



O QUE OFERECEMOS



CIDA: A Escola de Arquitetura e Design de Interiores é reconhecida pelo Council for Interior Design Accreditation, conselho mais renomado de acreditação de programas de design de interiores dos Estados Unidos.

Currículo Profissional: Nosso programa é profissional e sério, desenvolvido para o designer com o mesmo profissionalismo e seriedade. Não é apenas conceitual e teórico como a maioria dos programas de arquitetura e design. Nosso currículo é prático e ensina não só a estética, mas também a aplicação prática e o aspecto empresarial.

Corpo Docente Profissional: Os estudantes se beneficiam do conhecimento especializado e da experiência de professores profissionais, certificados e registrados em órgãos de classe que hoje atuam no campo do design.

Equipamentos de Última Geração: Oferecemos laboratórios de informática de ponta com equipe de assistência completa. Oferecemos matérias a distância e presenciais com uso de programas de computador que incluem de Revit e MAX3D até o Adobe Creative Suite.

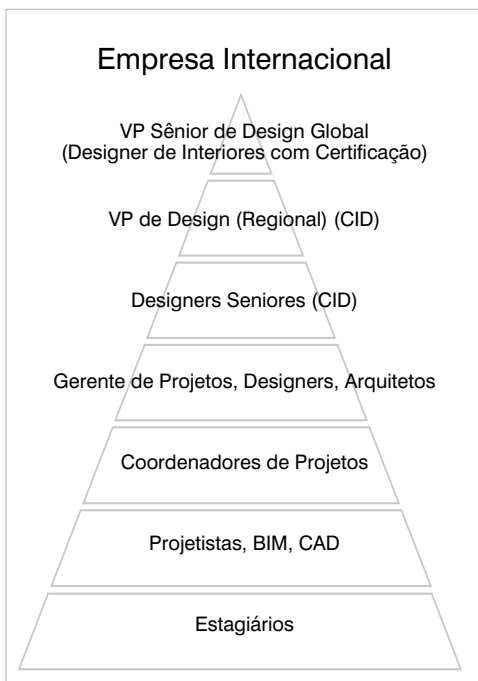
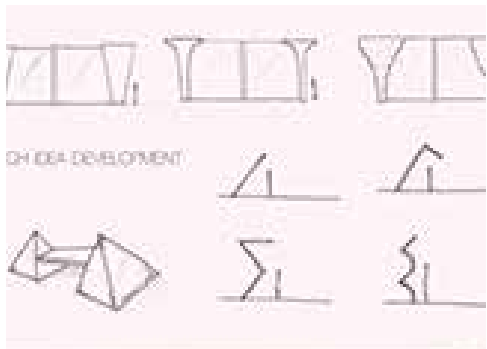


Localizada em uma Capital do Setor: Por estar localizada em São Francisco, a escola tem um diferencial com relação a outros programas e oferece visibilidade entre os melhores escritórios do setor. O número de designers famosos que moram e trabalham em São Francisco é maior que o de qualquer outro lugar dos Estados Unidos. Nossa localização garante aos estudantes acesso direto ao San Francisco Design Center (SFDC), onde estão os melhores e mais acessíveis showrooms de design dos Estados Unidos.

Abordagem Interdisciplinar: Nosso currículo permite aos estudantes aprender e se beneficiar das artes gráficas e de outros cursos relacionados de artes e design.



PLANOS DE CARREIRA





Você sabia?

São Francisco possui unidades ativas da International Interior Design Association (IIDA), da American Society for Interior Designers (ASID) e da Hospitality Industry Association (HIA), entre outras, que atuam junto a organizações estudantis universitárias. A escola se une a esses grupos para promover a avaliação de portfólios em escritórios profissionais, feita por profissionais.

A Escola de Arquitetura e Design de Interiores oferece a alunos de cursos on-line e presenciais a incrível oportunidade de ir à NeoCon, em Chicago, além de participar do projeto do concurso Starbucks e do evento anual de design da DIFFA (Design Industries Foundation Fighting Aids) para arrecadar fundos para o combate ao HIV/AIDS.

A Escola de Arquitetura e Design de Interiores está ligada a muitos dos designers e escritórios mais famosos dos Estados Unidos. Nossa interação com essa comunidade se dá pelo nosso corpo docente e também por excursões, estágios, palestras e muitas outras atividades.

São comuns as vitórias de nossos universitários na Competição Estudantil Anual Internacional de Design de Varejo do Retail Design Institute. Anthony Nguyen conquistou grande prestígio ao garantir a 2ª colocação nessa competição com um design para a Loja de Cosméticos Ete. Nossos alunos também participam de duas competições anuais de design, a NEXT Student Design Competition e a ReVamp a Chair Competition, esta última patrocinada pela loja de venda consignada Leftovers, que realiza um evento filantrópico em que os alunos devem criar um design novo para uma cadeira, arrecadando fundos para abrigos de animais da cidade.

Recentemente, a revista Hospitality Design lançou uma edição especial de educação em setembro com foco em "projetos, pessoas e escolas de impacto". A AAU foi um dos destaques, ao lado de Cornell, Harvard e Georgetown, para ficar em alguns exemplos.



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Arquitetura e Design de Interiores

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	33 UNIDADES
PRINCIPAL	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 122	Fundamentos de Cores
IAD 100	Princípios e Elementos de Projeto
IAD 140	Introdução a Projeto Executivo
IAD 200	Ateliê 1: Introdução à Arquitetura e ao Design de Interiores
IAD 240	Sistemas e Códigos de Obras e Edificações
IAD 241	Técnicas de Desenho em Perspectiva
IAD 245	Materiais
IAD 280	BIM e Design Gráfico
IAD 330	Introdução ao Design de Iluminação
LAN 375	Produção de Croquis para o Desenvolvimento de Ideias

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Escrita em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Arquitetura e Design de Interiores

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	36 UNIDADES
PRINCIPAL	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 ou LA 108, LA 226/IAD 230 e LA 229/IAD 231.
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 2 Cursos de História da Arquitetura de Interiores
 - 2 Cursos de Comunicações e Práticas de Emprego
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Fatores Humanos e Métodos Quantitativos
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

FND 113	Esboços para a Comunicação
FND 122	Fundamentos de Cores
IAD 100	Princípios e Elementos de Projeto
IAD 140	Introdução a Projeto Executivo
IAD 200	Ateliê 1: Introdução à Arquitetura e ao Design de Interiores
IAD 240	Sistemas e Códigos de Obras e Edificações
IAD 241	Técnicas de Desenho em Perspectiva
IAD 245	Materiais
IAD 280	BIM e Design Gráfico
IAD 330	Introdução ao Design de Iluminação
IAD 450	Preparação de Portfólio em Arquitetura e Design de Interiores
LAN 375	Produção de Croquis para o Desenvolvimento de Ideias

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- IAD 430 Prática Profissional no Design de Interiores
- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

HISTÓRIA DA ARQUITETURA DE INTERIORES

- LA 226/IAD 230 Pesquisa de Arquitetura
de Interiores Tradicional
- LA 229/IAD 231 Pesquisa de Arquitetura
de Interiores Contemporânea

FATORES HUMANOS E MÉTODOS QUANTITATIVOS

- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 343 Religião Comparada
- LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para
o Artista Atual
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Arquitetura e Design de Interiores

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Arquitetura e Design de Interiores

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

IAD 600	Conceito, Teoria e o Processo do Design
IAD 601	Fundamentos de Projeto Executivo de Design
IAD 602	Sistemas de Obras no Design de Interiores
IAD 603	Produção de Croquis e Perspectiva para Ambientes Internos
IAD 604	Design de Iluminação
IAD 608	Representação Gráfica Digital
IAD 610	Design Espacial
IAD 611	BIM - Modelagem da Informação da Construção
IAD 612	Uso de Materiais
IAD 613	Ateliê de Design de Interiores

REQUISITOS PARA A PÓS-GRADUAÇÃO MA EM ARTES LIBERAIS EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

GLA 602	A Arte e a Ideologia do Século XX
GLA 634	Prática Profissional para Designers de Interiores

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Arquitetura e Design de Interiores

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA A GRADUAÇÃO MFA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Nota mínima de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 63 unidades exigidas
- Deve-se concluir um mínimo de trinta créditos semestrais de nível superior em artes liberais e ciências (formação geral) (OBS: Inclui créditos acumulados no bacharelado)

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MFA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

FA 630	Teoria das Cores
IAD 600	Conceito, Teoria e o Processo do Design
IAD 602	Construção de Sistemas para o Design de Interiores
IAD 604	Design de Iluminação
IAD 609	Produção de Croquis para o Projeto
IAD 610	Design Espacial
IAD 611	BIM - Modelagem da Informação da Construção
IAD 612	Uso de Materiais
IAD 613	Ateliê de Design de Interiores

REQUISITOS DA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS DO MFA EM ARQUITETURA E DESIGN DE INTERIORES

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|--|
| GLA 601 | O Mundo da Arte Renascentista e suas Origens Clássicas |
| GLA 602 | A Arte e a Ideologia do Século XX |
| GLA 607 | A Arte e as Ideias do Iluminismo |
| GLA 609 | Renovando a Tradição: A Arte e as Ideias do Século XIX |
| GLA 903 | Seminário de Pós-graduação na Europa |

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|---|
| GLA 603 | Antropologia: Vivenciando a Cultura |
| GLA 606 | Atravessando Fronteiras: Arte e Cultura em uma Sociedade Global |
| GLA 611 | Narrativas Culturais |
| GLA 617 | Mitologia para o Mundo Moderno |
| GLA 619 | Cultura e Identidade no Teatro Norte-americano Moderno |
| GLA 627 | O Desenho Industrial em um Mundo Globalizado |
| GLA 903 | Seminário de Pós-graduação na Europa |

PRÁTICAS E COMUNICAÇÃO PROFISSIONAL

- | | |
|---------|---|
| GLA 634 | Práticas Profissionais para Designers de Interiores |
|---------|---|

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

- | | |
|---------|--------------------------------|
| GLA 630 | Pesquisa em Design Sustentável |
|---------|--------------------------------|

CURSOS DE GRADUAÇÃO

IAD 100 Princípios e Elementos de Projeto

Este curso apresenta noções básicas de projeto com foco em espaços bidimensionais e tridimensionais e na resolução de problemas de composição. Os estudantes devem criar uma variedade de soluções para um problema e apresentar conceitos de escala com o uso de croquis e maquetes. Será dada ênfase no uso de elementos de projeto para comunicar ideias conceituais abstratas.

IAD 125 Projeto de Cozinhas e Banheiros

Este curso enfoca as necessidades funcionais, ergonômicas e espaciais específicas do projeto de cozinhas e banheiros. Entre os tópicos abordados estão cumprimento da legislação, noções básicas de hidráulica, soluções de elétrica e iluminação, instalações elétricas e hidráulicas, móveis, aparelhos, equipamentos, materiais e acabamentos. Os estudantes criarão projetos, elevações, seções e perspectivas em acordo com a legislação para comunicar a intenção de seus projetos.

IAD 140 Introdução a Projeto Executivo

Neste curso, os estudantes adquirem as habilidades técnicas práticas necessárias para criar projetos executivos. Eles desenvolverão à mão livre o projeto executivo de arquitetura, incluindo planos de piso, iluminação, elétrico, mobiliário e acabamento, seções, elevações, detalhes e cronograma. Também será abordada a aplicação de caligrafia técnica, peso gráfico, dimensões e símbolos gráficos.

IAD 161 A Proporção Áurea e a Geometria Sagrada

Estudo das construções e proporções geométricas singulares que formam a estrutura do universo. Serão explorados os aspectos artísticos, matemáticos, filosóficos e estéticos. Os alunos analisarão as aplicações e teorias simbólicas e práticas destes princípios divinos tanto de fontes clássicas quanto contemporâneas. Aberto a todos os estudantes de graduação.

IAD 200 Ateliê 1: Introdução à Arquitetura e ao Design de Interiores

Neste curso, os alunos terão sua primeira experiência com o processo de elaboração de um projeto e a aplicação dos princípios e elementos do design para desenvolver um ambiente interno construído. Em um nível básico, os alunos devem identificar os requisitos, elaborar opções diversas com base nos requisitos programáticos, refinar o trabalho e criar apresentações gráficas.

IAD 210 Representação Gráfica Digital

Este curso apresenta aos alunos programas de produção de imagens digitais. Os estudantes aprenderão técnicas para aprimorar apresentações em cores, criar layouts gráficos e integrar tipos diversos de mídia a imagens coesas.

IAD 215 Modelagem no Processo do Design

Os alunos estudarão o processo de visualização tridimensional de ambientes internos e desenvolverão maquetes para todas as etapas do processo de elaboração do projeto. O curso explora maquetes conceituais, maquetes processuais/projetuais, maquetes estruturais e maquetes detalhadas de apresentação final.

IAD 230 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional

Este curso focará nos principais movimentos, inovações e avanços na arquitetura, no design, nos móveis e materiais da pré-história até o início do Século XIX. Os alunos aplicarão a linguagem do design e analisarão mais profundamente as influências econômicas, históricas, políticas e da sociedade em uma série de tarefas e discussões.

IAD 231 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea

Os alunos estudarão a evolução dos conceitos modernos da arquitetura e do design de interiores, desde a Revolução Industrial até hoje. A filosofia social é explorada com atenção especial às influências históricas, políticas e geográficas.

IAD 232 Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía

Os alunos estudam a arquitetura e os interiores de São Francisco dentro do contexto histórico da Área da Baía. Os alunos aprendem termos estruturais e como inserir os materiais e móveis no contexto histórico. São exploradas a ordem arquitetônica, os tipos de telhado, janelas, alpendres, torres e detalhes de interiores.

IAD 240 Sistemas e Códigos de Obras e Edificações

Este curso oferece uma formação técnica em sistemas de obras. Os estudantes adquirem um conhecimento essencial para garantir a coordenação holística da equipe de projeto. Entre os temas abordados estão sistemas estruturais, mecânicos, elétricos, hidráulicos e acústicos, detalhamento, códigos de obras e edificações, reação ao fogo, acústica e zoneamento. Os alunos exercitarão conhecimentos e habilidades em uma série de vinhetas de projetos com foco na reforma de um edifício comercial e duas provas.

IAD 241 Técnicas de Desenho em Perspectiva

Os alunos aprenderão a desenvolver desenhos em perspectiva com um e dois pontos de fuga para transmitir a intenção do projeto. O desenho com linhas será desenvolvido mais a fundo, trabalhando com penumbras e sombras, integração da figura humana e elementos da paisagem. O desenho mecânico em perspectiva será estudado para aprimorar o desenvolvimento do desenho em perspectiva à mão livre.

VEJA o horário, os pré-requisitos e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em <https://catalog.academyart.edu>

IAD 245 Materiais

As propriedades e os critérios de desempenho dos materiais de interiores serão avaliados em termos de ergonomia, atributos ambientais, custo no ciclo de vida, qualidade do ar interno, classificação de flamabilidade, legislação e intenção e interação das cores. Será discutida a fabricação, instalação e manutenção dos materiais. Um projeto final de quadros e especificações de materiais será desenvolvido.

IAD 260 Desenho Auxiliado por Computador

Os alunos aprenderão técnicas de CAD e aplicação também as habilidades de desenho e design que já têm em um projeto de design que culminará em um pequeno projeto executivo.

IAD 270 Modelagem Tridimensional Digital

Os alunos devem adquirir uma compreensão das etapas necessárias para produzir visualizações espaciais com o uso do computador. Os alunos criam e tratam os próprios projetos e desenvolvem técnicas para melhorar o ambiente virtual a partir da geometria, dos materiais e de luz e sombra. Será explorada a criação de animações simples.

IAD 280 Elementos Gráficos do Projeto e BIM

Este curso apresenta a tecnologia de modelagem da informação da construção (BIM). Os alunos criarão maquetes tridimensionais virtuais e um projeto executivo, incluindo plantas, elevações, seções e detalhes.

IAD 310 Ateliê 2: Projeto Residencial (antigo IAD 350 Projeto 4: Desenvolvimento de Projeto)

Os alunos devem praticar o processo de desenvolvimento do projeto, da programação ao projeto executivo, em nível intermediário. Os projetos serão avaliados com base na capacidade do aluno de executar e comunicar seu processo de elaboração do projeto, incluindo análise, programação, projeto conceitual, planta do espaço, desenvolvimento do projeto e projeto executivo. Serão enfatizadas as especificações e o detalhamento arquitetônico.

IAD 330 Introdução ao Design de Iluminação

Neste curso, os alunos desenvolverão projetos, desenhos e especificações básicas de iluminação para ambientes residenciais e comerciais. Os projetos serão avaliados pelo processo de elaboração do projeto, composição luminosa, luz e cor, e inclusão de informações técnicas sobre códigos, cálculos, luminárias e controles. Serão enfatizados os códigos de energia elétrica e o uso da iluminação natural.

IAD 340 Ateliê 3: Projeto Comercial (antigo IAD 300 Projeto 3: Processo de Elaboração de Projeto)

Os alunos aplicarão todas as habilidades e a teoria que aprenderam no desenvolvimento de uma resposta abrangente ao programa e contexto de um projeto comercial. Eles devem demonstrar uma compreensão detalhada do processo de elaboração de projetos, incluindo pesquisa, concepção e desenvolvimento do projeto, do projeto executivo e da apresentação. Será enfatizada a elaboração de projetos de aplicação prática.

IAD 345 Técnicas de Tratamento de Cor

Este curso foca nas técnicas profissionais de tratamento que complementam outros métodos de comunicação gráfica. Os alunos empregarão uma variedade de meios para criar versões originais de seus projetos. O trabalho será avaliado com base na aplicação da teoria das cores e na capacidade de representar efeitos de cor, luz, materiais e texturas no ambiente construído.

IAD 363 Design de Mobiliário e Unidades de Armazenamento

Nesta introdução ao design de mobiliário, os alunos estudarão a história dos móveis, assim como materiais e técnicas utilizados para criar móveis sob medida. Este curso foi concebido como uma oportunidade para os alunos produzirem os projetos que criam.

IAD 380 Design Sustentável

Neste curso, os alunos adquirem uma compreensão prática do campo do design com consciência ambiental. Eles aprendem sobre o impacto do design no meio ambiente e as formas de conservá-lo e protegê-lo. O foco está nos princípios de harmonia natural, materiais não tóxicos e iniciativas ambientalmente corretas na indústria do design.

IAD 410 Ateliê 4: Design Social

Este curso enfoca os conceitos, princípios e teorias da sustentabilidade que dizem respeito a métodos de construção, materiais, sistemas e ocupantes. Os alunos serão desafiados a criar soluções de design que melhorem a saúde, a segurança, o bem-estar e o desempenho dos ocupantes da edificação. A ênfase estará na incorporação dos princípios de projeto térmico, acústica, qualidade do ar interno e regulamentações específicas do setor.

IAD 430 Prática Profissional no Design de Interiores

A ênfase deste curso está na capacidade empresarial necessária para abrir e administrar um escritório de design de interiores. Serão destacadas as questões de ética profissional, responsabilidade, especificações e procedimentos e documentação de compras e suprimentos. Os alunos aprenderão a estabelecer preços de honorários, negociar serviços e gerenciar e agilizar projetos.

IAD 440 Ateliê 5: Projeto Completo de Ateliê Sênior

Este curso se concentra em um projeto comercial complexo em que os alunos deverão aplicar todas as técnicas adquiridas. Os alunos deverão identificar os problemas de design específicos do projeto, pesquisar estudos de caso em que foram utilizadas soluções inovadoras para atender a desafios semelhantes e, com base na análise dos antecedentes, incorporar componentes de projetos bem-sucedidos a ideias criativas próprias para elaborar a melhor solução. A ênfase estará em uma abordagem abrangente, em soluções que promovam a sustentabilidade positiva e em uma apresentação completa, incluindo desenhos em uma variedade de suportes adequados.

IAD 450 Preparação de Portfólio em Arquitetura e Design de Interiores

O portfólio é uma representação gráfica da variedade e da abordagem geral dos projetos do designer. Neste curso, os alunos desenvolverão um portfólio e um pacote de identidade visual como forma de apresentar sua capacidade e estilo pessoal, sob a orientação do professor. A ênfase estará na capacidade de transmitir seus pontos fortes e preparo profissional.

IAD 490 Aperfeiçoamento de Portfólio

O estudo independente é um ensino de nível avançado entre um professor e de um a três alunos. Ele inclui processos, projetos, técnicas, conceitos e estilos específicos aos alunos envolvidos. Os resultados serão específicos para cada indivíduo. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

IAD 498 Projeto Colaborativo

Este curso é oferecido a alunos que atendem a determinados critérios e que são selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto colaborativo interdisciplinar com estudantes de outras unidades.

IAD 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IAD 500 Estágio em Design de Interiores

O estágio está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar em um campo relativo à Arquitetura e ao Design de Interiores.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

IAD 600 Conceito, Teoria e o Processo de Elaboração do Projeto

Este curso explorará o processo de elaboração do projeto a partir da resolução de problemas. Haverá destaque para a produção de croquis com alternativas, a pesquisa aplicada e os suportes adequados para a comunicação do projeto.

IAD 601 Fundamentos de Projeto Executivo

Este curso apresenta os fundamentos da elaboração de projetos executivos na arquitetura e no design de interiores. O projeto executivo deve incluir plantas, elevações e seções.

IAD 602 Sistemas de Obras no Design de Interiores

Este curso oferece uma formação técnica em sistemas de obras. Os estudantes adquirem um conhecimento essencial para garantir a coordenação holística da equipe de projeto. Entre os temas abordados estão sistemas estruturais, mecânicos, elétricos, hidráulicos e acústicos, detalhamento, códigos de obras e edificações e zoneamento. Os alunos demonstram a compreensão da matéria desenvolvendo plantas de obras. É necessário ter curso ou experiência prévia em projeto executivo.

IAD 603 Produção de Croquis e Perspectiva para Ambientes Internos

Este curso aborda a capacidade de criar croquis rápidos e utilizar a perspectiva e a composição para comunicar a intenção do projeto.

IAD 604 Design de Iluminação

Os alunos exploram o design de iluminação em uma série de projetos. Serão enfatizados os princípios técnicos e estéticos. Custos e orçamentos serão abordados.

IAD 605 Projeto Residencial

A reforma de uma residência será utilizada para orientar os alunos no processo de elaboração do projeto conceitual até seu desenvolvimento, passando em seguida pelo projeto executivo. Os alunos produzirão uma apresentação abrangente compatível com seu portfólio.

IAD 606 Projeto Comercial

Um projeto comercial será utilizado para orientar os alunos no processo de elaboração do projeto conceitual até seu desenvolvimento, passando em seguida pelo projeto executivo. Os alunos produzirão uma apresentação abrangente compatível com seu portfólio.

IAD 607 Projeto de Hospitalidade

Um projeto de hospitalidade é solicitado para orientar os alunos no processo de elaboração do projeto conceitual até seu desenvolvimento, passando em seguida pelo projeto executivo. Os alunos produzirão uma apresentação abrangente compatível com seu portfólio.

IAD 608 Representação Gráfica Digital

Os alunos deverão desenvolver mais a fundo a capacidade de utilizar programas de criação de imagens digitais, aprender a melhorar técnicas digitais de apresentação de cores e melhorar a integração de suportes diversos. Serão enfatizados os princípios do design gráfico.

IAD 609 Criação de Croquis para o Projeto

Nesta aula ministrada no ateliê, serão desenvolvidas técnicas de elaboração rápida de croquis e tratamento de cores para a visualização do projeto.

IAD 610 Design Espacial

Este curso voltado para a elaboração de projetos enfatizará o desenvolvimento do design espacial, especificamente em como se relaciona com forma e função. Também serão enfatizados o desenvolvimento de conceitos de design espacial, a criação de esboço à mão livre, o desenho em perspectiva e o tratamento.

IAD 611 BIM - Modelagem da Informação da Construção

Este curso voltado para a elaboração de projetos apresenta a Modelagem da Informação da Construção (BIM) como meio de transmitir geometria, relacionamentos espaciais, informações geográficas, quantidades e propriedades dos componentes da edificação. Os alunos vão aprender a armazenar os dados do projeto em um só arquivo capaz de gerar plantas, seções e elevações com perfeição.

IAD 612 Uso de Materiais

Este curso voltado para a elaboração de projetos enfatizará a seleção, especificação e instalação adequada de materiais de construção e acabamento utilizados na profissão.

IAD 613 Ateliê de Design de Interiores

Os alunos desenvolverão um projeto de uso misto de médio porte, do levantamento topográfico até o projeto executivo. O processo e a pesquisa do projeto e os princípios do design sustentável são enfatizados em sua aplicação no ambiente interno, incluindo materiais de acabamento, iluminação natural e qualidade do ar interno.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

IAD 620 Projeto de Varejo

Um projeto comercial é solicitado para orientar os alunos no estudo de campo e na observação direta do comportamento dos consumidores. Técnicas de apresentação profissional, códigos, símbolos, conservação de energia e capacidade de resolução de problemas são apresentados com ênfase na criatividade do projeto. O projeto envolverá uma obra nova em uma edificação já existente. Os alunos produzirão uma apresentação abrangente compatível com seu portfólio.

IAD 621 Modelagem Tridimensional

Os alunos desenvolverão mais a fundo a compreensão sobre as etapas necessárias para produzir visualizações arquitetônicas usando o computador. Os alunos farão o tratamento de seus próprios projetos com o AutoDesk Viz.

IAD 625 Pesquisa em Design Sustentável

Este curso se concentra nos conceitos de design sustentável e nas questões ambientais que influenciam o design no século XXI. Os alunos estudarão os fatos e estabelecerão opiniões referentes à sustentabilidade, levando a uma filosofia pessoal.

IAD 636 Ateliê de Projeto Moderno

Este curso investigará como a modernidade está intrinsecamente ligada a métodos de construção tanto tradicionais quanto modernos. Os alunos concluirão três projetos de design de nível de mestrado (MFA) com foco na qualidade do espaço, na composição abstrata e na seleção de materiais. Serão examinados conceitos, ideias e invenções pioneiras do século XX.

IAD 640 Percepção de Luz e Cor

Neste curso, os alunos aprenderão os princípios de luz e cor e como eles afetam a percepção e o ambiente interno. Os estudantes utilizarão teorias de cores e pesquisas contemporâneas diversas para explicar e prever soluções integradas, considerando respostas emocionais humanas, orientação espacial (wayfinding) e modificação comportamental por meio do projeto. Eles deverão realizar análises espaciais utilizando composições de cor para destacar, complementar e criar focos.

IAD 650 Preparação de Portfólio em Arquitetura e Design de Interiores

Para o designer, é fundamental conseguir expressar suas ideias e decisões relativas ao projeto em uma representação gráfica, o portfólio. Este curso ajudará os alunos a desenvolverem sua identidade em termos da capacidade de elaboração de projetos e estilo pessoal para criar um pacote de identidade visual e um portfólio que apresente seus pontos fortes e preparo profissional.

IAD 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

IAD 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do Diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que deverão capacitá-los a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IAD 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

IAD 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

IAD 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

IAD 810 Conceito

Neste curso, os alunos continuarão a desenvolver conceitos escritos e interpretações abstratas de projetos para o Projeto Final de Dissertação. O processo deve ser documentado no registro semanal do Livro de Estudo Dirigido, em relatórios orais e em uma apresentação final.

IAD 812 Programação e Planejamento Espacial

O estudo dirigido se concentra na programação e no planejamento espacial por meio de pesquisas históricas, empíricas e interativas. Os alunos devem avaliar a edificação e o entorno, examinar os fatores humanos, a acessibilidade e os códigos de obras. Com base na análise das necessidades do cliente e dos usuários, os estudantes criarão matrizes de adjacência, fluxogramas e diagramas de bolhas.

IAD 830 Desenvolvimento de Projeto

Os alunos devem desenvolver e concluir as decisões de projeto neste curso. Eles deverão finalizar móveis, equipamentos e utensílios (FF&E), plantas de piso, plantas de mobiliário e desenhos de projetos e identificar os gráficos de apresentação de seu Projeto Final de Dissertação. O processo deverá ser documentado no registro semanal do Livro de Estudo Dirigido, em relatórios semanais e em uma apresentação final.

IAD 834 Materiais

Neste curso, os alunos deverão se concentrar no uso de materiais para interiores. Será uma revisão e aplicação de fatores de manutenção, durabilidade, impacto ambiental e estética. Os alunos produzirão especificações para o Projeto Final de Dissertação e documentarão o processo no registro semanal do Livro de Estudo Dirigido.

IAD 838 Modelagem Tridimensional

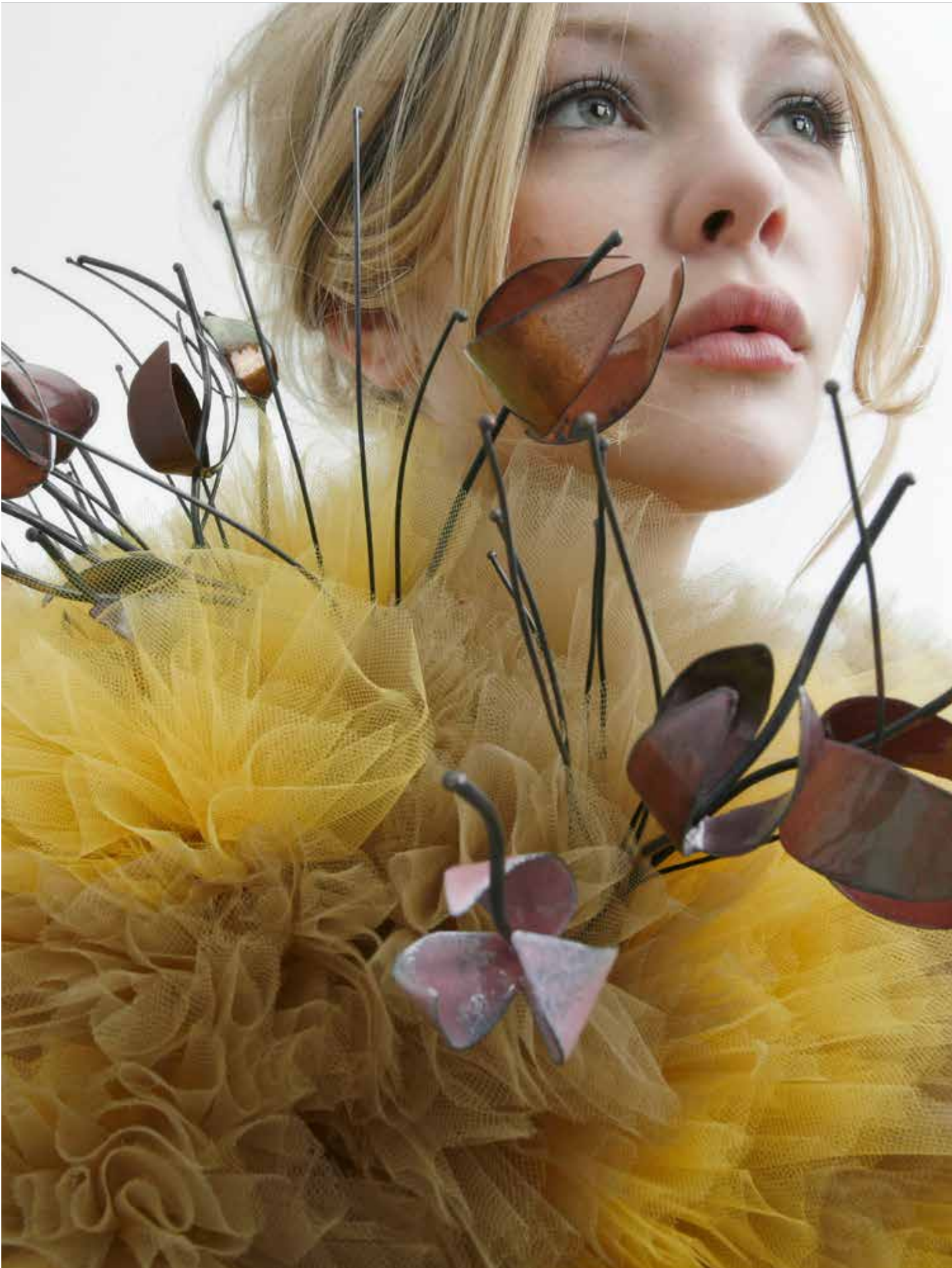
Neste curso, os alunos se concentrarão no tratamento digital de cinco áreas internas importantes. Eles deverão desenvolver e aplicar técnicas de modelagem tridimensional. Também desenvolverão e aperfeiçoarão representações originais de interiores para o Projeto Final de Dissertação e documentarão o processo no registro semanal do Livro de Estudo Dirigido e em uma apresentação final.

IAD 850 Implementação da Dissertação

Neste curso, os alunos receberão instruções e críticas sobre seu Projeto Final de Dissertação individual. Além disso, discutirão abordagens para as seções escritas e gráficas de seu trabalho.

IAD 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



JOALHERIA E ARTES EM METAL





O QUE OFERECEMOS

A Academy of Art University oferece um currículo inovador criado para artistas com amor pela forma, texturas, cores, formas usáveis e que apreciam trabalhos tridimensionais. Ancorado num profundo comprometimento com a visão pessoal, o programa de graduação em Joalheria e Artes em Metal incentiva o pensamento crítico e o autoquestionamento para a busca de ideias, e as habilidades e a autodisciplina para dar vida a elas. O programa é enriquecido pela colaboração interdisciplinar que enfatiza a investigação e o diálogo, neste curso de última geração de Joalheria e Artes em Metal.



PLANOS DE CARREIRA

Ao completar sua graduação em Joalheria e Artes em Metal, os alunos desenvolverão um portfólio e um amplo conjunto de habilidades que os preparará para oportunidades profissionais, tais como:

- Assistente de Artista
- Empresário
- Gerente de oficina de fundição
- Artista comissionado
- Designer de objetos exclusivos e sofisticados, tanto funcionais quanto não funcionais
- Designer de acessórios de moda
- Assistente de galeria
- Curador de galeria
- Proprietário de galeria
- Assistente de design de joias
- Designer de joias para acessórios de moda exclusivos e sofisticados
- Gerente de oficina de criação de moldes para joias
- Assistente de produção de joias
- Especialista em reparos de joias
- Fundidor de edições limitadas
- Designer de joias de edições limitadas
- Gerente de oficina de produção em massa
- Fabricante de metal
- Moldador
- Desenvolvedor de produto
- Desenvolvimento de produto
- Gerente de produto
- Especialista de produção
- Moldador de pequenos objetos
- Assistente de estilo
- Assistente/Modelador de brinquedos
- Designer de protótipo original de metal
- E mais!



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Joalheria e Artes em Metal

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO AA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS PARA GRADUAÇÃO AA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

FASCU 130	Escultura 1
FND 113	Esboços para Comunicação
FND 122	Fundamentos das Cores
ou FND 125	Cor e Design
ou FSH 120	Conceitos de Cores para Moda
FSH 168	Ferramentas Digitais para Mídias de Moda
ou ILL 133	Mídias Digitais 1: Fotografia e Representação Gráfica
JEM 110	Joalheria e Artes em Metal 1
JEM 155	Joalheria e Moda
JEM 165	Fundição por Centrifugação e a Vácuo 1
JEM 210	Joalheria e Artes em Metal 2
JEM 233	Design Digital, Corte a Laser, Fresagem para Joalheria e Artes em Metal
JEM 240	Esmaltação 1
JEM 344	Metais em Movimento 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Escrita em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX



Bacharel em Belas Artes [BFA] em Joalheria e Artes em Metal

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	132 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO BFA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS PARA GRADUAÇÃO BFA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

FA 420	Métodos Profissionais/Oficina para Portfólio Sênior
FASCU 130	Escultura 1
FND 113	Esboços para a Comunicação
FSH 120	Conceitos de Cores para Moda
FSH 161	Técnicas Digitais para Empresas de Moda
JEM 110	Joalheria e Artes em Metal 1
JEM 155	Joalheria e Moda
JEM 165	Fundição por Centrifugação e a Vácuo 1
JEM 210	Joalheria e Artes em Metal 2
JEM 233	Design Digital, Corte a Laser, Fresagem para Joalheria e Artes em Metal
JEM 240	Esmaltação 1
JEM 344	Metais em Movimento 1

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo como Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História do Setor Têxtil
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução dos Filmes de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento Nórdico
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computador
LA 233	Temas Populares em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Design Voltado para o Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitária
LA 286	Matemática Discreta
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religiões Comparadas
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestrado em Artes [MA] em Joalheria e Artes em Metal

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 no GPA acumulado
- Nota mínima C em todas as 36 unidades obrigatórias

MA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS

FA 601	Desenho
JEM 605	Forjamento e Conformação
JEM 608	Modelagem em Cera e Introdução à Fundição
JEM 610	Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação
JEM 620	Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação Avançados
JEM 630	Inovações em Materiais e Processos
JEM 649	Fundição Modular para Escultura e Joalheria
JEM 660	Introdução à Impressão e Modelagem Tridimensional
JEM 668	Corte a Laser em Design Digital
	+ 1 <i>Curso principal</i>

MA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL - REQUISITOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 674	Métodos Profissionais para Artes Plásticas

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Joalheria e Artes em Metal

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL

- Conclusão com êxito da Dissertação Final
- Mínimo 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

MFA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL - CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS

JEM 605	Forjamento e Conformação
JEM 610	Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação
JEM 620	Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação Avançados
JEM 630	Inovações em Materiais e Processos
JEM 644	Qualificação e Desenvolvimento de Projeto
JEM 649	Fundição Modular para Escultura e Joalheria
JEM 668	Design Digital: Corte a Laser e Fresagem + 2 Cursos principais

MFA EM JOALHERIA E ARTES EM METAL - REQUISITOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|--|
| GLA 601 | O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas |
| GLA 602 | A Arte e a Ideologia do Século XX |
| GLA 607 | Arte e Ideias do Iluminismo |
| GLA 609 | Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|---|
| GLA 603 | Antropologia: Experimentação da Cultura |
| GLA 606 | Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global |
| GLA 611 | Narrativas Culturais |
| GLA 617 | Mitologia no Mundo Moderno |
| GLA 619 | Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno |
| GLA 627 | Desenho Industrial num Mundo Globalizado |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

- | | |
|---------|--|
| GLA 674 | Métodos Profissionais para Artes Plásticas |
|---------|--|

CURSOS PRINCIPAIS DESIGNADOS PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

- | | |
|---------|---|
| GLA 612 | Redação e Pesquisa para o Aluno de Mestrado |
|---------|---|

CURSOS DE GRADUAÇÃO

JEM 108 Entalhe em Cera e Introdução à Fundição

Os alunos aprenderão métodos de adição e subtração para o trabalho em cera, incluindo moldagem, texturas, usinagem, corte com serra e fusão da cera. Os alunos também executarão proporções por meio de entalhe, transferência e preparação. Os projetos incluem a fundição por cera perdida e a fundição de pedras cravadas na cera.

JEM 110 Joalheria e Artes em Metal 1

Neste curso os alunos criarão joias e objetos artísticos finos de metal usando metais não ferrosos e metais preciosos. Este curso ensina as técnicas e os princípios básicos da fabricação. Também serão abordados cravação de pedras, forjamento, baixo-relevo, afundamento simples e fundição sob pressão.

JEM 143 Modelagem e Impressão Tridimensional 1

Este curso oferece uma introdução à modelagem tridimensional, escaneamento, preparação de arquivos para impressão tridimensional e operação de uma impressora 3D. Adicionalmente, os alunos aprenderão a respeito dos materiais disponíveis para impressão, diversas técnicas de impressão e técnicas de pós-processamento. Os alunos obterão conhecimento de técnicas de prototipagem rápida que são úteis para designers de joias, escultores e desenhistas industriais.

JEM 155 Joalheria e Moda

Este curso abrange técnicas intermediárias de fabricação, fundição e cravação de pedras. Será dada ênfase na fabricação de correntes, decapagem, baixo e alto-relevo (repoussé) e a criação de múltiplos. Os alunos utilizarão essas técnicas para fazer joias e acessórios. Os alunos manterão cadernos de inspiração com anotações de suas pesquisas e ideias.

JEM 165 Fundição por Centrifugação e a Vácuo 1

Este curso apresenta aos alunos as técnicas básicas de fundição por centrifugação e a vácuo. Trabalhando com bronze, prata e ouro, os alunos desenvolverão habilidades na fabricação de moldes de injeção, canais de alimentação, microfusão ou cera perdida, vazamento do metal, fundição e acabamento. Os alunos também usarão técnicas antigas e modernas para criação de padrões diretamente da cera.

JEM 210 Joalheria e Artes em Metal 2

Este curso abrange técnicas de fabricação avançada, cravação de pedras, fabricação de ferramentas, fundição sob pressão com prensa hidráulica e eletrodeposição. Os alunos desenvolverão joias, formas funcionais e não funcionais e esculturas em pequena escala que incorporem metais não ferrosos e preciosos, plásticos e outros meios diversos.

JEM 224 Técnicas Têxteis

Neste curso os joalheiros, artistas têxteis e escultores aprenderão a adaptar técnicas têxteis aos metais. Arames finos e tiras de metal são aplicados a tecelagem, tricô e crochê, além de técnicas de trançamento e cestaria, para criar formas exclusivas que podem ser usadas ou esculturais.

JEM 233 Design Digital, Corte a Laser, Fresagem para Joalheria e Artes em Metal

Os alunos criarão projetos usando o software padrão do setor e adaptarão técnicas industriais para o design de joias e esculturas. Além disso, eles criarão gráficos vetoriais e imagens de varredura e usarão um cortador a laser para cortar desenhos precisos e intrincados em diversos materiais. Também serão tratadas as técnicas de usinagem CNC e desenho de vetores.

JEM 235 Cinética e Mecânica

Este curso apresenta aos alunos mecanismos simples e complexos, como engrenagens, polias, cames e ligações, que podem ser usados para criar, converter e controlar o movimento por meio da construção de esculturas e autômatos mecânicos. Este curso é recomendado para todos que quiserem adicionar movimento e interatividade aos seus projetos.

JEM 238 Fabricação de papel/Mídias diversas

Este curso explora a fabricação de papel artesanal para artes de livros, escultura, impressão artesanal, desenho, pintura e fotografia experimental. O papel é usado tanto sozinho quanto dentro do contexto de outras mídias. Os alunos aprenderão como os materiais sintéticos, naturais e materiais vegetais brutos são transformados em polpa e usados na fabricação de papel.

JEM 239 Joalheria: Desenho e Apresentação

O foco deste curso são as técnicas de apresentação para o desenvolvimento de designs originais e inovadores de joias. Os tópicos incluem a apresentação de pedras preciosas e metais usando aquarela, lápis de cor, mídia digital e referências históricas ilustrativas. O projeto final será uma coleção exclusiva de joias apresentada, desenhada e mostrada de forma profissional, utilizando técnicas de apresentação manual ou digital (à escolha do aluno).

JEM 240 Esmaltação 1

Neste curso os alunos aprenderão a técnica da esmaltação, a arte da fusão de vidro aos metais para criar designs coloridos e enriquecimento de superfícies. Primeiramente, os alunos aprenderão os princípios básicos e em seguida passarão para a aplicação destes princípios básicos em uma diversidade de técnicas.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

JEM 245 História da Joalheria e Artes em Metal

Este curso oferece um estudo abrangente sobre a evolução do design e da criação de peças de metal e joalheria, começando com materiais primitivos do mundo antigo e terminando com as inovações digitais do Século XXI. Serão enfatizados os materiais, o simbolismo, as técnicas e os principais artesãos, suas contribuições e seus estilos pessoais.

JEM 255 Eletrônica e as Formas Usáveis

Este curso apresenta os princípios básicos de entradas e saídas analógicas e digitais, componentes eletrônicos e os códigos básicos de microprocessadores, para uso em objetos usáveis, joias e esculturas. O curso é recomendado para escultores, artistas plásticos, designers de moda, joalheiros e todos que estiverem interessados na incorporação de luz, movimento e interatividade em seus projetos.

JEM 265 Fundição por Centrifugação e a Vácuo 2

Neste curso os alunos aperfeiçoarão suas técnicas de fundição por centrifugação e a vácuo com moldes complexos e acabamento mecânico. Também serão cobertas fabricação de moldes de injeção, técnicas de fundição e de acabamento de produção. Os alunos utilizarão essas técnicas para fazer um projeto de escultura ou joia de múltiplas peças.

JEM 275 Soldagem e Ourivesaria

Neste curso os alunos aprenderão as técnicas de metalurgia e soldagem: a gás, por arco, MIG e TIG. Trabalhando a partir de maquetes, estas técnicas serão aplicadas ao projeto final, que pode ser um dos seguintes: formas usáveis, escultura de posição livre ou para a parede (modular ou peça única).

JEM 310 Joalheria e Artes em Metal 3

O foco deste curso são as inovações em materiais e técnicas. Os alunos terão a oportunidade de fazer um estudo profundo em diversos materiais, como plásticos, madeira, cerâmica, pedra, tecidos, tinta, borracha, cimento, resina e objetos encontrados. Será dada ênfase ao desenvolvimento de uma série artística relacionada a um tema.

JEM 320 O Torno do Joalheiro: Técnicas e Aplicações

O foco deste curso avançado é a fabricação em torno de metais e as técnicas de usinagem que exigem tolerâncias de alta precisão. Os alunos aprenderão a torner um cilindro perfeito, operar um cabeçote móvel e combinar diversos materiais usando conexões frias. Será dada ênfase à segurança e aos projetos que utilizam técnicas complexas.

JEM 333 Modelagem e Impressão Tridimensional 2

Serão analisadas e testadas técnicas avançadas de modelagem tridimensional, usando impressoras de última geração. Os alunos continuarão a desenvolver conceitos individuais enquanto analisam formas mais complexas em profundidade. Será dada atenção especial a aplicações de design de joalheria, cravação de pedras, desenhos de entrelaçamento e apresentação profissional de modelos finais.

JEM 340 Esmaltação 2

Este curso oferece aos estudantes a oportunidade de aprimorar e experimentar as técnicas aprendidas em Esmaltação 1. Eles aprenderão técnicas e acabamentos inovadores, e como combinar com perícia a esmaltação e as técnicas de metalurgia.

JEM 344 Metais em Movimento 1

Neste curso os alunos aprenderão os princípios básicos do uso de martelos e punções para mover e moldar o metal. Entre as técnicas fundamentais de moldagem de metal apresentadas estão: elevação, aplainamento, forjamento, afundamento, costura e moldagem por dobramento. Estas técnicas serão aplicadas a joias, bem como a formas de utensílios funcionais e não funcionais de todos os tamanhos.

JEM 422 Cravação de Pedras Avançada

Neste curso, os alunos aperfeiçoarão suas habilidades de cravação de pedras. Será dada ênfase às técnicas de cravação de pedras, incluindo cravação com garras, trilho (carrê), grão e pavê. Também serão abordados a preparação e o uso de buris, punções e perloirs. Os alunos escolherão as técnicas que serão aplicadas em seus projetos finais.

JEM 450 Projeto de Portfólio de Joalheria e Artes em Metal

Neste curso de projeto de portfólio, os alunos desenvolverão e refinarão um conjunto de trabalhos exclusivo e adequado para exposição. Haverá ênfase no conceito, habilidade, trabalho artesanal e apresentação.

JEM 490 Aprimoramento do Portfólio

O trabalho neste curso requer uma proposta de projeto com foco no desenvolvimento de um portfólio específico de trabalho. O conceito e os cronogramas serão desenvolvidos pelo aluno, sob orientação do instrutor. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos para o projeto de cada indivíduo. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

JEM 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

JEM 499 Tópicos Especiais

As ofertas de cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e os cursos são ministrados por especialistas na área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que certos Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória e os pré-requisitos do curso variam conforme o tópico.

JEM 500 Estágio em Joalheria e Artes em Metal

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Joalheria e às Artes em Metal.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

JEM 605 Forjamento e Moldagem

Este curso aborda os problemas e as soluções da moldagem de metais não ferrosos por meio do forjamento e da moldagem por dobramento. Os alunos aprenderão a fazer ferramentas específicas para as necessidades de cada projeto; estes projetos incluem joias e objetos funcionais e não funcionais. Com este curso, os alunos terão uma maior compreensão da maleabilidade dos metais.

JEM 608 Modelagem em Cera e Introdução à Fundição

Este curso abrange as informações essenciais para a obtenção de fundições criativas e bem-sucedidas de metal para joias e formas esculturais. Os alunos aprenderão a selecionar e usar ceras, ferramentas e acabamentos para criar o modelo de cera para o processo de fundição. As fundições finais de metal serão a imagem exata dos modelos de cera criados nas aulas.

JEM 610 Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação

Com este curso os alunos terão a oportunidade de desenvolver a expressão individual enquanto aprendem as técnicas básicas de fabricação e fundição de metal. As técnicas abordadas incluem soldagem, fabricação, cravação de pedras, texturização, pátina e fundição por cera perdida. Os alunos são incentivados a desenvolver uma série relacionada a um tema com joias isoladas ou em combinação com objetos funcionais ou não funcionais. Os alunos manterão cadernos de notas/esboços detalhados para este curso.

JEM 620 Joalheria e Artes em Metal: Design e Fabricação Avançados

Neste curso os alunos continuarão a analisar e refinar os projetos personalizados e individuais em joalheria e fabricação de objetos. Será enfatizado o desenvolvimento contínuo de avanços conceituais e técnicos, bem como a percepção crescente de tendências, estilos e movimentos. Serão ensinados a fabricação de correntes, decapagem, cravação intermediária de pedras e fundição por cera perdida, além da continuação das técnicas aprendidas em JEM 610. Os alunos manterão cadernos de notas/esboços detalhados para este curso.

JEM 624 Fabricação de Joias: Tricô, Crochê, Tecelagem com Metal

Utilizando o metal para aplicar as técnicas têxteis de tricô, crochê, tecelagem e cestaria, os alunos criarão joias e formas esculturais.

JEM 630 Inovações em Materiais e Processos

Com base nos cursos anteriores de Artes em Metal/Joalheria, os alunos explorarão conceitos, materiais e técnicas inovadores para completar um conjunto de trabalhos sofisticado e significativo. Os alunos usarão materiais como borracha, madeira, fibras, cimento e plásticos, além de pesquisas, diálogos e críticas para buscar um resultado profissional.

JEM 643 Estudos na Fabricação de Papel

Este curso analisa em profundidade as técnicas de superfície e mídia que serão usadas na fabricação artesanal de papel e também de moldes. Serão cobertas as técnicas asiática e europeia.

JEM 644 Qualificação e Desenvolvimento de Projeto

Este curso dá aos alunos a oportunidade de se prepararem para o exame de qualificação e o projeto final. Conforme os alunos enfrentam questões relevantes para o desenvolvimento rigoroso conceitual e técnico, eles examinarão, analisarão e definirão o desenvolvimento e a apresentação do seu projeto.

JEM 649 Fundição Modular para Escultura e Joalheria

Primeiramente, os alunos analisarão e utilizarão as técnicas históricas de fundição, começando pela fundição primitiva com choco e com argila/areia. Em seguida eles usarão procedimentos de cera perdida na fundição por centrifugação e a vácuo. Os alunos aplicarão essas habilidades/técnicas para produzir um projeto final com múltiplas peças. Haverá ênfase na produção de joias e de objetos esculturais.

JEM 659 Fundição Modular Avançada para Escultura e Joalheria

Serão examinadas as técnicas avançadas de fundição por centrifugação e a vácuo, desde moldes complexos até o acabamento mecânico. Os alunos desenvolverão habilidades de fabricação de moldes de injeção e técnicas de fundição, incluindo moldes de múltiplas peças e ligas de metal. Os alunos aprenderão técnicas de acabamento de produção para fazer um projeto de escultura ou joia de múltiplas peças.

JEM 660 Introdução à Impressão e Modelagem Tridimensional

Este curso oferece um reforço ao pensamento conceitual e design, com introdução à modelagem tridimensional, escaneamento, preparação de arquivos para impressão tridimensional e operação de uma impressora 3D. Adicionalmente, os alunos aprenderão a respeito dos materiais disponíveis para impressão, diversas técnicas de impressão e as técnicas de pós-processamento. Os alunos obterão conhecimento de técnicas de prototipagem rápida que são úteis para designers de joias, escultores e desenhistas industriais.

JEM 668 Design Digital: Corte a Laser e Fresagem

Por meio de projetos individualizados com forte ênfase no conceito, os alunos criarão usando o software padrão do setor e adaptarão técnicas industriais para o design de joias e esculturas. Os alunos criarão gráficos vetoriais e imagens de varredura e usarão um cortador a laser para cortar e gravar desenhos precisos e intrincados em diversos materiais. Também serão tratadas as técnicas de usinagem CNC e desenho de vetores.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

JEM 670 Modelagem e Impressão

Tridimensional Avançadas

Neste curso, os alunos aplicarão técnicas avançadas de modelagem 3D e prototipagem rápida a formas mais desafiadoras, e obterão maior experiência prática com diversos métodos de produção e acabamento. Haverá ênfase na precisão e exatidão enquanto desenvolvem conceitos individuais. O curso culmina com o desenvolvimento de uma coleção coerente e uma apresentação profissional, para inclusão no portfólio do aluno.

JEM 699 Tópicos Especiais

As ofertas de cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e os cursos são ministrados por especialistas na área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

JEM 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho do candidato ao mestrado para a conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades conceituais e técnicas específicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar de acordo com o tópico.

JEM 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de Pós-Graduação que trabalharem em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais do instrutor ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem métodos para seu Portfólio Final e/ou Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo têm uma tarifa de curso obrigatória e os pré-requisitos do curso podem variar de acordo com o tópico.

JEM 802 Fórum de Orientação de Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos se reunirão independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participarão de conversas e críticas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos aperfeiçoarão os conceitos de suas dissertações, expressarão sua intenção claramente e definirão metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base nos comentários. Os alunos devem apresentar o pedido de Orientação de Estudo Dirigido ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.

JEM 805 Continuação do Estudo Dirigido em Grupo

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

JEM 810 Estudo Dirigido em Grupo 1

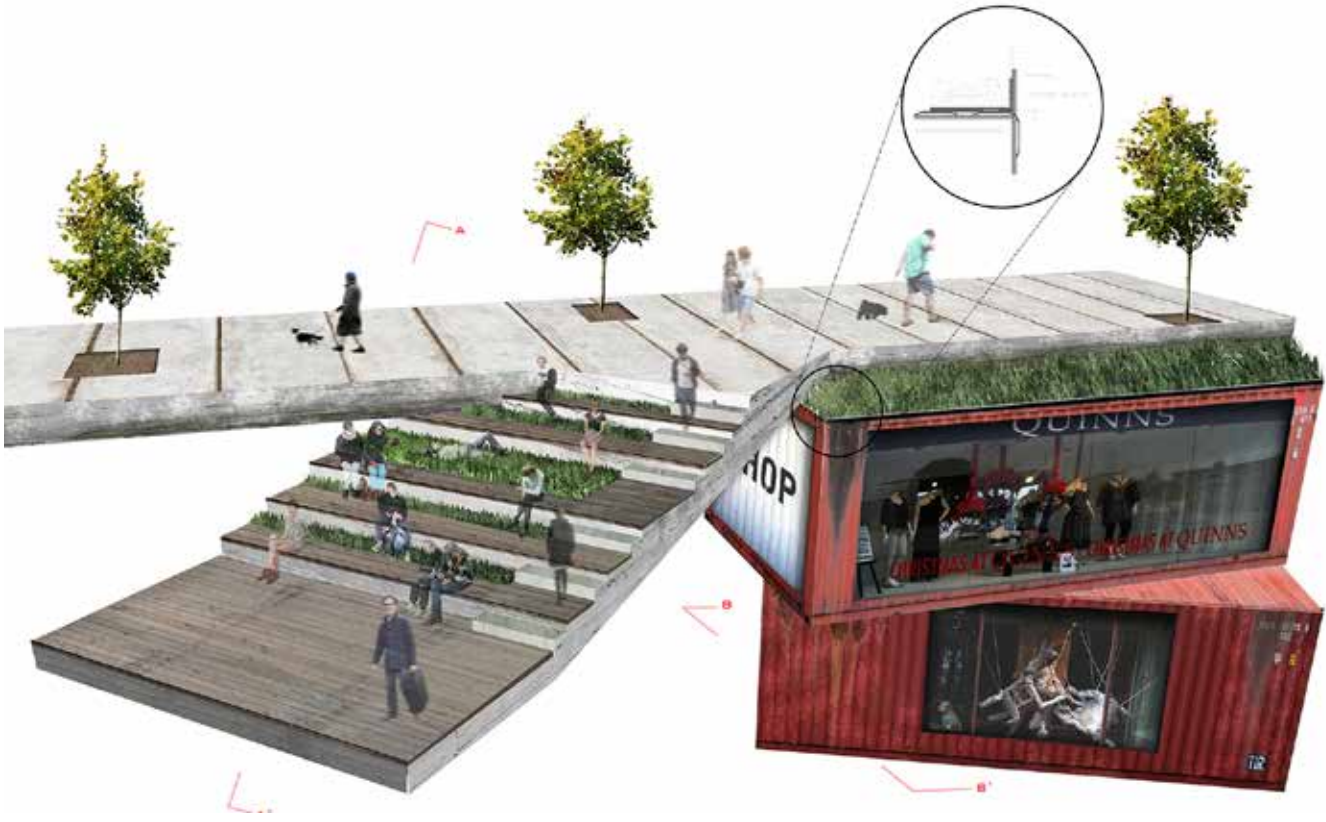
Alunos de Pós-Graduação que trabalharem em seus projetos finais de joalheria e artes em metal receberão instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

JEM 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem apresentar a descrição do cargo na empresa ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-Graduação para aprovação.



ARQUITETURA PAISAGÍSTICA





O QUE OFERECEMOS

Corpo Docente Profissional: São Francisco é o lar para as maiores concentrações de Arquitetos Paisagistas. Aprenda com eles.

Currículo multidisciplinar: Colabore com os alunos da Faculdade de Arquitetura, Arquitetura e Design de Interiores, Cinema e Televisão, Belas Artes e Escultura e Design Gráfico da Academy of Art University para criar paisagens dinâmicas para o Século XXI. Aprenda a ver o mundo de uma nova forma e crie paisagens que as pessoas amem, que restaurem os processos e sistemas do planeta.

Experiência real: Obtenha experiência prática com as ferramentas mais recentes da arquitetura paisagística e aprenda a dominar todos os recursos para criar um portfólio dinâmico, que se destaque dos demais.



PLANOS DE CARREIRA

Diretor de empresa, designer urbano, arquiteto paisagístico sênior, gerente de projetos sênior, projetista ambiental

Arquiteto paisagístico júnior, projetista de parques, coordenador de gestão de recursos, administrador de construções

Paisagista, especialista em estimativa de custos, coordenador de restauração de habitats, profissional de jardinagem, consultor sobre horticultura

Membro de equipe da empresa de arquitetura paisagística, escritor de especificações técnicas, consultor sobre irrigação, assistente de jardinagem, assistente de viveiros

A arquitetura paisagística é a combinação perfeita de arte e ciência, do urbano e do rural, de sistemas vivos e formas escultóricas, precedentes históricos e uma visão inovadora. É a profissão do futuro.

Venha aprender conosco! Todos os nossos mais de 25 instrutores são arquitetos paisagísticos, paisagistas, artistas ou arquitetos que usam seus conhecimentos e experiências profissionais diretamente em nossos estúdios e salas de aula. Nossos professores representam empresas consagradas de arquitetura paisagística de todo o mundo por seus

trabalhos excepcionais e visionários: PWP Landscape Architecture, Bionic, Tom Leader Studio, SWA Group, Hargreaves Associates, Surface Design, Inc., entre outras.



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogos em Artes [AA] em Arquitetura Paisagística

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

CURSOS BÁSICOS - AA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

ARH 110	Ateliê 1: Estúdio de design conceitual
FND 113	Esboços para a comunicação
IAD 210	Representação Gráfica Digital
LAN 135	O mundo natural 2: Clima e comunidades de plantas
LAN 180	Plantas na Paisagem 1
LAN 193	Desenho e Elaboração de Paisagem
LAN 213	Renderização Digital
LAN 235	O mundo natural 3: Planejamento de obras
LAN 240	Design de Plantações
LAN 250	Ateliê de Design Paisagístico
LAN 260	O mundo técnico 1: Terraplanagem e Drenagem

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e nos seguintes cursos:

LA 107	Redação para o Artista Multilíngue
ou LA 108	Composição para o Artista
LA/LAN 115	O mundo natural 1: A camada de base
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais

- Mínimo de 2.0 no GPA

E os seguintes requisitos educacionais gerais:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de história da arquitetura paisagística
- 1 Curso de matemática para design ambiental
- 1 Curso de matemática aplicada
- 1 Curso de comunicações e práticas de emprego

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291	Profissões de Design
--------	----------------------

MATEMÁTICA PARA DESIGN AMBIENTAL

LA 255	Matemática Universitária
--------	--------------------------

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
--------	------------------------------------

HISTÓRIA DA ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Arquitetura Paisagística

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

CURSOS BÁSICOS - BFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

ARH 110	Ateliê 1: Estúdio de design conceitual
FND 113	Esboços para a comunicação
IAD 210	Representação Gráfica Digital
LAN 135	O mundo natural 2: Clima e comunidades de plantas
LAN 180	Plantas na Paisagem 1
LAN 193	Desenho e Elaboração de Paisagem
LAN 213	Renderização Digital
LAN 235	O mundo natural 3: Planejamento de obras
LAN 240	Design de Plantações
LAN 250	Ateliê de Design Paisagístico
LAN 260	O mundo técnico 1: Terraplanagem e Drenagem
LAN 450	Ateliê de Design Avançado

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e nos seguintes cursos:

LA 107	Redação para o Artista Multilingue
ou LA 108	Composição para o Artista
LA/LAN 115	O mundo natural 1: A camada de base
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA/LAN 297	Fatores sociais paisagísticos

- Mínimo de 2.0 no GPA

E os seguintes requisitos educacionais gerais:

3	Cursos de Comunicação Escrita
2	Cursos de história da arquitetura paisagística
1	Curso de matemática para design ambiental
1	Curso de matemática aplicada
1	Curso de fatores sociais do paisagismo
1	Curso de Consciência Histórica
1	Curso de Ideias e Influências Culturais
1	Curso de comunicações e práticas de emprego

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

LA 107	Redação para o Artista Multilingue
LA 108	Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

LA 110	Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133	Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

LA 202	Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280	Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura da Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

HISTÓRIA DA ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- LA/LAN 177 Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
- LA/LAN 277 Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais

FATORES SOCIAIS DO PAISAGISMO

- LA/LAN 297 Fatores sociais do paisagismo

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 193 Estudos Étnicos
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 337 Tópicos em Estudos Étnicos
- LA 343 Religião Comparada
- LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

MATEMÁTICA PARA DESIGN AMBIENTAL

- LA 255 Matemática Universitária

MATEMÁTICA APLICADA

- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias

Mestrado em Artes [MA] em Arquitetura Paisagística

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	36 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MA EM ARQUITETURA

IAD 608	Representação Gráfica Digital
LAN 605	Desenho como um Processo
LAN 607	Precedentes Históricos da Arquitetura Paisagística
LAN 609	Fundamentos Ecológicos do Design 1
LAN 610	Ateliê de Design de Arquitetura Paisagística
LAN 617	Engenharia de Obras
LAN 619	Fundamentos Ecológicos do Design 2
LAN 620	Ateliê de Design de Obras
LAN 660	Ateliê de Design de Espaços Públicos
LAN 665	Gráficos Digitais da Arquitetura Paisagística
LAN 678	Pessoas e o Meio Ambiente
LAN 679	Gráficos Digitais Avançados para Arquitetura Paisagística

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Arquitetura Paisagística

REQUISITOS DA UNIDADE MFA - REGISTRAR I

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	12 UNIDADES
+ ELETIVAS*	9 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

LAN 658	Paisagem, Teoria e Design
LAN 660	Ateliê de Design de Espaços Públicos
LAN 665	Gráficos Digitais da Arquitetura Paisagística
LAN 670	Análise e Planejamento Regional
LAN 673	Métodos e Materiais de Arquitetura Paisagística
LAN 678	Pessoas e o Meio Ambiente
LAN 679	Gráficos Digitais Avançados para Arquitetura Paisagística
LAN 680	Ateliê de Design Sustentável e Planejamento de Obras
LAN 688	Tópicos Emergentes em Arquitetura Paisagística
LAN 690	Ateliê de Design Profissional Avançado

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS-GRADUAÇÃO MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|--|
| GLA 601 | O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas |
| GLA 602 | A Arte e a Ideologia do Século XX |
| GLA 607 | Arte e Ideias do Iluminismo |
| GLA 609 | Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|---|
| GLA 603 | Antropologia: Experimentação da Cultura |
| GLA 606 | Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global |
| GLA 611 | Narrativas Culturais |
| GLA 617 | Mitologia no Mundo Moderno |
| GLA 627 | Desenho Industrial num Mundo Globalizado |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

- | | |
|---------|---|
| GLA 681 | Método Profissional para Arquitetura Paisagística |
|---------|---|

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

- | | |
|---------|----------------------------------|
| GLA 640 | A História das Paisagens Urbanas |
|---------|----------------------------------|

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Arquitetura Paisagística

REQUISITOS DA UNIDADE MFA - REGISTRAR II

PRINCIPAIS	60 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	12 UNIDADES
+ ELETIVAS*	9 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	87 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 87 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS NECESSÁRIOS PARA MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

GLA 640	A História das Paisagens Urbanas
GLA 681	Método Profissional para Arquitetura Paisagística
IAD 608	Representação Gráfica Digital
LAN 605	Desenho como um Processo
LAN 607	Precedentes Históricos da Arquitetura Paisagística
LAN 609	Fundamentos Ecológicos do Design 1
LAN 610	Ateliê de Design de Arquitetura Paisagística
LAN 617	Engenharia de Obras
LAN 619	Fundamentos Ecológicos do Design 2
LAN 620	Ateliê de Design de Obras
LAN 658	Paisagem, Teoria e Design
LAN 660	Ateliê de Design de Espaços Públicos
LAN 665	Gráficos Digitais da Arquitetura Paisagística
LAN 670	Análise e Planejamento Regional
LAN 673	Métodos e Materiais de Arquitetura Paisagística
LAN 678	Pessoas e o Meio Ambiente
LAN 679	Gráficos Digitais Avançados para Arquitetura Paisagística
LAN 680	Ateliê de Design Sustentável e Planejamento de Obras
LAN 688	Tópicos Emergentes em Arquitetura Paisagística
LAN 690	Ateliê de Design Profissional Avançado

REQUISITOS DE ARTES LIBERAIS DA PÓS- GRADUAÇÃO MFA EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|--|
| GLA 601 | O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas |
| GLA 602 | A Arte e a Ideologia do Século XX |
| GLA 607 | Arte e Ideias do Iluminismo |
| GLA 609 | Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

- | | |
|---------|---|
| GLA 603 | Antropologia: Experimentação da Cultura |
| GLA 606 | Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global |
| GLA 611 | Narrativas Culturais |
| GLA 617 | Mitologia no Mundo Moderno |
| GLA 619 | Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno |
| GLA 627 | Desenho Industrial num Mundo Globalizado |
| GLA 903 | Seminário de Pós-Graduação na Europa |

CURSOS DE GRADUAÇÃO

LAN 115 O mundo natural 1: A camada de base

Este curso oferece a oportunidade de entender melhor a paisagem natural. Ao explorar os locais, os alunos aprenderão a identificar e analisar os tipos de solo, as formas geológicas, as bacias hidrográficas e outras características topográficas e como elas afetam as decisões do projeto. Serão apresentadas estratégias de mapeamento e gravação destas informações.

LAN 117 Pesquisa de Arquitetura Paisagística

Este curso oferece uma visão geral sobre a profissão e enfatiza as responsabilidades e os desafios do arquiteto paisagista do século XXI. Os alunos aprenderão a história da arquitetura paisagística e a função dos arquitetos paisagistas na elaboração dos espaços humanos. Serão discutidas as influências para mudanças positivas no meio ambiente.

LAN 135 O mundo natural 2: Clima e comunidades de plantas

Este curso analisa a paisagem viva através das lentes da observação e análise criteriosa. Os alunos estudarão o solo, a elevação e as condições climáticas para entenderem a relação direta entre as comunidades de plantas, espécies e crescimento sazonal. Estes sistemas naturais oferecem a base da paleta do arquiteto paisagista e inspiração para o design.

LAN 177 Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais

Este curso oferece uma pesquisa abrangente sobre a história dos impactos humanos nos ambientes, desde o Stonehenge até os espaços urbanos, jardins e parques da Renascença. Ao estudar sistematicamente os exemplos clássicos, os alunos aprenderão a avaliar as qualidades e a relevância de cada um em seu contexto histórico.

LAN 180 Plantas na Paisagem 1

O uso de plantas para criar espaços externos é exclusivo da arquitetura paisagística. Os alunos irão identificar, desenhar e descrever as qualidades estéticas de uma variedade de plantas, arbustos, coberturas de solo, vinhas e gramados. Os alunos usarão seus conhecimentos de requisitos em horticultura para tomar decisões de design responsáveis e eficazes.

LAN 193 Desenho e Elaboração de Paisagem

Transmitir ideias através de elaboração de planos, seções e elevações à escala é uma habilidade fundamental para qualquer designer. Será ensinado o uso eficaz da espessura da linha, textura, das sombras e da perspectiva de um ponto. Os alunos criarão desenhos feitos com caneta e lápis que expressarão as ideias de design de forma clara e eficaz.

LAN 213 Renderização Digital

Neste curso, os alunos aprenderão a transmitir de forma eficaz ideias de design espacial, aplicando os fundamentos do SketchUp para criar wireframes prontos para serem representados tanto pelo desenho tradicional a mão quanto pelas técnicas de ilustração digital. Serão discutidas a teoria das cores básicas e as estratégias de apresentação.

LAN 223 Desenho Auxiliado por Computador para Arquitetura Paisagística

Documentos digitais facilitam a comunicação entre os profissionais de design. Neste curso, os alunos aplicarão as técnicas e habilidades de esboço a mão previamente aprendidas para fazer o esboço digital de planos, seções e elevações. Serão enfatizados comandos e métodos que possibilitarão que eles produzam desenhos legíveis, precisos e bem organizados.

LAN 235 O mundo natural 3: Planejamento de obras

Processos, formas e interações na natureza oferecem uma rica paleta de informações e inspirações ao designer. Neste curso, os alunos desenvolverão conhecimentos anteriores para identificar as oportunidades naturais e as limitações de um local. Os alunos aprenderão a avaliar a adequação das decisões de design com base nas condições existentes.

LAN 240 Design de Plantações

Neste curso, os alunos continuarão desenvolvendo seus conhecimentos sobre plantas, comunidades de plantas e ambientes. Os alunos serão desafiados a selecionar as plantas mais apropriadas, pois isso criará interesse sazonal o ano todo pelos seus projetos. Serão utilizadas técnicas de representação para criar ilustrações detalhadas.

LAN 250 Ateliê de Design Paisagístico

Este curso se concentra no uso eficaz da imaginação no gênero de ilustração de fantasia. A ênfase estará em desenhar e representar personagens, criaturas, ambientes e aparatos convincentes a partir da imaginação. Os alunos combinarão referências e elementos inventados e produzirão cinco imagens com qualidade digna de portfólio. Haverá grande ênfase na criatividade e no estilo individual.

LAN 260 O mundo técnico 1: Terraplanagem e Drenagem

Este curso se concentra em estratégias e cálculos para controlar o movimento das águas pluviais. Os alunos criarão planos e modelos de terraplanagem em diversas escalas para testar seus projetos. Os alunos serão desafiados a incorporar funcionalidade e estética. Os tópicos incluirão cálculo de águas pluviais, tecnologias inovadoras e sustentáveis, biofiltração e jardins de chuva.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

LAN 277 Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais

Espaços projetados são produtos de uma era, cultura e localização específica. Este curso continua a explorar espaços abertos urbanos. Os alunos irão comparar espaços externos projetados da Renascença até hoje e discutirão seu significado no contexto histórico.

LAN 280 Plantas como Elementos de Design na Paisagem 3

Este curso se concentra na criação de projetos sustentáveis e criativos, com ênfase em plantas tolerantes à seca e gramíneas ornamentais. Os alunos criarão ilustrações detalhadas de plantas, projetos de obras e planos de plantação. Serão discutidos estudos de caso de aplicação prática da irrigação e jardinagem de locais áridos.

LAN 297 Fatores sociais do paisagismo

Uma atribuição inerente da arquitetura paisagística é criar um relacionamento positivo entre as pessoas, os edifícios e com o ambiente externo. Aplicando as teorias e os métodos de pesquisas psicológicas e sociais predominantes, os alunos aprenderão as técnicas de pesquisa e obterão habilidades de observação para determinar como as pessoas utilizam, interagem com e percebem a paisagem.

LAN 300 Design do Ateliê de Espaços Urbanos

Desenvolvendo as informações obtidas nos cursos anteriores, os alunos combinarão habilidades gráficas, conhecimentos técnicos e princípios de design para abordar projetos mais complexos. Será enfatizada a aplicação eficaz de cada etapa do processo de design na criação de espaços externos urbanos sustentáveis e belos.

LAN 323 Desenho Digital Técnico 1

Desenvolvendo tópicos das aulas anteriores sobre desenho digital, este curso se concentra na criação de informações precisas sobre construção e outros documentos relacionados essenciais ao processo de design, utilizando diversos softwares digitais. Também serão discutidos temas como distribuição de área, manipulação de recorte, modelagem tridimensional e técnicas de ilustração apropriadas.

LAN 330 O mundo técnico 2: Materiais e Detalhes

As informações de um projeto podem ajudar ou prejudicar o design. Este curso se concentra na integração criativa de materiais inovadores e sustentáveis e fornece informações sobre o design de área externa. Os alunos aprenderão detalhes sobre os materiais de construção. Com base em pesquisa, os alunos criarão desenhos detalhados, indicando os materiais e métodos de instalação.

LAN 350 Ateliê de Práticas e Design Sustentável

A exposição contínua a projetos de design reais será o principal foco deste curso. Será enfatizado especialmente o desenvolvimento da habilidade do aluno em tomar decisões adequadas de design, ampliar seu vocabulário sobre design e aumentar suas habilidades gráficas e de apresentação verbal. Também serão estudadas estratégias de soluções de design sustentáveis.

LAN 360 O mundo técnico 3: Documentos de construção

Este curso se concentra na elaboração de documentos de construção com a finalidade de transmitir conceitos, ideias e informações de construção complexas. Serão enfatizadas instruções detalhadas para empreiteiros e informações sobre instalação e construção sustentável. Os alunos desenvolverão informações de design a fim de solucionar problemas estruturais, estéticos e ambientais complexos.

LAN 375 Produção de Croquis para o Desenvolvimento de Ideias

Croquis rápidos são ferramentas essenciais para pensar e solucionar problemas espaciais em campo. Os designers usam esta ferramenta para transmitir ideias de forma confiante, rápida e eficiente a pessoas sem formação. Neste curso, os alunos farão desenhos de visualização múltipla para solucionar problemas com espaço, testar ideias rapidamente, avaliar seu trabalho e tomar decisões.

LAN 391 Preparação de Portfólio

O portfólio é uma representação gráfica da amplitude e da abordagem geral aos projetos do arquiteto paisagista. Neste curso, os alunos desenvolvem um conjunto de identidade e portfólio como forma de apresentação de sua capacidade e estilo individual. A ênfase estará na capacidade de transmitir seus pontos fortes e preparo profissional.

LAN 392 Práticas Profissionais

A prática bem sucedida do arquiteto paisagista é resultado de práticas filosóficas, administrativas e de gestão que permitem que um indivíduo ou uma grande empresa sejam rentáveis e eficazes. Neste curso, os alunos definirão e identificarão problemas contratuais e jurídicos relevantes, leis e códigos de construção apropriados, analisando estudos de caso.

LAN 398 Ateliê de Design Comunitário

Neste curso de ateliê, os alunos trabalharão como equipe para criar e implementar uma solução para um cliente. Ao trabalhar colaborativamente, os alunos analisarão o local, identificarão os desafios específicos e criarão um plano para concluir o projeto com diversos estágios. Será enfatizada a maneira de incorporar os comentários do cliente e do gerente de projeto para melhorar o trabalho.

LAN 400 Ateliê de Design e Planejamento Regional

Neste curso, os alunos aprenderão os métodos e estratégias necessários para solucionar os maiores e cada vez mais complexos problemas relacionados ao design e ao planejamento regional. Os alunos aplicarão os resultados da análise e do inventário ambiental para produzir soluções de design e planejamento para cidades e comunidades mais habitáveis.

LAN 450 Ateliê de Design Avançado

Os alunos refinarão e aplicarão todas as habilidades aprendidas nos cursos anteriores em seu projeto de design independente. Serão enfatizados temas como estratégias de pesquisa, cronogramas e desafios comuns à produção bem sucedida de um projeto profissional qualificado.

LAN 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

LAN 499 Tópicos Especiais LAN

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por artistas especiais convidados. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

LAN 500 Estágio em Arquitetura Paisagística

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Arquitetura Paisagística.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

LAN 605 Desenho como um Processo

Os alunos desenvolverão uma base sólida em desenho mecânico e à mão livre. Habilidades de projeção ortogonal serão estudadas e aplicadas em diversos projetos. Serão desenvolvidas conexões entre observação e solução de problemas espaciais através do desenho à mão livre. Os alunos aplicarão convenções gráficas profissionais para comunicar projetos existentes.

LAN 607 Precedentes Históricos da Arquitetura Paisagística

Este curso estuda as forças complexas e origens multidisciplinares da profissão de arquiteto paisagista. As paisagens projetadas durante séculos serão analisadas no contexto histórico dos fatores culturais, geográficos, tecnológicos, climáticos e hortícolas predominantes. Será discutida a natureza e o escopo da prática atual da arquitetura paisagística.

LAN 609 Fundamentos Ecológicos do Design 1

Solo e água são elementos essenciais para o paisagismo. Este curso se concentra em suas características químicas, biológicas e físicas, seus diversos relacionamentos ecológicos e suas respectivas tolerâncias ao desenvolvimento humano. Serão usados estudos de caso e pesquisa de campo para desenvolver habilidades de mapeamento, observação e registro.

LAN 610 Ateliê de Design de Arquitetura Paisagística

Este curso se concentra na aplicação dos elementos e princípios do design. Os projetos do ateliê se concentram nos métodos de organização e composição espacial para oferecer espaços com significado e propósito. A aplicação do processo de design será discutida com ênfase na concepção e seleção entre as alternativas conceituais.

LAN 617 Engenharia de Obras

Este curso se concentra no entendimento das implicações da manipulação de superfícies com topografia natural e construídas. Os tópicos incluirão itens como produção de informações de construção e planos de terraplanagem e drenagem precisos e ecologicamente sensíveis, alinhamento de estradas e gestão das águas.

LAN 619 Fundamentos Ecológicos do Design 2

Este curso se concentra no reconhecimento das comunidades de plantas; sua distribuição, associações de habitat, classificação, taxonomia, bem como problemas de horticultura e arboricultura. Também será discutida a morfologia vegetal como fonte de inspiração e interpretação para o design. Os projetos incluirão uma introdução aos princípios do design de plantações.

LAN 620 Ateliê de Design de Obras

Diversos projetos pequenos ajudarão os alunos a desenvolverem habilidades analíticas, técnicas de comunicação e ideias geográficas que refletirão de forma apropriada os contextos cultural e ecológico.

LAN 658 Paisagem, Teoria e Design

Este curso se concentra em ideias e teorias fundamentais para a profissão do arquiteto paisagista, com base nos escritos originais e conforme ilustrado em outros meios (filmes, revistas, etc.). Serão discutidos tópicos históricos, contemporâneos e em desenvolvimento. Os alunos serão estimulados a seguirem os interesses individuais de tópicos de pesquisa.

LAN 660 Ateliê de Design de Espaços Públicos

Este ateliê se concentra nos desafios e oportunidades de criar centros urbanos mais saudáveis, viáveis e habitáveis, integrando os principais aspectos do mundo natural com as necessidades diárias da vida urbana. Serão enfatizadas formas de resolver problemas ambientais urbanos complexos com soluções inovadoras e sustentáveis.

LAN 665 Gráficos Digitais da Arquitetura Paisagística

Documentos digitais facilitam a comunicação entre os profissionais de design. Desenvolvendo técnicas de desenho à mão, os alunos trabalharão com softwares que são referência no mercado, além de comandos e métodos que possibilitarão que eles comuniquem sobre construção e manipulação espacial de forma precisa e compreensível. Serão analisadas as interrelações entre o AutoCAD e o Sketch Up.

LAN 670 Ateliê de Análise e Planejamento Regional

Este curso se concentra no planejamento e design de obras em ambientes externos de grande escala específicos para os sistemas paisagísticos de uma região. O tamanho e a configuração da região variam e apresentam diferentes fronteiras naturais e/ou jurisdicionais. O processo de design é aplicado para gerar soluções de design para espaços abertos na região.

LAN 673 Métodos e Materiais de Arquitetura Paisagística

Neste curso, os alunos estudarão materiais tradicionais e inovadores e analisarão o processo de desenvolvimento de ideias conceituais em paisagens construídas. Serão discutidos temas como estimativa de custos, especificações e avaliação do impacto ambiental da escolha e no detalhamento de materiais.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

LAN 678 Pessoas e o Meio Ambiente

Este curso se concentra no relacionamento de indivíduos, comunidades e sociedades com a paisagem e a importância de promover uma abordagem de design voltada para o usuário. Serão discutidas as necessidades específicas de populações pouco representadas. Os alunos aprenderão métodos de observação, registro e análise da interação humana com seu entorno.

LAN 679 Gráficos Digitais Avançados para Arquitetura Paisagística

Os documentos e as ilustrações digitais facilitam a comunicação entre os profissionais de design e seus clientes. Desenvolvendo as habilidades adquiridas em cursos anteriores, os alunos aplicarão a modelagem interativa de última geração e o software de animação para explorar e transmitir ideias em qualquer escala.

LAN 680 Ateliê de Design Sustentável e Planejamento de obras

Este curso em ateliê se concentra na implementação de práticas sustentáveis reconhecidas de construção e engenharia de obras. As discussões se concentrarão em informações, estratégias e sistemas inovadores de construção de paisagem. Em uma série de projetos, os alunos incorporam todas as fases do processo de design, incluindo o desenvolvimento de conceito e as informações de design.

LAN 688 Tópicos Atuais e Métodos de Pesquisa

Os alunos irão pesquisar e debater sobre diversos tópicos relevantes, incluindo novos desenvolvimentos e desafios atuais enfrentados pela profissão. Os alunos aprenderão diversas estratégias de pesquisa e utilizarão este seminário para começar a formular um tema para seu projeto de dissertação.

LAN 690 Ateliê de Design Profissional Avançado

Os alunos começarão o processo de refinamento dos diversos componentes de seu projeto de dissertação, conforme definido na avaliação de qualificação. Serão discutidas estratégias de pesquisa, cronogramas e desafios comuns à produção bem sucedida de um portfólio e uma dissertação de qualidade profissional.

LAN 695 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

LAN 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma tarifa obrigatória, pré-requisitos e podem exigir aprovação do Diretor do Departamento.

LAN 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

LAN 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas sobre seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

LAN 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

LAN 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica sobre seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

LAN 900 Estágio em Arquitetura Paisagística

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.





CINEMA E TELEVISÃO





O QUE OFERECEMOS

Currículo de Qualidade: A Escola de Cinema e Televisão promove a criatividade e a independência do cinema como forma de arte. Também oferecemos instruções para os aspectos comerciais do cinema como negócio.

Abordagem prática: Nossa abordagem é dedicada ao treinamento prático em uma estrutura colaborativa. Os alunos mergulham em uma ampla variedade de habilidades cinematográficas, incluindo produção, direção, cinematografia, iluminação, som, edição, roteiro, design de produção e atuação.

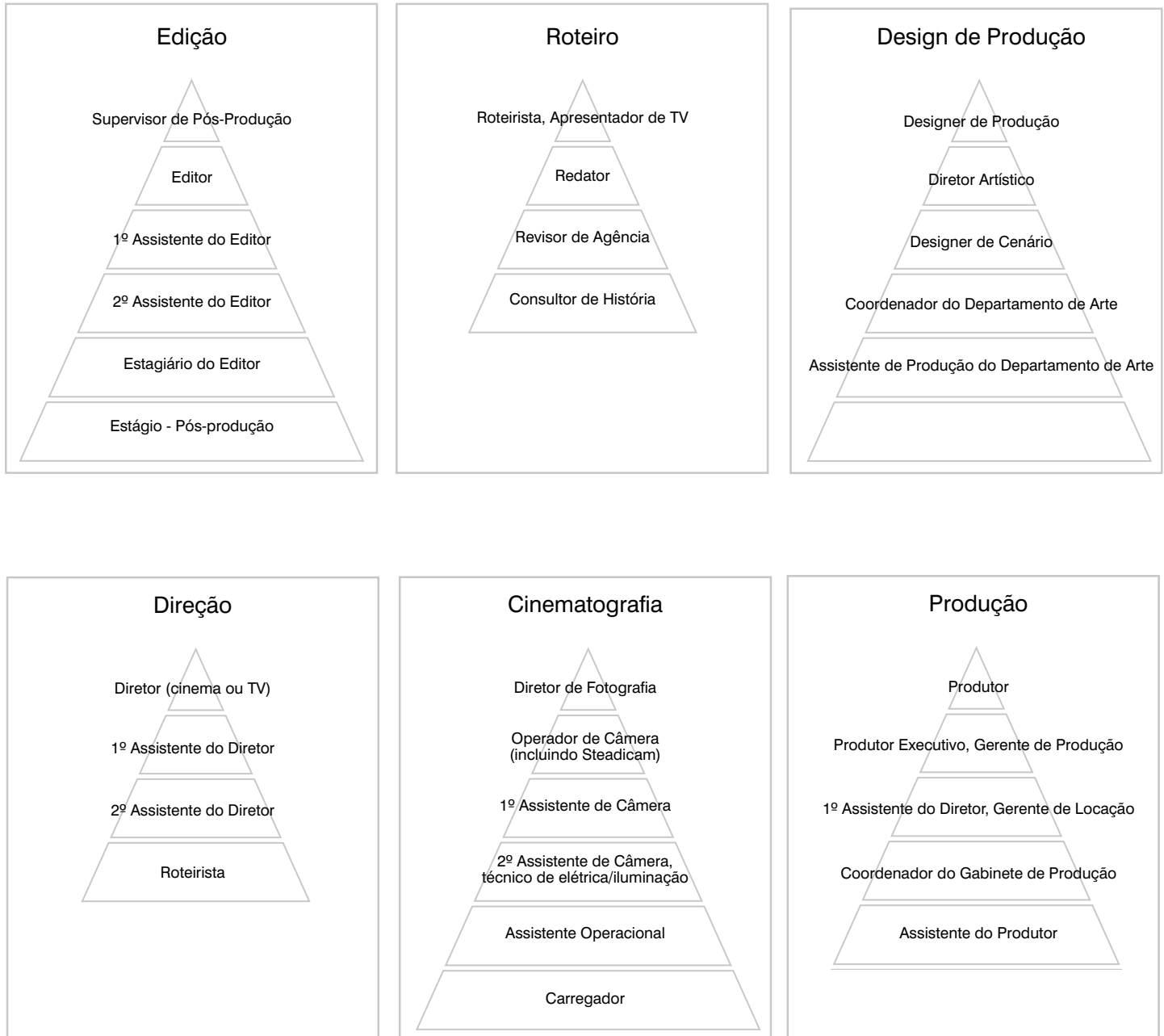
Formação Especializada: Após obter experiência em uma ampla gama de disciplinas, os alunos se especializarão em uma área, a fim de desenvolver seu portfólio. Nós preparamos os alunos para se tornarem especialistas, pois é isso que o mercado exige.

Instalações de última geração: Temos os melhores recursos em comparação a qualquer outra escola de cinema, e oferecemos equipamentos inovadores para cinema, vídeo, som e iluminação, além de um estúdio com tela verde, laboratório de roteiro, estúdio de som, salas de edição, teatro experimental, adereços e muito mais.

Corpo Docente Profissional: Seja o melhor, aprendendo com os melhores. Temos um corpo docente de renome, com profissionais que trabalham na área. Além disso, os melhores profissionais do setor são convidados como palestrantes todos os semestres.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Cinema e Televisão

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
<hr/>	
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM CINEMA E TELEVISÃO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - AA EM CINEMA E TELEVISÃO

ACT 101	Respeito pela Atuação
MPT 105	Narrativa Cinematográfica
MPT 110	Edição Informática Não Linear 1: Princípios da Edição
ou MPT 106	Edição 1: Estreia e A Arte da Edição
MPT 130	Linguagem do Cinema
MPT 140	Iluminação 1: A Arte de Ver a Luz
MPT 159	Cinematografia 1
MPT 205	Introdução à Produção
MPT 225	Sonoplastia para Cinema 1: Conceitos Básicos
MPT 231	Edição Informática Não Linear 2
MPT 377	Princípios da Direção
WRI 166	Criação de Roteiros de Curta-Metragem

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Cinema e Televisão

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSO PRINCIPAL	
BÁSICO	36 UNIDADES
PRINCIPAL	42 UNIDADES
+ ELECTIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM CINEMA E TELEVISÃO

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilingue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM CINEMA E TELEVISÃO

ACT 101	Respeito pela Atuação
MPT 105	Narrativa Cinematográfica
MPT 110	Edição Informática Não Linear 1: Princípios da Edição
ou MPT 106	Edição 1: Estreia e A Arte da Edição
MPT 130	Linguagem do Cinema
MPT 140	Iluminação 1: A Arte de Ver a Luz
MPT 159	Cinematografia 1
MPT 205	Introdução à Produção
MPT 225	Sonoplastia para Cinema 1: Conceitos Básicos
MPT 231	Edição Informática Não Linear 2
MPT 377	Princípios da Direção
MPT 495	Portfólio do Cineasta: Como entrar no mercado de entretenimento
WRI 166	Criação de Roteiros de Curta-Metragem

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilingue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	o Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM	131 História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Cinema e Televisão

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Redação e Direção de Cinema

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO - MA EM REDAÇÃO E DIREÇÃO PARA CINEMA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM REDAÇÃO E DIREÇÃO PARA CINEMA

MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 618	Curso Intensivo para Autor-Diretor 1
MPT 625	Edição
MPT 641	Narrativa Visual
MPT 651	Um Diretor se Prepara
MPT 685	Marketing de Mídia Social para Entretenimento
WRI 660	O Longa-metragem 1: Idealização até o Esboço +4 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS DE MA EM REDAÇÃO E DIREÇÃO PARA CINEMA, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA	Curso de Consciência Histórica da Arte e Sensibilidade Estética
-----	---

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Cinema e Televisão

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM CINEMA E TELEVISÃO

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MFA EM CINEMA E TELEVISÃO

CINEMATOGRAFIA

ANM 604	Efeitos Visuais Cinematografia
MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 615	Iluminação
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 630	Cinematografia com Filmes 1
ou MPT 634	Cinematografia Digital 1
MPT 636	Cinematografia com Filmes 2
ou MPT 639	Cinematografia Digital 2
MPT 646	Cinematografia com Filmes 3
MPT 715	Iluminação Interna Avançada
MPT 736	Estilos Cinematográficos: Clássico e Contemporâneo

DIREÇÃO

MPT 600	Veloz e Furioso: Uma História sobre Curta-metragem
MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 616	Direção de Atores para Cinema
MPT 619	Redação para curta-metragem
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 630	Cinematografia com Filmes 1
ou MPT 613	Finalização Profissional
ou MPT 629	Reescrita para Curta-metragem
ou MPT 634	Cinematografia Digital 1
MPT 640	Produção para Cinema
ou MPT 642	Direção em Estúdio
MPT 641	Narrativa Visual
MPT 651	Um Diretor se Prepara

EDIÇÃO

MPT 600	Veloz e Furioso: Uma História sobre Curta-metragem
MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 613	Finalização Profissional
MPT 619	Redação para curta-metragem
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 632	Sonoplastia
MPT 643	Sonoplastia Experimental para Audiovisual
MPT 649	Edição com Gráficos em Movimento e Efeitos Visuais
MPT 663	Estética da Edição

PRODUÇÃO

MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 619	Redação para curta-metragem
MPT 624	Gestão Prática do Set
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 629	Reescrita para Curta-metragem
MPT 630	Cinematografia com Filmes 1
ou MPT 634	Cinematografia Digital 1
MPT 640	Produção para Cinema
MPT 641	Narrativa Visual
MPT 654	Gestão da Unidade de Produção

DESIGN DE PRODUÇÃO

IAD 640	Percepção de Luz e Cor
MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 615	Iluminação
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 630	Cinematografia com Filmes 1
ou MPT 634	Cinematografia Digital 1
MPT 641	Narrativa Visual
MPT 642	Direção em Estúdio
MPT 645	Panorama do Design de Produção
MPT 695	Projeto em Colaboração: Design de Produção para Websérie - Comédia

ROTEIRO

MPT 600	Veloz e Furioso: Uma História sobre Curta-metragem
MPT 605	Estúdio de Linguagem Cinematográfica
MPT 619	Redação para curta-metragem
MPT 625	Conceitos de Edição
MPT 629	Reescrita para Curta-metragem
MPT 640	Produção para Cinema
ou MPT 641	Narrativa Visual
WRI 622	Roteiro: Adaptação
WRI 625	Domínio do Diálogo
WRI 628	Escrita para Gêneros Cinematográficos

REQUISITOS DE MFA EM CINEMA E TELEVISÃO, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 605	Estilo e Teoria dos Filmes Cinematográficos
---------	---

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 673	Métodos Profissionais de Entretenimento
---------	---

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 714	Atuação para Palco e Câmera
---------	-----------------------------



CURSOS DE GRADUAÇÃO

MPT 105 Narrativa Cinematográfica

Narrativa Cinematográfica é a linguagem visual do filme. Este curso se concentra em composição, escolha das lentes, iluminação, velocidade do obturador, abertura e operação básica da câmera digital. Os alunos desenvolverão roteiros para pré-visualizar a narrativa cinematográfica, desenvolvendo suas habilidades técnicas para cinema.

MPT 106 Edição 1: Estreia e A Arte da Edição

Este curso apresenta aos alunos a narrativa visual por meio do uso criativo da edição de vídeo. Utilizando o Adobe Premiere Pro, os alunos aprenderão os conceitos de montagem, direção de tela, continuidade e os elementos de estilo ao editar uma cena narrativa.

MPT 110 Edição Informática Não Linear 1: Princípios da Edição

Este curso apresenta aos alunos as regras de edição pelo uso de sistemas de edição não lineares. Os alunos aprenderão os conceitos de ritmo invisível, direção de tela, continuidade e os elementos de estilo ao editar uma cena narrativa com diálogo e montagens musicais.

MPT 130 Linguagem do Cinema

Neste curso, os alunos analisarão os principais equipamentos da indústria cinematográfica, enquanto aprendem a falar sua língua. Os temas incluirão escolha de lentes, eixo, regra dos 180 graus e direção da tela. Os alunos criarão um documentário e uma narrativa, trabalhando com atores e explorando técnicas de gravação e ensaio improvisado.

MPT 133 Princípios da Narrativa de Curta-Metragem

Este curso examina os princípios fundamentais da narrativa de curta-metragem. Ênfase no que é necessário para fazer um excelente curta-metragem. Os alunos analisarão filmes, escreverão críticas e praticarão as habilidades essenciais de narrativa necessárias antes de passar para a etapa de criação de roteiro no curso seguinte.

MPT 140 Iluminação 1: A Arte de Ver a Luz

Este curso apresenta aos alunos os conceitos básicos de iluminação. Os alunos terão experiência prática na filmagem com filme em preto e branco. Os tópicos incluirão difusão, contraste, proporção e posicionamento de iluminação. Serão enfatizados os procedimentos de segurança do setor, incluindo o tratamento adequado da eletricidade e luzes de alta temperatura.

MPT 159 Cinematografia 1

Este curso foi criado para oferecer aos alunos uma introdução aos aspectos cinematográficos técnicos e conceituais por meio da filmagem de formato reduzido. Esta aula estudará as ferramentas, técnicas e linguagens visuais do cinema. Os alunos obterão experiência cinematográfica prática, realizando projetos individuais e em grupo.

MPT 205 Introdução à Produção

A história é a base do filme e é função do produtor avaliar a história, garantir os direitos e direcionar a história a fim de garantir seu financiamento. Os alunos vão avaliar e aprimorar histórias e praticarão a apresentação do roteiro, programação, criação de orçamento e resolução de problemas. Será estudada a função do produtor nas seis fases do processo de produção do filme.

MPT 206 Preparação para a Certificação em Adobe Premiere

Este curso prepara os alunos para realizarem o ACE: Exame de Certificação em Adobe Premiere CC. Os tópicos incluem efeitos, transições, títulos, metadados, marcadores, dados de legendagem e gestão de mídia.

MPT 225 Sonoplastia para Cinema 1: Conceitos Básicos

Este curso apresenta os elementos básicos da produção e gravação de áudio para cinema e televisão. Os alunos aprenderão a selecionar e posicionar o microfone e também a mixar e equalizar o som. Os alunos usarão o software Pro-Tools para gravar Foley e diálogos automáticos.

MPT 231 Edição Informática Não Linear 2

Este curso ampliará o entendimento do aluno sobre edição não linear. Em um contexto avançado, os alunos analisarão as questões editoriais, incluindo gestão de arquivos, importação de mídia e produção de projetos finais. Os alunos aplicarão efeitos especiais, sonoplastia e correção de cores aos seus projetos.

MPT 236 Edição 2: Fundamentos do Avid

Este curso ampliará o entendimento dos alunos sobre a edição de vídeo, apresentando o Avid Media Composer. Os alunos analisarão as questões editoriais, incluindo gestão de arquivos, importação de mídia e produção de projetos finais. Os alunos aplicarão efeitos especiais, sonoplastia e correção de cores aos seus projetos.

MPT 246 Programação Cinematográfica

O assistente de direção organiza as operações diárias do set. Tem funções de supervisão, organização e administração. Este curso inclui a estrutura deste setor regulamentada por orçamentos, sindicatos, corporações e contratos. Os alunos fazem programações, praticam resolução de problemas e criam relatórios detalhados. Os tópicos incluem auxiliar o elenco, dirigir figurantes e supervisionar a equipe enquanto cada cena é preparada.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

MPT 250 Gestão da Unidade de Produção

Este curso inclui os desafios diários enfrentados pelos gerentes de produção e as soluções utilizadas atualmente por eles. O curso enfatiza todos os tópicos associados à revisão, programação e criação de orçamento adequados para um filme.

MPT 255 História do Cinema 1: Pré-1940

Este curso pesquisa os principais movimentos cinematográficos desde 1895 até 1940, do cinema mudo até o surgimento do filme a cores. Os alunos aprenderão sobre as formas fundamentais do cinema, conforme desenvolvido por Eisenstein e Griffith, introdução aos conceitos de "mise-en scene", edição de montagem, expressionismo e film noir.

MPT 256 História do Cinema 2: 1940-1974

Este curso pesquisa os principais movimentos da Era de Ouro do Cinema, de 1940 a 1974, incluindo o Neo-realismo, a Nouvelle vague francesa, Cinema Verite, e a Nova Era de Ouro de Hollywood. Serão analisadas as obras de Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola e outros grandes diretores. As palestras e exposições serão acompanhadas de leituras relacionadas.

MPT 259 Cinematografia 2

Este curso analisa como a qualidade cinematográfica contribui para a narrativa visual. O trabalho de grandes diretores de fotografia será estudado, enquanto os alunos realizam seus próprios projetos cinematográficos. A principal ênfase será em técnicas de câmera e pensamento visual.

MPT 271 Iluminação 2: Filme + Digital

O foco do curso será em iluminar e fotografar atores no palco e em situações reais. Os alunos filmarão em 16 mm. Os tópicos incluirão adequação da iluminação para cobertura, função do diretor de fotografia em uma produção e sua relação com o técnico de iluminação e som.

MPT 272 Iluminação 2: Digital

Os alunos aprenderão os três pilares fundamentais da iluminação, o sistema de zonas, como iluminar e filmar com tela verde/azul e como manipular as cores. Eles ampliarão suas habilidades na leitura da iluminação existente e modificarão a iluminação utilizando cabos e ferramentas elétricas. Os filmes serão gravados em formato de vídeo digital.

MPT 285 Design de Produção: Roteiro para Tela

Os designers de produção são fundamentais para criar o estilo visual de um filme. Este curso inclui os componentes do departamento de arte e a função do designer de produção. Os alunos obterão experiência prática com o processo de design, incluindo revisão, pesquisa, design básico do cenário e apresentação de conceitos para cenas selecionadas.

MPT 299 Direção: Revisão e Indicação Cênica

Este curso foi criado para oferecer uma base sólida sobre os princípios básicos do cinema narrativo por meio da revisão eficaz do roteiro. Os alunos terão a função de Diretor, Editor, Ator e Supervisor de Roteiro em diversos projetos.

MPT 301 Maquiagem: Cotidiana e para Efeitos Especiais

Este curso analisa todos os aspectos da criação de maquiagem contemporânea cotidiana, além de lidar com as necessidades especiais da criação de maquiagens médica, para personagens e efeitos especiais.

MPT 303 Maquiagem: Personagem e Efeitos Especiais

Este curso leva os alunos para o campo da maquiagem específica para personagens, maquiagem de moda e efeitos especiais avançados. Os alunos escolherão um roteiro e criarão a maquiagem de um personagem a partir das palavras impressas.

MPT 304 Financiamento Coletivo e Marketing nas Mídias Sociais

Este curso estuda a função cada vez mais importante das mídias sociais na criação de um projeto. Os alunos otimizarão, promoverão e facilitarão projetos, integrando conceitos como financiamento coletivo, colaboração coletiva e desenvolvimento de transmídia em seus trabalhos. Por meio de estratégias práticas, os alunos criarão uma marca para seus projetos, que poderão ser utilizadas a desde o desenvolvimento até a produção e a distribuição.

MPT 315 Cinema Experimental 1

Este curso se concentra na expressão de ideias e emoções dentro dos limites das imagens em movimento. Os alunos atribuirão novo significado a filmes anteriores e combinarão de forma criativa som e imagem para uma experiência visual. A evolução do filme experimental será estudada em um contexto sociológico.

MPT 325 Sonoplastia para Cinema 2: Conceitos Avançados

Este curso se concentra nas técnicas de produção, incluindo gravação de som sincronizado, gravação de Foley avançado e substituição automática de diálogo.

MPT 330 Direção de Atores para Cinema e TV

Neste curso, os alunos se concentram em analisar, ensaiar e dirigir materiais roteirizados. Os elementos práticos de trabalhar com atores em audições, seleção de elenco, retorno e ensaios também serão discutidos.

MPT 341 Documentário 1

Este curso apresentará aos alunos o formato de documentário. Os alunos assistirão a diversos exemplos de documentários. Os alunos também criarão seus próprios projetos de documentário.

MPT 346 Edição 3: Certificação em Avid Media Composer

Este curso continua a formação no Avid Media Composer, com ênfase em técnicas profissionais. Na conclusão do curso, os alunos poderão fazer o teste de Certificação em Avid, como Editor Certificado Avid. Este credenciamento tem validade internacional, comprovando que você realizou o curso e é considerado um Editor profissional para Cinema e Televisão.

MPT 350 Edição Não Linear 3

Neste curso, os alunos levarão suas habilidades em edição a um nível superior, preparando-se para a transição para o mercado comercial. Serão praticadas técnicas de finalização e estética profissional. Será enfatizada a edição de projetos em padrões profissionais rigorosos e a criação de projetos sofisticados para seus vídeos de demonstração.

MPT 351 Iluminação 3: Filme

Neste curso os alunos aprenderão abordagens técnicas e criativas de iluminação externa para dia e noite. Os alunos obterão experiência prática nos procedimentos operacionais, trabalhando em um set de filmagem profissional. Serão realizadas filmagens nos formatos digital e filme.

MPT 355 Edição Informática Não Linear 4: Edição do Portfólio Profissional

Este curso continua a formação em edição com o Adobe Premiere Pro. A ênfase irá além da mecânica e estética de edição e passará para o ofício em si. Os alunos aprenderão a consumir mídia adequadamente, encontrar a história, aprimorar o ritmo, colaborar com outros e produzir um projeto.

MPT 359 Cinematografia 3

Neste curso, os alunos ampliarão seus conhecimentos em técnicas cinematográficas e equipamentos de alta qualidade. Trabalhando com conceitos originais, os alunos desenvolverão um roteiro simples com uma lista de cenas. Com base em seus roteiros, os alunos filmarão uma narrativa curta utilizando técnicas cinematográficas avançadas.

MPT 360 Produção para Cinema

Neste curso, os alunos analisarão a função do produtor como força motriz na escolha e entrega de um produto visual. Os alunos realizarão a função de produtor em uma produção e desenvolverão planos de negócios e uma estratégia de marketing.

MPT 362 Cinematografia: Filmando com Estilo

Neste curso, os alunos vão comparar e selecionar a estética cinematográfica que mais combina com sua história. Os alunos analisarão fundamentos e técnicas bem sucedidas de composição clássica e enquadramento até a abordagem frenética atual, voltada para a realidade. As estéticas de luz, cor, enquadramento, cobertura e movimento serão praticadas no estúdio e em locações.

MPT 363 Promoção de Filme e Recuperação de Orçamento

Este curso analisa a aquisição, distribuição, comercialização e exibição de filmes. Os alunos aprenderão sobre o mercado cinematográfico, sobre o que vende mais e como apresentar os filmes no mercado. O curso conectará o cinema e a distribuição/comercialização, para que cada aluno avalie as qualidades interligadas das duas disciplinas.

MPT 367 Garantia de Direitos e Contratos para o Cinema

Neste curso, os alunos redigirão contratos de opção/compra, de submissão, de produtores, memorandos, contratos de trabalho e contratos de confidencialidade, além de pesquisar leis de direitos trabalhistas. Os tópicos incluem estrutura organizacional de empresas de produção, financiamento de projeto, proteção de propriedades intelectuais, taxas, participação nos lucros, indenização, seguro e negociação de acordos.

MPT 371 After Effects para Editores Profissionais

Neste curso, os alunos aprenderão os recursos exclusivos do software de edição padrão do setor, para criar títulos, sobreposições e efeitos tecnológicos. Este é um curso editorial avançado, criado para ensinar aos alunos as habilidades que estão se tornando o padrão do setor no mundo todo.

MPT 372 After Effects Avançado

Neste curso, os alunos analisarão as técnicas mais avançadas que o Adobe After Effects tem a oferecer, incluindo controle de movimentos, uso de chroma key, roteiro de expressões e gráficos em movimento 3D.

MPT 377 Princípios da Direção

Este curso analisa a função do diretor em relação a áreas críticas e criativas da produção cinematográfica. Os alunos trabalham com o formato de vídeo digital para praticarem suas habilidades. O curso ensina os alunos a reconhecerem e praticarem os padrões do setor.

MPT 378 Direção 2

Este curso analisa o ritmo emocional da cena, oferecendo visões aos alunos sobre como é trabalhar com atores, indicações cênicas, iluminação, design de produção, sonoplastia e edição.

MPT 380 Pós-produção Cinematográfica: Transferência Digital e Correção de Cor

Este curso técnico inclui transferência de filme digital e correção de cor intermediária digital. Os alunos utilizarão seus próprios meios para telecinagem e usarão o software intermediário digital para criar os efeitos desejados pelo uso apropriado de gradação de cores, filtros e máscaras.

MPT 384 Filmagem de Drama com Uma Hora de Duração

Os alunos aprenderão a administrar o set, resolver problemas e comunicar sua visão aos principais membros da equipe, como o Designer de Produção, o Diretor de Fotografia e o Editor. Será enfatizada a narrativa eficaz por meio da direção de câmera, cobertura e escolha de cenas para o formato televisivo de uma hora.

MPT 386 Teoria de Edição Avançada

Este curso foi criado para oferecer um estudo detalhado de como a edição reformula o filme com base na escolha de imagens, justaposição e andamento, além dos princípios da história. Os alunos desconstruem uma ampla variedade de estilos de edição, a fim de entenderem a finalidade de cada um.

MPT 389 Design de Produção: Entretenimento de Forma Curta

Este curso se concentra em criar sets para comerciais, vídeos musicais, webséries, jogos, entretenimento móvel e curta-metragens. Os requisitos para construção, pintura, decoração de cenário, adereços, iluminação, roupas, cabelos e maquiagem serão abordados com tarefas para aprimorar os projetos dos cineastas.

MPT 390 A Obra dos Grandes Diretores

Este curso analisa os filmes dos grandes diretores com ênfase em estudos críticos. Ao analisar a obra de cineastas como Woody Allen, Ingmar Bergman, Wong Kar Wai, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa e Roman Polanski, os alunos desenvolvem um entendimento da criação de seu estilo pessoal.

MPT 391 Fundamentos do Design de Produção

Neste curso, os alunos desenvolvem habilidades de elaboração e criação de esboços necessárias para criar sets para a televisão. Os alunos aprenderão esboços, planos e elaboração de notações, criação de modelos, gráficos e ilustrações, roteiros, locações, contratações, contatos e carreiras.

MPT 392 Design de Produção: Recursos

Neste curso, os alunos analisarão o design de produção de longa-metragens como pesquisa para seus projetos. Os alunos escolherão um roteiro para revisar, criando uma lista de cenas, a fim de estabelecer a estrutura visual para a "visão" do filme e a introdução de design, meio e cenas climáticas.

MPT 415 Cinema Experimental 2

Este curso permite que os alunos tenham experiência com a filmagem de uma forma de arte não narrativa. Os alunos serão desafiados a fazer diversos filmes sem a limitação da estrutura em 3 atos. Os tópicos incluirão processamento manual avançado, impressão óptica e técnicas de projeção de tela dianteira ou traseira. Serão enfatizados tópicos como poesia visual, estética, utilização de recursos públicos e filmes anteriores.

MPT 425 Estúdio de Pós-produção para Áudio

Este curso inclui a preparação de pós-produção de filme e vídeo da edição final até a mixagem final. Os alunos aprenderão a editar e montar todos os elementos sonoros, incluindo trilhas de efeito, diálogos e músicas.

MPT 431 Edição para Atuação

Esta aula consiste do uso de diários das aulas de atuação e discussão de diversas decisões de edição. Os alunos criarão cenas semanalmente, que receberão críticas. Haverá palestras sobre as diversas considerações relacionadas à forma como a edição aprimora, aperfeiçoa e enfatiza a atuação.

MPT 440 Visão Geral: Pós-Produção de Filme e Vídeo

Nesta aula, será enfatizado o processo de pós-produção com tecnologia avançada. Os alunos aprenderão a respeito dos laboratórios de cinema e produtoras de pós-produção de vídeo, incluindo filme Bosch para transferência de fita.

MPT 441 Documentário 2

Nesta aula, os alunos darão o próximo passo com seus projetos. Este curso será um seminário detalhado sobre pesquisa, desenvolvimento e aperfeiçoamento de projetos de documentários. Também serão abordadas questões como financiamento, produção, pós-produção e distribuição.

MPT 450 Criando Vídeos Musicais

Neste curso, cada um dos alunos analisará todo o processo criativo do trabalho de produção voltado para canais de televisão com música (MTV), incluindo concepção, roteiro, filmagem, edição e realização do seu próprio vídeo musical. Os alunos aprenderão a analisar e delimitar uma música e a apresentar ideias conceituais iniciais.

MPT 455 Edição: Correção de Cor Avançada

Este curso foi criado para ensinar dicas e técnicas de correção de cor em vídeos digitais como é feita em diversas aplicações de software de correção de cor. Aprenda a ajustar filmagens com exposição deficiente, criar cenas com projeção de cores, criar visuais, combinar cenas e dominar técnicas de correção de cores secundárias. Os alunos utilizarão a correção de cores para desenvolver uma história.

MPT 456 Novas Tecnologias em Edição

Este é um curso inovador criado para ensinar aos alunos avançados os desenvolvimentos mais recentes nas práticas de pós-produção. Este curso é um estudo detalhado sobre as novas ferramentas e aplicações e irá preparar os alunos para o mercado de forma oportuna.

MPT 459 Cinematografia 4

Neste curso, os alunos aprenderão a fazer a iluminação e a filmagem de produtos e em ambientes internos à noite. Será comparada a qualidade da imagem de câmeras 35 mm e câmeras HD. Serão discutidos diferentes tipos de especialidades cinematográficas incluindo filmagem submarina, montada em carros, plataformas e aéreas.

MPT 461 Produção Empresarial 1

Neste curso, os alunos desenvolverão um roteiro para a produção no semestre seguinte. Será usado o trabalho em equipe para desempenhar funções de produção e os alunos trabalharão individualmente para preparar um roteiro e um plano de marketing. Os tópicos incluem planos de pré-produção, programação de filmagem, planos de marketing, planos de financiamento e mídias sociais.

MPT 463 Produção Empresarial 2

Os alunos produzirão um filme utilizando o roteiro desenvolvido em MPT 461. Os alunos também desenvolverão materiais promocionais para divulgação de videogames, revistas em quadrinhos e cartazes. Os tópicos incluem o planejamento de pré-estreias, programação de filmagem, transferência da narrativa de um filme para outra mídia, Press Kit eletrônico, música e planejamento de uma estratégia para festivais de cinema.

MPT 464 Direção de Comercial

Neste curso, os alunos obterão experiência prática criando comerciais originais. Serão abordados tópicos como iluminação, design de cenário, busca de locação, elenco e direção de talentos. A edição eficaz será enfatizada, para a criação de uma história coesa e compreensível. Os projetos receberão críticas com base nos padrões, conceitos, execução, performance e qualidade de imagem atuais da indústria.

MPT 467 T.V. Produção de Comerciais

Neste curso colaborativo, os alunos de ADV e MPT trabalharão em equipes de produção para produzir comerciais de televisão completos. Será incentivada a colaboração ativa com outros cursos principais em todas as fases da produção. Os tópicos serão escalação de elenco, o processo de licitação, produção musical e de som, gráficos, efeitos especiais e mídia alternativa de radiodifusão.

MPT 471 Produção de Narrativa Sênior

Neste curso, os alunos trabalharão em colaboração para produzir filmes narrativos seniores. Será enfatizada a preparação e filmagem de filmes de alta qualidade. Os alunos irão preparar um livro de produção, completarão a equipe de produção e criarão campanhas nas mídias sociais. Os filmes passarão pela pós-produção em MPT 472.

MPT 472 Pós-Narrativa Sênior

Os alunos do curso de Pós-Narrativa Sênior concluirão um projeto iniciado anteriormente. Será enfatizada a conclusão de um filme de 10 a 12 minutos, pronto para enviar para um festival de cinema. Os tópicos incluem edição para um público alvo, EPK (Press Kit Eletrônico), promoção de projetos com mídia alternativa e entretenimento móvel.

MPT 480 Produção para Televisão

Este curso foi criado como uma visão geral do ambiente de estúdio de televisão profissional. O curso se concentrará em aplicações específicas para escrita, produção e direção para canais abertos e televisão a cabo.

MPT 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

MPT 495 Portfólio do Cineasta: Como entrar no mercado de entretenimento

Este curso final se concentra no desenvolvimento de elementos profissionais necessários para a entrada no mercado do entretenimento. Os alunos criarão uma apresentação abrangente, incluindo um vídeo demonstrativo aperfeiçoado com seus melhores trabalhos, um currículo específico para o setor e um cartão de visita. Os alunos buscarão ativamente oportunidades de networking e desenvolverão uma presença efetiva nas mídias sociais.

498 Projeto em Colaboração

Este curso é oferecido a alunos que atendem a determinados critérios e que são selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto colaborativo interdisciplinar com estudantes de outras unidades.

MPT 499 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MPT 500 Estágio em Cinema e Televisão

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relacionado à cinema, televisão e comerciais.

MPT 600 Veloz e Furioso: Uma História sobre Curta-metragem

Este curso apresentará aos alunos a história e a natureza dos filmes de curta-metragem. Os alunos aprenderão a desenvolver conceitos de roteiro de curta-metragem, desde dez segundos até doze minutos, trabalharão criando conceitos viáveis utilizando as habilidades necessárias para desenvolver os filmes a partir de roteiros e *storyboards* para a mídia em movimento que agrade a audiência.

MPT 603 Criando um Documentário

Este é um curso de videografia avançado que se concentra na criação de um documentário tanto para uma produção quanto para uma perspectiva teórica. Os alunos desenvolverão e produzirão seus próprios documentários durante o semestre.

MPT 605 Estúdio de Linguagem Cinematográfica

Este curso oferece aos alunos um entendimento sobre os elementos básicos da narrativa visual, utilizando a fotografia e o vídeo digital. Os alunos realizam exercícios de agrupamento, profundidade de campo, tamanho do disparo, enquadramento, composição e movimento de câmera, e aprendem a usar a câmera como uma ferramenta óptica.

MPT 605E Narrativa Visual/Cinematográfica

Este curso prático e visual para alunos com pouca habilidade em língua inglesa ensina os elementos da narrativa visual utilizando fotografia e vídeo digital. Os alunos aprendem a utilizar o vocabulário da área e realizar exercícios de agrupamento, profundidade de campo, tamanho do disparo, enquadramento, composição e movimento de câmera, e aprendem a usar a câmera como uma ferramenta óptica.

MPT 613 Finalização Profissional

Este curso continua a formação em edição com o Adobe Premiere Pro. A ênfase irá além da mecânica e da estética da edição e se concentrará no ofício, na técnica e nos conhecimentos técnicos necessários para fazer um filme ou programa de TV do início ao fim. Os alunos aprenderão a consumir mídia adequadamente, encontrar a história, aprimorar o ritmo, colaborar com outros e produzir um projeto com os diferentes resultados exigidos pelo mercado atual.

MPT 615 Iluminação

Este curso foi criado para oferecer aos alunos habilidades gerais em iluminação para cinema, combinando a arte de ver com a ciência de controlar a exposição. Os alunos aprendem a iluminar os atores no set para o plano geral, o close-up, o ângulo inverso e a iluminação cruzada, além da iluminação para movimento e efeitos de fundo azul.

MPT 616 Direção de Atores para Cinema

Neste curso, os alunos obtêm conhecimentos básicos sobre os elementos fundamentais da direção de atores para cinema. Os tópicos incluem: entendimento e análise de roteiro, encontrar a visão da história, trabalhar com os atores para perceber esta visão.

MPT 618 Curso Intensivo para Autor-Diretor 1

Os alunos criarão ideias para o projeto de filme final no programa de MA - Redação e Direção para Cinema. Eles obterão as habilidades necessárias para contar histórias de forma lógica e com conexões emocionais. Os alunos desenvolverão ideias originais ou adaptarão ideias a partir de materiais existentes durante a fase de esboço.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

MPT 619 Redação para Curta-Metragem

Este curso inclui o processo desde a ideia até a conclusão do primeiro esboço. Os alunos escrevem ideias centrais, escaletas, esboços e tratamentos. Os alunos aprendem a formatar roteiros de acordo com os padrões do mercado. Serão escritos dois roteiros para um tempo de duração que satisfaça os requisitos da dissertação.

MPT 624 Gestão Prática do Set

Neste curso os alunos aprendem técnicas de gestão prática do set necessárias ao trabalhar como Assistentes de Direção. Ao trabalhar dentro da estrutura do mercado, regida por orçamentos, contratos de corporações e sindicatos, os alunos aprenderão diversas habilidades, incluindo programação, supervisão de equipe, direção de figurantes, criação de relatórios e solução de problemas no set.

MPT 625 Conceitos de Edição

Este curso apresenta aos alunos as regras da edição pelo uso de sistemas de edição não lineares com o Avid Media Composer. Os alunos aprenderão conceitos de ritmo invisível, direção de tela, continuidade e elementos de estilo.

MPT 629 Reescrita para Curta-Metragem

Os alunos farão duas reformulações e um aperfeiçoamento em ambos os roteiros escritos durante o MPT 619 Redação para Curta-Metragem. Ao final do curso, os alunos terão feito dois roteiros de curta-metragem de 8 a 12 minutos, com o objetivo de ambos os roteiros estarem prontos para produção.

MPT 630 Cinematografia com Filmes 1

Neste curso, os alunos experimentarão conceitos de câmera. Será enfatizado o maior desenvolvimento da orientação pessoal de cada aluno. Os alunos produzirão filmes em preto e branco, com câmeras de 16 mm, contando histórias de forma cinematográfica sem o uso de diálogos.

MPT 632 Sonoplastia

Este é um curso em estúdio que inclui os conceitos de gravação de áudio e produção para o projeto de dissertação final. Exercícios independentes com produção de som proporcionarão aprendizado prático e oportunidades para críticas.

MPT 634 Cinematografia Digital 1

O objetivo desta aula é produzir filmes que contam histórias de forma cinematográfica, sem o uso do diálogo. Este curso foi criado para oferecer aos alunos uma introdução aos aspectos técnicos e conceituais da cinematografia digital por meio da filmagem de formato reduzido.

MPT 636 Cinematografia com Filmes 2

Este curso oferece um estudo sobre a iluminação, encenação e indicação cênica para a câmera, conforme visto pela perspectiva do diretor de fotografia. Os projetos serão feitos com filme colorido de 16 mm e com gravação de diálogos.

MPT 639 Cinematografia Digital 2

Os alunos analisarão as ferramentas e habilidades empregadas por um cineasta para criar e controlar a imagem e contar uma história. Câmeras profissionais, tecnologia digital, iluminação para técnicas fotográficas e digitais serão discutidas com ênfase na criação de produtos de qualidade estilística.

MPT 640 Produção para Cinema

Neste curso, os alunos estudam a produção da perspectiva do produtor associado/gerente da unidade de produção. Os alunos analisam o roteiro com seus principais componentes e estudarão problemas relacionados a programação e orçamento. Também serão estudadas a venda, comercialização e combinação de filmes para investidores.

MPT 641 Narrativa Visual

Os alunos estudarão técnicas de narrativa visual em obras-primas cinematográficas e criarão curta-metragens digitais demonstrando essas mesmas técnicas. Os alunos se inspirarão em exemplos conhecidos da história cinematográfica. Os alunos trabalharão em escolhas de cenas, habilidades de composição, movimento de câmera e decisões de edição.

MPT 641A Direção 1: Narrativa Visual

Este curso analisa a função do diretor em relação a diversas áreas criativas da produção cinematográfica. O curso foi criado para ajudar os alunos a reconhecerem e realizarem os padrões do mercado em cada uma dessas áreas.

MPT 642 Direção em Estúdio

Este curso analisa as experiências encontradas pelos diretores ao trabalharem nas cenas com atores, indicação cênica, iluminação, design de produção, sonoplastia e edição.

MPT 643 Sonoplastia Experimental para Audiovisual

Neste curso, os alunos aprenderão a linguagem e a força de narrativa da sonoplastia nas mídias audiovisuais. Os tópicos incluem treino de ouvido, psicoacústica, impacto físico e psicológico do som, uso criativo de plug-ins, desenvolvimento de trilhas sonoras baseadas no roteiro e na análise de personagens, como colaborar de forma racional com diretores, editores e compositores. É necessário ter habilidades básicas em edição de áudio.

MPT 644 Diretores Ensaando Atores

Este curso ensina os alunos a dirigir com êxito os atores através da câmera. Os alunos recebem uma base sólida para combinar a performance de seus atores com a energia vocal e o tamanho da cena. O curso também ensina opções para bloqueio criativo, preparação para ensaio, análise de cena, ritmo de criação e timing durante as cenas, além de estratégias eficazes de definição de elenco.

MPT 645 Panorama do Design de Produção

Este curso estuda a importância do design de produção no impacto geral de um filme. Os tópicos de discussão incluem interação com o diretor, a importância da cor, design de cenário, design de época, processo orçamentário e outros problemas da produção.

MPT 646 Cinematografia com Filmes 3

Neste curso, os alunos aprendem técnicas em 35 mm tanto no formato Arriflex quanto no formato Mitchell do ponto de vista do primeiro cinegrafista.

MPT 649 Edição com Gráficos em Movimento e Efeitos Visuais

Os alunos aprenderão os recursos exclusivos do AfterEffects, para criar efeitos de última geração, camadas, títulos, gráficos em movimento, composição e aprimoramento de cor. Este curso foi criado para ensinar aos alunos habilidades padrão no mercado mundial.

MPT 651 Preparação do Diretor

Criativa e financeiramente, as produções cinematográficas precisam de um diretor que esteja preparado. Este curso ensina os diretores a analisarem roteiros e comunicarem as intenções criativas e as necessidades da produção. Os alunos praticarão o pré-planejamento de um filme completo e cada dia de gravação, mantendo a flexibilidade quando forem confrontados com obstáculos da vida real.

MPT 652 Direção em Estúdio 2

Os alunos de direção se concentrarão no ritmo emocional da cena, trabalhando com atores, indicação cênica, iluminação, design de produção, sonoplastia e edição. Durante o semestre, as cenas serão filmadas em um estúdio à prova de som.

MPT 654 Gestão da Unidade de Produção

Este curso inclui os desafios e soluções vividas por gerentes de unidade de produção reais durante a preparação, filmagem e conclusão de um longa-metragem. Ele demonstrará a forma mais eficaz de abordar temas como orçamento, programação e gestão tanto para longas-metragens independentes de baixo orçamento como para longa-metragens de estúdio de grande orçamento.

MPT 659 Filme Experimental

Este curso se concentra no aspecto psicológico de um filme não narrativo com ênfase no aluno cineasta que realiza uma jornada pessoal. Os alunos atribuirão novo significado a filmes anteriores e combinarão de forma criativa som e imagem para uma experiência visual. A evolução do filme experimental será estudada em um contexto sociológico.

MPT 663 Estética da Edição

Com base na escolha de imagem, no desenvolvimento de personagem, ritmo e princípios da história, os alunos aprenderão como a edição reformula um filme. Os alunos estudarão diversos editores e estilos de edição para aprender a finalidade de cada estilo. Serão estudadas diversas teorias de edição e filmes e como eles se relacionam com a produção e a edição de filmes.

MPT 685 Marketing de Mídia Social para Entretenimento

Se você estiver criando um aplicativo, uma coleção de moda, um jogo, um produto, um filme ou outro empreendimento, este curso oferece as informações mais atuais sobre o mundo cada vez mais importante do financiamento coletivo e do marketing de mídia social. Aprenda como proteger os recursos, criar sua marca, atrair apoiadores e dar vida ao seu projeto dos sonhos.

MPT 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

MPT 699 Tópicos Especiais

As ofertas de aula sobre tópicos especiais mudam todos os semestres e o curso é ministrado por especialistas específicos da área. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

MPT 715 Iluminação Interna Avançada

Os alunos trabalharão as habilidades adquiridas em MPT 615, com foco na iluminação avançada e na fotografia de atores em um estúdio à prova de som, com discussões de situações reais. As tarefas dos alunos em sala serão filmadas em filmes coloridos de 16 mm. As tarefas para casa serão filmadas em câmeras digitais fornecidas pelos alunos.

MPT 736 Estilos Cinematográficos: Clássico e Contemporâneo

Neste curso, os alunos aprenderão a comparar e explicar como a estética cinematográfica corrobora uma história. Os alunos analisarão fundamentos e técnicas bem sucedidas de composição clássica e enquadramento até a abordagem frenética atual, voltada para a realidade. Será enfatizada a estética de luz, cor, enquadramento, continuidade, cobertura e movimento.

MPT 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MPT 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de Pós-Graduação trabalhando em seu Portfólio Final e/ou na Dissertação recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MPT 802 Fórum de Orientação de Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

MPT 805 Estudo Dirigido Em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus Projetos Finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

MPT 815 Iluminação Externa

Este curso foi criado para os alunos aprenderem técnicas avançadas de iluminação quando se depararem com iluminação de locações diurnas e noturnas. Os alunos aprenderão o processo criativo e técnico e dominarão o trabalho no set em diferentes funções dentro da equipe. Serão utilizados o formato digital e filme.

MPT 824 Produção da Dissertação 1

Este curso prepara os formandos para gravar seu filme de dissertação. Os alunos farão ajustes finais em pré-visualização, programação de produção, orçamento, busca de locação e audições.

MPT 825 Produção da Dissertação 2

Os alunos de pós-graduação produzirão seu filme de dissertação. Os alunos administrarão o orçamento da produção, executando seu plano de produção e farão os ajustes necessários durante a produção. Nesta aula, eles apresentarão o primeiro corte de seu filme.

MPT 851 Direção da Dissertação: Pré-produção

Este curso mostra cada etapa do processo de pré-produção aos alunos, possibilitando que eles utilizem os recursos de forma econômica para alcançar seus objetivos criativos. Os alunos irão preparar orçamentos, programação de filmagem, roteiros e listas de cenas. Eles também reunirão os chefes de departamentos, elenco e equipe para o filme de dissertação.

MPT 853 Direção da Dissertação: Produção

Este curso prepara o diretor para ensaios e gravações do filme de dissertação. Os alunos analisarão os roteiros em ritmos narrativos e determinarão a indicação cênica dos atores em cena na história. Os diretores também avaliarão como o posicionamento da câmera e a natureza da cobertura em cada cena satisfará sua intenção narrativa.

MPT 856 Cinematografia com Filmes 4

Neste curso, os alunos farão um estudo detalhado das técnicas avançadas geralmente aplicadas na produção cinematográfica atual. Os alunos aprenderão diversos estilos e disciplinas de filmagem. Os alunos estudarão filmes durante a pós-produção e aplicarão técnicas avançadas.

MPT 870 Roteiro da Dissertação 1: Esboço do Longa-Metragem

Neste curso, os alunos escreverão um esboço para um roteiro de longa-metragem. Os alunos se concentrarão no desenvolvimento de ideias, estruturas e no desenvolvimento de personagens. Os alunos também escreverão uma ideia central e uma premissa e identificarão o tema de sua história.

MPT 872 Roteiro da Dissertação 2: Roteiro do Longa-Metragem

Neste curso, os alunos escreverão um projeto para roteiro de longa-metragem. Além do desenvolvimento da história, do personagem e do tema, os alunos também se concentrarão no diálogo, no subtexto e na formatação adequada do roteiro.

MPT 874 Roteiro da Dissertação 3: Reescrita do Longa-Metragem

Neste curso, os alunos reescreverão e aperfeiçoarão um roteiro para longa-metragem. Os alunos se concentrarão em limitar a estrutura da história, a estrutura da cena, diálogo e ritmo, bem como aprimorar o desenvolvimento do personagem. Também será dada atenção ao aspecto do roteiro final na página.

MPT 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

MPT 990 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.





COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA





O QUE OFERECEMOS



Aprenda a escrever, editar, filmar, produzir, apresentar, fazer reportagens e transmissões em todos os tipos de mídia.

Conduza a câmera ou aprenda a dirigir os cinegrafistas: no estúdio ou em locações. A escolha é sua! Aprenda o trabalho de âncora de noticiários, apresentador, repórter cinematográfico, jornalista multimídia e muito mais! Multiplataformas Alta tecnologia. Prático. Comece sua carreira agora mesmo.

Crie conteúdo profissional de mídia para Internet, rádio, TV aberta e fechada, sindicacão de conteúdo e muito mais!

Torne-se um especialista da mídia em arte, design, notícias, moda, entretenimento, esportes, tecnologia, alimentos ou qualquer especialidade de seu interesse. Desenvolva roteiros,

reportagens, artigos e outros conteúdos escritos para cobertura midiática em diversas plataformas.

Faça investigações detalhadas em longa-metragem, ou uma série de investigações, como os profissionais.

Adquira habilidades de produção: produza conteúdos de vídeo prontos para transmissão seguindo os padrões profissionais.

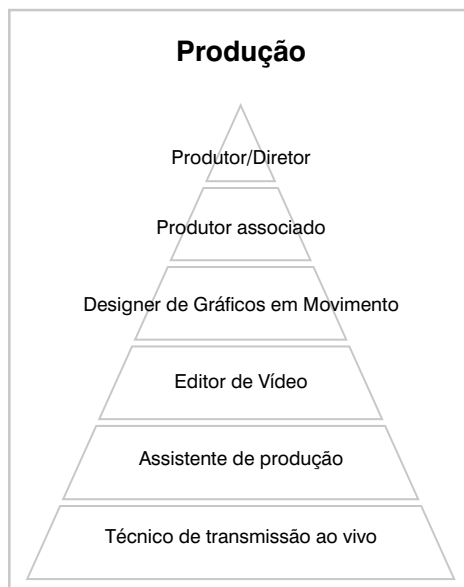
Use e crie conteúdos interativos e web design para promover e aprimorar seus projetos de mídia.

Aprenda com os melhores: Nosso corpo docente é composto por profissionais conhecidos no setor, com anos de experiência.

Faça tudo isso em um curso de habilitação no campo de artes e design.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Bacharel em Artes [BA] em comunicações Multimídia

REQUISITOS DA UNIDADE DE BA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ELETIVAS EM HABILITAÇÃO/ESPECIALIZAÇÃO	15 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL 120 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BA EM COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA

- Nota mínima C - em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilingue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Após satisfazer os requisitos gerais de ensino, faça as eletivas em Artes Liberais, conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BA EM COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA

- COM 102 Narrativa Visual: Fundamentos da Edição para Conteúdo de Vídeo Curto
- COM 103 Sua Mídia: Produção de Curta 1
- COM 104 Comunicações Multimídia: Performance na câmera
- COM 105 Redação para multimídia
- COM 110 A Mídia Agora: Introdução à Produção Digital
- COM 115 Ferramentas Digitais para Novas Mídias
- COM 150 Introdução ao Rádio/Criação de Podcasts
- COM 200 Criação de Conteúdo Multiplataforma
- COM 210 Conteúdo Multiplataforma Ao Vivo
- COM 303 Produção de Curtas e Blogging
- COM 400 Projeto Detalhado: O Programa de Jogos
- ou COM 410 Projeto Detalhado: Redefinição da Produção da Mídia Informativa
- ou COM 420 Projeto Detalhado: Série de Entretenimento em Estúdio

ELETIVAS EM ESPECIALIZAÇÃO OU HABILITAÇÃO

Os alunos podem escolher pela habilitação em qualquer campo de arte e design, com intenção de enriquecer sua prática em sua área principal de estudo. A habilitação é obtida com a conclusão de uma seleção orientada de aulas dentro de outra disciplina de arte e design, geralmente incluindo vasta experiência sobre história, estética e habilidades básicas na disciplina em questão. Procure seu orientador para obter uma lista de opções de cursos de habilitação.

REQUISITOS DE FORMAÇÃO GERAL**COMUNICAÇÃO ESCRITA****ESCOLHA UM:**

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação
e Persuasão Criativa
LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA**ESCOLHA UM:**

- LA 171 Civilização Ocidental
LA 270 História dos Estados Unidos
LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
LA 278 Seminário na França
LA 279 Seminário na Itália
LA 359 Sociologia Urbana

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

- LA 124 Física para Artistas
LA 146 Anatomia dos Automóveis
LA 200 Introdução à Programação de Computadores
LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255 Matemática Universitária
LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286 Matemática Finita
LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293 Pré-cálculo
LA 296 Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238 Literatura Internacional
LA 292 Programação e Cultura
LA 343 Religião Comparada
LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestrado em Artes [MA] em Comunicações Multimídia

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

* Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA

- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM COMUNICAÇÕES MULTIMÍDIA

COM 602	Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo
COM 603	Produção em Narrativa Visual
COM 604	Performance na Câmera para Mídias Multiplataforma
COM 610	Produção de Mídia: Trabalhando com o Cliente
COM 611	Evolução da Mídia Global
COM 620	Redação Especializada Multiplataforma
COM 625	Criação de Conteúdo Original
COM 635	Produção de Mídia Social e Imagem de Marca
COM 645	Ferramentas Digitais para Design Interativo Multiplataforma
COM 650	Produção Multiplataforma: Série original
COM 690	Dissertação Final: Seu Portfólio de Mídia



CURSOS DE GRADUAÇÃO

COM 101 Comunicações, Você e a Mídia Social

Este curso experimental para calouros foi criado para alunos universitários principiantes. Alunos com 12 unidades concluídas na universidade ou alunos com experiência militar estão dispensados de COM 101. Este curso orienta os alunos a explorarem suas identidades como criadores de mídia, conectando-se com a universidade e a comunidade artística e entendendo seu possível impacto no mundo como comunicadores. Por meio de discussões, atividades e projetos contextualizados, os alunos praticarão os princípios e promoverão as melhores práticas de solução de problemas criativos, da comunidade, da crítica e da arte.

COM 102 Narrativa Visual: Fundamentos da Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo

Este curso se concentra em editar técnicas para conteúdos curtos em vídeo. Os alunos farão seus próprios filmes originais e os editarão utilizando as habilidades de edição básicas, incluindo importação, exportação, mixagem de áudio e correção de cor. Será enfatizada a edição para obtenção de impacto emocional e maior envolvimento do usuário por meio de uma narrativa dinâmica e convincente. OBSERVAÇÃO: É necessário ter um dispositivo digital com recursos de vídeo, como smartphone ou câmera, pois os alunos serão responsáveis por capturar seus próprios vídeos para edição.

COM 103 Sua Mídia: Produção de Curta 1

Neste curso, os alunos aplicarão a narrativa básica de áudio e vídeo para produzir, dirigir, filmar e editar vídeos curtos para diversas plataformas de mídia. Será enfatizado o desenvolvimento e a análise de ideias para histórias, o trabalho em equipe e o uso eficaz da tecnologia.

COM 104 Comunicações Multimídia: Performance na câmera

Neste curso, os alunos praticarão a função de apresentadores para televisão e mídias digitais, aplicando habilidades de apresentação visual e vocal. Os alunos avaliarão os aspectos das notícias locais e internacionais e outros gêneros. Este curso apresentará os profissionais da indústria com passeios virtuais ou presenciais em emissoras.

COM 105 Redação para multimídia

Este curso inclui técnicas de redação e reportagem para todas as formas de mídia, incluindo web, rádio e televisão. Será enfatizada a escrita de conteúdo persuasivo para histórias educativas, informativas, de entretenimento e noticiários.

COM 106 Esportes e Mídia

Este curso oferece um estudo detalhado da natureza da reportagem esportiva. Os alunos obterão experiência na redação de artigos esportivos para reportagens e notícias e algumas tarefas serão baseadas em coberturas de jogos ao vivo. Os alunos aprenderão técnicas de reportagem para comunicação esportiva, reportagem via web e impressa.

COM 110 A Mídia Agora: Introdução à Produção Digital

Este curso oferece um panorama da produção de conteúdo nas áreas de entretenimento, esportes, moda e notícias a serem lançadas em plataformas incluindo televisão, Vine e YouTube. Os alunos aprenderão as principais funções de produção, criando projetos e roteiros de vídeos. Eles também desenvolverão estratégias relacionadas a planejamento, prazos, equipamentos e produção em campo.

COM 115 Ferramentas Digitais para Novas Mídias

Este curso ensina as ferramentas digitais fundamentais para profissionais de mídia. Os alunos aprenderão a aplicar camadas, cronogramas e keyframes para criar animações e melhorar websites. Por meio de exercícios curtos, os alunos praticarão e aperfeiçoarão habilidades para criar mídia interativa. Os alunos criarão interfaces de usuário, ilustrações e cinemagrafias.

COM 141 Narrativa: Do telefone até a transmídia

Explore o impacto da narrativa em diversas tecnologias de mídia e sua relação com eventos, públicos e instituições de mídia eletrônica global e local. Os alunos pesquisarão e analisarão a integração e a adoção da transmídia (narrativa de histórias em diversas mídias) influenciando o futuro da comunicação multimídia.

COM 150 Introdução ao Rádio/Criação de Podcasts

Neste curso, os alunos aprenderão os fundamentos da radiodifusão combinada a um panorama da criação de podcasts. Os alunos se familiarizarão com as funções profissionais associadas à radiodifusão e terão a oportunidade de produzir seus próprios podcasts. Os alunos obterão qualificação básica em edição de áudio, técnicas de entrevista e produção de rádio.

COM 200 Criação de Conteúdo Multiplataforma

Criado para ser realizado simultaneamente ao COM 210, este curso enfatiza a capacidade de produzir reportagens utilizando técnicas de narrativas em vídeo. Os trabalhos dos alunos serão incluídos em um programa de televisão de 30 minutos.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

COM 202 Tendências e Formatos Multimídia

Este curso se concentra em marketing, distribuição, veiculação, formatos e tendências da mídia. Os alunos aprenderão técnicas de distribuição de conteúdo original utilizando canais de distribuição da internet. Será apresentado o uso de aplicações em nuvem para distribuir conteúdo original.

COM 204 Comunicações Multimídia 2: Entrevistas

Neste curso, os alunos aprenderão a arte da entrevista como uma conversa. Os alunos desenvolverão e realizarão estilos de entrevistas para rádio, televisão e mídias digitais. Os alunos se prepararão para entrevistas criando perguntas eficazes. Utilizando exemplos históricos, os alunos comparam estilos contemporâneos de entrevistas com ícones da área.

COM 206 Jornalismo Esportivo e Reportagens Ao Vivo

Este curso se concentra no estudo de reportagens e jornalismo esportivo. Os alunos aplicarão habilidades avançadas em jornalismo esportivo, incluindo pesquisa, redação e técnicas de voz para apresentar segmentos de jornalismo esportivo por rádio baseados em eventos esportivos atuais.

COM 208 Imagens Aéreas Dinâmicas: Princípios da Produção com Drone

Os alunos aprenderão na prática os interessantes recursos apresentados pela nova área de fotografia por drone. Os alunos farão fotografias aéreas e exercícios cinematográficos pilotando diversos drones, criando assim um filme aéreo dinâmico. Os tópicos incluem jornalismo aéreo, fotografia aérea, fundamentos de voo, normas e regulamentos de segurança.

COM 210 Conteúdo Multiplataforma Ao Vivo

Utilizando as histórias produzidas em COM 200, os alunos poderão realizar uma produção de 30 minutos que será televisionada e transmitida. A cada semana, os alunos mudarão de posição, para que possam aprender diversas responsabilidades com e sem a câmera, necessárias para veicular um programa de 30 minutos.

COM 230 Gráficos em Movimento para Mídias Digitais 1

Este curso de mídia digital se concentra nas ferramentas gráficas mais populares da produção digital. Os alunos aplicarão os fundamentos e a estética do design para mídia digital e utilizarão uma variedade de aplicações para criar gráficos dinâmicos para diferentes tipos de mídia, incluindo transmissão de vídeo, internet e dispositivos móveis.

COM 250 Produção e Promoção de Podcast

Os alunos irão idealizar, desenvolver e produzir podcasts. Inclui desenvolvimento de conceito, pesquisa de público, realização de piloto e escolha de formatos e estilos. Os alunos irão escrever, apresentar, gravar e editar um podcast original de longa-metragem. Os alunos aprenderão como publicar seus programas no iTunes e promovê-los utilizando as mídias sociais.

COM 301 Produção Multiplataforma

Os alunos irão além da transmissão e dos formatos multiplataforma que incluem produzir para e trabalhar com clientes. Desenvolvendo as habilidades aprendidas em outras aulas sobre produção, os alunos desenvolverão e produzirão um programa promocional para uma start-up local. Os alunos trabalharão na pré-produção, produção e pós-produção, incluindo procurar um cliente, realizar sua visão criativa e produzir um vídeo com a história que satisfaça as necessidades do cliente.

COM 302 Produção de Mídia Ao Vivo

Neste curso, os alunos aprenderão e realizarão transmissões ao vivo na televisão e webcasts. Será enfatizada o domínio dos aspectos criativos e técnicos de uma transmissão, seja em estúdio ou em uma locação. Os alunos realizarão as tarefas de cada membro da equipe durante o semestre.

COM 303 Produção de Curtas e Blogging

Ao aperfeiçoar as habilidades aprendidas, os alunos dominarão a arte da produção de curtas, desenvolvendo e criando suas próprias séries. Os alunos praticarão a criação de conteúdos contundentes e inovadores e adaptarão esses conteúdos a diversos locais.

COM 304 Comunicações Multimídia 3: Apresentação e Conteúdo Criativo

Neste curso os alunos serão apresentadores de uma programação on-line e para televisão. Os alunos aprenderão a conquistar a atenção, lidar com os convidados, falar de improviso e reagir a eventos inesperados. Como apresentadores, os alunos desenvolverão conteúdos criativos para programas de variedades e vendas, além de outros gêneros.

COM 306 Jornalismo Esportivo 2

Este curso oferece um estudo detalhado da reportagem esportiva complexa e multivariável. Os alunos aplicarão suas habilidades avançadas em jornalismo esportivo, incluindo pesquisa, redação e técnicas de reportagem em campo para segmentos esportivos audiovisuais baseados nos eventos esportivos do ano como futebol americano, campeonato de beisebol e basquete da NBA.

COM 330 Gráficos em Movimento para Mídias Digitais 2

Este curso avançado de gráficos para mídia digital se concentra em técnicas complexas utilizadas na produção de gráficos digitais. Os alunos se tornarão artistas de mídias digitais qualificados, eficientes e competitivos e utilizarão ferramentas complexas do setor para criar gráficos de qualidade profissional para qualquer tipo de mídia digital.

COM 340 Design Multiplataformas para Comunicações

Este curso se concentra nas mídias móveis e na interatividade. Os alunos criarão seus próprios aplicativos para dispositivos móveis, adquirindo experiência em realidade aumentada e sistemas de gerenciamento de conteúdo. Será apresentada aos alunos a interação baseada em gestos.

COM 351 Gerenciamento de Estações de Mídia

Os alunos aprenderão a gerenciar todos os aspectos de uma estação de mídia de rádio/podcast. Como gerentes de estações de mídia, os alunos investigarão as tendências e os dados de audiência para tomar decisões sobre marketing, imagem, promoção e programação. Os alunos criarão vinhetas, promoções, segmentos de rádio e podcasts em longa-metragem para a o funcionamento semanal da emissora de rádio da AAU.

COM 400 Projeto Detalhado: O Programa de Jogos

Os alunos contribuirão com reportagens em vídeo para um programa regular de 30 minutos a ser exibido em diversas mídias, incluindo televisão, web e dispositivos móveis. Os temas podem ser: entretenimento, moda, alimentos, política ou reportagens especializadas semelhantes. Os alunos deverão dominar assuntos sobre as personalidades, terminologias, histórias e atualidades de determinada área de conhecimento.

COM 410 Projeto Detalhado: Redefinição da Produção da Mídia Informativa

Os alunos ampliarão suas habilidades na produção on-line e para televisão, criando uma programação original que inclui criação de vídeo, segmentos apresentados e entrevistas em estúdio utilizando cenários virtuais. Os alunos participarão da criação de conteúdos modulares e aprenderão a força do marketing social. Os alunos obterão qualificação em liderança e gestão.

COM 420 Projeto Detalhado: Série de Entretenimento em Estúdio

Neste curso, os alunos aprenderão como produzir uma série de entretenimento semanal ao vivo no estúdio. Os alunos assumirão diversas funções e responsabilidades associadas ao apresentador, produtor, cinegrafista e editor. Poderão ser abordados temas como entretenimento, moda, alimentos, política, entre outros gêneros.

COM 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

COM 495 Seu Portfólio de Mídia: O Currículo e Além

Os alunos se posicionarão, desenvolvendo toda uma estratégia de promoção da marca, incluindo website, mensagens em mídias sociais, currículo e atividades complementares. Os materiais incluirão ilustrações, como logotipos e nome profissional. Os alunos serão entrevistados por gerentes profissionais de contratação. Será enfatizado como criar e manter um negócio.

COM 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

COM 499 Tópicos Especiais em Comunicações Multimídia

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que os Tópicos Especiais têm uma tarifa adicional e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

COM 500 Estágios em Comunicações Multimídia

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo às Comunicações Multimídia.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

COM 602 Narrativa Visual: Edição para Conteúdos Curtos em Vídeo

Neste curso, os alunos aprenderão técnicas básicas de edição de áudio e vídeo e receberão conhecimentos sobre a finalidade e a força da edição. Os alunos também aprenderão técnicas para gestão e distribuição de mídia e ampliarão seus conhecimentos sobre narrativa multimídia criativa.

COM 603 Produção de Narrativa Visual

Este curso permite que os alunos de pós-graduação criem uma série de programas curtos utilizando tecnologia de alta definição. Os alunos podem escolher a partir de diversos tópicos como entretenimento, notícias, moda, alimentos, *reality shows*, tecnologia, esportes, arte e design.

COM 604 Performance na Câmera para Mídias Multiplataforma

Neste curso, os alunos desenvolvem habilidades de apresentação profissional perante as câmeras e o conteúdo para seu vídeo de currículo. Os alunos adquirem qualificação avançada no uso de teleprompter, apresentação com tela verde, entrevista em estúdio e em locação, apresentação em pé, redação e edição de roteiros.

COM 608 Produção com Drone Profissional

Os alunos gravam vídeos e fotos com veículos aéreos não tripulados (UAVs) padrão do setor. Serão enfatizados os valores da produção profissional, a segurança, as habilidades para pilotar e os requisitos regulamentares. Os formandos deste curso estarão completamente qualificados para serem empregados como cinegrafistas aéreos e jornalistas aéreos e estarão preparados para receber certificação federal.

COM 610 Produção de Mídia: Trabalhando com o Cliente

Neste curso, os alunos terão a oportunidade de realizar diferentes funções dentro de um ambiente padrão do setor. Os alunos trabalharão em uma produção real, incluindo conceito, roteiro, desenvolvimento, pré-produção e produção. As fases de pós-produção e distribuição continuam no curso Produção de Multimídia 2.

COM 611 Evolução da Mídia Global

Este curso estuda o desenvolvimento de conteúdo e tecnologia de mídia, desde os modelos de transmissão do século XX até as plataformas digitais atuais. Os alunos realizarão a análise textual de diversas mídias, comparando padrões de compartilhamento e comportamento nas mídias sociais e antecipando o futuro e o impacto de tecnologias disruptivas.

COM 620 Redação Especializada Multiplataforma

Neste curso, os alunos aprenderão a escrever histórias curtas multimídia utilizando formatos de roteiros profissionais. Os alunos escreverão para áudio, vídeo e websites. Será enfatizada a coleta e a sintetização de entrevistas originais com informações dos contatos pessoais, endereço de e-mail, redes sociais e materiais publicados.

COM 625 Criação de Conteúdo Original

Este curso oferece experiência real como jornalista televisivo. Espera-se que os alunos tenham habilidades avançadas em redação, edição, produção, pós-produção e reportagem quando submetidos aos prazos e expectativas do setor. Este curso será concluído com uma avaliação do progresso do aluno e de seu vídeo profissional.

COM 630 Gráficos em Movimento para Mídias Digitais

Este curso se concentrará nas ferramentas básicas para animação de gráficos para mídias digitais. Os alunos aprenderão os princípios e a estética do design e criarão gráficos dinâmicos para narrativa de mídia na televisão, na web e em plataformas móveis.

COM 635 Produção de Mídia Social e Imagem de Marca

Neste curso, os alunos aprenderão a teoria e a prática de marketing e relações públicas. Os alunos aprenderão a criar objetivos e transmitir mensagens por trás das campanhas e a colocá-las em prática.

COM 645 Ferramentas Digitais para Design Interativo Multiplataforma

Os alunos deste curso vão idealizar e criar seus próprios aplicativos móveis. Os alunos aprenderão a incorporar todos os elementos audiovisuais associados aos aplicativos. O curso se concentrará em como possibilitar a interatividade pelo uso de gráficos e animação.

COM 650 Produção Multiplataforma: Série original

Este curso inclui a produção a partir da perspectiva de um produtor, produtor associado, produtor de segmento e produtor de talentos de série televisiva. Os alunos desenvolverão e criarão uma série televisiva em diversas partes.

COM 690 Dissertação Final: Seu Portfólio de Mídia

Este curso se concentrará no vídeo profissional, na presença na web e nas redes sociais. Os alunos aprenderão práticas profissionais e serão preparados para entrar no mercado profissional. Os alunos serão encorajados a desenvolver ainda mais seus estilos criativos e individuais em seus vídeos profissionais.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

COM 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

COM 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

COM 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

COM 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir separadamente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de avaliações e discussões semanais on-line com colegas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

COM 805 Estudo Dirigido Em Grupo Continuado

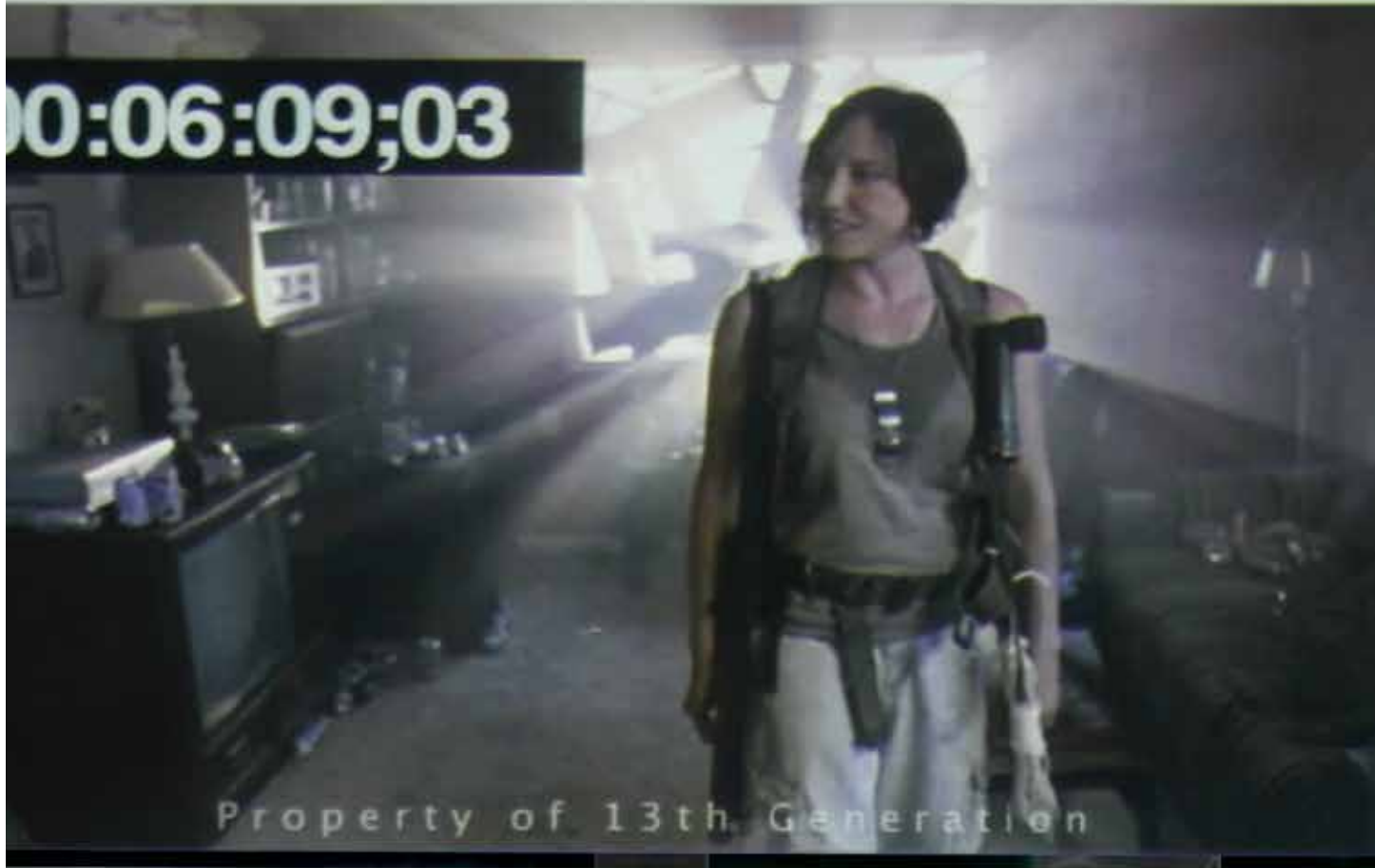
Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus Projetos Finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

COM 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



00:06:09;03



Property of 13th Generation

Score Editor

Score Editor interface showing various controls and settings. From left to right: a pencil icon, a volume icon set to 100, a mute icon, a play/pause icon, a tempo icon, a key signature icon set to C7, a grid icon, and a zoom icon set to 0 | 1 | 000.

The Hell Patrol - Cue 11B - "Fletcher"

Bradley

**PRODUÇÃO
MUSICAL E
SONOPLASTIA
PARA
AUDIOVISUAL**





O QUE OFERECEMOS

Composição para audiovisual: Música para filmes, videogames, televisão, conteúdo da web e muito mais.

Corpo Docente Profissional: A Escola de Música para Audiovisual reuniu um corpo docente renomado com os melhores profissionais da indústria musical.

Currículo de Qualidade: Oferecemos treinamento técnico completo, juntamente com cursos avançados em composição e teoria musical. Técnica e criativamente, os alunos aprendem a dominar a arte de combinar música e narração visual.

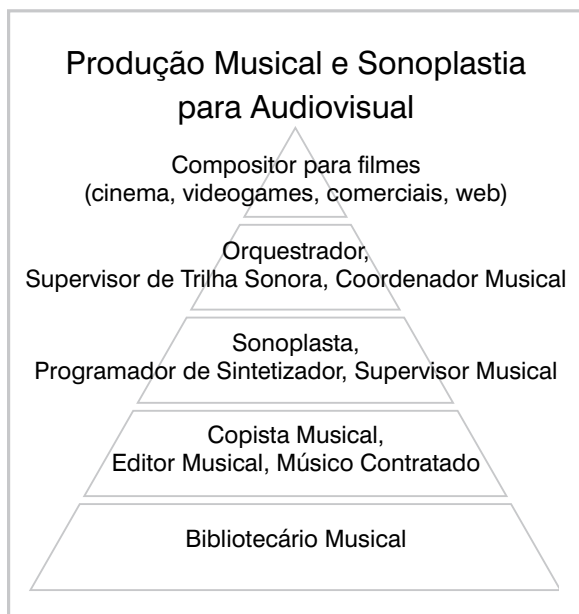
Instalações de última geração: A escola oferece as mais recentes tecnologias em produção. Os alunos têm acesso aos mesmos equipamentos musicais, tecnologias e ferramentas de produção baseadas em computador utilizadas na indústria.

Experiência prática: Nossa abordagem é dedicada à formação prática e interativa em uma estrutura colaborativa, oferecendo aos alunos muitas oportunidades de trabalhar em projetos concretos.

Vídeo demonstrativo (Demo Reel): Forme-se com um vídeo demonstrativo impactante para mostrar a possíveis contratantes após se formar.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Produção Musical

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL	66 UNIDADES
--------------	--------------------

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM PRODUÇÃO MUSICAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - AA EM PRODUÇÃO MUSICAL

MUS 102	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 105	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 110	Harmonia 1
MUS 120	Produção Musical 1
MUS 125	Produção de Áudio
MUS 130	Treino de Ouvido 1
MUS 140	Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora
MUS 170	Produção Musical 2
MUS 195	Som para Jogos 1
MUS 270	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 370	Edição Musical para Audiovisual 2

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|------------------------------------|
| LA 107 | Redação para o Artista Multilíngue |
| LA 108 | Composição para o Artista |

ESCOLHA UM:

- | | |
|--------|---|
| LA 202 | Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa |
| LA 280 | Jornalismo Perspectivo |

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- | | |
|--------|----------------------|
| LA 291 | Profissões de Design |
|--------|----------------------|

Tecnólogo em Artes [AA] em Sonoplastia

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO AA EM SONOPLASTIA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - AA EM SONOPLASTIA

MPT 110	Edição Informática Não Linear 1: Princípios da Edição
MPT 225	Sonoplastia para Cinema 1: Conceitos Básicos
MPT 325	Sonoplastia para Cinema 2: Conceitos Avançados
MUS 102	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 105	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 120	Produção Musical 1
MUS 125	Produção de Áudio
MUS 170	Produção Musical 2
MUS 195	Som para Jogos 1
MUS 270	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 370	Edição Musical para Audiovisual 2

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA SONOPLASTIA

- LA 258 Perspectivas Criativas em Sonoplastia 1

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Produção Musical

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	132 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM PRODUÇÃO MUSICAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 1 Curso de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM PRODUÇÃO MUSICAL

MUS 102	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 105	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 110	Harmonia 1
MUS 120	Produção Musical 1
MUS 125	Produção de Áudio
MUS 130	Treino de Ouvido 1
MUS 140	Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora
MUS 170	Produção Musical 2
MUS 195	Som para Jogos 1
MUS 270	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 370	Edição Musical para Audiovisual 2
MUS 480	Vídeo Musical Demonstrativo

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 278 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

ESCOLHA UM:

LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História & Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Exame do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade

LA 327	Arte do Mundo Clássico
LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema & Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Composição e Trilha Musical

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM SONOPLASTIA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 1 Curso de Consciência da Sonoplastia
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL

MUS 102	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 105	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 110	Harmonia 1
MUS 120	Produção Musical 1
MUS 125	Produção de Áudio
MUS 130	Treino de Ouvido 1
MUS 140	Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora
MUS 170	Produção Musical 2
MUS 195	Som para Jogos 1
MUS 270	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 370	Edição Musical para Audiovisual 2
MUS 480	Vídeo Musical Demonstrativo

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX
- ESCOLHA DOIS:**
- LA/LAN 117 Pesquisa de Arquitetura Paisagística
- LA/IND 118 História do Desenho Industrial
- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 128 O Corpo como Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
- LA 129 História do Design Automotivo
- LA/GAM 131 História dos Jogos
- LA 132/ANM 102 História da Animação
- LA 134/ANM 104 História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
- LA/VIS 137 História do Desenvolvimento Visual
- LA/LAN 177 Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
- LA 182 Gêneros em Filmes
- LA/ILL 195 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
- LA/ILL 197 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
- LA/ARH 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
- LA 220 História da Arte Americana
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 222 Arte do Século XX
- LA 224 Mulheres, Arte e Sociedade
- LA 226 /IAD 230 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
- LA 229/IAD 231 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
- LA 236/IAD 232 Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
- LA 242/GR 242 História do Design Gráfico
- LA 243/ILL 310 História da Ilustração Americana
- LA/FSH 244 História da Moda
- LA/JEM 245 História da Joalheria e Artes em Metal
- LA/FSH 246 História dos Têxteis
- LA 247 História e Técnicas de Gravura
- LA/FASCU 248 História & Teoria da Bela Arte da Escultura
- LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA/LAN 277 Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 281/MPT 255 História do Cinema 1: Pré-1940
- LA 282/MPT 256 História do Cinema 2: 1940-1974
- LA 283 Exame do Film Noir
- LA 284 Evolução do Cinema de Terror
- LA 319 História da Arquitetura: Modernidade
- LA 327 Arte do Mundo Clássico

- LA 333 Arte da Idade Média
- LA 361 O Artista no Mundo Moderno
- LA 382 História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
- LA 383 Cinema Mundial
- LA 384 Cinema Subestimado
- LA 385 Close-up em Hitchcock
- LA 386 Exploração do Cinema de Ficção Científica
- LA 387 Diretoras de Cinema
- LA 388 Pesquisa do Cinema Asiático
- LA 408 Analógico Antes do Digital: Cinema & Música Punk/No Wave
- LA 420 A Arte do Renascimento Italiano
- LA 421 Arte do Renascimento do Norte
- LA 422 Arte Barroca Italiana
- LA 423 A Era de Ouro da Arte Holandesa
- LA 432 A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
- LA 433 A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
- LA 464 Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
- PH 101 História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomia dos Automóveis
- LA 200 Introdução à Programação de Computadores
- LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia
- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
- LA 255 Matemática Universitária
- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
- LA 286 Matemática Finita
- LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- LA 293 Pré-cálculo
- LA 296 Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 343 Religião Comparada
- LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Sonoplastia

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO BFA EM SONOPLASTIA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 1 Curso de Consciência da Sonoplastia
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Após cumprir os requisitos gerais de formação, faça as eletivas em Artes Liberais conforme necessário para satisfazer os requisitos da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS - BFA EM SONOPLASTIA

MPT 110	Edição Informática Não Linear 1: Princípios da Edição
MPT 225	Sonoplastia para Cinema 1: Conceitos Básicos
MPT 325	Sonoplastia para Cinema 2: Conceitos Avançados
MUS 102	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 105	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 120	Produção Musical 1
MUS 125	Produção de Áudio
MUS 170	Produção Musical 2
MUS 195	Som para Jogos 1
MUS 270	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 370	Edição Musical para Audiovisual 2
MUS 480	Vídeo Musical Demonstrativo

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA SONOPLASTIA

LA 258 Perspectivas Criativas em Sonoplastia 1

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomia dos Automóveis
- LA 200 Introdução à Programação de Computadores
- LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia
- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
- LA 255 Matemática Universitária
- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
- LA 286 Matemática Finita
- LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- LA 293 Pré-cálculo
- LA 296 Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 343 Religião Comparada
- LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestrado em Belas Artes [MA] em Composição e Trilha Musical

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL

- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL

MUS 600	Fundamentos da Harmonia
MUS 601	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 602	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 605	Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas em Produção Musical
MUS 610	Harmonia: Técnicas Avançadas
MUS 625	Orquestração
MUS 635	Orquestração MIDI
MUS 639	Produção Musical 2
MUS 640	Trilha Sonora para Cinema

REQUISITOS DE MA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 618 História das Trilhas Sonoras: A Arte da Trilha Sonora

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 680 Métodos Profissionais de Música e Sonoplastia

Mestrado em Artes [MA] em Sonoplastia

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	9 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MA EM SONOPLASTIA

- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM SONOPLASTIA

MPT 632	Sonoplastia
MUS 601	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 602	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas em Produção Musical
MUS 616	Produção Musical 1
MUS 617	Sonoplastia para Jogos
MUS 629	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 639	Produção Musical 2
MUS 643	Sonoplastia Criativa para Audiovisual

REQUISITOS DE MA EM SONOPLASTIA, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 618 História das Trilhas Sonoras: A Arte da Trilha Sonora

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 680 Métodos Profissionais de Música e Sonoplastia

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

MPT 605 Estúdio de Linguagem Cinematográfica

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Composição e Trilha Musical

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MFA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL

MUS 601	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 602	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 605	Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas em Produção Musical
MUS 610	Harmonia: Técnicas Avançadas
MUS 620	A Arte do Contraponto
MUS 625	Orquestração
MUS 639	Produção Musical 2
MUS 640	Trilha Sonora para Cinema

REQUISITOS DE MFA EM COMPOSIÇÃO E TRILHA MUSICAL, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 618 História das Trilhas Sonoras: A Arte da Trilha Sonora

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 680 Métodos Profissionais de Música e Sonoplastia

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

MPT 605 Estúdio de Linguagem Cinematográfica

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Sonoplastia

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS DA GRADUAÇÃO MFA EM SONOPLASTIA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MFA EM SONOPLASTIA

MPT 632	Sonoplastia
MUS 601	Estações de Trabalho de Áudio Digital 1
MUS 602	Panorama da Indústria de Trilha Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas em Produção Musical
MUS 616	Produção Musical 1
MUS 617	Sonoplastia para Jogos
MUS 629	Edição Musical para Audiovisual 1
MUS 639	Produção Musical 2
MUS 643	Sonoplastia Criativa para Audiovisual

REQUISITOS DE MFA EM SONOPLASTIA, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 618 História das Trilhas Sonoras: A Arte da Trilha Sonora

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 680 Métodos Profissionais de Música e Sonoplastia

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

MPT 605 Estúdio de Linguagem Cinematográfica

CURSOS DE GRADUAÇÃO

MUS 101 Teoria Musical e Notação Básica

Este curso apresenta os materiais básicos para o estudo da música. Serão tratados os principais conceitos em teoria musical básica, bem como as habilidades básicas no teclado. Os alunos aprenderão as habilidades básicas para obter sucesso em cursos musicais subsequentes.

MUS 102 Panorama da Indústria de Trilha Sonora

Este curso estuda a indústria da trilha sonora e oferece aos alunos a teoria e as terminologias fundamentais de sonoplastia e música necessárias para ouvir de forma crítica e discutir as trilhas sonoras e sonoplastias. Os tópicos incluem componentes de trilha sonora, notação musical, diálogo, efeitos, Foley e a relação da música e do som com a narrativa.

MUS 105 Estações de Trabalho de Áudio Digital 1

Este curso apresenta aos alunos a tecnologia de estação de trabalho de áudio digital, no cerne do fluxo de trabalho de produção de áudio moderna. Será discutido sobre o software padrão da indústria, incluindo técnicas para gravar, editar, processar e mixar elementos de trilha sonora em um conjunto coeso.

MUS 110 Harmonia 1

Este curso oferece as habilidades fundamentais necessárias para criar a harmonia musical. Os alunos começam a construir um conjunto de habilidades para a composição musical. Serão apresentados os princípios de progressões de acordes diatônicos e função harmônica. Serão explicadas as relações entre acordes, voz principal e análise musical.

MUS 120 Produção Musical 1

Os alunos aprenderão os princípios tradicionais de composição musical, aplicando-os às ferramentas de produção do século XXI para criar peças musicais originais. Os alunos utilizarão estações de trabalho de áudio digital (DAW), instrumentos virtuais e loops para sincronizar música e vídeo com o código de tempo SMPTE.

MUS 125 Produção de Áudio

Este curso apresenta os princípios de engenharia de áudio e técnicas práticas para a produção de áudio de qualidade para projetos de mídia, incluindo jogos, animações e vídeos. Os alunos gravarão sons com microfones, farão narração e mixarão todos os elementos da trilha sonora para que eles fiquem sincronizados com o vídeo. Serão estudadas as bibliotecas musicais, bibliotecas de efeitos sonoros e ferramentas de processamento de áudio.

MUS 130 Treino de Ouvido 1

Os alunos desenvolverão habilidades auditivas elevadas através de exercícios que os ajudam a identificar e reconhecer componentes musicais básicos. Esta habilidade é essencial para o entendimento da linguagem musical. Os alunos identificarão intervalos musicais, estruturas harmônicas e melódicas. O canto à primeira vista reforçará o reconhecimento dos conceitos musicais.

MUS 140 Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora

Os alunos aprenderão a ler, escrever e representar música utilizando as técnicas de notação musical tradicionais e do século XXI. Será discutido o reconhecimento de tons e ritmos, técnicas de leitura de partitura e criação de partituras básicas. Os exercícios, incluindo ditados rítmicos e melódicos, reforçarão o material do curso.

MUS 142 Apreciação Musical para Filmes

Este curso pesquisa o desenvolvimento de trilhas sonoras para filmes cinematográficos desde o seu início até os dias de hoje. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da trilha sonora e como ela funciona para oferecer suporte à estética e aos elementos da narrativa da história.

MUS 150 Harmonia 2

Este curso estimula o conjunto de habilidades do aluno na criação e no entendimento da harmonia. Os alunos aprenderão conceitos intermediários de teoria de acordes e escalas, progressões harmônicas e harmonia em modo menor. A importância da cadência musical e voz principal será explicada e serão apresentadas as dominantes secundárias e a harmonia modal.

MUS 160 Treino de Ouvido 2

Neste curso, os alunos continuarão a desenvolver suas habilidades auditivas e suas capacidades de reconhecer materiais musicais, incluindo intervalos, tríades e progressões harmônicas intermediárias. Os alunos aprenderão a identificar e entender a forma musical e as peças através da análise de exemplos musicais.

MUS 170 Produção Musical 2

Neste curso, os alunos utilizarão técnicas mais avançadas para comporem músicas para audiovisual. Os alunos integrarão o MIDI com áudio e usarão plug-ins para criar uma mixagem contundente. Serão apresentadas técnicas de mixagem em som surround e será enfatizado o mapeamento de tempo para manter a sincronização com a imagem.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

MUS 180 Arranjos 1

Criar o arranjo é a arte de oferecer variedade musical a uma melodia existente. Os alunos irão preparar e adaptar uma composição existente a um novo conjunto de instrumentos, além de criar um arranjo para definir uma atmosfera. Os alunos farão escolhas instrumentais apropriadas para obter impacto emocional e criarão partituras básicas.

MUS 195 Som para Jogos 1

Este curso aborda a criação de conteúdo sonoro para videogames. Os alunos desenvolverão habilidades em produção de áudio - gravação, edição e mixagem, com ênfase especial na implementação de voz, efeitos sonoros e música no ambiente do videogame. Será estudado o fluxo de trabalho especializado em recursos sonoros para design de jogos.

MUS 210 Harmonia 3

Este curso apresenta os conceitos mais avançados em teoria de acordes e escalas aplicáveis às composições. Serão enfatizados: voz principal intermediária, princípios de ritmo harmônico e textura musical. Os alunos aplicarão as técnicas harmônicas e melódicas para criar frases musicais eficazes.

MUS 235 Análise de Trilhas Sonoras Dramáticas

Neste curso, os alunos analisarão exemplos musicais existentes que demonstram os elementos fundamentais da composição e se aplicam a esses princípios para criar músicas para situações dramáticas específicas. Os alunos criarão projetos com base em exemplos profissionais e avaliarão seus trabalhos através destes mesmos padrões.

MUS 240 Contraponto 1

Em música, contraponto é a relação entre duas ou mais vozes independentes em contorno e ritmo e harmonicamente interligadas. Neste curso, os alunos estudarão a arte de combinar linhas melódicas, avaliarão exemplos musicais e praticarão interação melódica ao escrever materiais melódicos complementares.

MUS 250 Harmonia 4

Este curso apresenta conceitos avançados em teoria de acordes e escalas aplicáveis às composições. Será enfatizada a criação de progressões de acordes harmônicos eficazes e melodias de diversos tipos. Serão explicadas técnicas de duplicação de vozes e técnicas para conectar frases musicais em formas mais longas. Os alunos praticarão a análise avançada de exemplos musicais.

LA 258 Perspectivas Criativas em Sonoplastia 1

Este curso pesquisa o desenvolvimento da sonoplastia e trilhas sonoras desde antes do início dos filmes cinematográficos até 1978. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrado em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da sonoplastia, a influência de tecnologias e as principais figuras históricas, para ajudá-los a desenvolver seus próprios trabalhos criativos. Com ênfase no funcionamento da sonoplastia como forma de suporte para os elementos estéticos e narrativos da história.

MUS 265 Técnicas de Orquestração 1

Este curso se concentra nas técnicas de combinação de diferentes instrumentos para efeito e atmosfera. Os alunos aprenderão as características e gamas sonoras (tocadas e escritas) para diversos instrumentos e aplicarão estes conhecimentos para criar uma trilha completa baseada em uma partitura simples para piano.

MUS 270 Edição Musical para Audiovisual 1

A música, que suporta o conteúdo emocional da imagem visual, é essencial para o sucesso de um filme. Neste curso, os alunos editarão e adaptarão áudios para criar uma trilha sonora integrada e eficaz, utilizando ferramentas de edição musical. Serão explicadas as trilhas temporárias e o fluxo de trabalho de pós-produção do filme.

MUS 280 Arranjos 2

Este curso aborda conceitos avançados de arranjo e orquestração e combinações complexas de instrumentos para alcançar o efeito dramático pretendido. Os alunos criarão uma partitura básica e ampliarão este material para um arranjo mais longo e mais complexo, para uma composição completa.

MUS 330 Produção - Gravação Sonora

Este curso oferece estratégias e técnicas para gravação sonora durante a produção musical, com ênfase na captura de trilhas para produção. Ambiências e efeitos sonoros também serão discutidos, e a função do sonoplasta de produção na equipe de filmagem será enfatizada com projetos práticos.

MUS 340 Contraponto 2

Este curso inclui conceitos avançados no estudo de escrita de contraponto e apresenta os princípios cromáticos (não diatônicos) na melodia. Serão praticadas a escrita em três partes e a relação entre harmonia e voz principal. Os alunos aplicarão este conhecimento aos elementos básicos de contraponto para criar composições musicais curtas originais.

MUS 355 Orquestração MIDI

Os alunos aprenderão técnicas avançadas para criar amostras orquestrais realísticas com amostras instrumentais virtuais de alta qualidade. O trabalho inclui criar amostras de trilhas sonoras clássicas e trilhas para filmes modernos, bem como trilhas com as composições e/ou escolhas dos próprios alunos.

LA 358 Perspectivas Criativas em Sonoplastia 2

Este curso estuda o desenvolvimento da sonoplastia e das trilhas sonoras de 1978 até a atualidade. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da sonoplastia, a influência de tecnologias e as principais figuras históricas, para ajudá-los a desenvolver seus próprios trabalhos criativos. Com ênfase no funcionamento da sonoplastia como forma de suporte para os elementos estéticos e narrativos da história.

MUS 365 Técnicas de Orquestração 2

Este curso aborda conceitos avançados de orquestração e combinações complexas de instrumentos para alcançar o efeito dramático pretendido. Os alunos criarão uma partitura básica e ampliarão este material para uma orquestração mais longa e mais complexa, para uma composição completa.

MUS 370 Edição Musical para Audiovisual 2

Um curso técnico criado para oferecer aos compositores experiência prática na área da edição musical para um projeto de trilha sonora e trilha temporária de filme. Os alunos irão preparar os documentos necessários envolvidos no fluxo de trabalho de pós-produção musical e usarão técnicas avançadas para sincronizar e editar músicas apresentadas em uma estação de trabalho de áudio digital.

MUS 375 Trilha Sonora para Cinema 1

Este curso analisa as ferramentas e técnicas avançadas de composição de trilhas sonoras para o cinema. Os alunos aprenderão a combinar as habilidades prática, técnica e estética para ajudar a criar uma trilha sonora eficaz, que reforce o conteúdo emocional das imagens visuais. Serão demonstrados métodos práticos de criação de trilha sonora.

MUS 395 Trilha Sonora para Jogos

Este curso se concentrará nos desafios exclusivos da criação de trilha sonora para ambientes de jogos. Serão feitos paralelos e comparações relacionadas a filmes, TV, desenhos animados e outras músicas de mídia linear e os alunos analisarão e criarão músicas para videogames e mídias não lineares. Serão abordadas considerações técnicas no fluxo de trabalho de design de jogos e os alunos irão compor músicas para diversos estilos e formatos de jogos utilizando estações de trabalho de áudio digital (DAWs), middleware de áudio e mecanismos de jogos.

MUS 415 Mixagem 1: Mixagem Musical

Este curso ensina os alunos a arte de criar a mixagem final na produção musical. Serão estudados o equilíbrio entre elementos da mixagem, o processamento de sinal, a equalização, a compressão e o uso de reverberação. Os alunos produzirão mixagens finais aperfeiçoadas, prontas para transmissão.

MUS 430 Edição de Diálogo

Este curso oferece aos alunos formação e prática na gravação e edição do diálogo nos meios visuais. Serão estudadas estratégias para gravações originais de qualidade, edição, OMFs e a mixagem final. Os alunos criarão projetos para praticar a criação de trilhas de diálogo de qualidade, com fluxos de trabalho para cinema, jogos e animações.

MUS 480 Vídeo Musical Demonstrativo

Neste curso de nível sênior, os alunos criarão um vídeo demonstrativo comprovando competência profissional e aptidão para criar músicas que ofereçam suporte eficaz à narrativa e conteúdo emocional do meio visual escolhido. Os alunos também desenvolverão materiais de marketing que reflitam seus estilos musicais.

MUS 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

MUS 498 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

MUS 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MUS 500 Estágio em Música para Audiovisual

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relacionado à Música para Audiovisual.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

MUS 600 Fundamentos da Harmonia

Este curso é a base da linguagem musical. Os alunos desenvolverão um conjunto completo de habilidades para composição musical, incluindo identificação de notas, intervalos, escala e construção de modo, construção de acordes e claves. Serão apresentados os princípios de progressões de acordes diatônicos, harmonia de tons maiores e menores e princípios de métrica e ritmo.

MUS 601 Estações de Trabalho de Áudio Digital 1

Este curso oferece formação em estações de trabalho de áudio digital utilizando o software padrão do setor. Os alunos irão gravar, editar, processar e mixar músicas e sons em um conjunto coeso. Ao oferecer formação em fluxos de trabalho profissionais para produção musical e sonoplastia, este curso oferece uma base para o sucesso futuro em outras aulas de produção.

MUS 602 Panorama da Indústria de Trilha Sonora

Criado para todos os alunos provenientes do MFA, esta aula prepara os alunos para o sucesso no currículo de MUS, oferecendo um panorama sobre a indústria da trilha sonora para o setor audiovisual e estratégias para obter êxito no exame de qualificação e na defesa da dissertação. Serão estudados tópicos sobre sonoplastia e música.

MUS 602E Panorama da Indústria de Trilha Sonora (EAP)

Criado para alunos provenientes do MFA atualmente no nível 2 de EAP ou inferior, este curso prepara os alunos para obterem êxito no currículo de MUS, oferecendo um panorama sobre a indústria da trilha sonora e estratégias para obter êxito no exame de qualificação e na defesa da dissertação. Serão estudadas sonoplastia e música.

MUS 605 Notação Musical e Preparação de Trilha Sonora

Este curso apresenta os fundamentos e técnicas da notação musical tradicional. Os alunos representarão de forma clara a música em notação para comunicar ideias musicais por escrito. Será discutido o reconhecimento de tons e ritmos, técnicas de leitura de partitura e criação de partituras básicas. Os exercícios em sala, incluindo ditados rítmicos e melódicos, reforçarão o material do curso.

MUS 609 Técnicas Modernas em Produção Musical

Neste curso, os alunos aprenderão sobre as tecnologias de produção moderna e aplicarão este conhecimento à criação musical. Os alunos utilizarão técnicas de composição e sincronizarão música e vídeo. Os alunos aprenderão sobre o código de tempo da SMPTE, instrumentos virtuais, plug-ins e a utilizar loops na criação de música em uma estação de trabalho de áudio digital (DAW).

MUS 610 Harmonia: Técnicas Avançadas

Este curso apresenta conceitos avançados de teoria musical necessários para uma composição de sucesso. Os alunos desenvolverão conceitos a partir dos Fundamentos da Harmonia e dominarão técnicas em voz principal, ritmo harmônico, duplicação de vozes e técnicas para conectar frases musicais em formas mais longas. Os alunos conduzirão a análise avançada de exemplos musicais.

MUS 615 Arranjos

Criar o arranjo é a arte de oferecer variedade musical a uma melodia existente. Os alunos irão preparar e adaptar uma composição existente a um novo conjunto de instrumentos, além de criar arranjos para definir uma atmosfera. Os alunos farão escolhas instrumentais apropriadas para obter impacto emocional e criarão partituras básicas.

MUS 616 Produção Musical 1

Neste curso, os alunos aprenderão técnicas de produção de áudio voltadas para a criação de projetos bem-sucedidos de qualificação e dissertação. Serão apresentados princípios de fluxo de trabalho de produção de áudio e técnicas práticas para a criação de áudio de qualidade para projetos de mídia, incluindo jogos, animações e vídeos/filmes. Também serão apresentadas técnicas de processamento para mixagem final.

MUS 617 Sonoplastia para Jogos

Neste curso, os alunos aprenderão a criar conteúdo de som para videogames. Os alunos desenvolverão habilidades em produção de áudio - gravação, edição, mixagem - com ênfase especial na implementação de voz, efeitos sonoros e música no ambiente do videogame. Será estudado o fluxo de trabalho especializado em recursos sonoros para design de jogos.

MUS 619 Treino de Ouvido/Habilidades Auditivas para Música

Os alunos desenvolverão maiores habilidades auditivas através de exercícios e exemplos que os ajudam a identificar e reconhecer os principais componentes musicais para entender completamente a linguagem da música. Os alunos identificarão intervalos musicais, estruturas harmônicas e melódicas. O canto à primeira vista reforçará o reconhecimento dos conceitos musicais.

MUS 620 A Arte do Contraponto

Em música, contraponto é a relação entre duas ou mais vozes independentes em contorno e ritmo e harmonicamente interligadas. Neste curso, os alunos estudarão a arte de combinar linhas melódicas a fim de oferecer maior profundidade e textura às composições, avaliarão exemplos musicais e praticarão interação melódica ao escrever materiais musicais interligados.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

MUS 625 Orquestração

Este curso se concentra nas técnicas de combinação de diferentes instrumentos para efeito e atmosfera. Os alunos aprenderão as características e gamas sonoras (tocadas e escritas) para diversos instrumentos e aplicarão estes conhecimentos para criar uma trilha completa baseada em uma partitura simples para piano. Serão incluídas técnicas MIDI.

MUS 629 Edição Musical para Audiovisual

Este curso aborda os procedimentos e práticas de edição musical. Os editores musicais são responsáveis pela maior parte do fluxo de trabalho de pós-produção relacionado à música. Eles trabalham em estreita colaboração com o compositor e devem ter conhecimento musical, grande sensibilidade estética e um conhecimento técnico e prático das ferramentas de edição, transferência de arquivos de áudio, taxas de quadros, sincronização de imagem, arquivos OMF e EDL.

MUS 635 Orquestração MIDI

Os alunos de pós-graduação trabalhando em suas técnicas de produção musical receberão instruções e críticas de seus trabalhos, além de formação em recursos avançados de orquestração MIDI e o uso de samples de alta qualidade. Além das críticas normais dos orientadores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem possíveis alternativas de implementação com seus pares.

MUS 639 Produção Musical 2

Neste curso, os alunos utilizarão técnicas mais avançadas para comporem músicas para audiovisual. Será discutida a integração de técnicas avançadas de edição MIDI e mixagem de áudio. Serão enfatizadas técnicas avançadas para trabalhar com arquivos de vídeo e mapeamento de tempo para os cortes de cenas ficarem em sincronia com a imagem.

MUS 640 Trilha Sonora para Cinema

Este curso analisa as ferramentas e técnicas avançadas de composição de trilhas sonoras para o cinema. Os alunos aprenderão a combinar as habilidades prática, técnica e estética para ajudar a criar uma trilha sonora eficaz, que reforce o conteúdo emocional das imagens visuais. Serão demonstrados métodos práticos de criação de trilha sonora, bem como a criação de um vídeo demonstrativo.

MUS 643 Sonoplastia Criativa para Audiovisual

Neste curso, os alunos aprenderão a linguagem e a força de narrativa da sonoplastia nas mídias audiovisuais. Os tópicos incluem treino de ouvido, psicoacústica, impacto físico e psicológico do som, uso criativo de plug-ins, desenvolvimento de trilhas sonoras baseadas no roteiro e na análise de personagens, como colaborar de forma racional com diretores, editores e compositores. É necessário ter habilidades básicas em edição de áudio.

MUS 645 Trilha Sonora para Jogos

Este curso se concentrará na criação de trilha sonora para ambientes de jogos. As diferenças da música linear serão estudadas e os alunos analisarão e criarão músicas para ambientes interativos. Serão abordadas considerações técnicas no design de jogos e os alunos irão compor músicas para diversos estilos de jogos utilizando ferramentas tradicionais, middleware de áudio e mecanismos de jogos.

MUS 649 Análise de Trilhas Sonoras Dramáticas

Neste curso, os alunos farão uma análise musical profunda de exemplos de grandes partituras musicais. Através de análise por escrito e de transcrições, os alunos aprenderão como são criados os temas musicais de sucesso e usarão isso como base para escrever suas próprias músicas.

MUS 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

MUS 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, que podem variar por tópico.

MUS 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MUS 801 Grupo de Estudo Dirigido

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou Projeto de Dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

MUS 802 Fórum de Mentoria em Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de críticas e conversas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de suas dissertações, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

MUS 805 Grupo Permanente de Estudo Dirigido

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

MUS 810 Composição 1

Neste curso, os alunos trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos em orquestração e criação de trilha sonora. Além das críticas regulares dos orientadores sobre seu trabalho em curso, ocorrerão discussões entre os pares com relação às abordagens dos projetos de dissertação.

MUS 811 Sonoplastia e Produção 1

Os alunos de pós-graduação trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos em sonoplastia e produção musical, mixagem e uso de instrumentos virtuais. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 815 Técnicas Avançadas de Orquestração

Os alunos de pós-graduação trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos, além de treinamento em orquestração MIDI, com samples de alta qualidade. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 819 Criação de Trilha Sonora 1

Este Estudo Dirigido oferece aos alunos orientações profissionais sobre a criação de um portfólio de dissertação completo, com trilhas sonoras finalizadas para audiovisual, que serão utilizadas para apresentação aos possíveis clientes de mídia televisiva. Será dada atenção especial ao fluxo de trabalho criativo e como isso pode influenciar os resultados profissionais.

MUS 830 Composição 2

Os alunos trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos em orquestração e criação de trilha sonora. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 831 Sonoplastia e Produção 2

Os alunos de pós-graduação trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos em sonoplastia e produção musical, mixagem e uso de instrumentos virtuais. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 839 Criação de Trilha Sonora 2

Os alunos trabalhando em seus projetos de dissertação individual receberão instruções e críticas de seus trabalhos em composição musical e criação de trilha sonora. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 859 Criação de Trilha Sonora 3

Neste curso, os alunos de pós-graduação trabalham em seus projetos de dissertação individual e recebem instruções e críticas de seus trabalhos em composição musical e criação de trilha sonora. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus projetos de dissertação como pares.

MUS 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.



FOTOGRAFIA





O QUE OFERECEMOS



Relações com o Setor: A cada semestre, os alunos participarão de palestras e apresentações dos principais fotógrafos do mundo, e a escola ajuda os alunos a encontrarem estágios com os principais fotógrafos da área. Além disso, muitas aulas incluem visitas aos principais estúdios fotográficos.

Eventos do Setor: A Escola de Fotografia participa de eventos do setor durante todo o ano, incluindo os eventos nacionais e regionais da Society for Photographic Education.

Oportunidades de Recrutamento:

Os portfólios dos formandos serão analisados pelos principais profissionais e proprietários de galerias.

Instalações de última geração:

A Escola de Fotografia tem os melhores equipamentos e instalações oferecidos por qualquer escola de fotografia. Ela apresenta câmeras, iluminação e outros equipamentos de estúdio de última geração, câmaras escuras tradicionais, câmaras escuras de impressão/imagens digitais e uma variedade de acessórios de equipamentos e estúdios especializados. A ampla variedade de equipamentos e recursos disponíveis aos alunos de Fotografia da Academy of Art University reflete a amplitude do currículo que inclui a tecnologia de fotografia tradicional e digital.

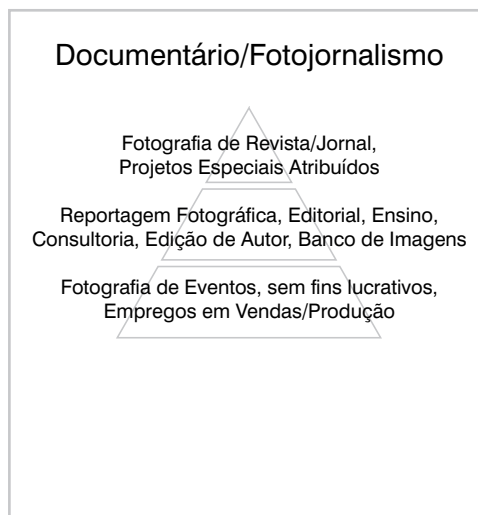
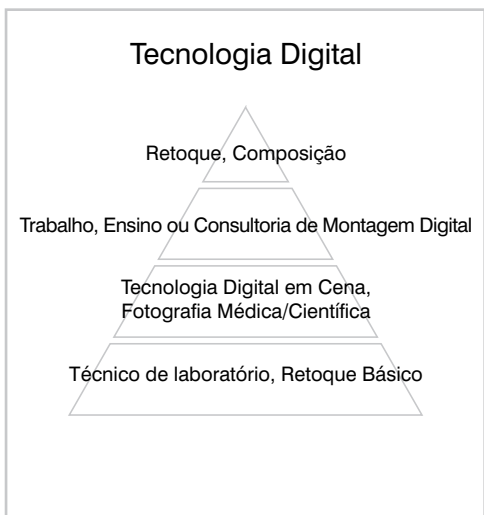
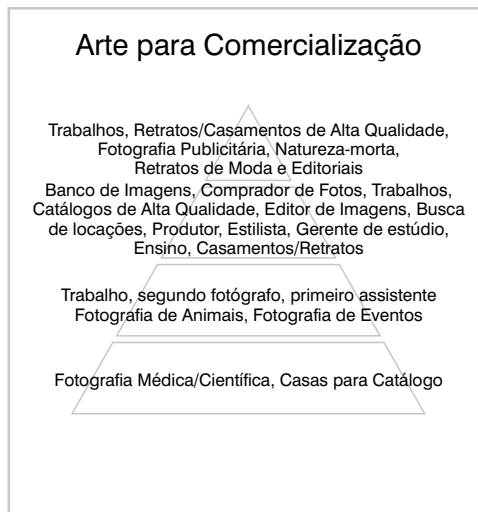
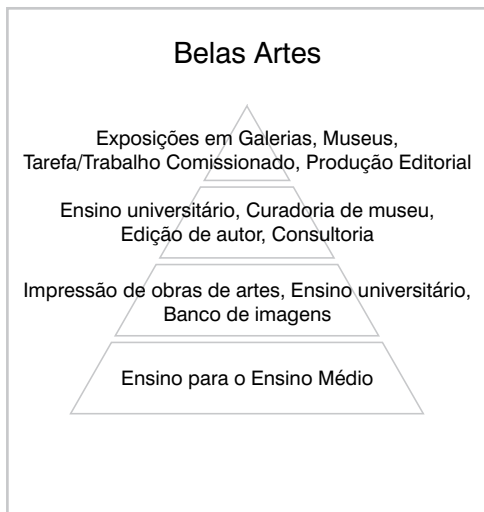
Corpo Docente Profissional: A Escola de Fotografia conecta os alunos aos mentores, que são os principais fotógrafos de suas áreas. Oferecemos um corpo docente prestigiado, palestrantes convidados famosos e a série "Ícones da Fotografia", que conecta os formandos aos melhores profissionais do mercado.

Algumas das empresas que contratam nossos alunos:

Adobe
Apple
Bank of America
Bon Appétit
Bloomberg BusinessWeek
Coca-Cola
Canon
Christian Dior
Goodby Silverstein & Partners
Guess
Levi's
New York Times Magazines
Nike
Porche
Revista 7 x 7
Seabourn Cruise Line
Revista Scientific American
Sony
TBWA / Chiat Day
Revista Wired
Xbox



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Fotografia

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA AA DE FOTOGRAFIA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM FOTOGRAFIA

PH 100	Fotografia como Linguagem Visual
PH 107	Photoshop para Fotógrafos
PH 108	Princípios e Técnicas de Fotografia
PH 112	Qualidade da Luz
PH 115	Visualização
PH 177	Representação Gráfica para Fotógrafos
PH 197	Impressão Digital
PH 225	Design e Conceitos da Fotografia
PH 235	Fotografia de Pessoas
PH 256	Movimento para Fotógrafos
PH 275	Projeto Conceitual

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da arte durante o Século XV
- LA 121 História da arte durante o Século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Fotografia

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA BFA DE FOTOGRAFIA

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM FOTOGRAFIA

PH 100	Fotografia como Linguagem Visual
PH 107	Photoshop para Fotógrafos
PH 108	Princípios e Técnicas de Fotografia
PH 112	Qualidade da Luz
PH 115	Visualização
PH 177	Representação Gráfica para Fotógrafos
PH 197	Impressão Digital
PH 225	Design e Conceitos da Fotografia
PH 235	Fotografia de Pessoas
PH 256	Movimento para Fotógrafos
PH 275	Projeto Conceitual
PH 495	Portfólio Sênior

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
LA 270 História dos Estados Unidos
LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
LA 278 Seminário na França
LA 279 Seminário na Itália
LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História & Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Exame do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade
LA 327	Arte do Mundo Clássico

LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema & Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes & Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Diploma de Fotografia

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Fotografia

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM FOTOGRAFIA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM FOTOGRAFIA

PH 601	Fotografia-Conceito
PH 603	A Linguagem da Fotografia
PH 612	A Natureza da Fotografia
PH 613	Cor e Luz
PH 616	O Fotógrafo e o Photoshop
PH 674	Portfólio I
PH 675	Portfólio II
	+4 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS DE MA EM FOTOGRAFIA, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 625	História da Fotografia
---------	------------------------

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Fotografia

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM FOTOGRAFIA

- Conclusão e aprovação do Projeto Final de Dissertação
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 63 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MFA EM FOTOGRAFIA

PH 601	Fotografia-Conceito
PH 603	A Linguagem da Fotografia
PH 612	A Natureza da Fotografia
PH 613	Cor e Luz
PH 616	O Fotógrafo e o Photoshop
PH 680	Desenvolvimento do Projeto de Dissertação
	+ 3 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS DE MFA EM FOTOGRAFIA, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 625	História da Fotografia
---------	------------------------

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experimentação da Cultura
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 626	Práticas e Princípios Empresariais para Fotógrafos
---------	--

CURSOS DE GRADUAÇÃO

PH 100 Fotografia como Linguagem Visual

Este curso é uma introdução aos princípios da fotografia. Uma abordagem sistemática e completa enfatizada na área da composição, luz e funcionamento da câmera. Os alunos desenvolvem habilidades essenciais para obtenção de resultados consistentes e uma base em fotografia como linguagem visual.

PH 101 História e Conceitos da Fotografia

Este curso é uma pesquisa da estrutura visual e da história da fotografia, analisando pessoas, movimentos e teorias por trás destes, que são a base da forma de arte. Serão exigidos trabalhos escritos e fotográficos.

PH 103 Fotografia Digital para Artistas

Este curso foi criado para os alunos cuja especialização não seja em fotografia. Os alunos receberão uma introdução à fotografia digital e ao funcionamento da câmera digital, incluindo iluminação, composição, exposição e as bases dos conceitos fotográficos tradicionais. Também será discutida a fotografia de obras planas, objetos tridimensionais e a otimização de fotos para fluxo de trabalho digital.

PH 107 Photoshop para Fotógrafos

Esta aula familiarizará os alunos com o Adobe Photoshop e criará habilidades para a fotografia digital. Os alunos receberão instruções detalhadas sobre edição de imagens e terão acesso às ferramentas necessárias para o mercado profissional.

PH 108 Princípios e Técnicas de Fotografia

Este curso foi criado para os alunos de especialização em fotografia. Os alunos receberão uma introdução à fotografia digital, com bases sólidas em tecnologias necessárias para a fotografia profissional. É necessário ter habilidades básicas em informática.

PH 112 Qualidade da Luz

Este curso oferece aos alunos um entendimento sobre a linguagem da luz, incluindo fonte pontual, luz suave, intensidade e suavidade da luz em relação às ideias e a estrutura emocional do objeto. Os alunos entenderão claramente como criar configurações de iluminação sensíveis e pessoais para cada objeto e atmosfera.

PH 115 Visualização

Esta é uma aula criativa introdutória que ajuda o aluno a encontrar uma solução pessoal aos seus trabalhos fotográficos. Os trabalhos indicados nesta aula são abertos a uma ampla interpretação. São tratadas as abordagens de artes plásticas, ilustração, documentário e jornalismo.

PH 150 Processo de Foto Tradicional

Este curso oferece aos alunos uma introdução aos processos tradicionais dos filmes em preto e branco. A impressão em câmara escura e o desenvolvimento de filme em preto e branco são os principais focos do curso. Será enfatizada uma abordagem sistemática e completa à arte dos processos de câmara escura.

PH 177 Representação Gráfica para Fotógrafos

Este curso abordará tópicos dos semestres anteriores, incluindo áreas mais avançadas do Adobe Photoshop. O objetivo desta aula é aprofundar o entendimento dos alunos sobre diversas habilidades de imagem digital, adquirindo mais conhecimentos relacionados às ferramentas eficazes necessárias para expandir as possibilidades criativas.

PH 197 Impressão Digital

O objetivo desta aula é desenvolver habilidades necessárias para criar um portfólio impresso. Os conceitos fotográficos tradicionais serão traduzidos em termos digitais para fornecer aos alunos instruções sobre resultados realísticos. Os alunos aprenderão a trabalhar com fotografias coloridas e em preto e branco.

PH 200 Processos Avançados de Foto Tradicional

Este curso apresenta aos alunos as câmeras filmadoras de grande e médio formato. Os alunos também aprenderão técnicas avançadas para impressão de fotos em preto e branco de alta qualidade na câmara escura. Serão enfatizadas as considerações técnicas e estéticas. O curso envolverá palestras, demonstrações, críticas e sessões supervisionadas de impressão na câmara escura.

PH 225 Design e Conceitos da Fotografia

Esta é a segunda aula de conceito criativo. Será enfatizada a composição contemporânea e o design gráfico combinado com a personalidade e o estilo do trabalho do aluno de fotografia.

PH 233 Fotografia Colorida

Este curso treinará os alunos sobre os princípios e técnicas da fotografia colorida. Os aspectos técnicos e teóricos serão discutidos em termos de fluxo de trabalho digital. Será enfatizada a produção de exposições precisas e medidas, levando ao processamento RAW. O uso da cor como forma de expressão em fotografias comerciais e artísticas será explorado.

PH 235 Fotografia de Pessoas

Este curso explora todas as formas de fotografias de pessoas com ênfase no design gráfico e retratos com componente emocional. As instruções serão relevantes a todos os campos da fotografia, incluindo ilustração, moda e documentário. A aula inclui instruções sobre iluminação de estúdio e luz natural.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

PH 250 Iluminação de Locação

Este curso ensinará aos alunos como criar um aspecto de “estúdio” na fotografia em locações externas. Utilizando luz estroboscópica e iluminação ambiente, os alunos aprenderão técnicas para tirar o máximo proveito com poucos equipamentos em uma locação.

PH 256 Movimento para Fotógrafos

Este curso apresenta aos alunos de fotografia os aspectos técnicos e conceituais da comunicação eficaz utilizando imagens em movimento. O curso enfatiza o funcionamento básico da câmera, a edição e a criação de roteiro, aprendizados que os alunos aplicarão em dois projetos completos. Serão consideradas as tendências e os padrões atuais do mercado, bem como as estratégias de produção e organização.

PH 260 Documentário

Neste curso, os alunos analisarão a diferença entre a fotografia de documentário e o fotojornalismo. O conteúdo analisa os principais marcos históricos, éticos e contemporâneos na área do fotojornalismo. Os alunos criarão imagens voltadas para a publicação impressa ou on-line. Os projetos incluem as últimas notícias, recursos e um projeto de longo prazo.

PH 275 Projeto Conceitual

Neste curso, os alunos utilizarão suas habilidades e técnicas para aprimorar o objetivo conceitual da imagem final. Os trabalhos se concentrarão no desenvolvimento conceitual e no aperfeiçoamento dos estilos individuais. Os alunos farão imagens pessoais memoráveis, que causarão uma reação no observador.

PH 295 Preparação de Portfólio e Desenvolvimento Profissional

Neste curso excelente de graduação de Tecnólogo em Artes em Fotografia, os alunos se concentrarão em obter um conjunto de obras unificadas para apresentar sua disponibilidade em competir pelas oportunidades profissionais em fotografia. Será enfatizado o desenvolvimento de um estilo coerente, conforme os alunos definem seus objetivos profissionais e estabelecem etapas de ação para atingir seus objetivos.

PH 300 Fotografia de Paisagem Arquitetônica

O principal objetivo deste curso é criar fotografias de paisagens interessantes e eficazes. Os alunos desenvolvem uma definição do termo “paisagem” que adiciona significado e dimensão às fotografias que tiram.

PH 310 Fotografia Artística

Este curso enfatiza a fotografia como um meio de expressão artística. Serão discutidos ideias e movimentos contemporâneos e históricos. Os alunos também enviarão seus próprios trabalhos para crítica.

PH 312 Processos Alternativos

Este curso analisa diversos tipos de processos fotográficos, incluindo fotografia pinhole, cianótipo e impressão Van Dyke. Os alunos trabalharão em projetos individuais que analisam as abordagens estética, técnica e histórica.

PH 316 Paisagem como Obra de Arte

Este é um curso para alunos avançados que desejam fazer uma série de fotografias de paisagem pessoais e consistentes. Inclui críticas e uma visão aprofundada da história da fotografia de paisagem.

PH 325 Captura Digital Avançada

Este curso aborda as técnicas, softwares, produção de estúdio e outras habilidades relacionadas à captura digital avançada. Os alunos aprenderão sobre disparo por cabo e fluxo de trabalho, utilizando backs digitais da Phase One e da Leaf e um software Capture One. Os alunos produzirão arquivos de alta qualidade adequados para gravuras de alta qualidade e/ou entrega ao cliente.

PH 335 Práticas Artísticas Contemporâneas

Este curso apresenta aos alunos as práticas fotográficas artísticas contemporâneas. Será enfatizado o processo fotográfico e a apresentação como meio de transmitir conceitos. Os alunos produzirão um conjunto de obras que reflitam seus interesses fotográficos.

PH 338 Retrato Artístico

Esta aula se concentra no desenvolvimento de um estilo individual que seja aplicável a um portfólio de retratos. Será abordado um panorama dos retratos artísticos atuais e do passado. Poderá ser utilizada a luz natural e a luz de estúdio.

PH 345 Natureza-morta 1

Este curso é uma pesquisa de todos os tipos de fotografia estática, desde produtos até fotos artísticas e ilustrativas. Será abordada a luz natural e a luz de estúdio apropriada.

PH 350 Fotografia Arquitetônica

Este curso se concentra nas habilidades conceituais e técnicas necessárias para fotografar edifícios e áreas externas. Os tópicos incluem movimentos das lentes, inclinação/deslocamento, escolha de lentes, ângulo de observação, noção de espaço, perspectiva, iluminação e escolha da hora apropriada do dia. Os alunos irão fotografar com diversas fontes de luz e diferentes temperaturas de cores.

PH 355 Desenvolvimento de Portfólio 1

Este é um curso de produção de portfólio em que os alunos desenvolverão projetos que se adaptem em uma categoria específica comercializável da fotografia. A ênfase do curso é possibilitar que o aluno encontre seu próprio estilo pessoal. Os alunos terão tarefas práticas de acordo com os objetivos individuais do portfólio de cada um.

PH 356 Projeto em Movimento

Este curso apresenta aos alunos de fotografia os aspectos técnicos e conceituais da comunicação eficaz com imagens em movimento. Quando os alunos entenderem os fundamentos da técnica, após concluir a primeira parte do curso, deverão selecionar métodos de apresentação apropriados para seu conteúdo e público pretendido.

PH 365 Fotografia Publicitária

Este curso enfatiza a aplicação prática da fotografia conceitual. Os alunos trabalham em tarefas editoriais, publicitárias e ilustrativas.

PH 369 O Ensaio Fotográfico

Este curso se concentra na arte da narração visual. Os alunos aprenderão a capturar imagens de forma eficaz e criar ensaios relevantes que corroboram seus projetos. Também serão muito enfatizados a pesquisa, a edição, o acesso, o layout de página e a gravação de áudio básica.

PH 370 Foto Ilustração

Neste curso de criação de portfólio, os alunos se concentram em fazer fotografias para ilustrar um conceito, uma história ou uma atmosfera. Será enfatizada a abordagem criativa, utilizando técnicas de iluminação avançadas para reforçar as qualidades narrativas da imagem.

PH 371 Iluminação de Locação Avançada

Neste curso, os alunos ampliarão suas habilidades de iluminar de forma criativa uma variedade de objetos complexos, incluindo carros, edifícios, interiores, pessoas e objetos macro. Utilizando equipamentos profissionais de iluminação, os alunos sincronizarão diversas fontes de luz, trabalharão com controles remotos, luz ambiente e modificadores de iluminação, além de realizarem pinturas com luz, a fim de criar efeitos específicos.

PH 372 Retrato Ambiental

Este curso é uma investigação sobre o relacionamento entre ambiência e personalidade e o que o ambiente revela sobre o personagem. Os alunos serão apresentados a fotografias históricas e contemporâneas relevantes. As tarefas facilitam o desenvolvimento de um tema ou conceito pessoal.

PH 380 Natureza-morta 2

Este curso é ensinado por diretores de arte e fotógrafos que trabalham na área. Este curso será útil para os fotógrafos artísticos e comerciais.

PH 385 Imagens Fotográficas Avançadas

Este curso se concentra na composição como meio de explorar as possibilidades ilimitadas das aplicações artísticas e comerciais do Adobe Photoshop. Também serão enfatizados os conceitos e metodologias relacionados à captura de fotos originais para uso na criação da imagem final.

PH 414 Fotografia e Técnica Mista

Este curso apresenta aos alunos o uso da técnica mista em fotografia. Os alunos aprenderão a combinar suas imagens fotográficas com outras mídias, para criar obras em camadas, tanto visual quanto conceitualmente. As técnicas incluem impressão em superfícies e materiais alternativos, pintura, desenho, costura, colagem e incorporação de objetos de arte.

PH 425 Retoque Digital Avançado

Este curso oferece aos fotógrafos habilidades avançadas de imagens para fotografia publicitária. Retoque, luz e sombra e criação de desfoque em movimento serão alguns dos tópicos discutidos. Olhos, mãos, cabelo e pele serão importantes áreas de enfoque.

PH 455 Projeto Artístico 1

Neste curso, os alunos começarão a se concentrar na criação de um conjunto de obras pessoais significativas. Os alunos analisarão as ideias que os inspiram e apresentarão regularmente seus trabalhos para discussões e críticas.

PH 462 Fotografia Editorial

A fotografia editorial é um curso prático focado no desenvolvimento de portfólio. Os alunos analisarão este mercado com base em publicações impressas e on-line, e prepararão trabalhos no mercado editorial. Também serão discutidas estratégias de negócios.

PH 464 Autopromoção e Marketing

Este curso oferece um guia prático para a autopromoção e o marketing na área de fotografia. Os tópicos discutidos incluem desenvolvimento de identidade comercial e imagem da marca, diferentes abordagens de marketing e relações públicas. Os alunos desenvolverão materiais promocionais e estratégias criadas especificamente para ajudá-los a obter sucesso na fotografia.

PH 475 O Setor da Fotografia

Neste curso, serão apresentados diversos aspectos sobre trabalhar com fotografia. Este curso abordará marketing, contabilidade, questões jurídicas, questões de direitos autorais, fazer orçamento para trabalhos, autorizações, contratação de funcionários e outros aspectos da criação de uma carreira de sucesso. Este curso de nível superior preparará os alunos de fotografia para uma carreira independente de sucesso.

PH 476 Moda e Beleza 1

Este curso oferece um tratamento avançado da fotografia de moda, utilizando materiais coloridos e em preto e branco, bem como técnicas de estúdio e locação. Este curso também enfatiza os requisitos especiais de diversos tipos de trabalho, como comercial X publicitário.

PH 488 Projeto Sênior

Este é um curso avançado com conteúdo criado especialmente para o aluno individual. O curso inclui processos, técnicas, conceitos, estilos e abordagens específicas aos alunos envolvidos. Os resultados do curso serão avaliados através de trabalhos, discussões e revisões e avaliações semanais. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento.

PH 489 Projeto Artístico 2

Este curso é um instrumento para o desenvolvimento de um conjunto de obras pessoais significativas. Este curso inclui informações sobre autopromoção e marketing para fotógrafos artísticos. Espera-se que os alunos realizem um projeto pronto para apresentar às galerias e aos profissionais da área.

PH 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

PH 493 Estudo Intensivo de Fotografia no Exterior

Este curso de sete semanas no exterior apresentará aos alunos, através do meio fotográfico, a importância artística, cultural e histórica da Itália. Passeios supervisionados permitem que os alunos estudem e fotografem uma variedade de cidades italianas, interiores e monumentos históricos. Este curso está aberto a todos os alunos on-line e no campus.

PH 495 Portfólio Sênior

Neste curso, os alunos se concentrarão no desenvolvimento de portfólio, incluindo métodos tradicionais e contemporâneos, para criar uma apresentação sólida e coerente, adequada para compartilhar seu trabalho além da sala de aula. Serão produzidos portfólios físicos e on-line, bem como outros materiais de marketing a serem utilizados profissionalmente no mercado fotográfico.

PH 496 Moda e Beleza 2

Este curso prepara os alunos para uma variedade de tarefas de editoriais de moda, tanto em estúdio quanto em locações. Os alunos desenvolvem um estilo individual e habilidades técnicas para reforçarem este estilo. Serão discutidas as diferentes demandas de fotografia de moda.

PH 497 Portfólio Editorial/Publicitário

Neste curso, os alunos desenvolverão um portfólio profissional de fotografia editorial/publicitária. O foco será em criar um conjunto de obras exclusivas que reflitam um estilo pessoal. Os alunos produzirão um portfólio e outros materiais promocionais para divulgarem seus trabalhos aos clientes, representantes e agências.

PH 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

PH 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

PH 500 Estágio em Fotografia

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à fotografia.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

PH 600 Conceitos e Técnicas de Fotografia Digital

Este curso foi criado para oferecer aos alunos uma base técnica sólida em fotografia digital. Os tópicos incluem: uso de controles de câmera, técnicas de captura, qualidade da luz, edição de imagem e composição. Os padrões da indústria para qualidade de imagem e conceitos fotográficos serão enfatizados nas discussões e tarefas do curso.

PH 601 Fotografia-Conceito

Neste curso interativo em estúdio, os alunos desenvolverão e aperfeiçoarão suas habilidades técnicas e conceituais. Este curso orienta cada aluno para um estilo artístico individual e auxilia os alunos a fazerem uma análise preliminar do conceito com relação às suas aulas de fotografia e ao Projeto de Dissertação.

PH 603 A Linguagem da Fotografia

Neste curso, os alunos participarão de um estudo detalhado sobre a linguagem fundamental da fotografia, com aspectos estéticos, técnicos e práticos da mídia. A interpretação artística e a técnica serão examinadas através do estudo da captura de imagem, do processamento e da impressão relacionados às aplicações artísticas, comerciais e documentais.

PH 604 Aplicações Artísticas

Neste curso, os alunos desenvolverão sua própria linguagem e estética pessoal em uma série de projetos. Os aspectos artísticos da fotografia serão analisados com detalhes.

PH 608 Iluminação

Este curso oferece uma análise sobre os fundamentos relacionados à iluminação. Diversas qualidades da luz serão explicadas e será utilizada uma variedade de ferramentas para controlar a luz. Softboxes, guarda-chuvas, materiais para difusão e equilíbrio entre diversos ambientes de iluminação oferecem uma plataforma para abordagem individual.

PH 611 Paisagem Contemporânea

Neste curso, os alunos analisam o gênero de fotografia de paisagem a partir de cinco diferentes abordagens conceituais - descritiva, expressiva, ilustrativa, voltada para a demonstração e baseada na forma. Serão discutidos a história do gênero e o impacto cultural da representação paisagística. Também serão apresentadas técnicas e ferramentas de representação gráfica para fotógrafos de paisagens.

PH 612 A Natureza da Fotografia

Este curso é dedicado à investigação e ao entendimento da fotografia como linguagem visual. A relação elementar da forma e da narrativa é explorada como meio de expressão artística individual. Será enfatizada a aplicação destes princípios através de tarefas práticas e discussões verbais.

PH 613 Cor e Luz

Neste curso, os alunos estudarão a relação fundamental entre cor, qualidade da luz e atmosfera. Será enfatizada a produção de fotografias tecnicamente proficientes e criativas através da iluminação, da filtragem de cor e da pós-produção de imagens. Os aspectos técnicos, estéticos e conceituais de utilizar a cor e a luz serão discutidos em detalhes.

PH 614 Câmara Escura - Preto e Branco

Este curso estabelece as técnicas e os procedimentos de câmara escura para fotos em preto e branco, incluindo os processos relacionados à impressão em preto e branco de alta qualidade. Os alunos analisarão o processamento de filme e as técnicas de padronização de exposição, bem como as estratégias para técnicas de impressão de alta qualidade.

PH 616 O Fotógrafo e o Photoshop

Criado especialmente para fotógrafos, este curso ajuda os alunos a obterem experiência na preparação de imagens com o Adobe Photoshop para o mercado profissional. Os alunos receberão instruções detalhadas sobre edição de imagens, correção de cores básica e ferramentas do programa. Este curso é atualizado com as mais recentes tecnologias e a versão mais recente do Photoshop.

PH 620 Natureza-morta 1

Neste curso, os alunos estudarão e praticarão a foto de cena, sua relação com objetos pequenos e imagens de mesas. Os alunos testarão uma variedade de técnicas de iluminação de estúdio e modificadores de luz, mantendo um foco conceitual em estilo e design com relação às aplicações comerciais e artísticas.

PH 621 Fotografia Experimental

Neste curso, os alunos analisam diversas técnicas fotográficas experimentais. Os tópicos incluem: técnicas de captura alternativas, transferência de imagem, processos alternativos de impressão e outros métodos experimentais que permitem maior interpretação e expressão do meio fotográfico.

PH 622 Documentário

Este curso analisa a grande variedade de fotografia documental a partir de suas origens como testemunha direta do serviço de mudança social, para imagens descritivas, usadas em interpretações subjetivas. Ênfase prática no desenvolvimento de habilidades necessárias para a narrativa visual eficaz, incluindo: edição, sequência, acesso, fluxo, pesquisa e criação de título/proposta.

PH 623 Retrato

Este curso fundamental analisa as diferentes abordagens da fotografia de pessoas e retratos em todas as linhas de estudo. Será enfatizado o uso eficaz da luz, com uma variedade de técnicas de iluminação e a função criativa e conceitual do fotógrafo de retratos.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

PH 626 O Ser como Sujeito

Neste curso, os alunos analisarão a si mesmos, utilizando a fotografia como meio criativo. Incentivados se desafiarem e arriscarem em suas obras, os alunos criarão um conjunto de obras coerente e exclusivo para a visão de cada indivíduo. Os alunos serão apresentados a artistas que trabalham com o gênero de autorretrato.

PH 632 Iluminação e Técnicas de Grande Formato

Neste curso, serão estudadas e dominadas as técnicas de iluminação interna e externa, forma e natureza-morta avançadas. Os alunos também aprenderão sobre as aplicações de câmera de grande formato. Será enfatizada a definição e a interpretação da relação espacial.

PH 633 Fotografia de Moda e Beleza

Este curso ensina uma abordagem à fotografia de pessoas e outros objetos combinando técnicas de moda e editoriais. O curso se concentra nos estilos e tendências atuais na fotografia editorial, abordando também os aspectos de iluminação de trabalhos editoriais e de moda. Os alunos criarão um portfólio de trabalho como parte de sua tarefa final.

PH 635 Apresentação e Impressão Digital

Este curso se concentra em uma ampla variedade de soluções digitais. A grande ênfase na impressão por jato de tinta para portfólio e apresentação será discutida, com o fotógrafo contemporâneo em mente. Os alunos aprenderão a reproduzir cores com precisão em diversos métodos de impressão modernos, desde jato de tinta até impressão CMYK.

PH 636 Representação Gráfica Digital

Neste curso, os alunos aprendem habilidades intermediárias em Photoshop relacionadas à representação gráfica digital e à impressão digital. Serão enfatizadas técnicas avançadas de composição, retoque, encobrimento e combinação, além de preparação de arquivos para otimizar impressões digitais. As habilidades ensinadas neste curso servirão para aperfeiçoar os projetos de portfólio individual.

PH 640 Processos Históricos Experimentais

Este curso ensina os processos históricos do século XIX, como cianotipia, marrom de Van Dyke, ferrotipia e impressão em goma. Os alunos aprendem a dominar técnicas históricas e usá-las de forma experimental.

PH 642 Iluminação da Locação

Este curso ensinará aos alunos sobre técnicas de iluminação de locação, incluindo maximização do uso de luz disponível, controle de luz e uso de luz estroboscópica e iluminação mista na locação. Serão estudadas as locações internas e externas.

PH 644 Fotografia como Técnica Mista

Este curso estuda o uso da técnica mista em fotografia. Serão estudadas técnicas de desenho e pintura, colagem e imagens múltiplas.

PH 645 Fotografia Contemporânea Experimental

Este curso se concentra nos métodos não tradicionais de criação e exibição do trabalho fotográfico. Serão estudadas diversas técnicas criativas, incluindo: captura alternativa, emulsão líquida, tonificante, colorização, transferência de imagem e experimentação com escala e superfícies alternativas de impressão. Será enfatizada a intensificação da expressão artística e criatividade em um meio.

PH 646 Câmeras móveis, de plástico e pinhole

Este curso se concentra na experimentação e no estudo de expressões pessoais através do uso de câmeras de plástico e pinhole. Os alunos serão apresentados a muitos tipos diferentes de câmera e artistas que trabalham com este gênero de fotografia.

PH 650 Desenvolvimento de Portfólio

Este curso foi criado para ajudar os alunos a desenvolverem seus materiais promocionais e de marketing para seus projetos fotográficos atuais. Seguindo os padrões atuais profissionais da indústria, os alunos criarão e produzirão um portfólio impresso e um website para seu portfólio, a fim de mostrar seu trabalho de dissertação e outros projetos fotográficos relevantes.

PH 653 Retrato Ambiental

Este curso foi criado para preparar o aluno para uma carreira como fotógrafo editorial comercial. Os alunos aperfeiçoarão suas habilidades de iluminação de locação e aprenderão importantes técnicas de interação, trabalhando com uma série de pessoas. Os retratos serão tirados para publicações comerciais, de viagens, estilo de vida, entre outros.

PH 655 Montagem Digital

Neste curso, os alunos estudarão as diversas possibilidades imaginativas da montagem digital utilizando o Adobe Photoshop. Este curso avançado utiliza técnicas aprendidas em cursos anteriores de representação gráfica digital. As tarefas conceituais e técnicas reforçam os tópicos abordados em sala; serão analisadas as aplicações artísticas e comerciais.

PH 656 Captura de Movimentos e Narrativa Visual

Neste curso, os alunos de fotografia estudarão os componentes técnicos e conceituais da narrativa visual, utilizando imagens em movimento. Utilizando o software de edição Adobe Premiere Pro e captura de vídeo, os alunos irão conceitualizar, criar e finalizar projetos de foto em movimento. Conceitos avançados de movimento serão estudados com relação às práticas atuais do setor para fotógrafos.

PH 672 A Fotografia Intensiva

Neste curso, os alunos desenvolvem sua experiência prática, técnica e teórica enquanto aprendem sobre os movimentos artísticos do século XX e as tendências da fotografia contemporânea. Será fornecido suporte para problemas técnicos, como iluminação de locação, filtragem e diferentes técnicas de formato de câmera. O curso terminará com uma exposição em grupo com duração de três semanas.

PH 673 Portfólio: Conceito e Desenvolvimento

Este curso de portfólio foi criado para alunos que tenham concluído o currículo principal do programa e estejam prontos para aplicar seus conhecimentos dos conceitos e técnicas fotográficas para o desenvolvimento de um conjunto de obras consistentes e profissionais. Será enfatizado o desenvolvimento de conceito avançado, captura de imagem e crítica.

PH 674 Portfólio 1

Este curso de portfólio foi criado para alunos que tenham concluído o currículo principal do programa de Pós-graduação em Fotografia e estejam prontos para aplicar seus conhecimentos em captura de imagens, cor, luz, composição, conceito, pós-produção e apresentação para o desenvolvimento de um conjunto de obras consistentes e profissionais.

PH 675 Portfólio 2

Este curso intensivo sobre portfólio estuda o conteúdo aprendido em Portfólio 1. Neste curso, os alunos aprofundam seus conceitos e habilidades fotográficas através da evolução de seus portfólios individuais profissionais. O portfólio final deste curso demonstrará o alto nível de proficiência do aluno em habilidades técnicas, composição, conceito e apresentação.

PH 680 Desenvolvimento do Projeto de Dissertação

Este curso foi criado para orientar os alunos com relação à definição e ao desenvolvimento de seus Projetos de Dissertação propostos na preparação para o Exame de Qualificação. Através de discussões associadas e atribuições do portfólio, os alunos irão estudar, comparar e resolver questões relacionadas a conceitos, narrativas e técnicas relevantes aos seus projetos de dissertação.

PH 681 Progresso da Dissertação

A ser realizado após o curso de Desenvolvimento do Projeto de Dissertação, este curso intensivo foi criado para oferecer suporte aos alunos durante o progresso de conceitos de seu projeto de dissertação e imagens de suporte durante a preparação para o Exame de Qualificação. A ênfase será no aperfeiçoamento das habilidades técnicas, conceituais e intelectuais através de apresentações fotográficas, escritas e orais.

PH 682 Processos Críticos e de Conceito

Neste curso, alunos avançados comparam os conceitos e teorias relacionados às artes visuais. Serão analisadas as teorias determinantes relacionadas à definição da arte e seus efeitos no processo de criação do artista. Este curso envolve o pensamento abstrato, a avaliação dos processos críticos e a aplicação significativa destes conceitos no trabalho pessoal do aluno.

PH 692 Tópicos Contemporâneos em Fotografia

Neste curso, os alunos analisarão tópicos contemporâneos da fotografia através da participação em apresentações de artistas, entrevistas e discussões avançadas em grupo. As palestras e entrevistas dos artistas com líderes do setor serão apresentadas através de webcasts gravados e ao vivo. Os tópicos do curso serão mais explorados através de pesquisas, tarefas fotográficas e por escrito.

PH 694 A Arte de Ensinar Fotografia

Este curso foi criado para alunos avançados que desejem ensinar fotografia em nível acadêmico. As práticas educacionais contemporâneas no campus e o ensino de arte on-line serão explorados de forma crítica. Será enfatizado o desenvolvimento do currículo, complementado pela análise profunda e aplicação prática das metodologias pedagógicas específicas do ensino da fotografia.

PH 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

PH 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, que podem variar por tópico.

PH 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

PH 801 Grupo de Estudo Dirigido

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

PH 802 Fórum de Mentoria em Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de críticas e conversas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de suas dissertações, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

PH 805 Grupo Permanente de Estudo Dirigido

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

PH 810 Conceito e Imagem

Este curso oferece aos alunos a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus projetos de dissertação individuais em um ambiente com grupos pequenos. Criado para alunos que tenham passado recentemente pelo Exame de Qualificação, a ênfase deste curso está no aperfeiçoamento do conceito, na superação de desafios do projeto e no desenvolvimento do portfólio para dissertação.

PH 816 Belas Artes

Este curso oferece aos alunos de fotografia com ênfase em Belas Artes a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus Projetos de Dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizada a evolução dos conceitos do projeto e o desenvolvimento do portfólio. Serão exploradas e discutidas filosofias contemporâneas e práticas relacionadas à Fotografia de Belas Artes.

PH 817 Arte para Comercialização

Este curso oferece aos alunos de fotografia de arte para comercialização a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus projetos de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizada a evolução dos conceitos do projeto e o desenvolvimento do portfólio. Serão exploradas e discutidas filosofias contemporâneas e práticas relacionadas à fotografia de arte para comercialização.

PH 818 Documentário

Este curso oferece aos alunos de fotografia com ênfase em Documentário a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus projetos de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizada a evolução dos conceitos do projeto e o desenvolvimento do portfólio. Serão exploradas e discutidas filosofias contemporâneas e práticas relacionadas à Fotografia de Documentário.

PH 830 Contexto e Comunicação

Neste curso, os alunos definirão o trabalho de dissertação em um contexto histórico e contemporâneo, aprofundarão seus conhecimentos sobre metodologias fotográficas aplicadas e aperfeiçoarão as filosofias artísticas relevantes aos estudos da dissertação. Será enfatizada a pesquisa e comunicação visual, verbal e escrita na preparação para a Defesa de Dissertação e entrada na indústria fotográfica.

PH 831 Intensivo para Dissertação

Este curso intensivo de verão foi criado para oferecer aos alunos de todas as áreas fotográficas uma estrutura flexível de curso, para que possam progredir com sua pesquisa, seus conceitos e imagens para seus projetos de dissertação. Será enfatizada a evolução do projeto independente, a instrução individualizada e a crítica em grupo sobre o progresso do projeto de cada aluno.

PH 836 Photoshop Avançado

Este curso oferece aos alunos a oportunidade de receber instruções avançadas sobre Photoshop e críticas sobre seus projetos de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizada a evolução do pós-processamento criativo e as habilidades de impressão, conforme os alunos criam seus portfólios para dissertação. As tarefas e discussões serão desenvolvidas com base nas necessidades individuais dos alunos.

PH 837 Práticas Alternativas

Este curso oferece aos alunos que trabalham com captura histórica e/ou criativa e técnicas de processamento a oportunidade de receber instruções e críticas sobre seus projetos de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizado o aperfeiçoamento de métodos alternativos de captura e impressão. As tarefas e discussões serão desenvolvidas com base nas necessidades individuais dos alunos.

PH 850 Desenvolvimento e Pesquisa de Projeto

Neste curso, os alunos participarão de uma pesquisa de projeto individualizada, além da criação de seus portfólios de projeto de dissertação em um ambiente com grupos pequenos. Será enfatizada a criação constante de novas imagens para o projeto de dissertação; o orientador e os colegas farão críticas.

PH 856 Preparação para a Defesa de Dissertação

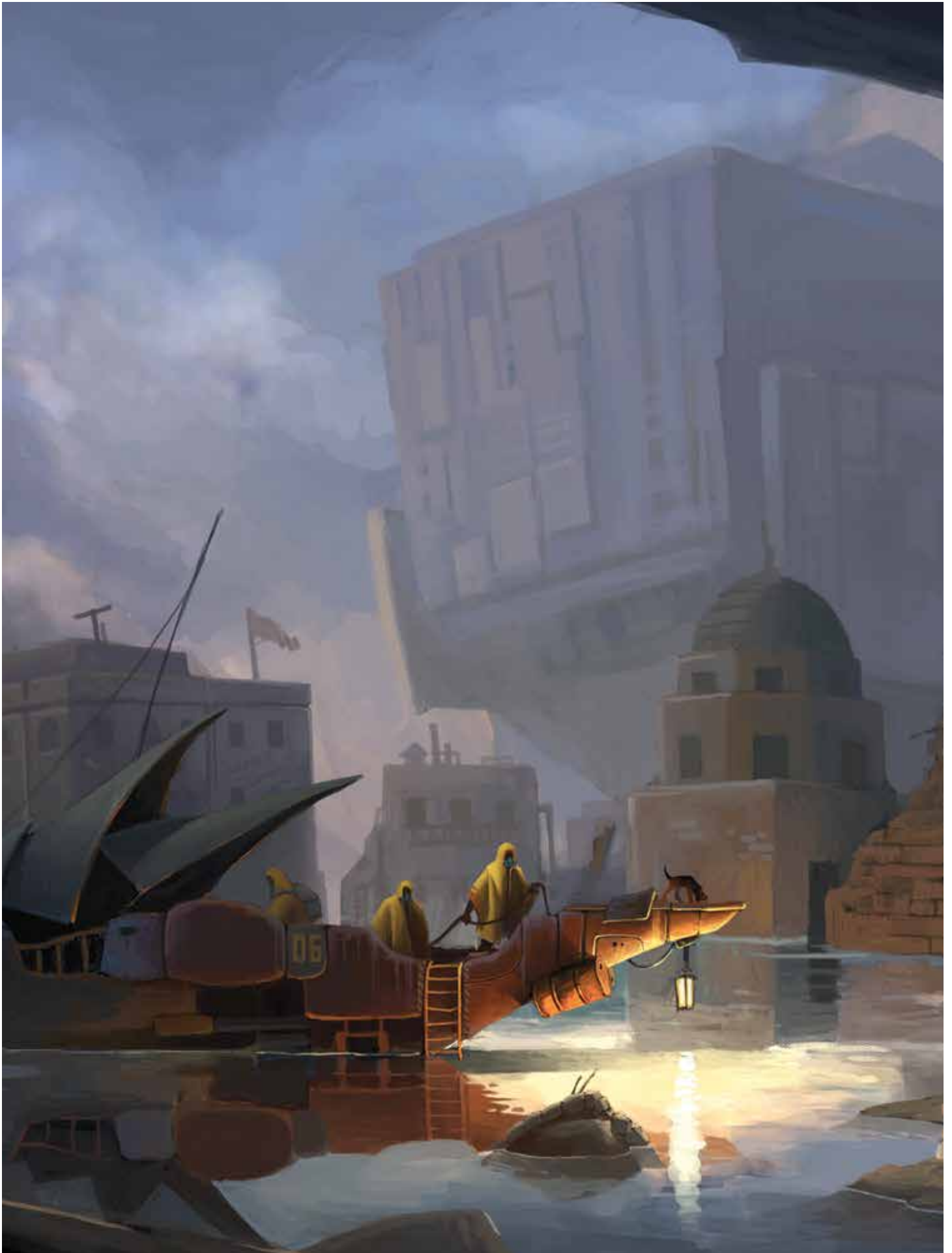
Este curso oferece aos alunos do último semestre a oportunidade de receber instruções enquanto se preparam para a Defesa de Dissertação e se tornam fotógrafos profissionais. Será enfatizado o aprimoramento das habilidades verbais e escritas relacionadas à arte, disponibilidade profissional e conclusão dos projetos de dissertação.

PH 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

PH 903 Estudo Intensivo de Fotografia no Exterior

Este curso de sete semanas no exterior apresentará aos alunos, através do meio fotográfico, a importância artística, cultural e histórica da Itália. Passeios supervisionados permitem que os alunos estudem e fotografem uma variedade de cidades italianas, interiores e monumentos históricos. Este curso está aberto a todos os alunos on-line e no campus.



DESENVOLVIMENTO VISUAL





O QUE OFERECEMOS

Algumas das empresas que contratam nossos alunos:

Bandai Namco
Blue Sky
Dreamworks
EA Games
Fantasy Flight Games
ILM
Lolapps
Lucas Arts
Massive Black
Nickelodeon
PDI
Disney Mobile
Pixar
Valve
Walt Disney Animation Studios
Warner Bros. Studios
Zynga
E muito mais!



O programa de graduação em Desenvolvimento Visual oferece aos alunos um conhecimento sólido sobre todos os princípios de Desenvolvimento Visual, tendo sido concebido para criar uma educação completa em artes. Concentra-se em dominar as habilidades tradicionais, técnicas e conceituais, bem como uma resposta emocional, em todos os aspectos do processo de Desenvolvimento Visual. O programa de graduação em Desenvolvimento Visual promove um desenvolvimento acentuado do estilo do indivíduo, bem como uma grande variedade de métodos para transformar as habilidades tradicionais em outras habilidades que reflitam a amplitude da tecnologia moderna do setor. Os alunos se qualificarão no amplo conjunto de tarefas relacionadas ao Desenvolvimento Visual, aprimorando sua criatividade, capacidade de solucionar problemas e seu profissionalismo.



PLANOS DE CARREIRA



Os formados pela Escola de Desenvolvimento Visual podem escolher carreiras como:

- Diretor Artístico
- Designer de layout/fundo
- Designer de personagens
- Artista conceitual
- Designer de criaturas
- Designer ambiental
- Designer de fases para jogos
- Escultor de maquete
- Designer de pacotes de modelos
- Artista de produção
- Assistente de produção
- Designer de produção
- Designer de adereços
- Designer de cenário
- Desenhista de retrato falado
- Desenhista de texturas
- Desenhista de texturas/Designer de adereços
- Artista de desenvolvimento visual



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Desenvolvimento Visual

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES

TOTAL **66 UNIDADES**

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE AA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 2 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

FA 110	Pintura de Natureza Morta 1
FASCU 270	Écorché
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (modelo-vivo)
FND 116	Perspectiva
FND 125	Cor e Design
FND 131	Modelos-vivos
VIS 103	Representação Gráfica do Desenvolvimento Visual
VIS 150	Desenvolvimento Visual 1
VIS 205	Produção do Desenvolvimento Visual
VIS 250	Desenvolvimento Visual 2

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da arte durante o Século XV
- LA 121 História da arte durante o século XIX



"DOC"
CHARACTER SHEET



Bacharel em Belas Artes [BFA] em Desenvolvimento Visual

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL	132 UNIDADES
--------------	---------------------

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE BFA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 3 Cursos de Comunicação Escrita
 - 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
 - 1 Curso de Consciência Histórica
 - 1 Curso de Literacia Quantitativa
 - 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

FA 110	Pintura de Natureza-morta 1
FASCU 270	Écorché
FND 110	Análise da Forma
FND 112	Desenho Anatômico (modelo-vivo)
FND 116	Perspectiva
FND 125	Cor e Design
FND 131	Modelos-vivos
VIS 103	Representação Gráfica do Desenvolvimento Visual
VIS 150	Desenvolvimento Visual 1
VIS 205	Produção do Desenvolvimento Visual
VIS 250	Desenvolvimento Visual 2
VIS 405	Portfólio Sênior para Desenvolvimento Visual

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História & Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Exame do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade
LA 327	Arte do Mundo Clássico

LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema & Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA**ESCOLHA UM:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes & Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS**ESCOLHA UM:**

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestrado em Artes [MA] em Desenvolvimento Visual

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DE GRADUAÇÃO MA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

- Conclusão do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

ANM 610	Conceitos Figurativos
ANM 633	Desenho e Design para Animação
FA 602	Desenho da cabeça
ou FA 605	Pintura de paisagem
ou FA 607	Pintura de paisagem urbana ou qualquer curso principal
FA 630	Teoria das Cores
ILL 610	Desenho da Figura Humana Vestida
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 660	Pintura Digital
VIS 611	Os Elementos Visuais da Narrativa
VIS 660	Princípios dos Ambientes e Design de adereços
VIS 670	Produção para Qualificação +1 <i>Curso principal</i>

REQUISITOS DE MA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 624	História do Desenvolvimento Visual
---------	------------------------------------

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Desenvolvimento Visual

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MFA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

- Conclusão com êxito do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS OBRIGATÓRIOS - MFA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL

ANM 633	Desenho e Design para Animação
ANM 685	Criação de Roteiro
ou ANM 689	Desenvolvimento de História
FA 601	Desenho
FA 630	Teoria das Cores
ILL 610	Desenho da Figura Humana Vestida
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
VIS 611	Os Elementos Visuais da Narrativa
VIS 660	Princípios do Design de Adereços e Ambientes
VIS 670	Produção para Qualificação

REQUISITOS DE MFA EM DESENVOLVIMENTO VISUAL, PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

GLA 624 História do Desenvolvimento Visual

ENTENDIMENTO INTERCULTURAL

GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS PROFISSIONAIS

GLA 679 Métodos Profissionais para Desenvolvimento Visual

CURSOS DE GRADUAÇÃO

VIS 103 Representação Gráfica do Desenvolvimento Visual

Este curso apresenta as principais diretrizes da composição e do desenvolvimento visual. Os alunos utilizarão a fotografia digital para criar imagens com história e um aspecto coerente. O software de representação gráfica será utilizado para apresentar ponto focal, profundidade e perspectiva. Serão enfatizadas a composição e a análise de uma narrativa eficaz.

VIS 137 História do Desenvolvimento Visual

Este curso abordará os primórdios do desenvolvimento visual até as técnicas de produção modernas, bem como os designers e artistas de formação visual. Os temas incluem custos, finanças e marketing de projetos independentes e comerciais. O curso será concluído com discussões sobre o futuro da formação visual.

VIS 150 Desenvolvimento Visual 1

Este curso é uma introdução aos princípios do desenvolvimento visual. Os alunos aprenderão a utilizar composições de valores básicos, figura humana vestida e teoria das cores, aplicando estes temas ao desenvolvimento visual, bem como os fundamentos do Photoshop para desenvolvimento visual.

VIS 205 Produção do Desenvolvimento Visual

Este é o primeiro passo para criar um portfólio padrão do setor. Os alunos organizarão os trabalhos, criarão um website pessoal e apresentarão um roteiro (pitch) visual. Os projetos incluem uma pré-visualização de um curta-metragem ou jogo que comunique com eficiência a história/o conceito. Também serão estudadas as fases de produção para animação, documentários e filmes com atores.

VIS 230 Portfólio Digital para Desenvolvimento Visual

Este curso é uma introdução intensiva à pintura digital adaptada ao processo de design de desenvolvimento visual. Os alunos utilizarão o Photoshop e o software 3D para desenvolver composições enfatizando a criação de elementos coerentes da história. Os alunos criarão um conjunto de peças relacionadas tematicamente, demonstrando iluminação consistente e valor, cor, profundidade e pontos focais eficazes.

VIS 235 Modelagem 3D e Criação de Personagens para Desenvolvimento Visual

Este curso oferece uma introdução aos modelos de pintura e escultura utilizando software 3D. Os tópicos incluem criação orgânica e produtos de superfície rígida, adicionando detalhes sobre a superfície e fazendo o acabamento dos modelos com UVs e texturas. Os alunos criarão suas maquetes em argila e a pintura será feita utilizando o software Zbrush.

VIS 250 Desenvolvimento Visual 2

A partir de histórias e roteiros selecionados, os alunos criarão personagens e pinturas, definindo o contexto e a atmosfera da história. Este curso enfatizará as habilidades de pintura e desenho e exige uma imaginação fértil.

VIS 270 Criação de Veículos e Armaduras para Desenvolvimento Visual

Este curso combina a criação de veículos e armaduras com diferentes períodos e temas, como pós-apocalíptico, futurista e steampunk. Os alunos utilizarão meios tradicionais e digitais de desenho para desenvolver seus conceitos e criar pinturas conceituais que contem uma história.

VIS 280 Guia de cores

Este curso analisa as origens e as aplicações modernas do guia de cores através da realização de trabalhos sobre tópicos que incluem composição cinematográfica, uso atmosférico da cor e continuidade das cores. Os alunos também farão um guia de cores com dezesseis quadros.

VIS 300 Design Ambiental para Desenvolvimento Visual

Este curso guiará os alunos por diferentes estágios para gerar um design ambiental dinâmico e dramático. O curso inclui os fundamentos, desde miniaturas até o produto final, incluindo composição, iluminação e uso de texturas. Os alunos criarão três ilustrações de conceito ambiental e um conjunto de adereços para um gênero de sua escolha.

VIS 310 Desenvolvimento Visual para Animações Curtas

Os alunos criarão uma animação curta e desenvolverão a arte para um curta-metragem. Será enfatizada a capacidade de manter a atenção do espectador através do uso limitado de personagens e ambientes. Os alunos farão um esboço rápido e um roteiro para reconhecimento, associação pessoal e identidade da marca. Serão abordados temas como representação gráfica digital, composição, pintura com textura e retoque.

VIS 311 Desenvolvimento Visual para Jogos Móveis e On-line

Neste curso, os alunos criarão obras de artes animadas para jogos sociais e mídia interativa. Os tópicos incluem criação de roteiro, comunicação visual, soluções de design, representação gráfica digital, composição, pintura com textura, criação de recursos e otimização cinematográfica. Os alunos entregarão um ambiente de jogo finalizado, com cenário, adereços, personagens e elementos de interface do jogo, incluindo botões e sons.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

VIS 350 Desenvolvimento Visual para Filmes com Atores

Neste curso avançado, os alunos trabalharão a partir de roteiros selecionados para criar um pacote profissional de filmes com atores voltado para a família, incluindo pinturas de produção, composições de miniaturas e estudos de cores e valores. Será enfatizada a representação de filmes de ação e para a família, sem comprometer a integridade do design.

VIS 364 Criação de personagens 1: Dando vida aos personagens

Neste curso, os alunos primeiramente desenharam objetos reais, com ênfase no desenho rápido, linha de ação, volume e caricatura. Em seguida, os alunos desenharam seus próprios personagens, fazendo estudos de personagens e esboços.

VIS 374 Criação de personagens 2: Personagens Prontos para Produção

Os alunos ampliarão suas técnicas e criarão personagens em formatos de vetor e bitmap, conforme apropriado, para linhas de produção 2D e 3D. Os alunos criarão pinturas 3D completas, com texturas e fontes de iluminação críveis. Será enfatizada a criação de seres verossímeis através do uso eficaz dos elementos de design e a anatomia de animais reais.

VIS 375 Desenho de Criaturas para Desenvolvimento Visual

Neste curso, os alunos aprenderão como desenhar criaturas para desenvolvimento visual. Os alunos desenharam quatro criaturas, resultando em peças do portfólio em arte conceitual. Os alunos aprenderão a visualizar e capturar suas visões através de miniaturas, estudos de cores/valores e ilustrações finais.

VIS 400 Estilos de Desenvolvimento Visual

Neste curso, os alunos analisarão os diversos aspectos do estilo e como eles se aplicam ao desenvolvimento visual da animação. Os exemplos incluem técnicas gráficas, europeias e orientais. Este curso abordará os princípios apresentados em VIS 250, incluindo criação de personagens, design de adereços, design ambiental, composição, valor e cor.

VIS 405 Portfólio Sênior para Desenvolvimento Visual

O objetivo deste curso é desenvolver um portfólio profissionalmente comercializável incluindo os melhores trabalhos do aluno. Os alunos aperfeiçoarão as relações entre o cliente e o artista, praticando a arte da apresentação de habilidades comportamentais, e desenvolverão um portfólio e uma identidade profissional consistente.

VIS 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

VIS 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

VIS 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

VIS 500 Estágio em Desenvolvimento Visual

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo ao Desenvolvimento Visual.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

VIS 611 Os Elementos Visuais da Narrativa

Este curso apresentará aos alunos diversos aspectos de elementos visuais nas narrativas, incluindo cor e design, teoria das cores, cenário e composição, ângulos da câmera, princípios de perspectiva e tipografia. Também será apresentado o vocabulário cinematográfico.

VIS 660 Princípios de Design de Adereços e Ambientes

Este curso analisa as bases do design ambiental através da realização de trabalhos sobre tópicos que incluem composição cinemática e relação de aspecto, perspectiva atmosférica e princípios do projeto arquitetônico. Os alunos também realizarão o design de adereços na forma de esboços de modelos e conjuntos de materiais/texturas.

VIS 670 Produção para Qualificação

Este curso se concentra nos comentários individualizados intensivos para alunos em preparação para o Exame de Qualificação. Os trabalhos incluirão a redação de uma dissertação, preparação de uma história, análise de história, progressão de cores, desenho conceitual, estudos de personagens, estudos de ambientes, estudos de adereços, escaletas e apresentações de projetos.

VIS 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, que podem variar por tópico.

VIS 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto de Dissertação Final. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

VIS 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observem que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

VIS 802 Fórum de Orientação de Estudo Dirigido

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo Dirigido e participar de críticas e conversas semanais on-line feitas pelos colegas. Os alunos refinarão os conceitos de suas dissertações, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

VIS 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Alunos de pós-graduação dando continuidade ao trabalho de seus projetos finais individuais recebem instrução e críticas ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

VIS 850 Estudo Dirigido em Grupo: Desenvolvimento Visual para Projeto de Dissertação

Neste curso, os alunos analisarão os personagens e pinturas que representam o cenário e a atmosfera de suas próprias histórias. Este curso enfatizará habilidades de desenho e pintura. Os alunos usarão sua imaginação fértil e suas habilidades de solução de problemas visuais.

VIS 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa anfitriã. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

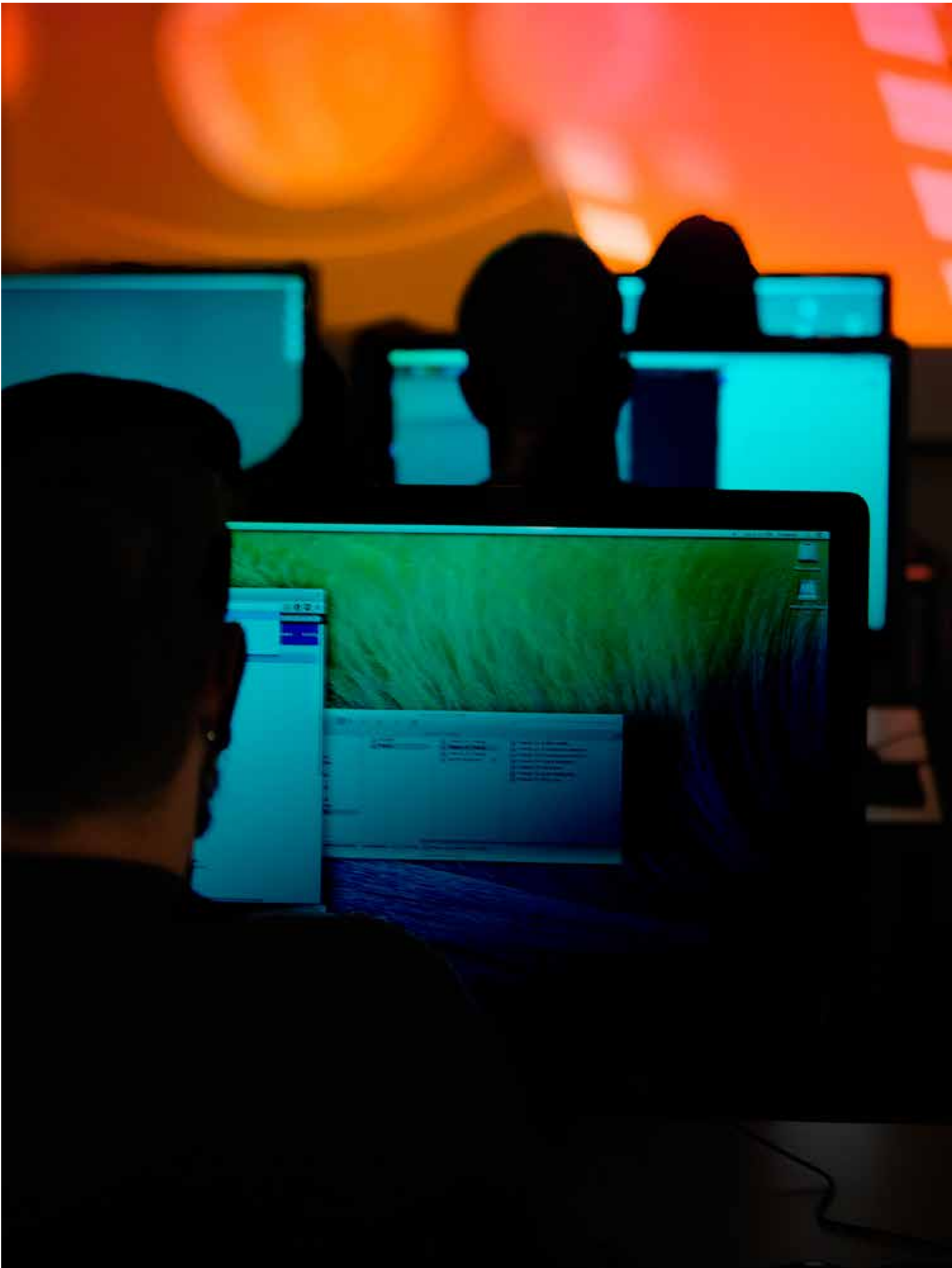
RED CLOVER



Nieta

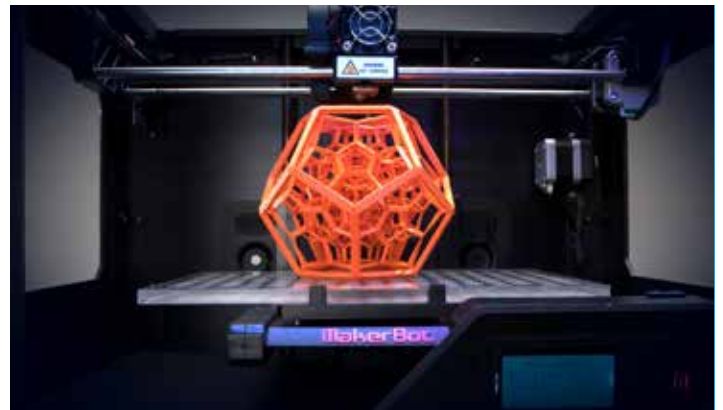
a film by Nicolás P. Villarreal



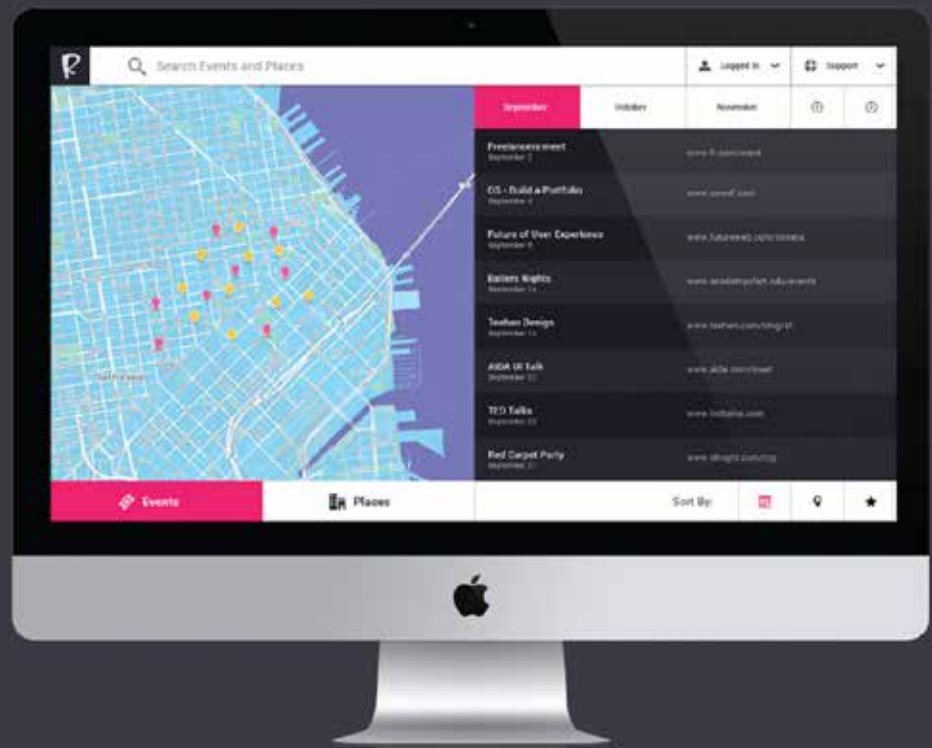


WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS





I created a supporting website. It works exactly as the app but for browsers and for iPad.

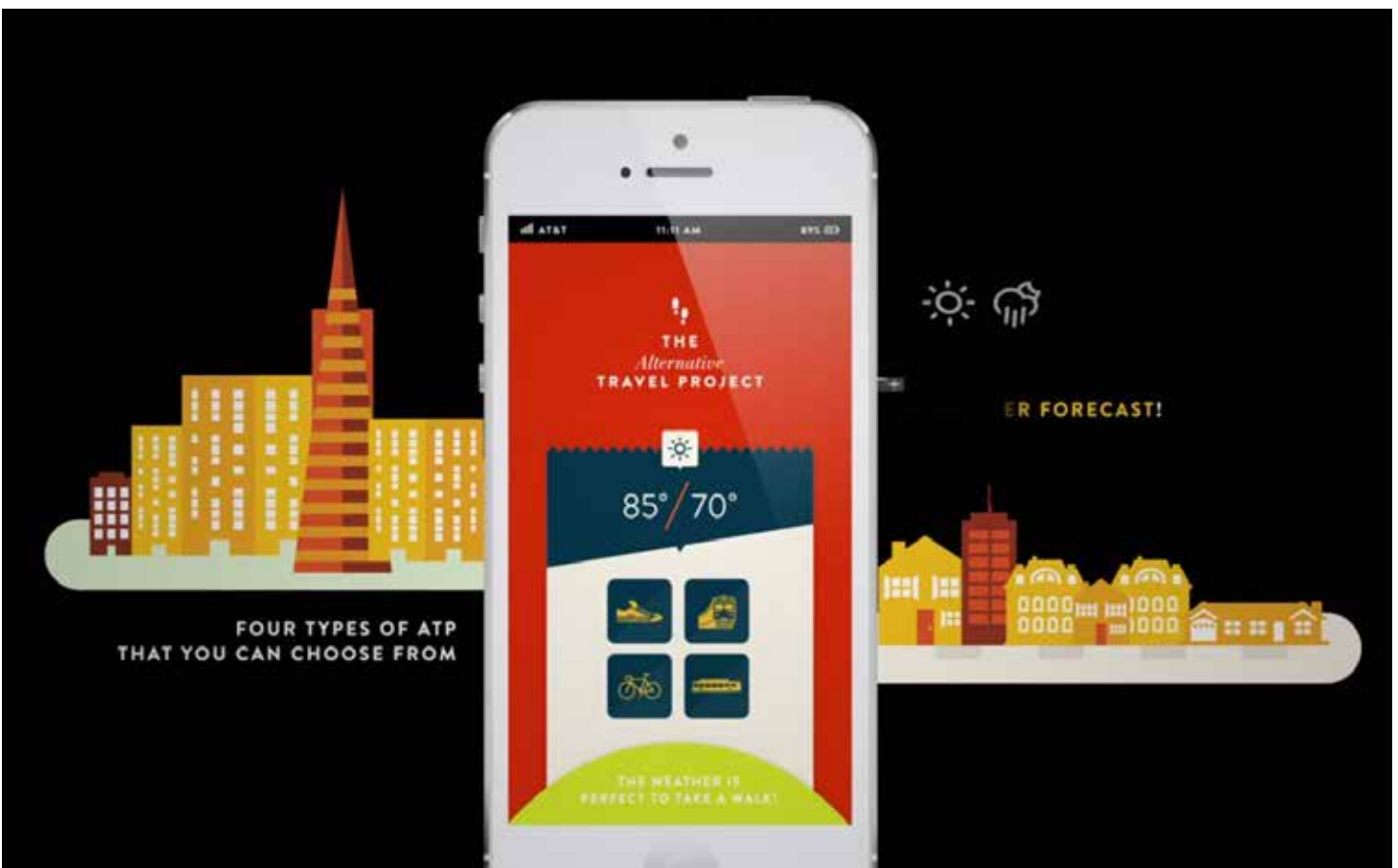


O QUE OFERECEMOS



Você aprenderá com os melhores profissionais do setor em cada aula. Tutoriais práticos, aconselhamento profissional e críticas individualizadas tornam o aprendizado mais interessante.

O padrão é o que há de mais recente em softwares e equipamentos. Nós acompanhamos os avanços da tecnologia e nas práticas do setor. Você encontrará nas salas de aula e nos estúdios o que os profissionais da área estiverem usando.



PLANOS DE CARREIRA

Design para web, móvel e de novas mídias

Diretor Criativo ou Diretor Técnico

Diretor Artístico

Desenvolvedor ou Designer Sênior: Design de UX/UI, Design de Produto, Gráficos em Movimento, Desenvolvimento da interface do usuário

Desenvolvedor ou Designer Júnior: Design de UX/UI, Design de Produto, Gráficos em Movimento, Desenvolvimento da interface do usuário

Artista de Produção: Gráficos para Web, Codificação de interface de usuário, Gráficos em Movimento



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Tecnólogo em Artes [AA] em Web Design e Novas Mídias

REQUISITOS DA UNIDADE DE AA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	33 UNIDADES
PRINCIPAIS	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE AA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista
- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:
 - 2 Cursos de Comunicação Escrita
 - 2 Cursos de Consciência da Arte Histórica
 - 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE AA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

ADV 236	Fotografia Digital
FND 122	Fundamentos de Cores
GR 102	Tecnologia do Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 120	Experiência do Usuário 1
WNM 210	Design Visual 1
WNM 230	Criação Digital de Imagens 1
WNM 249	Web Design 1
WNM 250	Web Design 2
WNM 310	Design Visual 2

REQUISITOS GERAIS DE EDUCAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da arte durante o Século XV
- LA 121 História da arte durante o século XIX

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Web Design e Novas Mídias

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS

BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES

TOTAL **132 UNIDADES**

REQUISITOS PARA O DIPLOMA DE BFA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 4 Cursos de Consciência Histórica da Arte
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

ADV 236	Fotografia Digital
FND 122	Fundamentos de Cores
GR 102	Tecnologia do Design: Ferramentas de Editoração Digital
GR 150	Introdução à Comunicação Visual
WNM 105	Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual
WNM 120	Experiência do Usuário 1
WNM 210	Design Visual 1
WNM 230	Criação Digital de Imagens 1
WNM 249	Web Design 1
WNM 250	Web Design 2
WNM 310	Design Visual 2
WNM 482	Portfólio 2

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA DA ARTE HISTÓRICA

LA 120	História da Arte ao longo do Século XV
LA 121	História da Arte ao longo do Século XIX
ESCOLHA DOIS:	
LA/LAN 117	Pesquisa de Arquitetura Paisagística
LA/IND 118	História do Desenho Industrial
LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 128	O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
LA 129	História do Design Automotivo
LA/GAM 131	História dos Jogos
LA 132/ANM 102	História da Animação
LA 134/ANM 104	História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
LA/VIS 137	História do Desenvolvimento Visual
LA/LAN 177	Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
LA 182	Gêneros em Filmes
LA/ILL 195	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
LA/ILL 197	História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
LA/ARH 219	História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
LA 220	História da Arte Americana
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 222	Arte do Século XX
LA 224	Mulheres, Arte e Sociedade
LA 226 /IAD 230	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
LA 236/IAD 232	Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
LA 242/GR 242	História do Design Gráfico
LA 243/ILL 310	História da Ilustração Americana
LA/FSH 244	História da Moda
LA/JEM 245	História da Joalheria e Artes em Metal
LA/FSH 246	História dos Têxteis
LA 247	História e Técnicas de Gravura
LA/FASCU 248	História e Teoria da Bela Arte da Escultura
LA 249	Uma História Artística e Intelectual da Renascença
LA 274	Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
LA 276	Seminário na Grã-Bretanha
LA/LAN 277	Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
LA 278	Seminário na França
LA 279	Seminário na Itália
LA 281/MPT 255	História do Cinema 1: Pré-1940
LA 282/MPT 256	História do Cinema 2: 1940-1974
LA 283	Análise do Film Noir
LA 284	Evolução do Cinema de Terror
LA 319	História da Arquitetura: Modernidade
LA 327	Arte do Mundo Clássico

LA 333	Arte da Idade Média
LA 361	O Artista no Mundo Moderno
LA 382	História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
LA 383	Cinema Mundial
LA 384	Cinema Subestimado
LA 385	Close-up em Hitchcock
LA 386	Exploração do Cinema de Ficção Científica
LA 387	Diretoras de Cinema
LA 388	Pesquisa do Cinema Asiático
LA 408	Analogico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
LA 420	A Arte do Renascimento Italiano
LA 421	Arte do Renascimento do Norte
LA 422	Arte Barroca Italiana
LA 423	A Era de Ouro da Arte Holandesa
LA 432	A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
LA 433	A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
LA 464	Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
PH 101	História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomia dos Automóveis
LA 200	Introdução à Programação de Computadores
LA 233	Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
LA 254	Desenho Centrado no Ser Humano
LA 255	Matemática Universitária
LA 271	Álgebra e Geometria Universitárias
LA 286	Matemática Finita
LA 288	Vetor, Matrizes e Transformações
LA 293	Pré-cálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

LA 127	Tópicos em Arte Mundial
LA 221	Arte Californiana em Contexto Cultural
LA 238	Literatura Internacional
LA 292	Programação e Cultura
LA 343	Religião Comparada
LA 368	Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
LA 462	O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Certificado em Web Design e Novas Mídias

REQUISITOS PARA O CERTIFICADO

NÚCLEO PRINCIPAL (SEGUIR NÚCLEO BFA)	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	42 UNIDADES
+ POR ASSESSORIA	24 UNIDADES
+ ELETIVAS	12 UNIDADES
+ HISTÓRIA DA ARTE	6 UNIDADES

TOTAL **120 UNIDADES**

- Mínimo de 2.0 no GPA
- Nota mínima C- em todos os cursos básicos e cursos principais

Mestre em Artes [MA] em Web Design e Novas Mídias

REQUISITOS DA UNIDADE DE MA

PRINCIPAIS	33 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS DE GRADUAÇÃO MA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

- Conclusão do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 36 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

WNM 601	Por Dentro da Programação
WNM 605	Tipografia para Matrizes Digitais
WNM 606	Princípios da UX (Experiência do Usuário - User Experience)
WNM 608	Tecnologia Web 1
WNM 613	Tópicos sobre Gráficos em Movimento
WNM 617	Tecnologia Web Móvel
WNM 622	Captura Digital
WNM 655	Portfólio de Mestrado
	+3 <i>Cursos principais</i>

REQUISITOS PARA A PÓS-GRADUAÇÃO MA EM ARTES LIBERAIS EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

GLA 615	História do Design Gráfico
---------	----------------------------

Mestre em Belas Artes [MFA] em Web Design e Novas Mídias

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS	27 UNIDADES
+ ESTUDO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELETIVAS*	6 UNIDADES
+ PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Por aprovação do diretor

REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO MA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

- Conclusão do Projeto de Dissertação Final
- Mínimo 2.0 cumulativos no GPA
- Nota mínima C em todas as 63 unidades obrigatórias

CURSOS PRINCIPAIS EXIGIDOS NO MFA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS

WNM 601	Por Dentro da Programação
WNM 605	Tipografia para Matrizes Digitais
WNM 606	Princípios da UX (Experiência do Usuário - User Experience)
WNM 608	Tecnologia Web 1
WNM 643	Design Interativo e Conceitos
	+ 4 Cursos principais

REQUISITOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS COM MFA EM WEB DESIGN E NOVAS MÍDIAS CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE E SENSIBILIDADE ESTÉTICA

ESCOLHA UM:

GLA 601	O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas
GLA 602	A Arte e a Ideologia do Século XX
GLA 607	Arte e Ideias do Iluminismo
GLA 609	Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX
GLA 903	Seminário de Pós-Graduação na Europa

COMPREENSÃO TRANSCULTURAL

ESCOLHA UM:

GLA 603	Antropologia: Experiência Cultural
GLA 606	Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global
GLA 611	Narrativas Culturais
GLA 617	Mitologia no Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno
GLA 627	Desenho Industrial num Mundo Globalizado
GLA 903	Seminário de Pós-graduação na Europa

MÉTODOS PROFISSIONAIS E COMUNICAÇÃO

GLA 676	Métodos Profissionais para Designers e Publicitários
---------	--

CURSO PRINCIPAL DESIGNADO PARA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

GLA 610	Equilíbrio entre criatividade e rentabilidade
---------	---

CURSOS DE GRADUAÇÃO

WNM 105 Tecnologia do Design: Ferramentas de Design Visual

Este curso abrange uma variedade de tecnologias fundamentais envolvidas na produção e no design digital profissional. Os padrões do setor são tratados com detalhes. Os tópicos incluem: preparação de gráficos com ênfase no uso de gráficos vetoriais, tecnologia de fontes e tipografia, manipulação de cores, sistema operacional Mac, eficiências de produção, métodos de saída e de apresentação.

WNM 110 Princípios de Design Visual

Este curso inclui fundamentos da teoria do design, princípios e o processo de design. Os alunos aprenderão a desenvolver conceitos para impressão digital, multimídia e projetos de web design e serão introduzidos os princípios de tipografia, teoria das cores, pesquisa, planejamento estratégico, abordagens de solução de problemas de design, desenvolvimento de miniaturas, preliminares, layouts e composições.

WNM 120 Experiência do Usuário 1

São apresentados os conceitos fundamentais do processo de design voltado ao usuário: pesquisa, personas, jornadas do usuário, casos de uso, representação de grade de linha e estrutura do local. Prototipagem rápida e teste de usuários precedem a parte de design visual da aula, que inclui análise de padrões de design móveis e desktop, estabelecimento de apelo visual utilizando tipografia, cor, layout e iconografia.

WNM 124 Pesquisa em Design: Ferramentas e Princípios

Aos universitários com baixo nível de proficiência em inglês são apresentados neste curso o software básico de design e os elementos e princípios de design, ensinados por meio de apresentações e demonstrações visuais interativas. Os alunos utilizam ferramentas digitais para criar projetos práticos e desenvolvem a capacidade de descrever métodos de design e produção.

WNM 200 Introdução à Programação de Computadores

Este curso apresenta os fundamentos da programação de computadores com foco nas aplicações geométricas e quantitativas utilizadas nas novas mídias. Os alunos desenvolverão as habilidades de programação necessárias para criar interatividade, movimento, visualização de dados e representações gráficas. Os temas incluem tipos de variáveis, funções, coordenadas, noções básicas de álgebra, proporção e porcentagem, rotação e escala e a geometria primitiva.

WNM 205 Gráficos em Movimento 1

Este curso apresenta a teoria e a produção de gráficos animados em 2D para diversas plataformas. São abordados conceito, pesquisa, projeto e técnicas de pré-produção para projetos de gráficos em movimento, com enfoque na animação com tipografia, símbolos gráficos, formas e cores. As principais ferramentas de software do setor serão empregadas com ênfase nos princípios e no fluxo de trabalho da animação clássica.

WNM 210 Design Visual 1

Este curso se concentra no desenvolvimento de habilidades de design e produção para impressão e publicações interativas. Os alunos utilizam ferramentas digitais padrão do setor para criar de forma eficiente e precisa conteúdos e elementos gráficos. São abordadas técnicas de produção e design visual básico, incluindo tipografia, gráficos baseados em vetores e abordagens sobre identidade corporativa e imagem de marca (branding).

WNM 230 Criação Digital de Imagens 1

Esta aula familiariza o aluno com os conjuntos de ferramentas, técnicas, recursos e comandos do Photoshop. Os alunos aprenderão a fazer escolhas precisas, criar composições digitais e trabalhar com correção/controle de cor, contraste e camadas, desenvolvendo habilidades eficazes para as diversas aplicações de representação gráfica digital.

WNM 249 Web Design 1

Os alunos criarão páginas da web utilizando Hypertext Markup Language (HTML) e Cascading Style Sheets (CSS). Planejamento de site, layout de página, navegação, gerenciamento de arquivos, compatibilidade entre navegadores e estratégias de marcação semântica serão utilizados para criar websites altamente úteis, baseados em padrões. Serão apresentados a tipografia da web, o estilo de formulário e o Modelo de Caixa CSS.

WNM 250 Web Design 2

Neste curso, os alunos aplicarão os princípios do design para desenvolver e produzir aplicativos baseados na web. Com os padrões abertos da web, os alunos utilizarão HTML, CSS e JavaScript para criar experiências web otimizadas aos usuários em seus navegadores de telefones celulares, tablets ou computadores tradicionais. Serão enfatizadas a funcionalidade, a mobilidade e a escalabilidade.

WNM 270 Design de Fontes

Este curso enfatiza a importância da tipografia no processo de design e se concentra no fornecimento de ferramentas digitais e técnicas necessárias ao aluno para conseguir soluções tipográficas profissionais. Os alunos aprenderão a incorporar os princípios da tipografia profissional com habilidades técnicas essenciais.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

WNM 282 Portfólio 1

Este curso de meio de ano oferece treinamento especializado em produção e apresentação de portfólio de arte digital. Os alunos irão refazer, atualizar, revisar e aprimorar seu conjunto de trabalhos e produzir projetos adicionais conforme necessário. Os alunos criarão uma base sólida para um portfólio profissional com sistema de marketing e identidade consistentes.

WNM 290 Experiência do Usuário 2

Será enfatizado o Arquiteto de informação como ponto de contato nos estágios de planejamento e desenvolvimento, para garantir um produto interativo para a internet satisfazer melhor o usuário. As tarefas específicas desta função serão exploradas detalhadamente.

WNM 300 Aplicações Interativas

Este curso se concentra na criação e no desenvolvimento de aplicações nativas para dispositivos móveis. Os tópicos incluem as diferenças entre aplicativos, websites e sites móveis, utilizando linguagem de programação e SDKs voltadas para designers e requisitos da indústria para desenvolvedores e aplicativos de publicação. Os alunos irão, criar, testar, publicar e distribuir seus aplicativos e jogos móveis.

WNM 305 Gráficos em Movimento 2

Este curso aborda a criação de gráficos em movimento avançados utilizando o software padrão da indústria e as técnicas de transmissão atuais. O objetivo deste curso é projetar e produzir gráficos em movimento e tipografia altamente atraentes com determinação de tempo para transmissão, web e plataformas móveis.

WNM 310 Design Visual 2

Este curso se concentra no desenvolvimento continuado de habilidades de produção para impressão e publicações interativas. Os alunos utilizam ferramentas digitais padrão do setor para criar de forma eficiente e precisa conteúdos e elementos gráficos. São abordadas técnicas de produção e design visual básico, incluindo tipografia, gráficos baseados em vetores e abordagens sobre identidade corporativa e imagem de marca (branding).

WNM 315 Design Visual 3

O foco deste curso é a direção de arte prática, a direção criativa, o pensamento crítico e execução de estratégias e conceitos de design. O processo de design profissional é analisado, sendo abordados o trabalho em equipe, a colaboração e o fluxo de trabalho da produção. Os alunos aprenderão as funções e os procedimentos envolvidos atualmente no setor de design, adquirindo confiança para fornecer soluções criativas aos problemas de design. OBSERVAÇÃO: Esta aula não deve ser feita juntamente com WNM 380 ou WNM 482, devido à carga horária intensa.

WNM 330 Criação Digital de Imagem 2

Este curso analisa profundamente a composição e as técnicas de criação de imagens criativas utilizando os desenvolvimentos e aperfeiçoamentos mais recentes de software na fotografia digital. Os projetos deste curso incluem alto conceito, fotografia digital e solução de problemas criativos, utilizando as técnicas de criação de imagens mais eficazes disponíveis, com a finalidade de criar novos portfólios de mídia exemplares.

WNM 335 Criação Digital de Imagem 3

Este curso se concentra no desenvolvimento visual e direção de arte fotográfica profissional de alta qualidade, combinando fotografia original e Photoshop para produzir imagens criativas e conceituais em diversos estilos para uso comercial.

WNM 349 Web Design 3

Os alunos irão criar, planejar, estruturar e produzir sites em grande escala de fácil atualização, utilizando orientações, bibliotecas e sistemas de gestão de conteúdo padrão do setor. Será enfatizado o uso dos padrões atuais para web e ferramentas de script para criar sites de qualidade profissional que demonstrem princípios eficientes de design, interação com o usuário e experiência do usuário.

WNM 355 Gráficos em Movimento 3

Gráficos em Movimento é a convergência de arte, design, movimento e tecnologia. Os alunos aprenderão técnicas inovadoras do setor, concentrando-se principalmente em Maya e seus usos no setor de design audiovisual. Além de um forte elemento 3D, o curso também se concentra na integração de tipos, design e áudio.

WNM 358 Vídeo Digital 1

Este curso concentra-se em conceitos de histórias curtas para vídeos digitais, iluminação, técnicas de tela verde e sincronização de música, som e vídeo com técnicas de edição profissional. Além disso, será apresentada a autoração de DVD para concepção e produção de DVDs interativos. Serão apresentados serviços essenciais, formatos de arquivos, compressão e transmissão de vídeos.

WNM 369 Web Design 4

Neste curso de projeto avançado, os alunos implementarão ideias de design e desenvolverão sites complexos voltados para bancos de dados. Os alunos vão incorporar scripts de servidor PHP e técnicas de banco de dados MySQL para gerenciar conteúdo. Será enfatizada a criação de sites interativos que ofereçam uma experiência de usuário dinâmica e coerente.

WNM 380 Projeto Sênior

Os alunos que estiverem se preparando para as apresentações finais trabalharão em um ambiente colaborativo para desenvolver conceitos, roteiros, orçamentos, cronogramas de produção e protótipos de projetos, e desenvolver uma campanha abrangente e integrada de comunicações e marketing.

WNM 482 Portfólio 2

Neste curso, os alunos trabalharão com o instrutor para aperfeiçoarem os projetos concluídos previamente e desenvolverão a apresentação e as habilidades de entrevistas. Os alunos criarão seu portfólio profissional final, incluindo elementos de identidade, portfólio on-line, impresso e uma cópia para deixar no local.

WNM 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos aprimorarão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

WNM 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

WNM 499 Tópicos Especiais

As ofertas de aulas sobre Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ensinadas por especialistas em uma área específica. É possível entrar em contato com o diretor de seu departamento acadêmico ou com seu consultor para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

WNM 500 Estágio em Web Design e Novas Mídias

O estágio só está aberto a alunos qualificados da divisão superior, oferecendo uma oportunidade de trabalhar num campo relativo à Arte Digital.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

WNM 600 Aplicações Digitais

Por meio da exploração de técnicas tradicionais e mídias digitais, cada aluno descobrirá um nível superior de criatividade e expressão pessoal em exercícios que transformam a palavra escrita em mensagem visual.

WNM 601 Por Dentro da Programação

Neste curso, os alunos aprenderão os fundamentos da computação, da programação de computadores e o vocabulário de conceitos técnicos necessários para o sucesso no setor. Os alunos entenderão o ambiente de desenvolvimento de produtos de software e aprenderão como os designers visuais e especialistas se adaptam ao processo de desenvolvimento de software.

WNM 603 Processo e Princípios da Pesquisa em Design

Este curso estuda a prática do design de comunicação ocidental e capacita alunos de diferentes culturas/idiomas com um vocabulário profissional aplicável tanto aos projetos de design digital quanto impresso. Os alunos aplicarão ideias a projetos práticos, desenvolvendo suas habilidades para criticar e discutir suas escolhas em design.

WNM 605 Tipografia para Matrizes Digitais

Os fundamentos da tipografia e sua aplicação serão apresentados, desde as fontes históricas até os novos clássicos. Os exercícios para mídia impressa levarão ao design para resolução de tela e legibilidade com ênfase em composição, matriz e estética para o objetivo e a mensagem adequados.

WNM 606 Princípios da UX (Experiência do Usuário - User Experience)

Este curso aborda os princípios do design útil, como ouvir os usuários, entender a mídia e a capacidade de conectar ambos com uma interface de usuário bem projetada. Os alunos vão avaliar objetivamente a funcionalidade dos produtos, o design a partir dos requisitos do usuário e testar o design para verificar o êxito ou detectar falhas.

WNM 608 Tecnologia Web 1

Serão apresentadas aos alunos todas as oportunidades oferecidas pela web. Interface do usuário, princípios de design e gestão de projeto serão associados a aplicações práticas para todo o processo de desenvolvimento web da interface do usuário. As linguagens incluem HTML, XHTML, CSS e JavaScript.

WNM 613 Tópicos sobre Gráficos em Movimento

Este curso apresenta os princípios dos Gráficos em Movimento utilizando as novas ferramentas digitais do Adobe AfterEffects. Serão estudados a pesquisa e o design para projetos de gráficos em movimento, desde o conceito e o roteiro, passando pela produção e chegando à entrega final.

WNM 617 Tecnologia Web Móvel

Os alunos estudarão as aplicações de web móveis e adaptáveis utilizando HTML5, CSS3, JavaScript e estruturas. Será abordado o teste de usabilidade relacionado ao desenvolvimento e design da web móvel rápida. Também serão discutidos os aplicativos híbridos e nativos. Os alunos produzirão um aplicativo móvel final para praticamente qualquer dispositivo móvel.

WNM 618 Tecnologia Web 2

Maior ênfase nas metodologias e tecnologias dos sites interativos. Os alunos estudarão exemplos detalhados do Sistema de Gerenciamento de Conteúdo Drupal e analisarão outras tecnologias de cliente/servidor, incluindo PHP e MySQL. Os alunos desenvolverão um website ativo e aprenderão as principais estratégias, aplicações e práticas atuais adotadas no setor.

WNM 619 Criação Digital de Imagens Avançada

Este curso promove as habilidades dos alunos com representações gráficas digitais, com prática em técnicas avançadas em edição e ilustração de fotos, bem como sua aplicação nos setores de jogos e filmes digitais. Serão estudadas as descobertas sobre texturas, correção de cores, gráficos em movimento, fundo para composite, substituição de tela azul e otimização de imagem para a web.

WNM 622 Captura Digital

Este curso de pós-graduação foi criado para fornecer aos alunos habilidades técnicas e artísticas, começando com as aplicações mais comuns. O curso abordará controles e recursos básicos da câmera digital, mídias de armazenamento e tamanhos/formatos de arquivos relacionados ao uso esperado para a imagem.

WNM 642 Mídia Audiovisual

Os alunos criarão projetos interativos que combinam imagens, textos, sons e animação. Estes elementos são reunidos para criar uma experiência exclusiva e uma resposta memorável do público.

WNM 643 Design Interativo e Conceitos

Esta aula oferece formação no processo de pré-produção necessário durante o estudo dirigido que levará ao desenvolvimento do projeto final. Os alunos estudarão, analisarão e definirão seus objetivos no programa, a fim de apresentar uma proposta de Projeto Final relevante, que será apresentada em sua qualificação. Os componentes necessários para esta apresentação serão desenvolvidos aqui.

WNM 645 Roteiro para Mídia Audiovisual

Este curso amplia e aprofunda o conjunto de habilidades interativas e o portfólio dos alunos. Aplicações e técnicas mais avançadas serão apresentadas e exercitadas para adaptar a funcionalidade interativa, para uma experiência de usuário mais significativa e marcante.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

WNM 655 Portfólio de Mestrado

Este curso oferecerá aos alunos a oportunidade de aprimorar projetos antigos e organizá-los em um portfólio na web e em PDF. Os alunos também criarão uma logomarca pessoal, cartões de visita, artigos de papelaria, um currículo voltado para design e uma nova campanha, feita especificamente para ajudar a fortalecer os pontos fracos de seus portfólios.

WNM 661 Infográficos Interativos

Os gráficos informativos são a representação visual de informações complexas. Neste curso, os alunos analisarão o mundo das linguagens de informação por meio de exercícios de design teóricos e práticos em nível interativo. O ponto culminante deste curso é um sistema de informação interativo desenvolvido pelo aluno.

WNM 663 Tópicos Avançados sobre Gráficos em Movimento

Este curso oferece técnicas intermediárias e avançadas sobre gráficos em movimento, utilizando ferramentas de produção e padrão para chaves de cores, efeitos cumulativos, roteirização e partículas. Será realizado um estudo das tendências contemporâneas em Gráficos em Movimento, projetos e práticas.

WNM 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

WNM 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, e/ou podem exigir a aprovação do Diretor do Departamento.

WNM 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao Mestrado rumo à conclusão de um Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação. Com a aprovação do diretor do Departamento, os alunos podem fazer qualquer curso universitário para desenvolver habilidades específicas conceituais e técnicas que os capacitarão a desenvolver melhor seu Portfólio Final e/ou concluir com êxito um Projeto Final de Dissertação. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

WNM 801 Estudo Dirigido em Grupo

Alunos de pós-graduação trabalhando em seu Portfólio Final individual e/ou projeto de dissertação recebem instrução e críticas do seu trabalho. Além da crítica normal do instrutor acerca do seu trabalho em andamento, os alunos de pós-graduação discutem abordagens de seu Portfólio Final e/ou Projeto de Dissertação como pares. Observe que alguns cursos de Estudo Dirigido em Grupo têm uma tarifa de curso obrigatória e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

WNM 802 Fórum de Orientação de DS

Neste curso, os alunos vão se reunir independentemente com o Orientador de Estudo dirigido e participar de críticas semanais online feitas pelos colegas e conversas. Os alunos refinarão os conceitos de sua dissertação, expressando sua intenção claramente e definindo metas pessoais para o trabalho. Serão enfatizadas a crítica de instrutores, a revisão de pares e a promoção do trabalho com base em feedback. Os alunos devem apresentar um pedido de Orientação de DS ao Diretor do Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

WNM 805 Estudo Dirigido em Grupo Continuado

Os alunos de pós-graduação que derem continuidade aos seus Projetos Individuais Finais recebem instrução e crítica ao seu trabalho. Além das críticas normais dos instrutores ao seu trabalho em progresso, os alunos de pós-graduação discutem os métodos de seus Projetos Finais como pares.

WNM 810 Experiência do Usuário

Os alunos de pós-graduação farão estudos dirigidos em grupo para passarem por todos os estágios de seu complexo projeto de dissertação interativa utilizando uma abordagem de design voltada ao usuário. Os alunos farão pesquisas voltadas para o design e análises de requisitos para solidificar a arquitetura de informações e wireframes. Por meio de uma avaliação de funcionalidade iterativa, os alunos produzirão protótipos completos e especificação de design para projetos de dissertação.

WNM 820 Web Adaptável

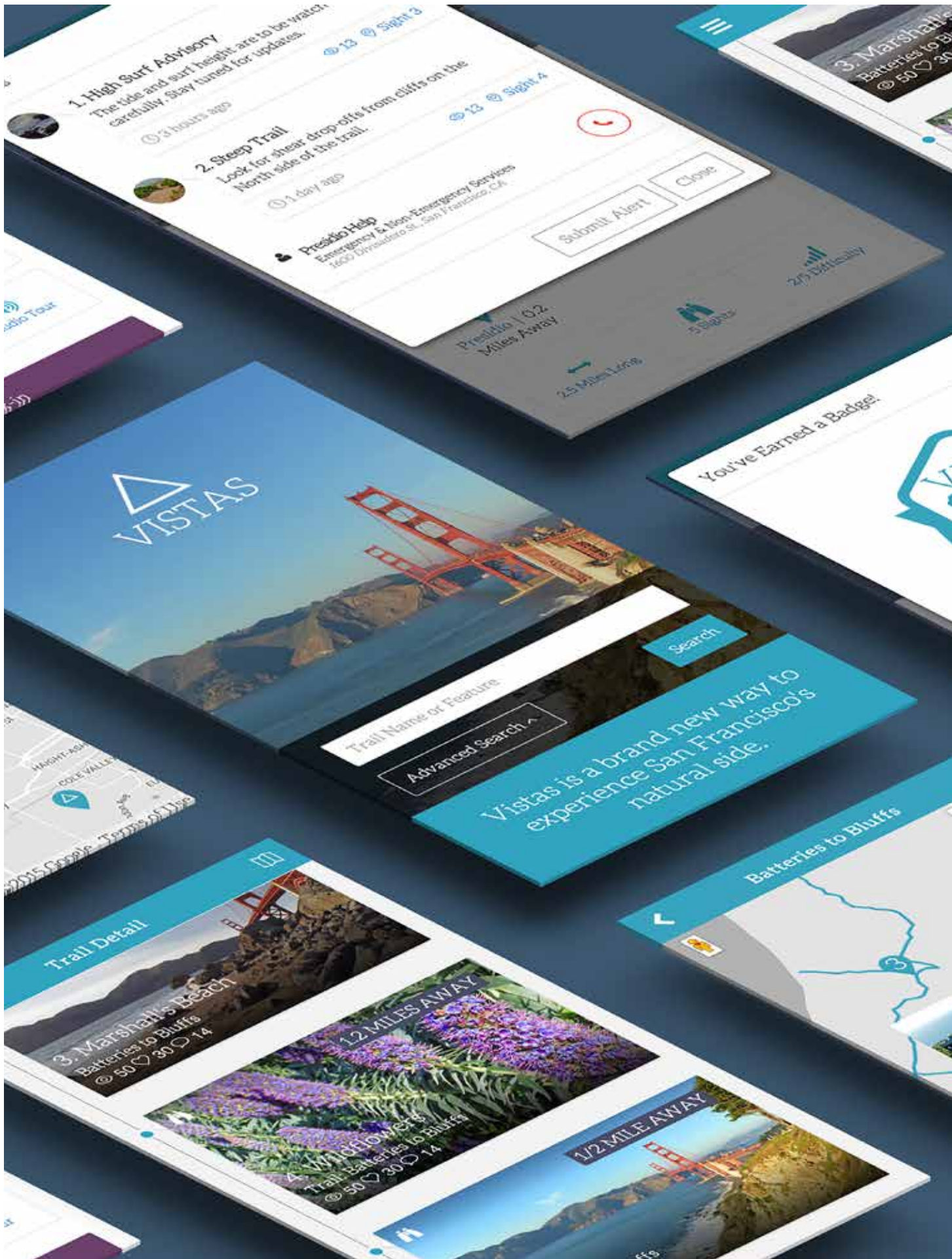
Neste curso, os alunos de pós-graduação desenvolverão Projetos de Dissertação Final como aplicativos da web que podem ser executados em qualquer plataforma móvel ou desktop. Os alunos aprenderão técnicas de codificação HTML5, CSS3 e outros padrões abertos apropriados da web, incluindo armazenamento de dados e comunicações API. Estes métodos podem ser aplicados a qualquer projeto de aplicativo da web de dissertação.

WNM 830 Design Visual

Os alunos farão uma análise profunda do estilo visual para suas dissertações. Os alunos aprenderão como a pesquisa de design fundamental é parte essencial do processo criativo. Desde a criação inicial dos painéis de referência, experimentação com tipografia, composição, cor, equilíbrio, compressão de imagem e legibilidade, os alunos definirão o aspecto geral da marca.

WNM 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa hospedeira. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.





REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS





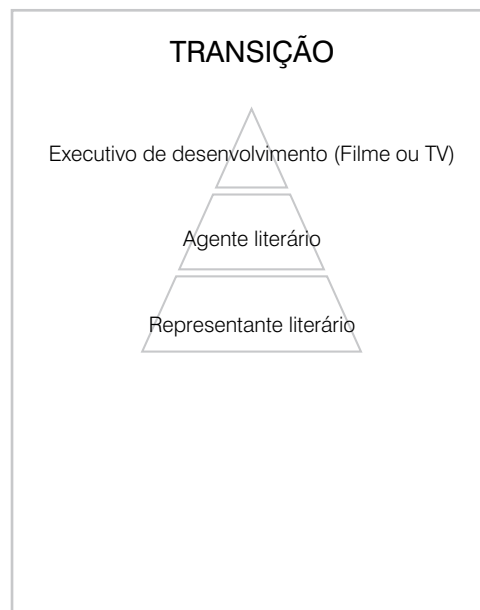
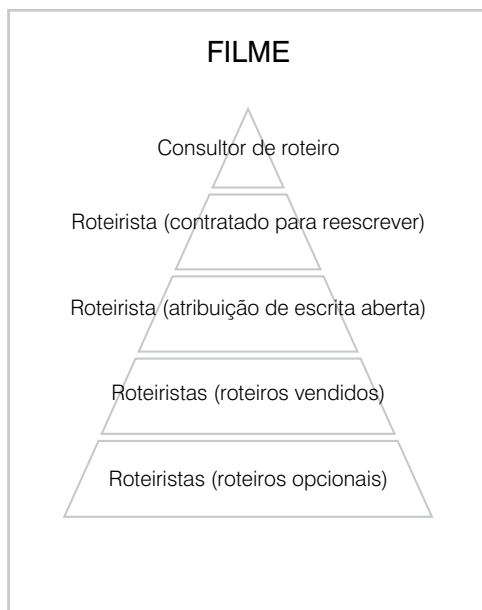
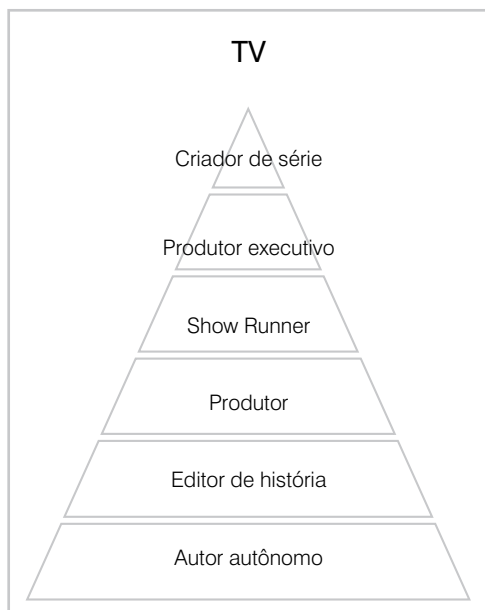
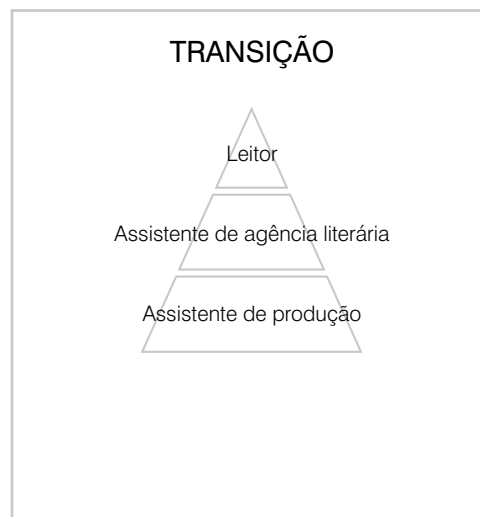
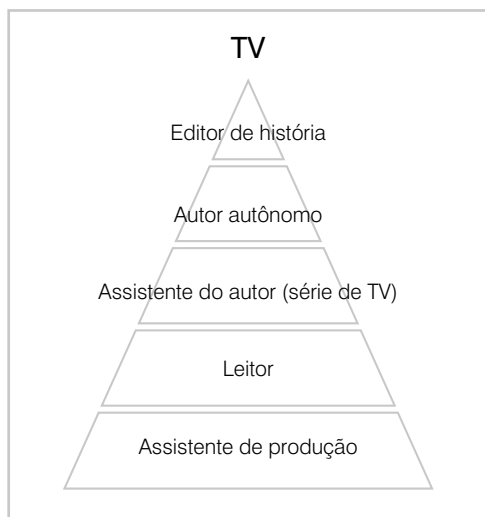
O QUE OFERECEMOS



- Vasta experiência em redação para longa-metragem, curta-metragem, comédia ou drama para televisão e filmes para web.
- Oportunidade de escrever mais roteiros do que em qualquer outro programa, preparando os autores para trabalharem em um setor altamente competitivo.
- Oportunidade de trabalhar como autor contratado em pelo menos uma websérie.
- Oportunidades de colaboração com o curso de Cinema e Televisão para produzir roteiros de curta-metragens e webséries.
- Um programa criado para ser tão criterioso quanto os programas de escrita mais conhecidos do país, mas amplamente acessível.
- Atenção personalizada à imaginação e originalidade em um ambiente de criação de escrita altamente colaborativo.
- Os cursos são oferecidos no campus e on-line, e os alunos podem começar seus estudos em qualquer semestre, estudando em tempo integral ou parcial.



PLANOS DE CARREIRA



REQUISITOS PARA GRADUAÇÃO

Bacharel em Belas Artes [BFA] em Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais

REQUISITOS DA UNIDADE DE BFA

CURSOS PRINCIPAIS	
BÁSICOS	36 UNIDADES
PRINCIPAIS	30 UNIDADES
+ ELETIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERAIS	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA A GRADUAÇÃO BFA EM REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

- Nota mínima C- em todos os cursos básicos, cursos principais e LA 107 Redação para o Artista Multilíngue ou 108 Composição para o Artista

- Mínimo de 2.0 no GPA e os seguintes requisitos de formação geral:

- 3 Cursos de Comunicação Escrita
- 2 Cursos de Cultura do Entretenimento
- 1 Curso de Ideias e Influências Culturais
- 1 Curso de Narrativa e Psicologia dos Personagens
- 1 Curso de Consciência Histórica
- 1 Curso de Literacia Quantitativa
- 1 Curso de Comunicações e Práticas de Emprego

Depois de cumpridos os requisitos gerais de formação acima, faça as eletivas de Artes Liberais conforme necessário para preencher o requisito da unidade de Artes Liberais.

CURSOS BÁSICOS DE BFA EM REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

WRI 166	Criação de roteiro de curta-metragens
WRI 233	Redação de curtas para Produção
WRI 239	Longa-metragem 1: Desenvolvimento da história
WRI 266	Reescrita de curta-metragens
WRI 269	Longa-metragem 2: Escrita do Ato 1
WRI 295	Apresentação do Roteiro (Pitch) 1
WRI 297	Escrita para Gênero Cinematográfico
WRI 339	Longa-metragem 3: Escrita dos Atos 2 e 3
WRI 369	Longa-metragem 4: Reescrita do Longa-metragem
WRI 439	Longa-metragem 5: Escrita do Segundo Roteiro
WRI 469	Longa-metragem 6: Reescrita do Segundo Roteiro
WRI 495	Como conseguir um agente

REQUISITOS GERAIS DE FORMAÇÃO

COMUNICAÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM:

- LA 107 Redação para o Artista Multilíngue
- LA 108 Composição para o Artista

ESCOLHA UM:

- LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias
- LA 133 Redação de Forma Curta

ESCOLHA UM:

- LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa
- LA 280 Jornalismo Perspectivo

COMUNICAÇÕES E PRÁTICAS DE EMPREGO

- LA 291 Profissões de Design

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

ESCOLHA UM:

- LA 171 Civilização Ocidental
- LA 270 História dos Estados Unidos
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 359 Sociologia Urbana

CONSCIÊNCIA HISTÓRICA DA ARTE

- LA 120 História da Arte ao longo do Século XV
- LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX
- ESCOLHA DOIS:**
- LA/LAN 117 Pesquisa de Arquitetura Paisagística
- LA/IND 118 História do Desenho Industrial
- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 128 O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo
- LA 129 História do Design Automotivo
- LA/GAM 131 História dos Jogos
- LA 132/ANM 102 História da Animação
- LA 134/ANM 104 História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada
- LA/VIS 137 História do Desenvolvimento Visual
- LA/LAN 177 Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais
- LA 182 Gêneros em Filmes
- LA/ILL 195 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos
- LA/ILL 197 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos
- LA/ARH 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica
- LA 220 História da Arte Americana
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 222 Arte do Século XX
- LA 224 Mulheres, Arte e Sociedade
- LA 226 /IAD 230 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Tradicional
- LA 229/IAD 231 Pesquisa de Arquitetura de Interiores Contemporânea
- LA 236/IAD 232 Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía
- LA 242/GR 242 História do Design Gráfico
- LA 243/ILL 310 História da Ilustração Americana
- LA/FSH 244 História da Moda
- LA/JEM 245 História da Joalheria e Artes de Metal
- LA/FSH 246 História dos Têxteis
- LA 247 História e Técnicas de Gravura
- LA/FASCU 248 História e Teoria da Bela Arte da Escultura
- LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença
- LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista
- LA 276 Seminário na Grã-Bretanha
- LA/LAN 277 Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais
- LA 278 Seminário na França
- LA 279 Seminário na Itália
- LA 281/MPT 255 História do Cinema 1: Pré-1940
- LA 282/MPT 256 História do Cinema 2: 1940-1974
- LA 283 Exame do Film Noir
- LA 284 Evolução do Cinema de Terror
- LA 319 História da Arquitetura: Modernidade
- LA 327 Arte do Mundo Clássico

- LA 333 Arte da Idade Média
- LA 361 O Artista no Mundo Moderno
- LA 382 História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo
- LA 383 Cinema Mundial
- LA 384 Cinema Subestimado
- LA 385 Close-up em Hitchcock
- LA 386 Exploração do Cinema de Ficção Científica
- LA 387 Diretoras de Cinema
- LA 388 Pesquisa do Cinema Asiático
- LA 408 Analógico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave
- LA 420 A Arte do Renascimento Italiano
- LA 421 Arte do Renascimento do Norte
- LA 422 Arte Barroca Italiana
- LA 423 A Era de Ouro da Arte Holandesa
- LA 432 A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso
- LA 433 A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX
- LA 464 Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo
- PH 101 História e Conceitos da Fotografia

LITERACIA QUANTITATIVA

ESCOLHA UM:

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomia dos Automóveis
- LA 200 Introdução à Programação de Computadores
- LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição e Fisiologia
- LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano
- LA 255 Matemática Universitária
- LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias
- LA 286 Matemática Finita
- LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações
- LA 293 Pré-cálculo
- LA 296 Física Aplicada

IDEIAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

ESCOLHA UM:

- LA 127 Tópicos em Arte Mundial
- LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Internacional
- LA 292 Programação e Cultura
- LA 343 Religião Comparada
- LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual
- LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Mestrado em Belas Artes [MFA] em Redação para Cinema, Televisão e Mídias Digitais

REQUISITOS DA UNIDADE DE MFA

PRINCIPAIS

60 UNIDADES

TOTAL

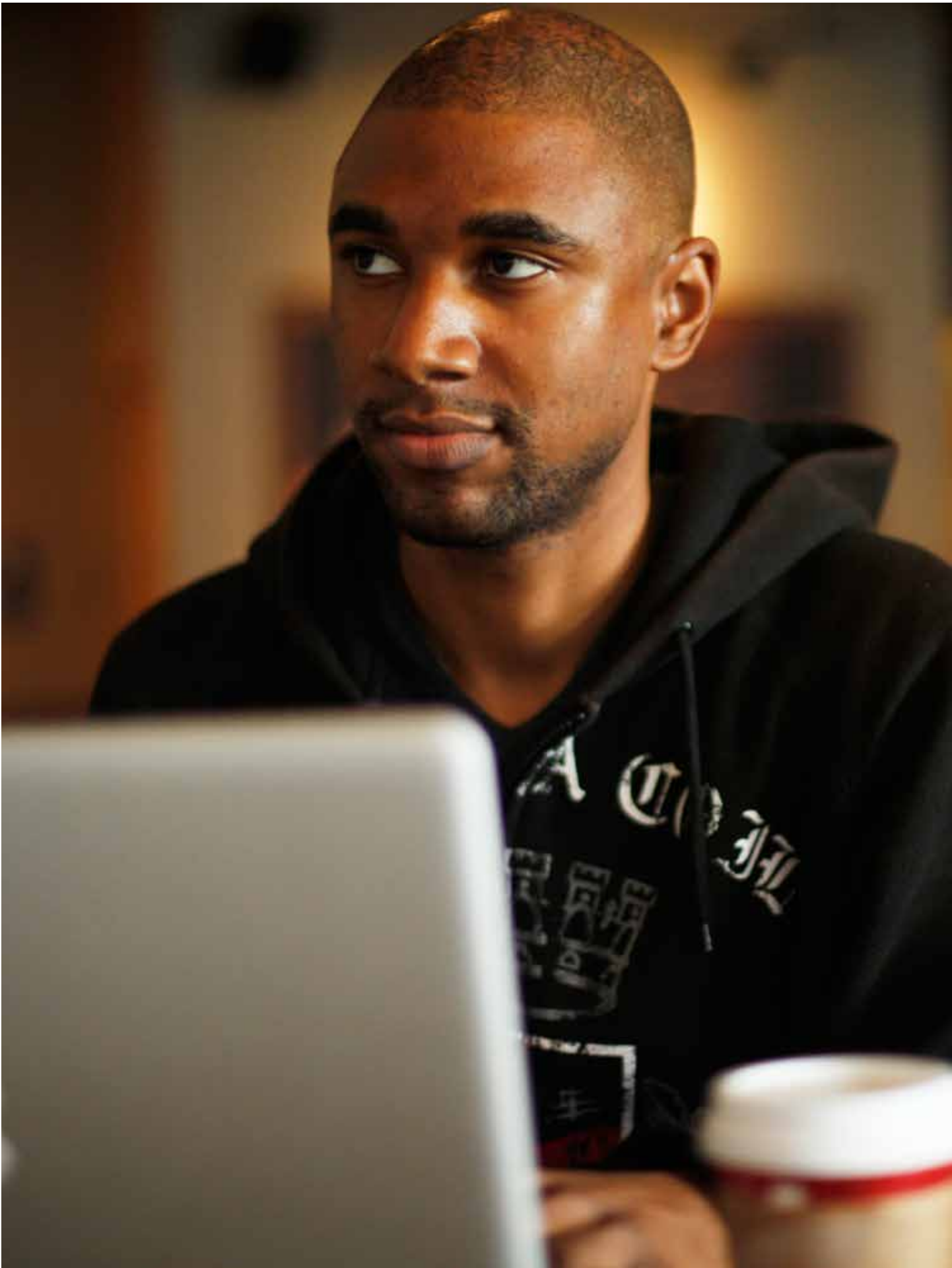
60 UNIDADES

REQUISITOS PARA A PÓS-GRADUAÇÃO EM REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

- Conclusão da Avaliação Final
- Mínimo de 2.0 em GPA cumulativo
- Nota mínima C em todas as 60 unidades necessárias

CURSOS PRINCIPAIS DE MFA EM REDAÇÃO PARA CINEMA, TELEVISÃO E MÍDIAS DIGITAIS

MPT 619	Redação para curta-metragem
WRI 622	Roteiro: Adaptação
WRI 625	Domínio do Diálogo
WRI 628	Escrita para Gêneros Cinematográficos
WRI 630	Comédia para TV 1: O roteiro de trinta minutos
ou WRI 640	Drama para TV 1: O roteiro de uma hora
WRI 632	Comédia para web 1: Sala do autor
ou WRI 642	Drama para web 1: Sala do autor
WRI 635	Comédia para TV 2: O Piloto de série original
ou WRI 645	Drama para TV 2: O Piloto de série original
WRI 637	Comédia para web 2: Redação em Produção 1
ou WRI 647	Drama para web 2: Redação em Produção 1
ou MPT 619	Redação para curta-metragem
WRI 660	Longa-metragem 1: Idealização até o Esboço
WRI 665	Longa-metragem 2 - Indo ao roteiro
WRI 670	Longa-metragem 3: Conclusão do primeiro esboço
WRI 680	A arte da Apresentação do Roteiro (Pitch)
WRI 730	Comédia para TV 3: A segunda meia hora
ou WRI 740	Drama para TV 3: A segunda uma hora
WRI 732	Comédia para web 3: Sala do autor 2
ou WRI 742	Drama para web 3: Sala do autor 2
WRI 735	Comédia para TV 4: Roteiro Específico para Representação
ou WRI 745	Drama para TV 4: Roteiro Específico para Representação
WRI 760	Longa-metragem 4: Reescrita e Aperfeiçoamento
WRI 765	Longa-metragem 5: Roteiro avançado
WRI 770	Longa-metragem 6: Reescrita avançada
WRI 780	Os negócios no setor cinematográfico + 1 Curso principal



CURSOS DE GRADUAÇÃO

WRI 144 Imaginação

Este curso se concentra em explorar a imaginação do autor e levá-la a novos patamares. Os alunos criam personagens originais e escrevem sobre eles em situações, conflitos e ambientes imaginários. As atividades em sala incluem leitura dos trabalhos dos alunos e discussões em grupo, explorando as possibilidades criativas adicionais para cada cenário.

WRI 166 Criação de roteiro de curta-metragens

Este curso se concentra em desenvolver ideias estimulantes de curta-metragens, traduzindo-as para o papel. Os alunos escreverão um roteiro de 2 a 15 minutos, acompanhado de uma ideia central e uma escaleta. As instruções abordam os padrões da indústria para formatação de roteiro.

WRI 233 Redação de curtas para Produção

Neste curso, os alunos escreverão dois roteiros de 8 a 12 minutos. Serão enfatizados os melhores ganchos e reviravoltas, estrutura sólida e personagens envolventes. Os alunos também aprenderão a apresentar (pitch) uma história de forma concisa e profissional.

WRI 239 Longa-metragem 1: Desenvolvimento da história

Os alunos examinarão os princípios básicos da redação de longa-metragens. Os alunos aprenderão como apresentar ideias que se conectam ao público, desenvolver essas ideias utilizando a Jornada do Herói, aplicar um sistema de fichas para ajudar a visualizar uma história e escrever um esboço para um longa-metragem original.

WRI 244 Diálogo 1

Os alunos examinarão os elementos essenciais para escrever um diálogo eficaz. Será enfatizado o diálogo e o subtexto, utilizando o diálogo para antecipar o conflito e aumentar a tensão, dramatizando a exposição e criando personagens bem orquestrados. Os alunos escreverão e reescreverão roteiros originais, que serão lidos e receberão comentários construtivos.

WRI 250 Drama para TV 1: Roteiro Específico 1

Os alunos escreverão um roteiro específico para uma série dramática atual de uma hora. Será enfatizada a escrita no formato específico do programa. Os roteiros serão lidos e criticados, conforme os alunos trocam comentários construtivos durante o processo de escrita. Os roteiros e episódios produzidos de programas consagrados também serão discutidos.

WRI 266 Reescrita de curta-metragens

Os alunos reescreverão e aperfeiçoarão os dois roteiros de 8 a 12 minutos escritos em MPT 233 Curta-metragem 3: Redação de curtas para Produção. Será enfatizada a realização de dois roteiros aperfeiçoados de curta-metragens apropriados para produção.

WRI 269 Longa-metragem 2: Escrita do Ato 1

Os alunos ampliarão seus esboços a partir de MPT 239 Longa-metragem 1: Desenvolvimento de história, escreverão uma escaleta e escreverão o primeiro ato de suas peças. Será enfatizada a criação de um interesse principal sólido, o aprofundamento no personagem, no enredo, na trama secundária e a escrita de diálogos eficazes.

WRI 277 Drama para web 1: Escrita contratada 1

Os alunos saberão na prática como é fazer parte da sala dos autores, colaborando como uma equipe de escrita de uma série dramática original na web. A equipe criará personagens, mostrarão histórias e apresentarão o programa ao chefe do departamento. Os alunos escreverão os episódios com um tempo de duração de menos de 10 minutos.

WRI 280 Comédia para TV 1: Roteiro Específico 1

Neste curso, os alunos escreverão um roteiro para o mesmo programa atualmente no ar. Os alunos lerão os roteiros, assistirão aos episódios e analisarão os personagens, as histórias, os conflitos e o tom. Os roteiros dos alunos são lidos e os colegas de sala podem fazer comentários e obter novas percepções sobre o programa e seus personagens.

WRI 288 Comédia para web 1: Escrita contratada 1

Os alunos saberão na prática como é fazer parte da sala dos autores, colaborando como uma equipe de escrita de uma série de comédia original na web. A equipe criará personagens, mostrarão histórias e apresentarão o programa ao chefe do departamento. Os alunos escreverão os episódios com um tempo de duração de menos de 10 minutos.

WRI 295 Apresentação do Roteiro (Pitch) 1

Os alunos aprenderão a apresentar histórias com confiança e estilo. Os alunos praticarão a apresentação de filmes famosos, aprendendo a resumir as principais ideias e envolver os possíveis compradores. Os alunos trabalharão em: ensaios; energia do nível de desempenho; projeção de confiança e manutenção de um comportamento profissional.

WRI 297 Escrita para Gênero Cinematográfico

Este curso oferece uma análise prática e detalhada dos gêneros mais populares de Hollywood, com uma análise profunda dos conflitos aplicáveis. Essas convenções específicas serão analisadas de forma que os alunos aprenderão a adaptar seus esforços a fim de criar materiais comercialmente viáveis.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>

WRI 320 Comédia para TV 2: Roteiro Específico 2

Os alunos escreverão um roteiro piloto para uma série de comédia original de trinta minutos. Os alunos criarão o cenário, os personagens, estabelecerão conflitos e relações e escreverão uma escaleta e um esboço. Os alunos também escreverão uma apresentação da série, consistindo de uma visão geral, biografia do personagem e ideias para episódios adicionais.

WRI 322 Comédia para web 2: Produção 1

A equipe de escrita de Comédia para web 1 passa para a produção do programa. Os alunos fazem anotações durante a leitura e revisões no roteiro durante a produção de cada episódio para web. Os alunos com escrita mais destacadas e qualidades de liderança serão convidados a serem produtores da Equipe de escrita 2. (Apenas para curso presencial.)

WRI 323 Adaptação

Este curso ensinará como trabalhar com materiais de fontes externas. Os alunos aprenderão a reconhecer elementos úteis na história de uma obra literária ou de uma obra de não ficção. O processo de garantia de direitos, criação de estrutura dramática, ampliação e alteração dos elementos da história serão abordados.

WRI 325 Adaptação de histórias de outros meios

Nesta aula, os alunos aprenderão como os autores e produtores adaptam histórias para um novo contexto e exploram uma variedade de fontes para o entretenimento audiovisual. Os alunos analisarão como ideias de histórias foram adaptadas com êxito para o cinema e a televisão, com foco nos problemas técnicos e criativos envolvidos na transformação de histórias a partir de outros meios culturais, assim como na vida real.

WRI 339 Longa-metragem 3: Escrita dos Atos 2 e 3

Os alunos concluirão o primeiro esboço iniciado em Longa-metragem 2. Será enfatizado o arco do personagem, as tramas secundárias, as reviravoltas e os finais satisfatórios. Os alunos trabalharão em equipes e farão anotações conforme o roteiro é finalizado.

WRI 344 Diálogo 2

Os alunos aprimorarão suas habilidades de diálogo aplicando ferramentas adicionais e as principais dinâmicas psicológicas. As áreas de estudo incluem escrita para o sexo oposto, o triângulo do drama, a música do diálogo, narração eficaz e escrita para personagens originais X já existentes. A obra do aluno será lida e receberá comentários construtivos.

WRI 350 Drama para TV 2: Roteiro Específico 2

Os alunos escreverão dois esboços de um piloto específico para uma série dramática original de uma hora. Os temas incluem criar o mundo, a história e o desenvolvimento do personagem, estabelecer o tom e o tema da série, definir o ritmo e o estilo e criar um programa que tenha potencial para diversos episódios futuros.

WRI 355 Drama para web 2: Produção 1

A equipe de escrita de Drama para web 1 fica com o programa durante a produção. Os alunos fazem anotações durante a leitura, fazem revisões após os ensaios e abordam as anotações da equipe. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança serão convidados a serem produtores da próxima sala do autor. (Apenas para curso presencial.)

WRI 369 Longa-metragem 4: Reescrita do Longa-metragem

Os alunos reescreverão e aperfeiçoarão seus primeiros esboços completos e entregarão roteiros de qualidade profissional adequados ao mercado. Os alunos também aprenderão como apresentar suas histórias de uma forma profissional que atinja as expectativas do setor.

WRI 370 Drama para TV 3: Roteiro Específico 3

Os alunos escreverão um roteiro específico para uma série dramática atual de uma hora. A meta é escrever um roteiro sólido o bastante para ser usado como portfólio ao buscar representação no setor. Os alunos trocarão comentários durante o processo de escrita e também discutirão os roteiros produzidos e episódios de programas famosos.

WRI 377 Drama para web 3: Escrita contratada 2

Os alunos trabalharão como uma equipe de redação para criar ou continuar uma série original para web. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança no Comédia para web 2 serão produtores. As responsabilidades incluem administrar a sala, ajudar a divulgar as histórias, atribuir roteiros à equipe e fazer a verificação final antes de o programa ir para a produção.

WRI 380 Comédia para TV 3: Roteiro Específico 3

Os alunos escreverão um roteiro específico para uma série de comédia atual de meia hora. A meta é escrever um roteiro sólido o bastante para ser usado como portfólio ao buscar representação no setor. Os alunos trocarão comentários durante o processo de escrita e também discutirão os roteiros produzidos e episódios de programas famosos.

WRI 388 Comédia para web 3: Escrita contratada 2

Os alunos trabalharão como uma equipe de redação para criar ou continuar uma série original para web. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança no Comédia para web 2 serão produtores. As responsabilidades incluem administrar a sala, ajudar a divulgar as histórias, atribuir roteiros à equipe e fazer a verificação final antes de o programa ir para a produção.

WRI 420 Comédia para TV 4: Roteiro Específico 4

Os alunos ganharão experiência no Roteiro Específico 3 para escrever um roteiro específico para uma série de comédia diferente de meia hora. Após concluir este curso, os alunos terão portfólios para dois programas existentes, para usar quando buscarem representação por uma agência ou agente literário. Os alunos trocarão comentários durante o processo de escrita e discutirão os roteiros produzidos e episódios de programas famosos.

WRI 422 Comédia para web 4: Produção 2

A equipe de escrita de Comédia para web 3 fica com o programa durante a produção. Os produtores que demonstrarem maiores habilidades em liderança na sala do autor serão nomeados "showrunners" e farão parte das decisões de elenco, supervisionarão as revisões de roteiro, a pós-produção e oferecerão episódios da web para a rede. (Apenas para curso presencial.)

WRI 439 Longa-metragem 5: Escrita do Segundo Roteiro

Os alunos aperfeiçoarão suas habilidades conforme desenvolvem e escrevem esboços completos de um segundo roteiro para longa-metragem. O curso condensará o tempo de escrita dos cursos de roteiro anteriores, para que os alunos estejam preparados para satisfazer as expectativas do setor e as obrigações contratuais ao serem contratados para escrever um roteiro.

WRI 450 Drama para TV 4: Roteiro Específico 4

Os alunos ganharão experiência no Roteiro Específico 3 para escrever um roteiro específico para uma série de drama diferente de uma hora. Após concluir este curso, os alunos terão portfólios para dois programas existentes, para usar quando buscarem representação por uma agência ou agente literário. Os alunos trocarão comentários durante o processo de escrita e discutirão os roteiros produzidos e episódios de programas famosos.

WRI 455 Drama para web 4: Produção 2

A equipe de escrita de Drama para web 3 fica com o programa durante a produção. Os produtores que demonstrarem maiores habilidades em liderança na sala do autor serão nomeados "showrunners" e farão parte das decisões de elenco, supervisionarão as revisões de roteiro, a pós-produção e oferecerão episódios da web para a rede. (Apenas para curso presencial.)

WRI 469 Longa-metragem 6: Reescrita do Segundo Roteiro

Neste curso avançado, espera-se que os alunos tenham um nível superior de eficiência e qualidade ao realizarem um segundo roteiro. Os alunos reescreverão e aperfeiçoarão seus roteiros a partir de Roteiro Avançado, com o objetivo de vender o roteiro e garantir a representação de uma agência.

WRI 479 Drama para TV: Piloto em Produção

Este curso feito apenas através de convite destina-se a alunos que tenham escrito um roteiro piloto específico de qualidade profissional. O autor está envolvido na escolha de elenco, nas leituras, nos ensaios, na abordagem das anotações de rede e em fazer revisões durante a produção. O autor também fará parte da pós-produção e entregará o piloto final.

WRI 489 Comédia para TV: Piloto em Produção

Este curso feito apenas através de convite destina-se a alunos que tenham escrito um roteiro piloto específico de qualidade profissional. O autor está envolvido na escolha de elenco, nas leituras, nos ensaios, na abordagem das anotações de rede e em fazer revisões durante a produção. O autor também fará parte da pós-produção e entregará o piloto final.

WRI 490 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

WRI 495 Como conseguir um agente

Os alunos aprenderão como ingressar na profissão de roteirista de forma eficiente, compreendendo o que significa a rubrica de um agente literário para um autor. Seu instrutor fornecerá um guia passo a passo sobre como identificar a comunidade estabelecida de colaboradores do setor de entretenimento executivo e artístico e como conseguir a atenção desta comunidade.

WRI 498 Projeto em Colaboração

Os alunos que atenderem a critérios definidos serão selecionados pelo departamento para trabalhar em um projeto de colaboração interdisciplinar.

WRI 499 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observe que alguns Tópicos Especiais têm uma taxa de curso e os pré-requisitos para o curso podem variar de acordo com o tópico.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

WRI 615 Escrita de cenas criativas

Este curso utiliza uma abordagem de estilo livre para explorar a imaginação do autor. Os alunos são desafiados a criar personagens fascinantes e colocá-los em situações determinantes, que causam grande conflito em diferentes contextos. A obra do aluno será lida e seguida de comentários destinados a oferecer novas opções criativas ao autor.

WRI 622 Roteiro: Adaptação

Os alunos explorarão como trabalhar com material de romances, peças e não ficção, aprendendo a reconhecer elementos úteis da história a partir destas fontes. Os alunos também analisarão o processo de obtenção de direitos, criação de estrutura dramática e aperfeiçoamento ou alteração de elementos da história.

WRI 625 Domínio do Diálogo

Este curso oferece uma abordagem completa para a escrita de diálogos marcantes, expressivos e eficazes por meio de uma análise profunda do personagem. Os alunos analisarão a relação entre o diálogo e o subtexto, aprenderão como utilizar o diálogo para antecipar o conflito e aumentar a tensão e se concentrarão nas diferenças de traços de personalidade de personagens bem criados.

WRI 628 Escrita para Gêneros Cinematográficos

Este curso oferece uma análise prática e detalhada dos gêneros mais populares de Hollywood, com uma análise profunda dos conflitos aplicáveis. Esses vieses específicos serão analisados de forma que os alunos aprenderão a adaptar seus esforços a fim de criar materiais comercialmente viáveis.

WRI 630 Comédia para TV 1: O roteiro de trinta minutos

Cada aluno escreverá um roteiro para a mesma série de comédia televisiva de trinta minutos. Os alunos lerão os roteiros e assistirão episódios veiculados para promover uma análise profunda do tom do programa, das atitudes do personagem, das histórias e dos conflitos. Durante o processo de escrita, os roteiros dos alunos serão lidos e o restante da sala fará comentários.

WRI 632 Comédia para web 1: Sala do autor

Neste ambiente altamente colaborativo, os alunos trabalharão em conjunto com a equipe de escrita de uma série de comédia original para a web. A equipe criará uma gama de personagens bem orquestrados, mostrará histórias e apresentará o programa ao chefe do departamento. Os alunos escreverão os episódios com um tempo de duração de menos de 10 minutos.

WRI 635 Comédia para TV 2: O Piloto de série original

Os alunos escreverão um roteiro piloto para uma série de comédia original de trinta minutos. Os alunos criarão o cenário, os personagens, estabelecerão conflitos e relações e escreverão uma escaleta e um esboço. Os alunos também escreverão uma apresentação da série, consistindo de uma visão geral, biografia do personagem e ideias para episódios adicionais.

WRI 637 Comédia para web 2: Redação em Produção 1

A equipe da sala do autor 1 passa para a produção da série. A equipe de escrita fará anotações durante a leitura, fará revisões após os ensaios e abordará as anotações do departamento. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança serão convidados a serem produtores da próxima sala do autor. (Apenas para curso presencial.)

WRI 640 Drama para TV 1: O roteiro de uma hora

Cada aluno escreverá um roteiro para a mesma série dramática televisiva de uma hora. Os alunos analisarão o tom do programa, as atitudes dos personagens e os conflitos, bem como o formato do roteiro. Os alunos lerão páginas de seus roteiros específicos e farão comentários construtivos durante o processo de escrita.

WRI 642 Drama para web 1: Sala do autor

Neste ambiente altamente colaborativo, os alunos trabalharão em conjunto com a equipe de escrita de uma série dramática original para a web. A equipe criará uma gama de personagens bem orquestrados, mostrará histórias e apresentará o programa ao chefe do departamento. Os alunos escreverão os episódios com um tempo de duração de menos de 10 minutos.

WRI 645 Drama para TV 2: O Piloto de série original

Os alunos escreverão um piloto específico para uma série dramática original de uma hora. O processo de escrita levará cada aluno da proposta do esboço até o esboço final.

WRI 647 Drama para web 2: Redação em Produção 1

A equipe da sala do autor 1 passa para a produção da série. A equipe de escrita fará anotações durante a leitura, fará revisões após os ensaios e abordará as anotações do departamento. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança serão convidados a serem produtores da próxima sala do autor. (Apenas para curso presencial.)

WRI 660 O Longa-metragem 1: Idealização até o Esboço

Este curso abordará os princípios fundamentais aplicados durante o desenvolvimento de uma história de longa-metragem. Os alunos aprenderão métodos que levarão a ideias envolventes, analisarão a estrutura e o personagem e escreverão um esboço de longa-metragem.

**VEJA o horário, os pré-requisitos,
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

WRI 665 Longa-metragem 2 - Indo ao roteiro

Os alunos ampliarão seus esboços a partir de WRI 660 Longa-metragem 1, escreverão uma escaleta e o primeiro ato de seus roteiros. Será enfatizada a criação de um interesse principal sólido, o aprofundamento no personagem, no enredo, na trama secundária e a escrita de diálogos eficazes.

WRI 670 Longa-metragem 3: Conclusão do primeiro esboço

Os alunos concluirão o primeiro esboço de um roteiro iniciado em Longa-metragem 2. As instruções incluirão arco do personagem, tramas secundárias, introdução e revelação, reviravoltas e finais satisfatórios. Os alunos trabalharão em equipes e farão anotações conforme o roteiro é finalizado.

WRI 680 A arte da Apresentação do Roteiro (Pitch)

O curso aborda todo o processo do que é necessário para uma apresentação bem-sucedida. Os alunos pesquisam os possíveis compradores e aprendem a resumir uma ideia para uma apresentação convincente. Os alunos ensaiam para ajudar a desenvolver energia de nível de desempenho, confiança e profissionalismo, para se prepararem para as reuniões de apresentação com os executivos do setor.

WRI 695 Projeto em Colaboração

Alunos que atendam a critérios definidos são selecionados por seu departamento para trabalhar num projeto disciplinar colaborativo como parte de seu requisito de estúdio.

WRI 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Alguns Tópicos Especiais têm uma taxa de curso adicional.

WRI 730 Comédia para TV 3: A segunda meia hora

Os alunos poderão escolher entre escrever um roteiro específico para uma série de comédia atual de trinta minutos ou um segundo piloto específico original. Será enfatizada a escrita de um roteiro que satisfaça os padrões do setor e possa ser utilizado como portfólio a ser mostrado aos empresários e agentes literários.

WRI 732 Comédia para web 3: A sala do autor 2

Os autores da equipe trabalharão na segunda temporada da série para web anterior ou na primeira temporada de uma nova série. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança durante o desenvolvimento da série e da produção serão considerados produtores.

WRI 735 Comédia para TV 4: Roteiro Específico para Representação

Os alunos escreverão um roteiro específico para uma segunda meia hora da série de comédia atual. A estratégia é que os alunos tenham portfólios de dois programas diferentes, caso um agente ou empresário solicite um segundo portfólio. Será enfatizada a discussão intensa em sala de aula, com comentários criativos e detalhados.

WRI 737 Comédia para web 4: Redação em Produção 2

Os alunos da Sala do Autor 2 seguirão com o programa na fase de produção. Os produtores que demonstrarem maiores habilidades em liderança na sala do autor serão nomeados "showrunners" e farão parte das decisões de elenco, supervisionarão as revisões de roteiro, farão observações durante a pós-produção e oferecerão episódios da web para o chefe de departamento. (Apenas para curso presencial.)

WRI 740 Drama para TV 3: A segunda uma hora

Os alunos poderão escolher entre escrever um roteiro específico para uma série dramática atual de uma hora ou um segundo piloto específico original. Será enfatizada a escrita de um roteiro que satisfaça os padrões do setor e possa ser utilizado como portfólio a ser mostrado aos empresários e agentes literários.

WRI 742 Drama para web 3: A sala do autor 2

Os autores da equipe trabalharão na segunda temporada da série dramática anterior para web ou na primeira temporada de uma nova série. Os alunos que demonstrarem escrita mais destacada e qualidades de liderança durante o desenvolvimento da série e da produção serão considerados produtores.

WRI 745 Drama para TV 4: Roteiro Específico para Representação

Os alunos escreverão um roteiro específico para uma segunda hora da série dramática atual. A estratégia é que os alunos tenham portfólios de dois programas diferentes, caso um agente ou empresário solicite um segundo portfólio. Será enfatizada a discussão intensa em sala de aula, com comentários criativos e detalhados.

WRI 747 Drama para web 4: Redação em Produção 2

Os alunos da Sala do Autor 2 seguirão com o programa na fase de produção. Os produtores que demonstrarem maiores habilidades em liderança na sala do autor serão nomeados "showrunners" e farão parte das decisões de elenco, supervisionarão as revisões de roteiro, farão observações durante a pós-produção e oferecerão episódios da web para o chefe de departamento. (Apenas para curso presencial.)

WRI 760 Longa-metragem 4: Reescrita e Aperfeiçoamento

Os alunos reescreverão e aperfeiçoarão roteiros de Longa-metragem 3 para concluir roteiros de qualidade profissional adequados ao mercado. Serão enfatizadas as alterações estruturais, a profundidade do personagem e a qualidade do diálogo. Os alunos também apresentarão suas histórias de uma forma profissional que atinja as expectativas do setor.

WRI 765 Longa-metragem 5: Roteiro avançado

Os alunos aperfeiçoarão suas habilidades conforme desenvolvem e escrevem esboços completos de um segundo roteiro para longa-metragem. O curso condensará o tempo de escrita dos cursos de roteiro anteriores, para que os alunos estejam preparados para satisfazer as expectativas do setor e as obrigações contratuais ao serem contratados para escrever um roteiro.

WRI 770 Longa-metragem 6: Reescrita avançada

Neste curso avançado, espera-se que os alunos tenham um nível superior de eficiência e qualidade ao realizarem um segundo roteiro. Os alunos reescreverão e aperfeiçoarão seus roteiros a partir de Longa-metragem 5, com o objetivo de vender os roteiros e garantir a representação de uma agência. Os alunos também aprenderão a escrever cartas de apresentação.

WRI 780 Os negócios no setor cinematográfico

Este curso oferece aos aspirantes a escritores uma visão sobre o lado administrativo da indústria do entretenimento. Os alunos aprendem a trabalhar de forma eficaz e estratégica com agentes, empresários e produtores. Também será enfatizado o levantamento de dados antes de reuniões com as produtoras e os executivos da indústria cinematográfica.

WRI 800 Estudo Dirigido

Estudo Dirigido é a concentração principal do trabalho de um candidato ao MFA rumo à conclusão de um Projeto de Dissertação Final. Após a aprovação de seus projetos de dissertação pelo Comitê de avaliação de meio de ano, os alunos trabalharão individualmente com os consultores para desenvolver habilidades técnicas e conceituais específicas que os capacitem para concluir o Projeto de Dissertação Final.

WRI 900 Estágio

Os alunos vão adquirir experiência prática num ambiente profissional trabalhando em estágio supervisionado numa empresa hospedeira. Os alunos devem enviar a descrição do cargo da empresa ao seu Diretor de Departamento e à Escola de Pós-graduação para aprovação.

WRI 990 Aprimoramento do Portfólio

Os alunos promoverão suas habilidades em áreas específicas determinadas pelo Diretor do Departamento. Serão enfatizados os padrões profissionais de processo, técnica e execução. Os resultados serão específicos dos tópicos. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.



AULAS DE APOIO

FUNDAMENTOS
INGLÊS VOLTADO PARA ARTE
ARTES LIBERAIS
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS



FUNDAMENTOS

Muitos alunos entram em nosso programa com pouca ou nenhuma experiência em desenho, cores ou design. Nossos cursos oferecem aos artistas iniciantes as ferramentas necessárias para progredir em suas especializações e para obter êxito posteriormente em suas profissões.

Seguir carreira em qualquer área criativa exige uma boa compreensão dos princípios necessários para a comunicação visual. Dentro de um ambiente propício, com docentes experientes e profissionais, o programa Fundamentos oferece uma abordagem complexa, consistente e prática ao estudo dos fundamentos da arte e do design. Além disso, o departamento promove conscientização sobre profissionalismo e expectativas do setor, a fim de que os alunos satisfaçam os requisitos de suas especializações.

Estes são os elementos de base e o treinamento essenciais para você prosseguir em seus estudos criativos em direção a uma carreira bem sucedida e gratificante em sua área de escolha.

CURSOS DE GRADUAÇÃO

FND 110 Análise da forma

O estudo aprofundado dos princípios do desenho clássico é fundamental para alcançar maior realismo em seus desenhos. Neste curso, os alunos analisarão luz e sombra, utilizando o sistema de 5 valores e aplicarão as distinções de borda para formar/lançar sombra a uma forma de molde utilizando carvão. Os desenhos incorporarão conceitos de padrão de valores, composição e perspectiva.

FND 112 Desenho anatômico (modelo vivo)

Este é um curso introdutório criado para explorar os princípios básicos do desenho da figura humana com precisão. Os alunos trabalharão diretamente a partir do modelo nu para desenvolver um entendimento sobre gestos, proporção, ritmo, equilíbrio, estrutura e musculatura.

FND 113 Esboços para a comunicação

Um domínio firme sobre os princípios do desenho possibilita que os artistas e designers comuniquem visualmente seus conceitos e ideias. Neste curso, os alunos aprenderão a desenhar objetos, figuras e ambientes, em escala e em perspectiva. Empregando técnicas básicas de esboço, os alunos criarão desenhos utilizando estratégias de composição e ângulos de câmera que podem ser utilizados em imagens sequenciais.

FND 116 Perspectiva

Uma introdução aos princípios essenciais de perspectiva utilizados na criação de imagens artísticas. Os alunos aplicarão os princípios de perspectiva e desenvolverão habilidades em esboços rápidos, desenhos e roteiros completos. Os alunos aprenderão a integrar as figuras nas cenas e traçar luzes, sombras e reflexos para criar ambientes críveis.

FND 122 Fundamentos de Cores

Este curso oferece uma análise de princípios de cores e design por meio do uso das mídias digitais e tradicionais. Os alunos identificarão e utilizarão uma variedade de paletas de cores para explorar a harmonia e o contraste das cores. Os tópicos incluirão componentes de cor, dessaturação de cor, psicologia das cores, cores frias/quentes, contraste simultâneo, proporção de cor, a influência da temperatura da luz nas cores e princípios de design.

FND 125 Cor e Design

Um estudo aprofundado dos princípios de cores e design. Os alunos utilizarão estas paletas complementares divididas análogas para explorar a harmonia das cores. Os tópicos adicionais incluirão suavização e tonificação de cores, psicologia das cores, cores frias/quentes, contraste simultâneo, proporção de cor, a influência da temperatura da luz nas cores, unidade de design e ênfase visual. Os materiais para esta aula são avaliados em US\$ 390,00 ou mais.

FND 127 Aquarela expressiva

Neste curso introdutório, os alunos praticarão as técnicas e texturas básicas da aquarela. Eles aprendem sobre o uso de cor, composição e crítica, criando ambientes simples, colagens, retratos e paisagens.

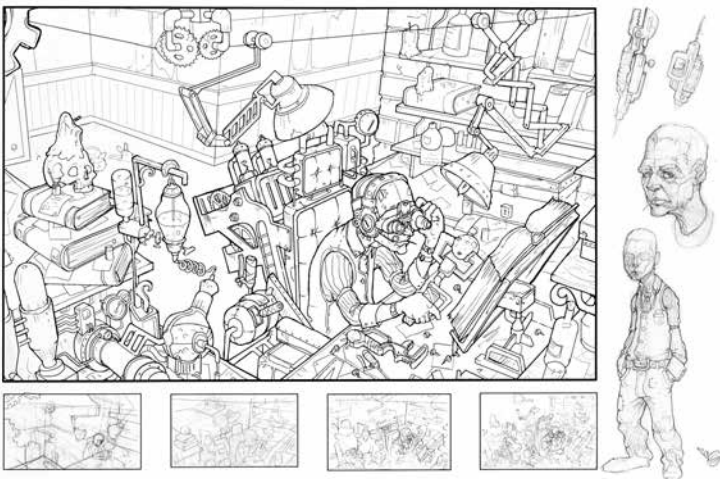
FND 128 Fundamentos do desenho

Neste curso introdutório, os alunos se concentrarão nas habilidades básicas de desenho. Os alunos aprenderão como transformar objetos e ambientes em formas mais simples. Este curso abordará técnicas de esboço rápido e o uso de perspectiva básica, ambos em estúdio e in situ.

FND 131 Modelos vivos

Os princípios e conceitos da forma humana nua tridimensional são apresentados neste curso de escultura. Proporção humana, estrutura, geometria, equilíbrio e anatomia serão explorados em projetos criados para aprimorar o entendimento do espaço, do volume e da forma 3D.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**





INGLÊS VOLTADO PARA ARTE

A Academy of Art University é a melhor escolha para falantes não nativos que desejam estudar arte e design. Oferecemos total suporte para que você faça os cursos de EAP e muitos outros tipos de suporte para EAP.

Oferecemos um currículo especializado de inglês voltado para arte, para alunos de todos os níveis. Oferecemos o curso de EAP que você precisa para obter êxito em suas aulas de arte e design, independentemente de seu inglês ser básico ou avançado.

Nosso currículo de EAP permite que falantes de inglês com baixa proficiência matriculem-se em aulas de arte e design enquanto aprimoram suas habilidades no idioma. O suporte de EAP está disponível para cursos no campus e on-line. A classificação nos cursos de EAP do campus é determinada por um teste de aptidão de inglês como segunda língua (ESL Placement Test).

Nosso programa de suporte de EAP oferece suporte de idioma em sala de aula e aulas particulares grátis para as aulas no campus e on-line. Mesmo após ter realizado um ou mais cursos de EAP, continuaremos a oferecer suporte dentro e fora da sala de aula. Os professores de suporte de EAP serão atribuídos às salas com base na necessidade de qualificação. Dependendo da necessidade, os professores de EAP também poderão montar grupos de estudos.

A Academy of Art University está muito empenhada em atender às necessidades de sua população internacional. Nosso programa de inglês voltado para arte (English for Art Purposes, EAP) faz da Academy of Art University uma ótima escolha para falantes de inglês não nativos que desejam estudar arte e design nos Estados Unidos. Os serviços de EAP disponíveis incluem cursos de EAP, suporte individual de EAP que pode ser feito em qualquer aula de arte e design da universidade, escrita de EAP, laboratórios multimídia e de conversação, bem como suporte on-line de EAP.

CURSOS DE GRADUAÇÃO

EAP A - Intensivo de inglês voltado para arte A

O curso Inglês voltado para arte A (EAP A) na Academy of Art University apresenta os artistas à língua inglesa. O curso tem ênfase na aquisição e aplicação de estruturas gramaticais básicas e no desenvolvimento de habilidades fundamentais em compreensão oral, conversação, pronúncia, leitura e escrita.

EAP B - Intensivo de inglês voltado para arte B

A ênfase deste curso está na aquisição e aplicação de estruturas gramaticais básicas e no desenvolvimento de habilidades fundamentais em escuta, conversação, pronúncia, leitura e escrita. Os professores de EAP B se empenham em ajudar os novos alunos estrangeiros a aprenderem o idioma e as estratégias necessárias para progredirem na universidade e na área da baía de São Francisco.

EAP 1 - Intensivo de inglês voltado para arte 1

Este curso ajuda alunos de graduação de inglês como segunda língua com nível iniciante avançado a se tornarem ouvintes, leitores, escritores e falantes mais eficazes e precisos. Os alunos aprendem a participar da cultura da universidade e da cultura norte-americana e entender conversas curtas, aulas e leituras. Os alunos realizam tarefas acadêmicas básicas por escrito, participam de conversas e discussões em grupo e realizam apresentações em sala de aula sobre os assuntos discutidos, cultura norte-americana e projetos originais de arte.

EAP 2 - Inglês voltado para arte 2

Este curso oferece ensino intermediário de inglês como segunda língua para as habilidades de fala, escuta, gramática, escrita, pronúncia, leitura e comunicação intercultural relevantes aos campos da arte e do design. As atividades e os materiais destinam-se a aumentar a compreensão e a participação nas aulas de fundamentos da arte. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 002 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 3 - Inglês voltado para arte 3

Este é um curso intermediário avançado de inglês como segunda língua, fornecendo uma análise profunda com ênfase no desenvolvimento de dissertações descritivas, terminologia ligada a arte e habilidades linguísticas relevantes para artistas e designers. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 003 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 3W - Inglês voltado para arte 3 - Escrita

Neste curso, os alunos desenvolverão ainda mais as estratégias de leitura eficaz e aumentarão o vocabulário, lendo e analisando obras de ficção e não ficção. Atividades interativas ajudarão os alunos a desenvolverem habilidades gramaticais intermediárias. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 003W devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 4 - Inglês voltado para arte 4

Neste curso, os alunos terão a oportunidade de aperfeiçoar todas as suas habilidades linguísticas, enquanto aprendem sobre diversas disciplinas relacionadas à arte e design. Será enfatizada a escrita analítica. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 004 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 4ARH - Inglês voltado para arte: Nível 4 para Arquitetura, Design de Interiores e Paisagismo

Neste curso, os alunos têm a oportunidade de aperfeiçoar todas as habilidades linguísticas, aprendendo conteúdos voltados para os campos da arquitetura, do design de interiores e do paisagismo. Será enfatizada a escrita analítica. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 004 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 490 - Estudo especializado

O estudo independente é um ensino de nível avançado entre um professor e de um a três alunos. Ele inclui processos, projetos, técnicas, conceitos e estilos específicos aos alunos envolvidos. Os resultados serão específicos para cada indivíduo. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento. As tarifas do curso e os pré-requisitos podem variar por tópico.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

EAP 600A - Intensivo de inglês voltado para arte

Este curso enfatiza a aquisição e aplicação de estruturas gramaticais básicas e o desenvolvimento de habilidades fundamentais de comunicação. Os alunos aplicarão estas habilidades para desenvolver estratégias linguísticas e obterem êxito na AAU e em suas comunidades cotidianas. Além disso, os alunos aprenderão as habilidades fundamentais em fotografia e métodos de criação de layouts gráficos utilizando softwares de mídia atuais.

EAP 601 - Intensivo de inglês voltado para arte 1

Este curso ajuda os alunos de pós-graduação de inglês como segunda língua com nível iniciante avançado a se tornarem ouvintes, leitores, escritores e falantes mais eficazes e precisos com relação às estruturas básicas da língua inglesa, pois aprendem sobre a cultura da sala de aula nos EUA e a vida estudantil na Academy of Art University. Os alunos desenvolvem suas habilidades para falar em público e vocabulário voltado à arte, fazendo apresentações sobre os elementos visuais fundamentais e sobre os princípios da arte. Os alunos também aprendem como criar apresentações de vídeo em inglês utilizando os softwares de mídia atuais.

EAP 602 - Inglês voltado para arte: Nível 2

Este curso de mestrado oferece ensino intermediário de inglês como segunda língua para as habilidades de fala, escuta, gramática, escrita, pronúncia, leitura e comunicação intercultural relevantes aos campos da arte e do design. As atividades e os materiais destinam-se a aumentar a compreensão e a participação nas aulas de fundamentos da arte. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 602 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 603 - Inglês voltado para arte: Nível 3

Este curso intermediário de inglês como segunda língua se concentra no desenvolvimento das habilidades de escuta e leitura, fala e produção de textos, gramática e vocabulário. Os alunos aplicarão estratégias de aprendizado do idioma para auxiliar seu desenvolvimento no idioma. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 603 devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 603W - Inglês voltado para arte: Nível 3 - Escrita

Este curso oferece os fundamentos de escrita e leitura aos alunos cujas habilidades de escrita em inglês sejam inferiores do que suas habilidades de conversação e escuta. As atividades de escrita desenvolverão a fluência do aluno e sua precisão na escrita em inglês. Serão utilizadas estratégias para aprimorar a compreensão escrita e a eficiência. As atividades gramaticais abordarão os erros comuns de compreensão oral dos estudantes de inglês. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 603W devem se inscrever para as aulas de arte específicas do EAP.

EAP 604 - Inglês voltado para arte: Nível 4

Neste curso avançado de inglês como segunda língua para alunos de pós-graduação, os alunos desenvolvem habilidades de escuta e conversação para suas aulas de arte e design e para o processo de avaliação de meio de ano. No EAP604, escuta/conversação, os alunos aperfeiçoam suas habilidades auditivas e orais. Os alunos aperfeiçoam as áreas de habilidades auditivas e orais e aumentam o vocabulário geral para comunicação de conceitos nos campos relacionados à arte e design. Os alunos que se inscreverem para EAP 604 devem se inscrever para EAP 604B para a especialização específica nas aulas de arte específicas do EAP.

EAP 604B - Inglês voltado para arte: Nível 4 -

Escrita e leitura

Neste curso avançado de inglês como segunda língua para alunos de pós-graduação, os alunos desenvolvem habilidades de escrita e leitura para suas aulas e para o processo de avaliação de meio de ano em suas especializações. Os alunos aperfeiçoam suas habilidades de comunicação por escrito e aumentam o vocabulário relacionado à especialização. Os alunos que se inscreverem para o curso de EAP 604B devem se inscrever para o EAP 604 e para os cursos de arte específicos do EAP.

EAP 6035S - Inglês voltado para arte:

Nível 5 - Conversação

Este curso de mestrado oferece aos alunos estrangeiros prática intensiva nas habilidades orais por meio de métodos e materiais que aprimoram o desempenho artístico e acadêmico dos alunos. Este curso é necessário para alunos que não tenham o desempenho adequado em habilidades de escuta e conversação no EAP 604.

EAP 605W - Inglês voltado para arte: Nível 5 - Escrita

Este curso avançado do mestrado de inglês como segunda língua continua a ajudar os alunos a aprimorarem suas habilidades linguísticas. A ênfase é na resolução de problemas relacionados à leitura e escrita que possam ser obstáculos na comunicação para alunos estrangeiros. Ao discutir diversos tópicos ligados à arte e ao design, os alunos aperfeiçoam seu vocabulário e suas habilidades de leitura e escrita. Este curso é necessário para alunos que não obtiveram o desempenho adequado em habilidades de leitura e escrita no EAP 604.

EAP 690 - Estudo especializado

O estudo independente é um ensino de nível avançado entre um professor e de um a três alunos. Ele inclui processos, projetos, técnicas, conceitos e estilos específicos aos alunos envolvidos. Os resultados serão específicos para cada indivíduo. É necessária a aprovação do Diretor do Departamento.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em**
<https://catalog.academyart.edu>



ARTES LIBERAIS

Todos os profissionais bem sucedidos de arte e design têm ampla gama de conhecimentos adquiridos e cultivados nas Artes Liberais. Nossas aulas ensinam a pensar e oferecem materiais sólidos para desenvolver este pensamento. Arte é comunicação e queremos nos certificar de que você tenha algo significativo a dizer.

No cerne de nosso currículo de Artes Liberais estão programas abrangentes de História da Arte e inglês. A academia comemora as tradições artísticas do passado e encoraja os novos artistas a se colocarem neste continuum cultural. O curso sequencial de História da Arte dá vida às maiores obras de arte e seus criadores, envolvendo os alunos de forma visual e crítica. Altamente instruídos como comunicadores visuais, os artistas também devem ser capazes de expressar suas ideias por meio da comunicação oral e escrita.

Cada artista, independentemente do meio, é um contador de histórias. Desta forma, a série exclusiva de inglês da academia se concentra não apenas nos princípios da escrita, mas também nos

elementos da narrativa. Além destes cursos sequenciais principais, os alunos terão a oportunidade de escolher entre uma vasta gama de assuntos de Humanas, Ciências Sociais, Ciências e Estudos de Carreira.

A Academy of Art University se empenha para estimular o artista por completo, e o programa de Artes Liberais é parte integrante deste processo.

CURSOS DE GRADUAÇÃO

LA 103 Fundamentos da Língua Inglesa

Os alunos nacionais e internacionais que fizerem este curso receberão conhecimentos que os prepararão para as leituras e escritas dos cursos posteriores de Artes Liberais. Os alunos lerão e analisarão textos curtos para obter inspiração e criarão suas próprias dissertações em três formas retóricas: descrição, narração e persuasão.

LA 106 Conversação e Escuta para Artistas

Este curso oferece aos alunos prática intensiva nas habilidades orais por meio de métodos e materiais que aprimoram o desempenho artístico e acadêmico dos alunos. Este curso é voltado para alunos que precisam aprimorar suas habilidades de conversação, escuta e pronúncia.

LA 107 Redação para o Artista Multilíngue

Este curso de redação introdutório oferece aos alunos multilíngues as habilidades básicas de escrita para obterem êxito em seus cursos e profissões. Escrever redações ajuda os alunos a comunicarem sua identidade artística e análises artísticas para públicos específicos. Ênfase no processo de escrita, revisão e verificação. O curso também desenvolve a gramática da estrutura das frases e apresenta os fundamentos da pesquisa.

LA 108 Composição para o Artista

Este curso de redação introdutório oferece aos alunos as habilidades básicas de escrita necessárias para obterem êxito em seus cursos e no mundo profissional. As tarefas escritas destinam-se a ajudar os alunos a expressarem sua identidade artística, seu processo e sua visão por meio de uma escrita profissional e fluente. Ênfase na gramática, no estilo, na revisão e nos fundamentos da pesquisa.

LA 110 Composição em Inglês: Narração de Histórias

Este é um curso de escrita criativa destinado a ensinar os elementos da narrativa de contadores de histórias, incluindo diálogos, ponto de vista, desenvolvimento de personagem, enredo, cenário e variações do gênero narrativo.

LA 113 Princípios da Narrativa de Curta-metragem

Este curso examina os princípios fundamentais da narrativa de curta-metragem. Ênfase no que é necessário para fazer um excelente curta-metragem. Os alunos analisarão filmes, escreverão críticas e praticarão as habilidades essenciais de narrativa necessárias antes de passar para a etapa de criação de roteiro no curso seguinte.

LA 115 O mundo natural 1: A camada de base

Este curso oferece a oportunidade de entender melhor a paisagem natural. Ao explorar os locais, os alunos aprenderão a identificar e analisar os tipos de solo, as formas geológicas, as bacias hidrográficas e outras características topográficas e como elas afetam as decisões do projeto. Serão apresentadas estratégias de mapeamento e gravação destas informações.

LA 117 Pesquisa de Arquitetura Paisagística

Este curso oferece uma visão geral sobre a profissão e enfatiza as responsabilidades e os desafios do arquiteto paisagista do século XXI. Os alunos aprenderão a história da arquitetura paisagística e a função dos arquitetos paisagistas na elaboração dos espaços humanos. Serão discutidas as influências para mudanças positivas no meio ambiente.

LA 118 História do Desenho Industrial

Este curso começa com o início da mecanização e a revolução industrial, depois aborda as ramificações sociais dos períodos históricos e suas influências no design contemporâneo. Ênfase maior nos anos gloriosos das décadas de 30 e 40, como a época associada ao nascimento do desenho industrial.

LA 119 Tecnologia de fibra e tecido

Os alunos são apresentados às propriedades básicas do setor têxtil e como elas se relacionam ao seu desempenho e à sua aplicação. O curso inclui uma análise prática de amostras de tecidos.

LA 120 História da Arte ao longo do Século XV

Esta aula analisa os principais estilos de arte deste período na civilização ocidental desde a pré-história até os períodos gótico tardio e o início da Renascença. Os alunos são apresentados à linguagem artística em diversos meios, enquanto analisam a finalidade da arte. Os alunos do curso on-line podem precisar realizar um teste supervisionado em um local de testes aprovado. Os alunos que precisarem de acomodações adaptadas para deficiências durante os testes devem entrar em contato com os serviços de sala.

LA 121 História da Arte ao longo do Século XIX

Este curso analisa os principais estilos de arte deste período na civilização ocidental, desde a Alta Renascença até o Século XIX. Os alunos são apresentados à linguagem artística em diversos meios, enquanto analisam a finalidade da arte. Os alunos do curso on-line podem precisar realizar um teste supervisionado em um local de testes aprovado. Os alunos que precisarem de acomodações adaptadas para deficiências durante os testes devem entrar em contato com os serviços de sala.

LA 123 Filosofia do Design: Estética, lógica e ética

O curso apresenta aos alunos os conceitos filosóficos e as narrativas incorporadas aos nossos problemas de design. Um sistema dialético do método socrático será exercitado em sala com objetivo crítico e para solucionar oposições. Os alunos irão comparar e contrastar uma série de filosofias na defesa de um caso filosófico.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

LA 124 Física para Artistas

Este curso apresenta aos alunos os princípios fundamentais dos movimentos complexos do mundo real. Os assuntos abordados incluem movimento, matéria, som, luz e calor, com ênfase específica na função da física na fotografia, no design de produto, na arquitetura, na animação e nos efeitos visuais.

ADV 125 O Processo de Criação

Este curso apresenta aos alunos as diversas visões sobre criatividade e o processo de criação, tanto da perspectiva científica quanto da perspectiva do artista em primeira pessoa. Por meio de projetos e discussões em grupo, os alunos analisarão seu próprio processo criativo, identificarão suas qualidades criativas e desenvolverão habilidades para solução de problemas que os ajudarão a perceberem seu potencial criativo.

LA 126LA Seminário em Artes: Los Angeles

Este curso apresenta aos alunos em primeira mão os gêneros das artes visuais e cênicas. Os alunos participarão de discussões em grupo e análises por escrito dos espetáculos assistidos em excursões quinzenais em Los Angeles. Os temas estudados incluem artes plásticas, música clássica e moderna, ópera, cinema e teatro, literatura, artes cênicas e dança.

LA 126LA Seminário em Artes: São Francisco

Este curso apresenta aos alunos em primeira mão os gêneros das artes visuais e cênicas. Os alunos participarão de discussões em grupo e análises por escrito dos espetáculos assistidos em excursões quinzenais em São Francisco. Os temas estudados incluem artes plásticas, música clássica e moderna, ópera, cinema e teatro, literatura, artes cênicas e dança.

LA 127 Tópicos em Arte Mundial

Este curso analisa a arte dos países não europeus, enfatizando como e o que a arte comunica sobre a cultura de onde é produzida. A abordagem multicultural se concentrará na arte das seguintes regiões: Ásia, África, Polinésia e América pré-colombiana.

LA 128 O Corpo enquanto Arte: História da Tatuagem e Decoração do Corpo

A decoração do corpo humano é talvez a forma de arte mais antiga e continua até hoje como meio de expressão individual, espiritual e cultural. Este curso oferece uma apresentação histórica das tradições mundiais e as formas, técnicas, estilos, designs e significados culturais contemporâneos da pele decorada.

LA 129 História do Design Automotivo

Este curso apresenta aos alunos a evolução do design automotivo no contexto histórico e cultural. Os alunos estudarão as ligações entre o avanço tecnológico e as mudanças nas exigências de segurança e suas influências no design automotivo. Com ênfase nos períodos associados ao avanço da linha de montagem e aos anos gloriosos da década de 30 e 40.

LA 131 História dos Jogos

Incluindo desde os jogos de tabuleiros antigos até os consoles modernos, este curso oferece significado e relevância à experiência humana da interação por meio dos jogos. Serão apresentados: teoria e design de jogos, teoria da narrativa não linear, visão geral das empresas do ramo de videogames, tecnologia e terminologia.

LA 132 História da Animação

Este curso avalia as evoluções técnicas e estéticas na animação no contexto histórico. Os alunos identificarão e analisarão o trabalho de visionários criativos, artistas plásticos e precursores técnicos por trás dos personagens animados como Pernalonga, até longas metragens animados contemporâneos e além.

LA 133 Redação de Forma Curta

Este curso de redação explora a concisão como opção criativa. Os alunos trabalharão o processo de escrita minimalista e aprenderão como desenvolver uma narrativa, voz, e estilo poderosos em poucas palavras. O objetivo? Simples. Claro. Conciso.

LA 134 História e Tecnologia dos Efeitos Visuais e Animação Computadorizada

Esta aula analisa a história das técnicas de efeitos especiais e aplica este conhecimento à animação e aos efeitos visuais contemporâneos. Iniciando com técnicas cinemáticas, serão abordados assuntos desde *stop motion* tradicional, controle de movimentos, pintura fosca, modelos e miniaturas, até modernas animações e efeitos visuais gerados por computador, metodologia de produção e composição.

LA 137 História do Desenvolvimento Visual

Este curso abordará os primórdios do desenvolvimento visual até as técnicas de produção modernas, bem como os designers e artistas de formação visual. Os temas incluem custos, finanças e marketing de projetos independentes e comerciais. O curso será concluído com discussões sobre o futuro da formação visual.

LA 140 Apreciação Musical

Este curso é um estudo histórico e crítico sobre música clássica como forma de arte. Será dada atenção especial à música de compositores específicos e ao entendimento do lugar da música clássica na cultura e na civilização.

LA 141 Narrativa: Do telefone até a transmídia

Explore o impacto da narrativa em diversas tecnologias de mídia e sua relação com eventos, públicos e instituições de mídia eletrônica global e local. Os alunos pesquisarão e analisarão a integração e a adoção da transmídia (narrativa de histórias em diversas mídias) influenciando o futuro da comunicação multimídia.

LA 142 Apreciação Musical para Filmes

Este curso pesquisa o desenvolvimento de trilhas sonoras para filmes cinematográficos desde o seu início até os dias de hoje. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da trilha sonora e como ela funciona para oferecer suporte à estética e aos elementos da narrativa da história.

LA 146 Anatomia dos Automóveis

Este curso apresenta os diversos componentes utilizados em automóveis antigos. Neste curso, os alunos identificarão componentes automotivos comuns e aqueles que funcionam em conjunto como um sistema. Este curso satisfaz os requisitos de Literacia Quantitativa e inclui os seguintes tópicos: conversão de unidades (métrica e imperial), conversão de temperatura (Fahrenheit e Celsius), e cálculo de volume.

LA 151 Seminário de Primeiro Ano para Sucesso Acadêmico

Esta aula oferece estratégias e suporte individualizado para ajudar os alunos a se destacarem. Os alunos compartilham, desenvolvem e executam as melhores práticas para tópicos como gerenciamento do tempo, motivação, planejamento de projeto e comunicação. Este seminário é necessário para os alunos de primeiro ano em dependência; recomendado para alunos com dificuldades de obter êxito acadêmico.

LA 157 O espírito do apelo ao público

Este curso analisa a natureza do apelo ao público na produção e na criação de entretenimento. Os alunos analisarão e avaliarão exemplos de propriedades atrativas ou não em filmes, televisão, animação e jogos. A ênfase será no entendimento do significado, nos métodos e nos princípios pelos quais os alunos podem alcançar maior apelo com seu trabalho.

LA 161 Seção Áurea/Geometria Sagrada

Este curso estuda as construções e proporções geométricas exclusivas que formam a estrutura do universo. Serão explorados os aspectos artísticos, matemáticos, filosóficos e estéticos. Os alunos analisarão as aplicações e teorias simbólicas e práticas destes princípios divinos tanto de fontes clássicas quanto contemporâneas. Este curso é aberto a todos os alunos de especialização.

LA 171 Civilização Ocidental

Este curso inclui a história da civilização ocidental desde os primórdios das civilizações antigas até a Renascença. As civilizações do antigo Egito, Grécia e Roma serão enfatizadas, bem como as sociedades e religiões islâmicas.

LA 172 Astronomia para Artistas

Este curso apresenta aos alunos a estrutura e a evolução de planetas, estrelas, galáxias e nosso entendimento atual sobre cosmologia. Também serão abordados tópicos contemporâneos, como buracos negros, relatividade, planetas fora do sistema solar e a possibilidade de vida em outros planetas.

LA 177 Espaços Abertos Urbanos Pré-Industriais

Este curso oferece uma pesquisa abrangente sobre a história dos impactos humanos nos ambientes, desde o Stonehenge até os espaços urbanos, jardins e parques da Renascença. Ao estudar sistematicamente os exemplos clássicos, os alunos aprenderão a avaliar as qualidades e a relevância de cada um em seu contexto histórico.

LA 182 Gêneros em Filmes

Este curso inclui uma variedade de gêneros de filmes, como drama, comédia, faroeste, ficção científica, suspense e mistério e film noir. Os filmes serão assistidos como tarefa de casa e trechos de cada filme serão discutidos em sala de aula. Os alunos estudarão os estilos únicos destes diversos gêneros de filmes e alguns dos cineastas que se tornaram populares por conta de seus trabalhos.

LA 190 História da Ópera

O curso serve como um panorama dos principais compositores de ópera e seus lugares na história da ópera. Cada aluno aprenderá como ouvir ópera. Os tópicos incluem história da configuração lírica e do figurino.

LA 195 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Americanos

Os quadrinhos geralmente são descritos como uma forma de arte exclusivamente americana. Este curso é uma pesquisa abrangente sobre o trabalho de importantes quadrinhos, gibis e HQs americanos. Os alunos analisarão os estilos, as tendências e os temas dos cartunistas, ilustradores e autores e explorarão a relação entre as condições sociais e os estilos.

LA 197 História dos Quadrinhos: Quadrinhos Internacionais e Alternativos

Vá além do universo dos super-heróis e explore os quadrinhos e HQs de todo o mundo. Este curso analisa profundamente a história dos quadrinhos do Reino Unido, da Espanha, da França, da Rússia e muito mais, incluindo mangás, manhwa e bande dessinée. Os quadrinhos alternativos serão analisados por estilo e conteúdo.

LA 200 Introdução à Programação de Computadores

Este curso apresenta os fundamentos da programação de computadores com foco nas aplicações geométricas e quantitativas utilizadas nas novas mídias. Os alunos desenvolverão as habilidades de programação necessárias para criar interatividade, movimento, visualização de dados e representações gráficas. Os temas incluem tipos de variáveis, funções, coordenadas, noções básicas de álgebra, proporção e porcentagem, rotação e escala e a geometria primitiva.

LA 201 Linguagens de Programação

Este curso se baseia em cursos anteriores de programação/ criação de script, para ampliar as habilidades dos alunos com tarefas práticas escrevendo programas simples em diversas linguagens de programação populares. Os tópicos incluem Lua, C#, Python, ferramentas de desenvolvimento, escrita de scripts de automação e o valor de ser versátil com o conhecimento de diversas linguagens de programação.

LA 202 Composição em Inglês: Argumentação e Persuasão Criativa

Este curso oferece uma análise da arte da persuasão em argumentos criativos contemporâneos e não ficção. Os alunos aprendem a sustentar seus pontos de vista por meio da pesquisa e da argumentação e a expressar suas opiniões por meio de ensaios expositivos por escrito baseados em teses.

LA 205 Psicologia do Desenvolvimento

Neste curso, os alunos analisarão as teorias e pesquisas atuais com relação ao desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico de jovens, desde a infância até a adolescência. Os alunos praticarão técnicas de observação com aplicação nas aulas de artes, museus e cenários comunitários. O curso também inclui o papel das artes plásticas no desenvolvimento humano.

LA 216 Ficção Científica e Fantasia

Este curso oferece uma pesquisa crítica e histórica da ficção científica e da literatura de fantasia. Com ênfase na análise social e cultural do gênero. Os alunos analisarão o trabalho profissional, simulando-o, e criarão seu próprio trabalho utilizando temas, figuras e estruturas de narrativas clássicas.

LA 217 Redação para Quadrinhos

Este curso ensina estratégias eficazes para criação de roteiros para história em quadrinhos profissional. Os alunos lerão as histórias em quadrinhos e escritas críticas sobre quadrinhos com ênfase no espaço físico ocupado pelas palavras. Os alunos produzirão um roteiro completo de história em quadrinhos até o final do semestre.

LA 218 Criação de blogues: Criação de Conteúdo e Promoção

Os blogues fazem parte do panorama de marketing e mídia contemporâneo, juntamente com as ferramentas de mídias sociais, como Facebook e Twitter. Este curso visa definir o termo, analisar diversos elementos de uma criação de blogue de sucesso e oferece experiências práticas na conceitualização, produção e comercialização de seu próprio blogue on-line como profissional de arte.

LA 219 História da Arquitetura: da Antiga à Gótica

Este curso oferece uma investigação crítica sobre os principais desenvolvimentos na arquitetura desde aproximadamente 3000 a.C., até o início do Século XV. Os alunos estudarão a arquitetura egípcia, mesopotâmica, grega, romana, pré-colombiana, indiana, do Leste Asiático, islâmica, sul-americana, africana, bizantina e gótica.

LA 220 História da Arte Americana

Este curso é uma pesquisa sobre a arte americana, desde o início da colonização europeia desde os idos de 1500 até hoje. Os temas e estilos da arte americana serão explorados como reflexo dos valores culturais que moldaram o pensamento e a história norte-americana.

LA 221 Arte Californiana em Contexto Cultural

Os alunos desenvolverão uma apreciação informada para uma diversidade de tipos de arte produzida na Califórnia, abrangendo a época antes da corrida do ouro até grande parte do Século XX. Por meio de apresentações, discussões, leituras, experiências em campo e aprendizado prático, os alunos analisarão as imagens e ideias que moldaram e refletiram a identidade do estado.

LA 222 Arte do Século XX

Esta aula apresenta um estudo crítico sobre os principais movimentos das artes plásticas do Ocidente, desde o final do Século XIX até o presente, incluindo Pós-Impressionismo, Expressionismo, Fauvismo, Art Nouveau, Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Expressionismo Abstrato, Minimalismo, Pop Art, Arte Performática, Grafite e Pós-Modernismo.

LA 224 Mulheres, Arte e Sociedade

Este curso explora o trabalho das artistas ocidentais da Idade Média até a atualidade. Os alunos serão expostos às obras de artistas e aprenderão sobre suas vidas, enquanto analisam as condições pessoais e sócio-históricas que moldaram a produção e a recepção de suas obras.

LA 225 História da Educação Artística

Os alunos analisarão práticas e teoria sobre educação artística desde o final do Século XIX até o Século XX. Além disso, os alunos identificarão as características de um programa consistente de educação artística e as considerações da aplicação da educação artística em diversos âmbitos. Os alunos examinarão diversas abordagens do ensino da arte por meio de experiências práticas estruturadas.

LA 226 Pesquisa de Arquitetura Interior Tradicional

Este curso focará nos principais movimentos, inovações e avanços na arquitetura, no design, nos móveis e materiais da pré-história até o início do Século XIX. Os alunos aplicarão a linguagem do design e analisarão mais profundamente as influências econômicas, históricas, política e da sociedade em uma série de tarefas e discussões.

LA 229 Pesquisa de Arquitetura Interior Contemporânea

Os alunos estudarão a evolução dos conceitos modernos da arquitetura e do design de interiores, desde a Revolução Industrial até hoje. A filosofia social é explorada com atenção especial às influências históricas, políticas e geográficas.

LA 233 Temas Prediletos em Saúde, Nutrição & Fisiologia

Este curso explora as questões atuais sobre saúde e ciência da nutrição. Os alunos obtêm a formação científica necessária para interpretar os dados sobre a saúde e as notícias, a fim de tomar decisões pessoais conscientes. Os tópicos incluem alimentos geneticamente modificados, suplementos nutricionais, medicamentos, dependência química, pesquisa com células-tronco e saúde ambiental. Este curso satisfaz os requisitos de Literacia Quantitativa.

LA 236 Pesquisa de Arquitetura da Área da Baía de São Francisco

Os alunos estudam a arquitetura e os interiores de São Francisco dentro do contexto histórico da área da baía. Os alunos aprendem termos estruturais e como inserir os materiais e móveis no contexto histórico. São exploradas a ordem arquitetônica, os tipos de telhado, janelas, pórticos, torres e detalhes de interiores.

LA 238 Literatura Internacional

Este curso apresenta aos alunos uma grande variedade de períodos históricos e tradições literárias. Os alunos lerão as principais obras de diversos gêneros e estudarão os contextos históricos e culturais destas obras. Os alunos testarão os estilos de escrita abordados neste curso.

LA 239 Materiais e Processos

Este curso inclui os diversos parâmetros e processos de fabricação de produtos envolvidos na criação de peças principalmente de plástico e metal. Serão discutidos os principais tipos de categorias de plástico e metal e suas respectivas características, problemas reais do projeto, abordando os detalhes específicos do processo, e análise das peças dos produtos.

LA 242 História do Design Gráfico

Este curso oferece uma ampla pesquisa sobre os eventos culturais e históricos, inovações técnicas, movimentos artísticos e de design e importantes designers e tipógrafos que originaram a forma de arte que atualmente chamamos de design gráfico.

LA 243 História da Ilustração Americana

Esta é uma pesquisa abrangente sobre o trabalho de importantes ilustradores americanos do Século XX. As composições são analisadas pelos seus estilos, tendências e temas. Será explorada a relação entre as condições sociais e os estilos. A ilustração moderna será discutida no contexto do conhecimento histórico.

LA 244 História da Moda

Este curso identifica a tradição do vestuário ocidental, desde a antiguidade até o Século XX, como fonte de moda e design. Os alunos começarão explorando os ideais ocidentais de beleza e continuarão com um estudo específico sobre as principais áreas de retorno (*revival*) de determinada moda: clássica, exótica, country e romântica.

LA 245 História da Joalheria e Artes de Metal

Este curso oferece um estudo abrangente sobre a evolução do design e da criação de peças de metal e joalheria, começando com materiais primitivos do mundo antigo e terminando com as inovações digitais do Século XXI. Serão enfatizados os materiais, o simbolismo, as técnicas e os principais artesãos, suas contribuições e seus estilos pessoais.

LA 246 História do Setor Têxtil

Este curso estuda o setor têxtil desde a pré-história até a atualidade, analisando os tecidos tradicionais da Ásia, África e América, bem como a produção e o desenho têxtil ocidental, com ênfase nos movimentos de design do final do século XIX e início do século XX. Será explorado o uso de tecidos em interiores, peças de vestuário, carros e na indústria.

LA 247 História e Técnicas de Gravura

Este curso estuda a arte da gravura, desde sua origem antiga até as inovações estilísticas e tecnológicas da atualidade. Serão enfatizadas as características distintas das técnicas de relevo, entalhe, litografia e serigrafia, enquanto os alunos exploram a força expressiva e o papel cultural em constante mutação da imagem impressa no decorrer da história.

LA 248 História & Teoria da Bela Arte da Escultura

Este curso estuda a história da escultura desde a abordagem inovadora de Michelangelo e suas influências clássicas, até os artistas inovadores do século XX. Os tópicos incluem como a escultura se tornou parte fundamental do cenário urbano, as influências da escultura na arquitetura e a complexa relação entre escultura, política e sociedade.

LA 249 Uma História Artística e Intelectual da Renascença

Este curso apresenta aos alunos à arte, arquitetura e aos aspectos culturais da Renascença por meio de textos literários e filosóficos do período. Será enfatizada a análise das pinturas, esculturas e construções utilizando leituras das principais fontes. Discussões em sala baseadas em investigação relacionando as principais ideias à vida e à prática artística atual.

LA 254 Desenho Centrado no Ser Humano

Este curso apresenta aos alunos a ciência da ergonomia, oferecendo noções sobre como fazer produtos que satisfaçam as necessidades físicas, fisiológicas e psicológicas dos consumidores.

LA 255 Matemática Universitária

Este curso oferece aos artistas a oportunidade de reforçar suas habilidades básicas em matemática. As habilidades em matemática são aplicadas às finanças pessoais, contabilidade e investimento. Os tópicos incluem frações, porcentagem, razão e proporção, probabilidade, conversão de unidades de medidas e fundamentos da álgebra e da geometria. OBSERVAÇÃO: Há opções de classificação para este curso. Os alunos com as seguintes pontuações estão isentos deste curso e do requisito de Literacia Quantitativa: Teste de nível de Literacia Quantitativa da Academy of Art University (AAU) com pontuação igual ou superior a 200, American College Test (A.C.T.) com pontuação igual ou superior a 28 no teste ou aprovação no A.C.T. Nível I ou II, Teste de nível avançado (Advanced Placement - AP) com pontuação igual ou superior a 3 em um dos seguintes testes: Cálculo 1, Cálculo 2, Estatística ou Ciência da Computação 1, Ensino Médio com reconhecimento internacional (International Baccalaureates - IB) Teste de matemática com pontuação igual ou superior a 5, Teste de Aptidão Acadêmica (Scholastic Aptitude Test - S.A.T.) Teste de Matemática SAT II com pontuação igual ou superior a 500 ou Teste de Matemática SAT I com pontuação igual ou superior a 600.

LA 258 Perspectivas criativas em Sonoplastia 1

Este curso pesquisa o desenvolvimento da sonoplastia e trilhas sonoras desde antes do início dos filmes cinematográficos até 1978. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da sonoplastia, a influência de tecnologias e as principais figuras históricas, para ajudá-los a desenvolver seus próprios trabalhos criativos. Com ênfase no funcionamento da sonoplastia como forma de suporte para os elementos estéticos e narrativos da história.

LA 260 Francês 1: Gramática e conversação básica

Este curso inclui os princípios básicos de pronúncia, vocabulário e gramática. Com ênfase em aplicações práticas e análise da cultura francesa. É necessário o mínimo de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 262 Francês 2: Francês - Conversação

Neste curso, a ênfase continua na compreensão de expressões, frases úteis e padrões de conversação. Os tópicos giram em torno de situações realistas. É necessário um pouco de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 263 Chinês iniciante

Este curso apresenta os princípios básicos de pronúncia, vocabulário e gramática. Com ênfase em conversação do chinês mandarim, aplicações práticas e análise da cultura chinesa. Leitura e escrita necessárias em nível básico. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 264 Chinês intermediário

O curso trabalha as habilidades de escuta e conversação apresentadas no curso de chinês iniciante. Com ênfase em conversação do chinês mandarim, aplicações práticas e análise da cultura chinesa. Os alunos aumentarão seus conhecimentos dos caracteres chineses e começarão a ler textos básicos. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 267 Italiano 1: Gramática e conversação básica

Este curso inclui os princípios básicos de pronúncia, vocabulário e gramática. Com ênfase em conversação do italiano, aplicações práticas e análise da cultura italiana. É necessário o mínimo de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 268 Espanhol 1: Gramática e conversação básica

Este curso inclui os princípios básicos de pronúncia, vocabulário e gramática. Ênfase na conversação do espanhol, com aplicação prática e análise da cultura espanhola e latino-americana. É necessário o mínimo de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 269 Italiano 2: Conversação em italiano

Neste curso, a ênfase continua na compreensão de expressões, frases úteis e padrões de conversação. Os tópicos tratam de situações realistas e conscientização cultural. É necessário um pouco de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 270 História dos Estados Unidos

Este curso pesquisa a história dos Estados Unidos a partir do período colonial até o século XX. Ênfase especial no Federalismo norte-americano e nos importantes acontecimentos políticos, históricos e culturais nos anos entre a industrialização e a década de 1970.

LA 271 Álgebra e Geometria Universitárias

Este curso oferece uma introdução aos sistemas lineares, modelagem algébrica de linhas e curvas, e aplicações incluindo ângulos, triângulos, área e volume. Os alunos com as seguintes pontuações estão isentos deste curso: Teste de nível de Literacia Quantitativa da Academy of Art University (AAU) com pontuação igual ou superior a 300.

LA 272 Fundamentos da Dramaturgia

Este curso apresenta um panorama da história do teatro ocidental, desde a Grécia antiga até a atualidade. Os alunos lerão e analisarão roteiros considerando o gênero e os contextos históricos e sociais. Também serão explorados os papéis do ator, do diretor e dos criadores. Os alunos terão papéis criativos na produção das cenas finais.

LA 273 Espanhol 2: Conversação de espanhol

Neste curso, a ênfase continua na compreensão de expressões, frases úteis e padrões de conversação. Os tópicos giram em torno de situações realistas. O curso inclui a conversação do espanhol, com aplicação prática e análise da cultura espanhola e latino-americana. É necessário um pouco de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 274 Arte e Arquitetura de Florença Renascentista

Este curso de imersão no exterior, realizado em Florença, na Itália, apresenta aos alunos as principais obras de arte e arquitetura renascentistas. Visitas aos principais edifícios, coleções e museus, além de palestras, criação de esboços e trabalhos escritos mostrarão aos alunos a rica história e influência do passado renascentista de Florença.

LA 276 Seminário na Grã-Bretanha

Neste curso de três semanas, os alunos conhecerão a arte de uma cidade ou região específica da Europa. As palestras serão acompanhadas de visitas para avaliar a arquitetura do local escolhido e visitas aos museus da cidade. O destino do seminário variará a cada ano; consulte a programação do curso para saber os detalhes sobre o local.

LA 277 Espaços Abertos Urbanos Pós-Industriais

Espaços projetados são produtos de uma era, cultura e localização específica. Este curso continua a explorar espaços abertos urbanos. Os alunos irão comparar espaços externos projetados da Renascença até hoje e discutirão seu significado no contexto histórico.

LA 278 Seminário na França

Neste curso intensivo de três semanas, os alunos aprenderão e, em seguida, escreverão sobre as coleções de arte da França. As palestras serão acompanhadas de visitas aos museus. Os alunos pesquisarão a extraordinária arquitetura de Paris e visitarão as amplas coleções de pinturas, esculturas e objetos decorativos localizados nos museus da cidade, conhecidos mundialmente.

LA 278 Seminário na Itália

Neste curso intensivo de três semanas, os alunos aprenderão e, em seguida, escreverão sobre as coleções de arte da Itália. As palestras serão acompanhadas de visitas aos museus. Os alunos pesquisarão a extraordinária arquitetura de Roma e visitarão as amplas coleções de pinturas, esculturas e objetos decorativos localizados nos museus do Vaticano, conhecidos mundialmente.

LA 280 Jornalismo Perspectivo

Neste curso, os alunos aprenderão sobre os elementos da escrita e reportagens para mídia impressa e on-line. Os alunos desenvolverão habilidades de comunicação, incluindo levantamento de informações e realização de entrevistas. Serão abordados os direitos e responsabilidades jurídicas, morais e éticas na reportagem.

LA 281 História do Cinema 1: Pré-1940

Este curso pesquisa os principais movimentos cinematográficos desde 1895 até 1940, do cinema mudo até o surgimento do filme a cores. Os alunos aprenderão sobre as formas fundamentais do cinema, conforme desenvolvido por Eisenstein e Griffith, introdução ao "mise-en scene", edição de montagem, expressionismo e film noir.

LA 282 História do Cinema 2: 1940-1974

Este curso pesquisa os principais movimentos da Era de Ouro do Cinema, de 1940 a 1974, incluindo o Neo-realismo, a Nouvelle vague francesa, Cinema Verite, e a Nova Era de Ouro de Hollywood. Serão analisadas as obras de Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola e outros grandes diretores. As palestras e exposições serão acompanhadas de leituras relacionadas.

LA 283 Exame do Film Noir

Neste curso, os alunos pesquisarão sobre o film noir, um gênero de filmes sobre crimes caracterizados por fatalismo extremo e diálogos e iluminação altamente estilizados. Os filmes considerados Noir proliferaram durante o final da década de 30 e início da década de 40 e foram influenciados pela Depressão e o mal-estar após a Segunda Guerra Mundial. Os filmes neo-noir feitos após 1970 também serão estudados.

LA 284 Evolução do Cinema de Terror

Este curso pesquisa o gênero cinematográfico terror, desde o cinema mudo até a atualidade. Os alunos discutirão as diferenças entre a criação artística e a exploração; também poderão se familiarizar com os estilos e movimentos do gênero. Os alunos aplicarão seus conhecimentos também em estudos acadêmicos e na criação de filmes.

LA 285 Teatro Físico

Este curso se concentra nas habilidades de atuação e direção que fortalecerão a capacidade de comunicação verbal e visual dos artistas e animadores. O curso se concentrará em três elementos essenciais: pantomima, dublagem e improvisação.

LA 286 Matemática Finita

Este curso oferece aos alunos uma introdução à matemática comum à ciência da computação. Os tópicos incluem lógica, conjuntos, algoritmos, álgebra Booleana, teoria dos números, técnicas de contagem, recorrência, teoria dos gráficos e árvores.

LA 288 Vetor, Matrizes e Transformações

Este curso apresenta as matrizes, pela solução de sistemas lineares com diversas aplicações. A matemática dos vetores 3D é apresentada e inclui aplicações e operações de produto vetorial e produto escalar. As operações com matrizes são apresentadas e utilizadas para efetuar transformações como translações, rotações e escalas. Serão introduzidos tópicos avançados, como quatérnios.

LA 289 Sintonize a tevê: História da televisão

A história da televisão é nostálgica, divertida e estimulante, e continua a nos influenciar, da transmissão tradicional ao podcasting. O conteúdo televisivo contemporâneo e a programação da televisão a cabo também serão completamente estudados. Então ligue a televisão e descubra mais.

LA 291 Profissões de Design

Este curso se concentra nas habilidades de comunicação para colaboração, autopromoção e interações profissionais. Os tópicos incluirão pesquisa da indústria, oportunidades de carreira empresarial e como funcionário e questões jurídicas associadas ao local de trabalho. Os alunos escreverão uma proposta de projeto persuasiva e também colaborarão com outras disciplinas nos projetos em grupo. A ênfase será no público e no objetivo.

LA 292 Programação e Cultura

Este curso aborda o design a partir de uma visão humanista e sociológica, pesquisando a correlação entre o comportamento humano e a função dos edifícios da cidade. Os alunos aprenderão a observar, coletar e interpretar informações culturais em ideias que possam moldar a organização, a forma ou a intenção do projeto de um edifício.

LA 293 Pré-cálculo

Neste curso, os alunos estudarão o pré-cálculo fundamental, com conceitos e aplicações voltados para estudos em arquitetura e design. Os tópicos incluem modelagem algébrica, trigonometria, álgebra vetorial, programação linear, geometria analítica e introdução ao cálculo.

LA 294 Alemão 1: Gramática/conversação básica

Este curso inclui os princípios básicos de pronúncia, vocabulário e gramática. Com ênfase em aplicações práticas e análise da cultura alemã. É necessário o mínimo de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 295 Alemão 2: Conversação em alemão

Neste curso, a ênfase continua na compreensão de expressões, frases úteis e padrões de conversação. Os tópicos giram em torno de situações realistas. É necessário um pouco de leitura e escrita. Este curso não é direcionado para falantes nativos ou avançados.

LA 296 Física Aplicada

Este curso sobre fundamentos da física enfatiza os conceitos e aplicações com base na matemática, essenciais para a prática da arquitetura. Os tópicos incluem vibrações e ondas, som, sismologia, leis do movimento, forças, gravidade, energia, calor e termodinâmica, fluidos, propriedades de materiais, propriedades da luz e circuitos elétricos.

LA 297 Fatores sociais paisagísticos

Uma atribuição inerente da arquitetura paisagística é criar um relacionamento positivo entre as pessoas, os edifícios e com o ambiente externo. Aplicando as teorias e os métodos de pesquisas psicológicas e sociais predominantes, os alunos aprenderão as técnicas de pesquisa e obterão habilidades de observação para determinar como as pessoas utilizam, interagem com e percebem a paisagem.

LA 300 Introdução ao Discurso em Público

Este curso introdutório se concentra no desenvolvimento de habilidades básicas de comunicação para discursos em público. A ênfase será em preparar e proferir discursos, escuta ativa, crítica de apresentações, pesquisa de tópicos pertinentes e preparação de documentos formais. Este curso foi criado tanto para estudantes de inglês quanto para falantes nativos praticarem e adquirir confiança ao falar em público.

LA 301 Tópicos em Literatura

Os tópicos em literatura moderna e/ou clássica incluem gêneros e/ou escritores específicos. Exemplos: Literatura pós-moderna, romantismo norte-americano, simbolismo, transcendentalismo, Shakespeare, Hugo, Melville, etc.

LA 302 Teoria e Crítica de Filmes

Este curso abordará as principais tendências em teoria e crítica de filmes. Os alunos estudarão as diferentes abordagens a fim de analisar o significado e a importância cultural dos filmes. Os alunos também aprenderão sobre a influência da fotografia e da computação gráfica nos filmes.

LA 303 Introdução à Filosofia

Este curso oferece uma introdução à filosofia ocidental e à história das ideias. Os alunos avaliarão os efeitos do trabalho de diversos filósofos modernos e aplicarão suas teorias às questões atuais, enquanto formulam argumentos sólidos e avaliam a eficácia dos conceitos filosóficos com relação ao seu próprio trabalho.

LA 304 Financiamento coletivo e Marketing nas Mídias Sociais

Este curso estuda a função cada vez mais importante das mídias sociais na criação de um projeto. Os alunos otimizarão, promoverão e facilitarão projetos, integrando conceitos como financiamento coletivo, colaboração coletiva e desenvolvimento de transmídia em seus trabalhos. Por meio de estratégias práticas, os alunos criarão uma marca para seus projetos, que poderá ser utilizada desde o desenvolvimento até a produção e a distribuição.

LA 306 Comunicação criativa: Apresentação para Designers

A comunicação criativa é essencial para apresentar profissionalmente os projetos e articular as ideias aos clientes. Neste curso, os alunos aprenderão a ler e identificar-se com seu público, falar com confiança e contar uma história. Os alunos praticarão as apresentações, técnicas vocais e ritmo em um ambiente motivante e acolhedor.

LA 307 História da Estética

Este curso oferece uma investigação sobre a teoria da arte. São enfatizadas as noções sobre verdade, beleza, forma artística, unidade, expressão, representação e gosto. Os alunos estudarão as ideias dos filósofos, críticos de arte e artistas, incluindo Platão, Aristóteles, Kant, Nietzsche, Croce, Henri, Rodin e Hughes.

LA 312 Escrita criativa

Esta aula foi criada para familiarizar os alunos com o processo de escrita criativa. Espera-se que os alunos se expressem por meio de poesia, prosa e ficção original. O foco está na metáfora, emoção, enredo, tema e personagem.

LA 313 Ícones de Estilo e Objetos de Moda

Este curso se concentra na iconografia do estilo, avatares de moda, interpretação de mídia e reinvenção de ícones. Épocas históricas, movimentos juvenis, capitais do estilo e as raízes das imagens icônicas de moda no trabalho editorial serão discutidos em detalhes. Os alunos analisarão as imagens lendárias e identificarão suas influências na cultura popular.

LA 315 Estratégias de Mídias Sociais

Este curso se concentra no desenvolvimento de estratégias de mídias sociais para satisfazer as expectativas dos clientes. Será enfatizado o esclarecimento de objetivos de mídias sociais voltadas para negócios, retorno do investimento, análises comparativas, auditoria do alcance das mídias sociais atuais e desenvolvimento das principais estratégias de conteúdo. Os tópicos incluem público-alvo, frequência, equipes de produção e táticas eficazes de promoção.

LA 316 Análise de dados de Mídias Sociais

Este curso oferece um entendimento mais profundo sobre a visão dos dados de mídias sociais, incluindo monitoramento de desempenho on-line, teste A/B, segmentação, atribuição de conversão e contexto, KPIs (Principais indicadores de desempenho) determinantes e outras métricas. A ênfase será na interpretação de dados para avaliar o desempenho das mídias sociais.

LA 317 Gestão de Mídias Sociais

Neste curso culminante, os alunos aplicarão todas as habilidades em mídias sociais aprendidas, a fim de desenvolver uma campanha de mídia social para um cliente em potencial, uma pequena empresa ou uma organização sem fins lucrativos. Ênfase voltada para a pesquisa, criação de relatórios e gestão, monitoramento e avaliação da eficácia da campanha.

LA 318 Escrita para Livros Ilustrados

Neste curso, os alunos analisarão importantes livros ilustrados que expressam e validam momentos importantes na vida de uma criança. Serão explorados temas universais da infância, incluindo família, amizade, rivalidade entre irmãos, solução de problemas e independência. Por meio de exercícios de escrita em sala de aula, os alunos desenvolverão textos e personagens para livros ilustrados pelos quais as crianças sintam empatia.

LA 319 História da Arquitetura: Modernidade

Este curso se concentra nos principais desenvolvimentos da arquitetura, desde o século XVIII até o século XX. A arquitetura moderna será abordada em três fases: Surgimento até a Primeira Guerra Mundial, Desenvolvimento da década de 1920 à década de 1960 e Pluralidade: Modernismos Globais. Os alunos estudarão as manifestações vernaculares do modernismo e os principais arquitetos do século XX.

LA 327 Arte do Mundo Clássico

Este curso analisa a arte e a arquitetura da antiguidade clássica, com ênfase na Grécia e em Roma e suas influências básicas na Mesopotâmia e no Egito. Os alunos analisarão o trabalho artístico no contexto dos textos históricos, literários e filosóficos do período e aplicando os conhecimentos em pesquisas, trabalhos teóricos e apresentações.

LA 333 Arte da Idade Média

Este curso se concentra na arte e arquitetura cristã dos impérios romano e bizantino, bem como da Europa Ocidental até a Renascença. Também serão estudadas as artes decorativas. Os alunos estudarão os trabalhos artísticos e aplicarão seus conhecimentos em artigos e apresentações acadêmicas.

LA 343 Religião Comparada

Este curso de pesquisa se concentra nos ideais e na história das religiões mundiais clássicas como hinduísmo, budismo, judaísmo, cristianismo e islamismo. Serão apresentados aos alunos os princípios das primeiras religiões, como taoísmo e confucionismo.

LA 345 A Arte da Ciência, a Ciência da Arte

Neste curso, os alunos entenderão como a arte influenciou a pesquisa científica e como a ciência influenciou o trabalho artístico. Os alunos analisarão os movimentos artísticos e como os artistas aplicaram o conhecimento científico para criar um impacto visual extraordinário.

LA 347 Direito Empresarial

Este curso analisa o papel e a função do direito empresarial. Será dada atenção especial às leis relacionadas à parcerias, corporações, contratação, direitos autorais, seguro, transações e falência.

LA 358 Perspectivas criativas em Sonoplastia 2

Este curso estuda o desenvolvimento da sonoplastia e das trilhas sonoras de 1978 até a atualidade. Os exemplos selecionados ao longo de sua história serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão a importância da sonoplastia, a influência de tecnologias e as principais figuras históricas, para ajudá-los a desenvolver seus próprios trabalhos criativos. Com ênfase no funcionamento da sonoplastia como forma de suporte para os elementos estéticos e narrativos da história.

LA 359 Sociologia Urbana

Este curso estuda a função da cidade e sua relação com o crescimento da civilização ao longo da história documentada. Os alunos irão comparar ambientes urbanos, instituições e sistemas sócio-culturais no contexto histórico. Serão enfatizadas as relações internas dentro da comunidade, as estruturas de poder e como os membros da comunidade buscam a expressão individual.

LA 361 O Artista no Mundo Moderno

Este curso apresenta um estudo crítico sobre a arte contemporânea por meio de uma pesquisa sobre os movimentos artísticos de 1980 até a atualidade. Serão examinados os contextos social, político e tecnológico dos movimentos artísticos contemporâneos, como Graffiti, Transvanguarda, Britart, Neo-Pop, Stuckismo, a Nova Escola de Leipzig e outros.

LA 365 Psicologia Geral

Este é um curso de pesquisa sobre a ciência da psicologia. Os temas incluirão desenvolvimento humano, percepção, psicologia fisiológica, psicopatologia, aprendizagem e personalidade. A aplicação destes conceitos será tanto prática quanto teórica.

LA 368 Experiência Cultural: Antropologia para o Artista Atual

Este curso apresenta aos alunos o campo de antropologia e explora a profundidade da diversidade humana e cultural. Os alunos irão comparar como as pessoas se identificam em termos de parentesco, economia, religião e produção artística. Os alunos pesquisarão e analisarão as atitudes das pessoas e as interpretações das diferenças culturais.

LA 381 Fundamentos do Marketing

Este curso expõe aos alunos o mundo do marketing por meio do estudo da criação e da gestão de um relacionamento proveitoso com o cliente e do entendimento das necessidades do consumidor. Este curso apresentará aos alunos os fundamentos básicos de marketing e reforçará a noção de que marketing é o suporte estratégico do desenvolvimento de mercado de produtos.

LA 382 História do Cinema 3: Cinema Contemporâneo

Este curso explora os principais movimentos do cinema contemporâneo e o nascimento da revolução digital/do vídeo desde 1975 até a atualidade, incluindo: Os sucessos de bilheteria de Hollywood, Sundance Film Festival, Dogma 95, os documentários políticos e a terceira nova onda mundial. Serão avaliadas as obras de Steven Spielberg, Spike Lee, Jane Campion, David Lynch, os irmãos Coen, Lars Von Trier, Wong Kar Wai e outros grandes diretores. As palestras e exposições serão acompanhadas de leituras relacionadas.

LA 383 Cinema Mundial

Este curso examina a situação política, cultural, intelectual e moral do mundo conforme revelado no cinema durante um período centrado no ano decisivo de 1968. No cinema, foi uma época igualmente dedicada à experimentação radical, à exploração formal e a influência internacional.

LA 384 Cinema Subestimado

Este curso estudará os filmes que geralmente são ignorados pelos críticos de cinema e pelo mercado comercial. Os alunos estudarão as conexões e desconexões entre o gosto do público, a viabilidade comercial e os elogios da crítica. Diversos filmes subestimados e seus diretores serão estudados por meio de palestras, leituras e exposições.

LA 385 Close-up em Hitchcock

Este curso se concentra no cinema influente e duradouro de Alfred Hitchcock, incluindo o processo pelo qual seu cinema passou desde suas raízes no cinema mudo até o período norte-americano, passando pela sua fase inicial britânica. As leituras e exposições atribuídas como trabalho de casa acompanham as exposições e apresentações em sala de aula.

LA 386 Exploração do Cinema de Ficção Científica

Este curso estuda a história do cinema de ficção científica, começando com Viagem à Lua, de Georges Méliès e Metrópolis, de Fritz Lang, no início do século XX, passando pela "época de ouro" da década de 1950 até os filmes épicos atuais, repletos de efeitos especiais. As leituras e exposições atribuídas complementarão as exposições e apresentações em sala de aula.

LA 387 Diretoras de Cinema

Este curso estudará os filmes em que as mulheres tenham sido parte essencial da criação de filmes independentes ou hollywoodianos. Os alunos estudarão diretores, produtores e chefes de estúdio que tenham aberto caminho para as mulheres dirigirem filmes no setor cinematográfico. Diversos filmes serão estudados em palestras, leituras e exposições.

LA 388 Pesquisa do Cinema Asiático

Este curso exhibe aos alunos uma grande variedade de filmes asiáticos pela análise estilística da narrativa e da linguagem cinematográfica. Os alunos analisarão como o contexto social influenciou o filme como um instrumento artístico, político e da indústria. Serão estudados filmes e cineastas japoneses, chineses, indianos e coreanos.

LA 392 Francês 3: Leitura e Escrita

Este curso se concentra na apresentação e revisão da gramática francesa. Os alunos também estudarão o vocabulário e as expressões idiomáticas baseadas em diálogos situacionais, artigos e leituras que reflitam as diversas culturas francófonas. Haverá prática contínua de escuta e conversação, bem como o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

LA 393 Espanhol 3: Leitura e Escrita

Este curso se concentra na apresentação e revisão da gramática da língua espanhola. Os alunos também estudarão o vocabulário e as expressões idiomáticas baseadas em diálogos situacionais, artigos e leituras que reflitam as diversas culturas de língua espanhola. Haverá prática contínua de escuta e conversação, bem como o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

LA 395 Alemão 3: Leitura e Escrita

Este curso se concentra na apresentação e revisão da gramática da língua alemã. Os alunos também estudarão o vocabulário e as expressões idiomáticas baseadas em diálogos situacionais, artigos e leituras que reflitam as diversas culturas de língua alemã. Haverá prática contínua de escuta e conversação, bem como o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

LA 397 Italiano 3: Leitura e Escrita

Este curso se concentra na apresentação e revisão da gramática da língua italiana. Os alunos também estudarão o vocabulário e as expressões idiomáticas baseadas em diálogos situacionais, artigos e leituras que reflitam as diversas culturas de língua italiana. Haverá prática contínua de escuta e conversação, bem como o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

LA 402 Redação de Ficção Avançada

Os alunos dominarão a arte da ficção neste curso de escrita criativa. O trabalho original dos alunos será criticado em oficinas cuidadosamente controladas, a fim de obter redações finais maduras e sofisticadas. Também serão discutidas questões técnicas e teóricas, como forma narrativa (história de tamanho intermediário, conto e romance) e estratégias para obter autodisciplina e desenvolver a linguagem.

LA 405 Ensino: Princípios e Práticas

As três perguntas que norteiam este curso são: “Como aprendemos?”, “Como devemos ensinar?” e “Como sabemos se os alunos aprenderam?” Este curso prático inclui ensino de pares, discussões, leituras e tarefas para criar o conhecimento prático dos alunos sobre os estilos de aprendizagem, práticas de ensino, planejamento de cursos, avaliação e crítica.

LA 407 Os Beatles e as Artes Visuais

Este curso se concentra na evolução do estilo dos Beatles na moda, no design, no cinema e na música durante sua carreira e como os meios de comunicação visual associados a eles influenciaram as obras de outros artistas.

LA 408 Analógico Antes do Digital: Cinema e Música Punk/No Wave

Este curso inclui as atividades no cinema, na música e na arte mundial específicas de Nova Iorque entre 1977 e 1987. Este curso examinará e discutirá o contexto histórico de cada filme por meio dos filtros do mundo das artes, da vida noturna e da música do final da década de 70 até a metade da década de 80, com leituras selecionadas.

LA 410 Comércio eletrônico

Este curso oferece aos alunos os princípios da venda de produtos de moda on-line. Serão explicadas novas estratégias na tecnologia de comércio eletrônico, novos modelos de negócios baseados na web, inovações do mercado e as mais recentes técnicas para aprimorar a interface do cliente.

LA 417 Escrita avançada para quadrinhos

Este curso ensina técnicas avançadas para escrita de histórias em quadrinhos. Os alunos lerão quadrinhos, farão o esboço de um arco de história original de interesses múltiplos e produzirão o roteiro completo de uma história em quadrinhos com tema único.

LA 420 A Arte do Renascimento Italiano

Este curso estuda os principais artistas, obras e o contexto histórico relacionado à produção da escultura, pintura e arquitetura na Itália de 1300 a 1600. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e teorias seminais sobre o estudo do Renascimento em dissertações e apresentações orais.

LA 421 Arte do Renascimento do Norte

Este curso estuda assuntos relacionados à escultura, pintura e arquitetura do norte europeu, incluindo Países Baixos, Flandres, França, Alemanha e Inglaterra, de 1300 a 1600. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e teorias seminais sobre o estudo do Renascimento em trabalhos escritos e apresentações orais.

LA 422 Arte Barroca Italiana

Este curso estuda os tópicos relacionados à arte e arquitetura da Itália de 1600 a 1700. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e teorias seminais sobre o estudo do Barroco em trabalhos escritos e apresentações orais.

LA 423 A Era de Ouro da Arte Holandesa

Este curso estuda a arte do século XVII na República Unida dos Países Baixos e regiões vizinhas. Os artistas abordados incluem: Rembrandt, Rubens, Van Dyck, Vermeer, Hals, Dou e Leyster. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e teorias seminais sobre o estudo dos Países Baixos em trabalhos e apresentações por escrito.

LA 429 Teoria da arquitetura

Este curso apresenta aos alunos os movimentos e conceitos estruturantes da teoria da arquitetura. Ao traçar a evolução da teoria, os alunos farão conexões entre diferentes estruturas de pensamento e produções arquitetônicas na escrita acadêmica. Os alunos situarão suas próprias obras no continuum do discurso e da produção arquitetônica.

LA 432 A Arte da Espanha: De El Greco a Picasso

Este curso analisa os principais artistas, movimentos, eventos e instituições que moldaram o curso da arte espanhola do século XVI ao século XX. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e estudos teóricos em trabalhos escritos e apresentações orais.

LA 433 A Arte Europeia dos Séculos XVIII e XIX

Este curso analisa a arte europeia do século XIX e suas origens no século XVIII. Com ênfase no Iluminismo e nos temas estéticos do rococó, neoclassicismo, romantismo, realismo e impressionismo. Os alunos participarão de análises críticas de obras de arte pela aplicação de leituras de fontes primárias e estudos recentes apresentações orais e por escrito.

LA 435 O poder dos sinais Semiótica e Artes Visuais

Este curso estuda a semiótica, a teoria e o estudo dos sinais e dos símbolos. Este curso explora o relacionamento entre as artes visuais e a linguagem dos sinais nas áreas de belas artes, cinema, design gráfico, propaganda e meios de comunicação.

LA 449 Teoria do Planejamento Urbano

Este curso possibilita que os alunos analisem e articulem a cidade como condição de estabelecimento de redes. Os alunos estudarão a rápida aceleração das condições urbanas, ecologia e diversas lógicas emergentes como promotores de novas possibilidades arquitetônicas, desenvolvendo sua própria perspectiva sobre a teoria crítica e seus diversos efeitos nas práticas de design.

LA 462 O Poder dos Mitos e dos Símbolos

Este curso estuda as diferentes mitologias culturais e suas representações simbólicas. Os alunos aprendem a reconhecer os mitos e símbolos predominantes na sociedade moderna e a identificar estes temas dentro de seu próprio trabalho.

LA 464 Pesquisa do Dadaísmo e do Surrealismo

O Dadaísmo e o Surrealismo representam momentos decisivos na evolução da história da arte moderna. Ambos os movimentos são fundamentais para entender o modernismo e o pós-modernismo. Este curso se concentra na arte, literatura, filosofia e cinema dos artistas internacionais dadaístas e surrealistas do período da Primeira Guerra Mundial até os anos imediatamente após a Segunda Guerra Mundial.

LA 480 Os Pequenos Empresários

Este curso traz uma abordagem prática para criar, planejar, organizar e gerenciar uma pequena empresa. Apresentado de uma perspectiva prática, com diversos exemplos e aplicações funcionais para o mundo empresarial, o curso pede que os alunos façam um planejamento bem fundamentado para implementação futura.

LA 483 Produção de Mídia Interativa e Empreendedorismo

Este curso se aprofunda na função dos gerentes de projeto e chefes de estúdios nos setores de jogos e entretenimento interativo. Os alunos aprenderão as habilidades necessárias para organizar equipes e criar estúdios de sucesso. Os temas incluirão gestão de recursos e manutenção de cronogramas e orçamentos. Também serão abordadas as questões empresariais de estudos independentes, incluindo criação de empresas e operações dos estúdios.

LA 492 Francês 4: Proficiência

Neste curso, o destaque continua na apresentação e revisão da gramática do francês, enfatizando estruturas mais avançadas. Os alunos também lerão, analisarão e avaliarão histórias curtas e textos escolhidos relacionados a arte e design. Haverá bastante prática em comunicação falada e escrita.

LA 493 Espanhol 4: Proficiência

Neste curso, o destaque continua na apresentação e revisão da gramática de língua espanhola, enfatizando estruturas mais avançadas. Os alunos também lerão, analisarão e avaliarão histórias curtas e textos escolhidos relacionados a arte e design. Haverá bastante prática em comunicação falada e escrita.

LA 495 Alemão 4: Proficiência

Neste curso, o destaque continua na apresentação e revisão da gramática de língua alemã, enfatizando estruturas mais avançadas. Os alunos também lerão, analisarão e avaliarão histórias curtas e textos escolhidos relacionados a arte e design. Haverá bastante prática em comunicação falada e escrita.

LA 497 Italiano 4: Proficiência

Neste curso, o destaque continua na apresentação e revisão da gramática de língua italiana, enfatizando estruturas mais avançadas. Os alunos também lerão, analisarão e avaliarão histórias curtas e textos escolhidos relacionados a arte e design. Haverá bastante prática em comunicação falada e escrita.

LA 499 Tópicos Especiais LA

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por artistas especiais convidados. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e os pré-requisitos do curso podem variar por tópico.

LA 648 Sustentabilidade e sociedade

Este curso inclui os tópicos contemporâneos mais importantes sobre sustentabilidade. Os alunos obterão conhecimento prático sobre os atuais desafios e políticas de sustentabilidade que afetam o setor de arte e design, estudando as estratégias educacionais, tecnológicas e de estilo de vida que podem ser utilizadas para influenciar e promover a sustentabilidade em nossa sociedade.



PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES LIBERAIS

O Ensino Superior fica cada vez mais elevado. Um diploma de Bacharel se tornou uma expectativa comum. Os líderes do setor agora querem mais. Em muitas áreas de empreendimento, um Mestrado é uma exigência. A Academy orgulha-se de satisfazer as necessidades crescentes de expectativas mais altas.

A pós-graduação em Artes Liberais é um currículo baseado nas artes liberais, criado especialmente para as necessidades dos alunos de pós-graduação. Quando se tem bastante conhecimento e paixão pelo que faz, surgem grandes ideias. Vamos ensiná-lo a dominar as ferramentas e técnicas para compartilhar sua visão com o mundo.

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

GLA 601 O Mundo da Arte no Renascimento e Suas Origens Clássicas

Utilizando a noção tradicional de estética, este curso considera as obras da arte Renascentista a partir da base dos conceitos de beleza clássica. Serão estudados diversos pensadores gregos e romanos, bem como as ideias de filósofos, humanistas e artistas específicos que influenciaram o Renascimento.

GLA 602 A Arte e a Ideologia do Século XX

Após uma breve revisão da arte do século XIX e a vanguarda, este curso se concentra nos movimentos artísticos, estilos e no mundo de ideias do século XX. Diversas filosofias, movimentos sociais e artistas serão considerados ao estudar o que constitui o modernismo, a arte e a cultura.

GLA 603 Antropologia: Experimentação da Cultura

Por meio de leituras, projetos em campo e participação ativa, os alunos aplicarão as teorias dominantes em antropologia na análise dos padrões culturais dentro de e entre os grupos sociais contemporâneos e como eles se aplicam à sociedade atual. Para desenvolver ainda mais a comunicação intercultural dos alunos como artistas plásticos, serão enfatizadas as áreas relacionadas à arte, ao design e ao marketing.

GLA 605 Estilo e Teoria dos Filmes Cinematográficos

Este curso aborda a formação e evolução do estilo cinematográfico nas áreas da câmera, iluminação, edição, mise-en-scene, som, roteiro e performance. A história do cinema é examinada com ênfase nos desenvolvimentos de estética e nas forças por trás das inovações que influenciaram as obras contemporâneas.

GLA 606 Atravessar Fronteiras: Arte e Cultura numa Sociedade Global

Este curso explora as relações históricas entre a cultura dominante euro-americana e as outras culturas. Os alunos consideram conceitos, incluindo pós-colonialismo, transnacionalismo e globalismo, e examinam como esses fatores moldaram a produção, a circulação e o consumo de arte.

GLA 607 Arte e Ideias do Iluminismo

Este curso estuda a arte do Iluminismo, analisando a evolução dos estilos artísticos e filosofias do Renascimento até os primórdios da idade moderna. Os alunos examinarão a história das ideias que influenciaram artistas e obras dos movimentos barroco e rococó na Europa dos séculos XVII e XVIII.

GLA 608 Apresentação Profissional e Desenvolvimento da Comunicação

Os formatos da apresentação serão explorados e empregados durante o curso. Muitas formas de comunicação serão abordadas, incluindo formatos de perguntas e respostas, como falar com clientes, escuta, como simplificar ideias e/ou desenhos complexos, apresentações guiadas, análise de público e/ou clientes, entrevistas, apresentação de um conjunto de habilidades, articulação e vocabulário.

GLA 609 Renovação da Tradição: Arte e Ideias do Século XIX

Neste curso, os alunos serão instruídos nas ideias e arte do século XIX. Os alunos estudarão a filosofia, a história da arte e a literatura selecionada no contexto da estética europeia e americana.

GLA 610 Equilíbrio entre criatividade e rentabilidade

Esta aula é voltada para alunos de especialização em Web Design e Novas Mídias. Os alunos demonstrarão em seu portfólio as habilidades necessárias para orientar a direção criativa para a presença on-line da organização.

GLA 611 Narrativas Culturais

Este curso explora a diversidade de vozes culturais na literatura, expondo os alunos à capacidade do artista para a expressão em um conjunto específico de circunstâncias culturais e temáticas que transcendem o tempo e o espaço. Os alunos lerão diversos textos criativos, participarão de discussões semanais em sala e aplicarão as habilidades de pensamento criativo nos trabalhos escritos.

GLA 612 Redação e Pesquisa para o Aluno de Mestrado

Com ênfase no público e no objetivo, este curso guiará os alunos pelo processo de escrita e oferecerá estratégias para abordar seus diversos estágios, incluindo geração de ideia, pesquisa, elaboração e edição. As atividades ajudarão os alunos a desenvolver e articular os conceitos do projeto final, assim como a cumprir as demandas de escrita futura no mundo profissional.

GLA 613 História da Arte da Moda do Século XX

Este curso explora as influências históricas e multicultural do design de moda do início do século XX até os dias atuais. Os alunos analisarão os principais looks de cada década, desenvolvendo um entendimento do ambiente social e econômico do período e como ele se relaciona à moda contemporânea.

**VEJA o horário, os pré-requisitos
e as tarifas do curso e MATRICULE-SE em
<https://catalog.academyart.edu>**

GLA 614 Métodos Profissionais Arquitetônicos

Este curso mostra aos alunos como conduzir uma prática arquitetônica. Com ênfase no entendimento do licenciamento de arquitetos, como as empresas arquitetônicas profissionais são organizadas e administradas, métodos de gestão de projeto, acordos e contratos, custos e remuneração, ética, seguro, o processo de uso da terra e relacionamentos com os consultores e empreiteiros.

GLA 615 História do Design Gráfico

Este curso explora os movimentos políticos, culturais e sociais que influenciaram a evolução do design. Será dada atenção especial aos profissionais importantes e à aplicação de suas contribuições à prática do design contemporâneo.

GLA 615E História do Design Gráfico

Este curso oferece uma pesquisa detalhada sobre os movimentos históricos, culturais, sociais e políticos que influenciaram a evolução do design gráfico, com o respaldo de EAP 603 e os alunos de inglês como segunda língua acima.

GLA 616 Geometria Sagrada

Este curso é uma exploração visual sobre como os princípios da geometria sagrada afetam o círculo, a esfera e a roda, bem como o universo, o sol, a lua, os planetas, o céu e a mandala. Os processos criativos de artistas e designers também serão explorados.

GLA 617 Mitologia no Mundo Moderno

Este curso estuda as diversas mitologias culturais e suas representações simbólicas a partir de diversas perspectivas. Os alunos interpretarão e discutirão os mitos, aplicando modelos analíticos padrão, explorarão a história dos estudos mitológicos e aprenderão a reconhecer as formas míticas e como elas funcionam em sociedades antigas e tribais, bem como na cultura moderna.

GLA 618 História das Trilhas Sonoras: A Arte da Trilha Sonora

Este curso pesquisa o desenvolvimento da trilha sonora para filmes cinematográficos, desde seu início nos filmes mudos, até a grande variedade de estilos que ouvimos hoje. Os exemplos selecionados serão demonstrados em sala de aula. Os alunos aprenderão como funcionam as trilhas sonoras no suporte para os elementos estéticos e narrativos da história.

GLA 619 Cultura e Identidade no Teatro Americano Moderno

Este curso examina os temas de identidade, comunidade, gênero, raça e sexualidade nas peças norte-americanas pós-1940, com ênfase nas obras de vozes literárias femininas, gays/lésbicas e multiculturais influentes na literatura dramática. Os alunos analisarão as peças pela perspectiva do ator e identificarão seu significado socio-histórico e contribuição artística na cultura norte-americana.

GLA 621 História e Técnicas de Animação de Personagens

Por meio de uma combinação de aulas e exposições, os alunos aprenderão a história da animação como arte e como tecnologia. Os tópicos incluirão diferentes estilos regionais, animação como reflexo da sociedade, as primeiras tentativas de quebrar a maldição do 3D e a maneira pela qual os trabalhos anteriores refletem na animação atual.

GLA 622 História e Técnicas de Efeitos Visuais

Esta aula analisa a história das técnicas de efeitos especiais e aplica este conhecimento à animação e aos efeitos visuais contemporâneos. Iniciando com técnicas cinematográficas, serão abordados assuntos desde *stop motion* tradicional, controle de movimentos, pintura fosca, modelos e miniaturas, até modernas animações e efeitos visuais gerados por computador, metodologia de produção e composição.

GLA 623 História e Técnicas dos Jogos

Este curso oferece um panorama dos jogos na história, desde os jogos de tabuleiro até os mais complexos jogos de console. Serão analisadas a criação e a teoria de jogos, a narrativa não linear, a pré-produção e a arte para jogos. O uso de jogos na sociedade e como os humanos se relacionam entre si por meio dos jogos serão enfatizados.

GLA 624 História do Desenvolvimento Visual

Este curso ampliará o conhecimento do aluno sobre o design visual em diversas plataformas e disciplinas, colocando-o em um contexto histórico mais amplo. O aluno será exposto à linguagem visual dos filmes de ação e animados, televisão e jogos.

GLA 625 História da Fotografia

Este curso explora a história da fotografia e o seu impacto nas artes visuais. Os principais movimentos e gêneros fotográficos por toda a história da fotografia serão definidos e estudados em termos teóricos e aplicados.

GLA 626 Práticas e Princípios Empresariais para Fotógrafos

Neste curso, os alunos revisarão e criarão práticas e normas empresariais dentro da indústria da fotografia, para definir um plano de marketing e negócios viável para sua concentração individual. Serão discutidos os métodos profissionais e empresariais contemporâneos para Artes Plásticas, Arte para Comércio, Documentário e Ensino de Fotografia.

GLA 627 Desenho Industrial num Mundo Globalizado

Este curso explora o desenho industrial como forma de expressão cultural e como uma atividade profissional transacional. Os tópicos abordados incluem a natureza do desenho e suas implicações culturais e a prática do design intercultural no mundo globalizado atual.

GLA 629 150 anos de Ilustração Americana

Este curso é uma pesquisa abrangente sobre o trabalho de importantes ilustradores norte-americanos da metade do século XIX até o século XXI. Técnicas e estilos são analisados em conjunto com os recursos de impressão e publicidade da época. São estudadas as influências da ilustração aos padrões culturais da época.

GLA 630 Pesquisa do Design Sustentável

Este curso se concentra nos conceitos de design sustentável e nas questões ambientais que influenciam o design no século XXI. Os alunos estudarão os fatos e estabelecerão opiniões referentes à sustentabilidade, levando a uma filosofia pessoal.

GLA 631 Processos do Desenho Industrial

O curso, altamente interativo, explora o processo do desenho industrial e como ele se aplica às diversas disciplinas criativas. Por meio de vídeos, demonstrações, palestras, atividades em grupo, tarefas individuais, apresentações, leituras e estudos de caso, os alunos aprenderão os processos e exercícios necessários para conquistar oportunidades e resolver problemas de forma criativa.

GLA 632 A Ciência do Design: Métodos Etnográficos

Este curso analisa as motivações e os comportamentos de usuários e consumidores em potencial. Ao trabalhar com contextos reais, os alunos aplicarão estratégias de pesquisa e entrevista, habilidades de observação e outros métodos de pesquisa etnográfica. Utilizando diversas formas de dados qualitativos e quantitativos, os alunos criarão histórias e visões criativas para informar sobre o processo de design.

GLA 634 Prática Profissional para Designers de Interiores

Este curso enfatiza as habilidades de negócios necessárias para ser um profissional eficaz. São discutidos temas como ética profissional, geração de tarifas, faturamento e contabilidade, documentação de compra e avaliações pós-ocupação. O envolvimento de organização profissional e os benefícios de uma carreira profissional são ilustrados, incluindo exame nacional, certificação estadual, e/ou licenciamento.

GLA 636 Interpretação para Animadores

Este curso se concentra nas habilidades de atuação e direção que fortalecerão a capacidade de comunicação verbal e visual dos alunos. O curso se concentrará em três elementos essenciais: pantomima, dublagem e improvisação. Também será enfatizado o aprendizado de como criar e representar a comédia.

GLA 640 A História das Paisagens Urbanas

Este curso explora a história cultural dos espaços abertos, como jardins, parques, praças e sistemas de parques nacionais e estaduais em todo o mundo. Serão apresentadas aos alunos as percepções da natureza conforme o impacto da industrialização, o aumento da urbanização, a reforma social, preocupações sobre ecologia e a preservação dos recursos naturais.

GLA 670 Métodos Profissionais para Animação e Efeitos Visuais

Este curso mostra aos candidatos a MFA às expectativas do setor de animação profissional, efeitos visuais e jogos, tanto na mídia tradicional quanto na digital, para preparar os alunos da melhor maneira para as carreiras pretendidas. Ênfase nos canais de local de trabalho, comunicação, colaboração, redes de contatos e marketing.

GLA 671 Métodos Profissionais e Comunicação para a Moda

Este curso mostra aos alunos as expectativas do ambiente profissional na indústria da moda. Ênfase no desenvolvimento de currículo, preparação para entrevistas de trabalho e desenvolvimento de portfólios profissionais.

GLA 672 Métodos Profissionais e Comunicação para Desenhistas Industriais

Neste curso, os alunos aprenderão a realizar operações no mundo dos negócios. Os alunos idealizam, planejam e organizam uma pequena empresa, aplicando conhecimentos sobre comunicação profissional e pesquisa para conceber, financiar, criar o protótipo e colocar no mercado um novo produto, criando uma identidade profissional consistente.

GLA 673 Métodos Profissionais de Entretenimento

Este curso mostra aos alunos as questões jurídicas e comerciais da indústria cinematográfica. Ênfase no entendimento de como os projetos de filmes profissionais e empresas de produção são organizados e administrados, financiamento de projetos, proteção de propriedades intelectuais, elaboração e negociação de contratos, tarifas, participação nos lucros e outros tipos de remuneração, seguro e relacionamentos com elenco e equipe.

GLA 674 Métodos Profissionais para Artes Plásticas

Este curso possibilitará aos alunos preparar suas obras de arte para apresentação profissional, mostrando a eles as questões empresariais em seu campo de atuação. Ênfase na criação de um pacote de portfólio e website do artista contendo um currículo, um comunicado, a biografia do artista e uma coleção de fotografias profissionais das obras do artista.

GLA 675 Métodos Profissionais para Ilustradores

Este curso possibilita que os alunos de ilustração preparem suas obras de arte para apresentação profissional, mostrando a eles as questões empresariais em seu campo de atuação. Ênfase na análise da carreira profissional pessoal, seguida da criação de uma estratégia financeira de apoio, resultando na criação de um pacote de portfólio persuasivo e com canais múltiplos centrados no website do artista.

GLA 676 Métodos Profissionais para Designers e Publicitários

Este curso se concentra nos métodos profissionais do design gráfico, web design e novas mídias e publicidade. As questões de negócios mais comuns compartilhadas por estes três campos associados serão abordadas com detalhes. Os alunos criarão planos de carreiras pessoais e estudarão problemas e soluções de gestão de projetos e jurídica.

GLA 677 Métodos Profissionais para o Professor de Artes

Este curso é voltado para artistas e designers que desejam ensinar fora das escolas públicas (primárias e secundárias). Os alunos criarão habilidades básicas embasadas no entendimento do aprendizado, planejando e ensinando lições aos colegas, para desenvolver um portfólio apropriado para a apresentação a um possível contratante e identificar existentes oportunidades de emprego.

GLA 678 Métodos Profissionais para Desenvolvedores de Jogos

Este curso exhibe aos candidatos ao MFA as expectativas do setor de jogos profissionais. Os alunos também vão se familiarizar com os diversos ambientes profissionais e diferenças nas práticas de desenvolvimento entre os gêneros de jogos, para preparar os alunos da melhor forma para a carreira pretendida.

GLA 679 Métodos Profissionais para Desenvolvimento Visual

Este curso se concentra nos métodos profissionais de desenvolvimento visual para os setores de cinema, animação e jogos. As questões de negócios mais comuns compartilhadas por estes três campos associados serão abordadas com detalhes. Os alunos criarão planos de carreiras pessoais e estudarão problemas e soluções de gestão de projetos e jurídica. Ênfase nos canais de local de trabalho, comunicação, colaboração, financiamento coletivo, redes de contatos e marketing.

GLA 680 Métodos Profissionais de Música e Sonoplastia

Este curso mostra aos alunos as questões jurídicas e comerciais que os afetam como compositores, sonoplastas e artistas de áudio. Ênfase no entendimento de como os projetos profissionais e empresas são organizados e administrados, licenciamento musical, financiamento de projeto, proteção de propriedade intelectual, elaboração e negociação de contratos, tarifas, participação nos lucros e outros tipos de remuneração, seguro e relacionamentos com outros profissionais jurídicos, criativos e de negócios.

GLA 681 Método Profissional para Arquitetura Paisagística

O foco deste curso está nas habilidades empresariais profissionais e no conhecimento necessário para ser um arquiteto paisagista eficaz e responsável. Os alunos aprenderão sobre os diversos tipos de legalidade e disposições contratuais envolvidos no processo de projeto e construção. Também serão discutidos tópicos como ética profissional e seguro.

GLA 685 Marketing de Mídia Social para Entretenimento

Se você estiver criando um aplicativo, uma coleção de moda, um jogo, um produto, um filme ou outro empreendimento, este curso oferece as informações mais atuais sobre o mundo cada vez mais importante do financiamento coletivo e do marketing de mídia social. Aprenda como proteger os recursos, criar sua marca, atrair apoiadores e dar vida ao seu projeto dos sonhos.

GLA 699 Tópicos Especiais

Os cursos de Tópicos Especiais mudam a cada semestre e são ministrados por especialistas numa área específica. Você pode entrar em contato com o diretor ou o conselheiro do seu departamento acadêmico para obter mais informações. Observem que alguns Tópicos Especiais exigem uma tarifa e pré-requisitos do curso, que podem variar por tópico.

GLA 712 Gêneros de Ficção Científica e Fantasia

Este curso oferece uma pesquisa crítica e histórica da ficção científica e da fantasia na literatura, no cinema e nos jogos. Ênfase na história, nos gêneros e evoluções da ficção científica e da fantasia e na forma em que as obras refletem seus contextos culturais e sociais.

GLA 713 Escrita criativa

Esta aula foi criada para familiarizar os alunos com o processo de escrita criativa. Os alunos se expressam por meio de poesia, prosa e ficção original. Ênfase na metáfora bem como no tema, na emoção, no enredo e no personagem.

GLA 714 Atuação

Os alunos aprenderão a trazer vida a um roteiro utilizando técnicas de atuação que produzem performances revigoradas e fisicamente conectadas. Os alunos aprenderão como os atores abordam os roteiros de formas imaginativas e físicas, e reproduzirão cenas e monólogos dos palcos e das telas.

GLA 716 Veloz e Furioso: O Mundo dos Curtas

Este curso apresentará aos alunos a história e a natureza dos filmes de curta-metragem. Os alunos aprenderão a desenvolver conceitos de roteiro de curta-metragem, desde dez segundos até doze minutos, trabalharão criando conceitos viáveis utilizando as habilidades necessárias para desenvolver os filmes a partir de roteiros e *storyboards* para a mídia em movimento que agrada a audiência.

GLA 903 Seminário de Pós-Graduação na Europa

Neste curso de três semanas, será apresentada aos alunos a arte de uma cidade ou região específica da Europa. As palestras serão acompanhadas de visitas para avaliar a arquitetura do local escolhido e visitas aos museus da cidade. O destino do seminário variará a cada ano; consulte a programação do curso para saber os detalhes sobre o local.

GLA 905 Seminário de Pós-Graduação em Florença: Arte e Arquitetura Renascentista

Este curso de imersão apresenta aos alunos as obras de arte e a arquitetura seminais em Florença, na Itália, pela experiência no local. As palestras e leituras apresentam a rica história do patrimônio cultural de Florença, enquanto que as tarefas escritas e de desenho oferecem aos alunos a oportunidade de aprender sobre o período do Renascimento e sua enorme influência.



ON-LINE

Criativa. Interativa. Flexível.

O Ensino On-line da Academy of Art University oferece programas flexíveis e inovadores para ajudá-lo a tirar o máximo proveito de suas capacidades criativas. Nossas aulas são ministradas por profissionais da indústria e são ricas em multimídia.

Se você estiver interessado nos programas de graduação ou pós-graduação, ou se simplesmente quiser fazer algumas aulas de arte, saiba mais sobre as aulas on-line hoje mesmo! Ligue para 800.544.2787 ou 415.274.2200 (fora dos E.U.A.). Você também pode entrar no site www.academyart.edu.

Posso fazer um curso de graduação completo on-line? Posso estudar on-line e no campus? A resposta para ambas as perguntas é sim! Você também pode ganhar um curso on-line ou fazer uma combinação de aulas on-line e no campus. A escolha é sua! Você também pode estudar on-line para enriquecimento pessoal.

O que faz a educação on-line da Academy ser diferente dos programas on-line oferecidos em outras escolas? Nossos cursos são ricos em conteúdo, extremamente voltados para um currículo que utiliza uma abordagem multimídia para promover a comunicação, o aprendizado e a aquisição de habilidades. Oferecemos uma experiência de aprendizado completamente interativa, completa, com interfaces visuais, de áudio e vídeos demonstrativos profissionais.

Como verificar as ofertas mais recentes de cursos e graduação? Além das aulas on-line atualmente oferecidas, novos cursos e aulas são continuamente adicionados. Para as informações mais recentes sobre as ofertas atuais de cursos, graduação e certificados de conclusão, visite online.academyart.edu.

Eu terei contato com meus colegas de classe? Salas de tamanho limitado, uso integrado da internet e software de conferência possibilitam que os instrutores on-line criem um ambiente de “sala de aula” no estilo de seminário, no qual os alunos interagem uns com os outros tanto quanto com o professor. Como as discussões on-line são assíncronas (não é necessária a participação simultânea), é possível fazer perguntas conforme elas surgem e contribuir para as discussões a qualquer momento.

Posso entrar em contato com um instrutor, caso precise de ajuda? É possível entrar em contato com um instrutor pela discussão on-line, e-mail da sala ou pelo telefone.

Nós redefinimos o significado do termo “estudo domiciliar”.

Eu posso conseguir ajuda acadêmica ou de idioma em minhas aulas on-line?

Apoio acadêmico Nossa equipe de Apoio Acadêmico On-line oferece uma assistência acadêmica individualizada. Nos concentramos nas estratégias de aprendizado on-line, que incluem como:


gerenciar com eficácia seu tempo em um ambiente de classe flexível comunicar-se com seus instrutores e colegas de sala participar de forma eficaz das discussões

Solicitar ajuda é fácil, tudo o que você precisa fazer é clicar no link do Centro de recursos da Academia, na página inicial do aluno.

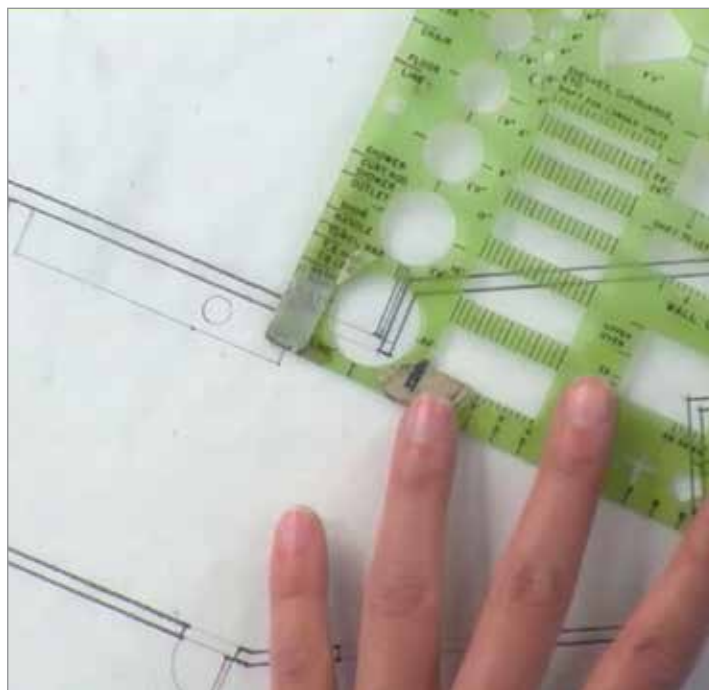
Apoio para escrita: Os alunos podem utilizar o Laboratório de Escrita On-line (OWL) para receber comentários sobre sua redação por e-mail. O OWL está disponível para todos os alunos matriculados nas aulas da Academy of Art University. Os alunos da área da Baía de São Francisco também podem utilizar o Laboratório de Escrita do campus, onde podem trabalhar pessoalmente com um orientador de escrita e receber dicas sobre como aprimorar sua escrita.

Apoio para idioma inglês: O apoio para idioma inglês está disponível para todos os alunos on-line. Alguns cursos on-line têm instrutores de inglês na sala para responder perguntas e ajudar a esclarecer conceitos difíceis. Os alunos que não tiverem instrutores de inglês em sala de aula podem solicitar ajuda clicando no link de Inglês como segunda língua, no lado direito da página inicial. Também há grupos de estudo no campus para os alunos que fazem cursos on-line.

Quais são os componentes das aulas on-line e como posso participar? Assim como o campus físico, sua sala on-line tem alunos, instrutores, assessoria e uma equipe. A única diferença é que os alunos interagem utilizando a discussão via web, e-mail, telefone e fax. Em vez de levantar sua mão, você faz uma pergunta em uma discussão on-line. Você não precisa se preocupar em chegar na aula a tempo, pois o conteúdo está disponível para você quando precisar dele. Discussões, palestras e tarefas podem ser revisadas on-line quando e onde for conveniente para você, desde que você complete o material e as tarefas dentro do período de tempo determinado para cada módulo ou lição. Você terá requisitos claros de participação no conteúdo do seu curso. O nível de instrução e interação entre os alunos de todo o mundo é excelente.



Drafting a Plan



Discussões on-line: Você pode publicar na discussão on-line ou enviar um e-mail para seu instrutor, pelo navegador. A conferência para aulas on-line é inteiramente baseada na web. Atualmente, o sistema de conferência via web é o dispositivo interativo mais eficaz para o ensino à distância. É possível publicar textos, imagens, HTML e links da internet em uma discussão em sala. Você só precisa de um navegador atual para acessar e interagir em suas discussões de classe.

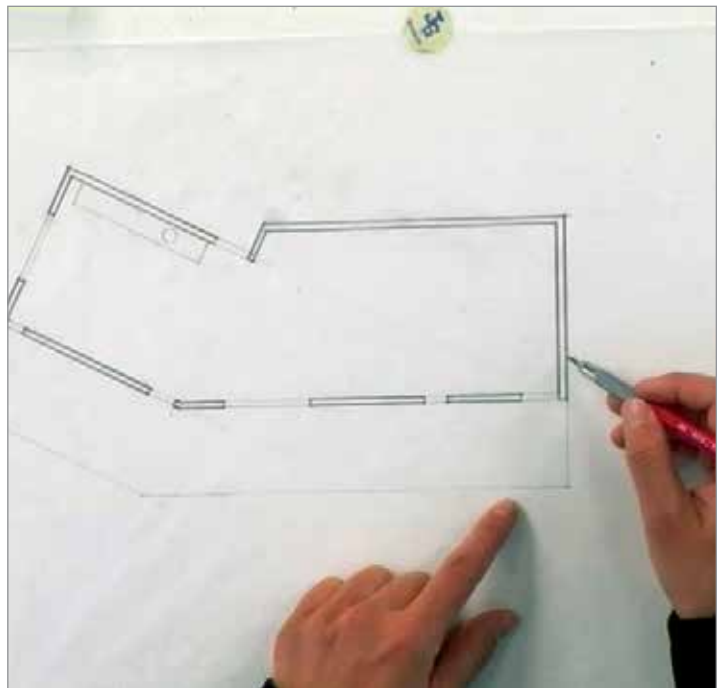
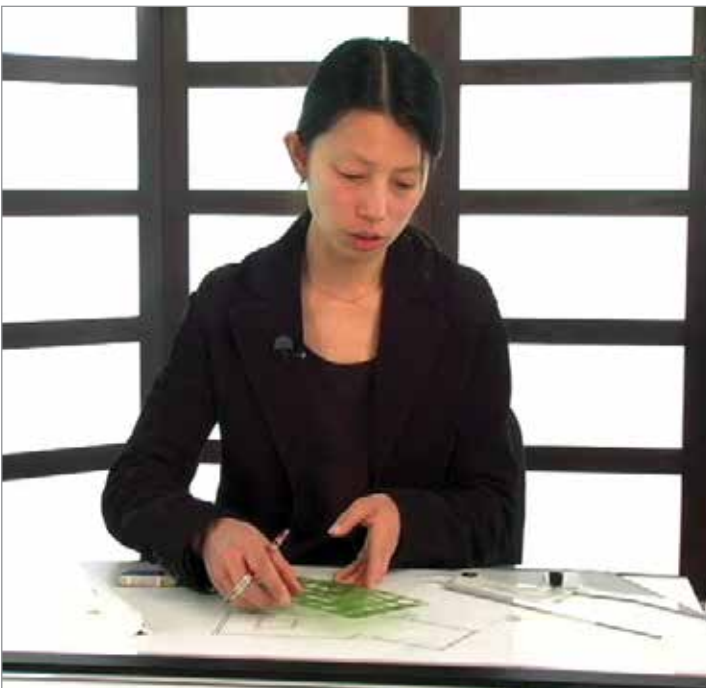
De quais materiais didáticos precisarei e onde posso comprá-los?

Para muitas aulas você precisará comprar livros ou outros materiais. Certifique-se de encomendar os livros assim que possível e a tempo para o primeiro dia de aula!! As instruções sobre quais livros ou materiais você precisará e como encomendá-los (caso haja algum) serão oferecidas na página de descrição de cada aula. É possível entrar em contato conosco pelo e-mail online@academyart.edu se tiver perguntas sobre o livro ou o software.

Quais são os pré-requisitos? Como saber se estou qualificado?

Os pré-requisitos são os mesmos estabelecidos no catálogo geral e nos boletins de informação da Academy of Art University. Estas informações para programas on-line também são fornecidas no Programa do Curso On-line.

Devo ter um computador Mac ou PC? Embora a maior parte das aulas on-line possam ser feitas no Macintosh ou no PC, as páginas de descrição de aula on-line individuais no catálogo do curso identificarão as aulas on-line específicas que exigem softwares disponíveis apenas para Macintosh ou PC. Recomenda-se que os alunos dos cursos on-line consultem estas páginas de descrição das aulas on-line para o curso pretendido antes de comprar um novo computador.



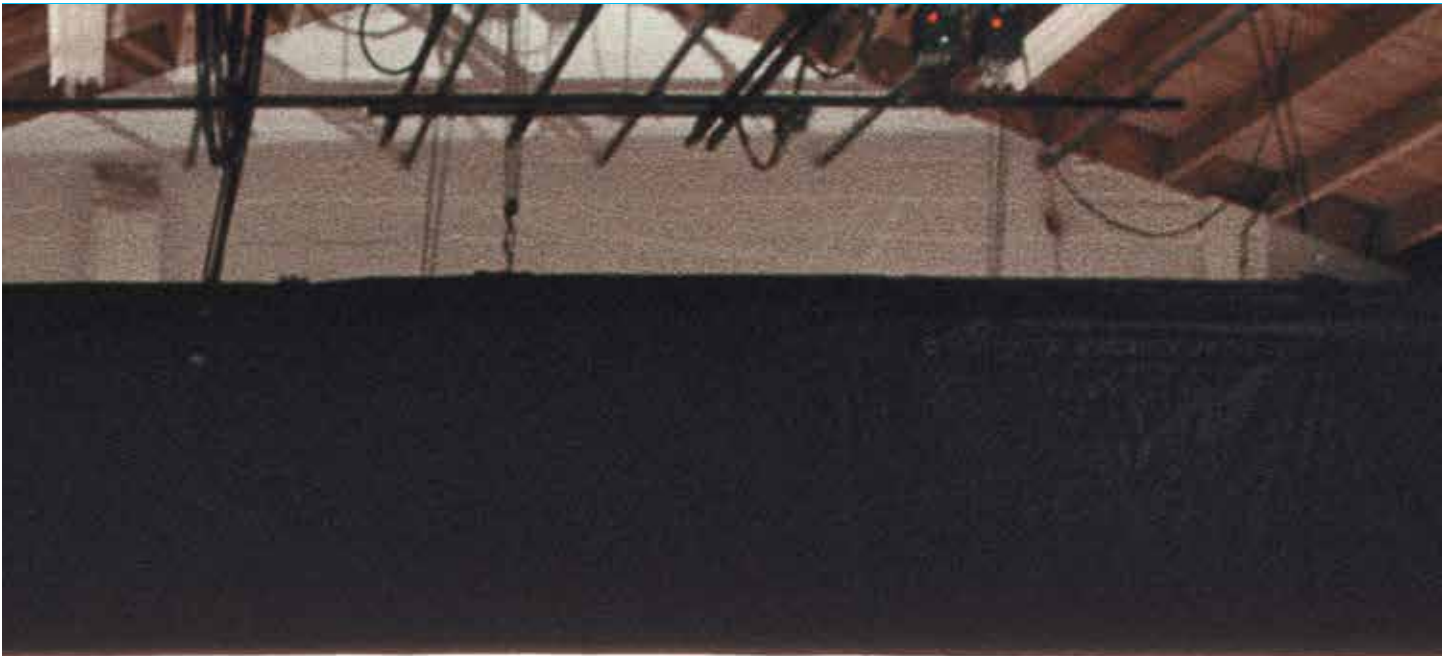


PROGRAMAS PARA TODOS OS NÍVEIS

PROGRAMAS PRÉ-UNIVERSITÁRIOS
ENRIQUECIMENTO PESSOAL
EDUCAÇÃO CONTINUADA EM ARTES
DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL









ESPORTES



SEJA ARTISTA. SEJA ATLETA.

A Academy of Art University é a única escola de arte de quatro anos associada à NCAA.

Nosso programa desportivo elimina estereótipos de artistas e atletas, pois nossos atletas são artistas. Expressão ousada, intenção concentrada e paixão desmedida são características não apenas de um grande artista, mas também de um grande atleta.

Apresentando o conceito de “artistas atletas” competitivos em 2008, os Urban Knights garantiram a colocação na Divisão II da NCAA em 2012 e continuam oferecendo suporte a 16 esportes interuniversitários que fazem da Academy of Art mais do que apenas uma das melhores escolas de arte.

Além dos esportes de competição, a Academy of Art University tem um Departamento de Educação Física e Esportes Recreativos. Geralmente, os artistas esquecem que seus corpos são instrumentos para criar suas obras-primas. As aulas de nutrição e as equipes internas ajudam a obter consciência do corpo e a canalizar a energia criativa para uma carreira duradoura no meio artístico.



Esportes na academia

Esportes interuniversitários Membros da NCAA e PacWest Conference

Equipes interuniversitárias de outono

- Cross Country (m/f)
- Futebol (m/f)
- Voleibol (f)

Equipes interuniversitárias de inverno

- Basquete (m/f)
- Atletismo em pista interna (m/f)

Equipes interuniversitárias de primavera

- Beisebol (m)
- Softbol (f)
- Atletismo em pista externa (m/f)
- Golfe (m/f)
- Tênis (f)

Também são oferecidos diversos esportes internos e centros desportivos

Números do Knights

- 200 Artistas Atletas
- 122 Homenagens da NCAA na região oeste
- 55 troféus nacionais da DII da NCAA
- 35 países representados
- 16 Equipes esportivas
- 13 apresentações da DII da NCAA pós-temporada
- 3 campeonatos Pacific West Conference
- 1 Escola de Arte na NCAA

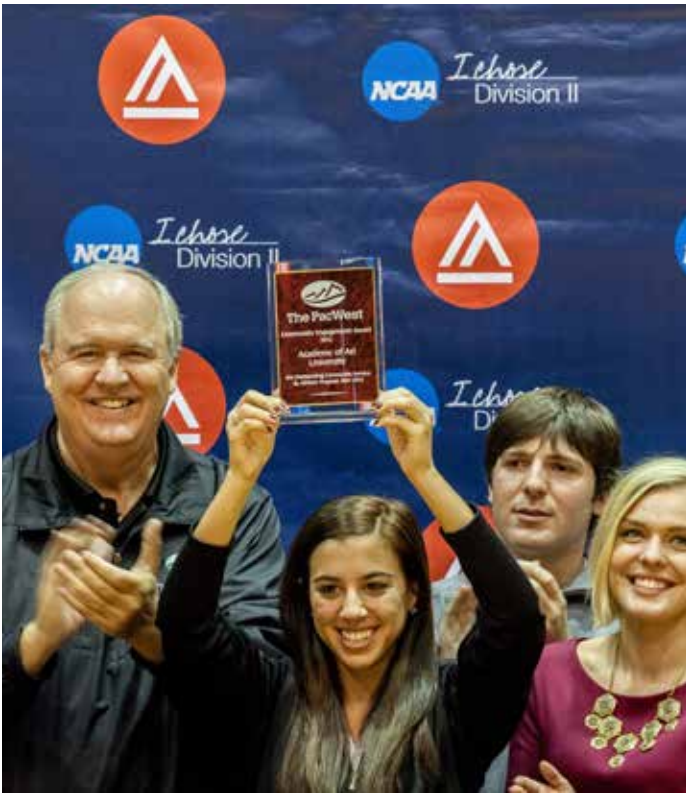
O Departamento de Bem-Estar e Recreação oferece uma variedade de atividades, desde aulas de dança até esportes internos.

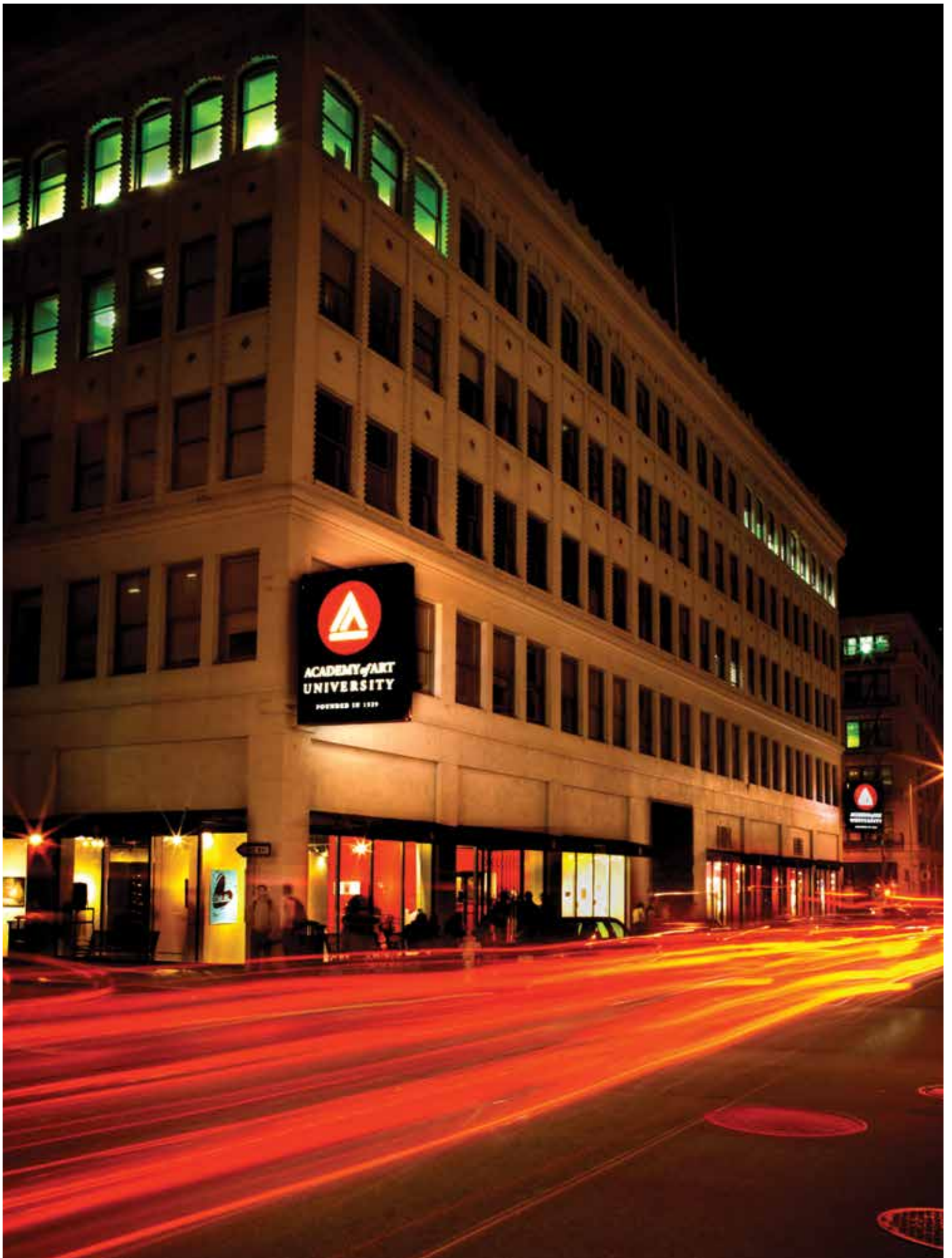
A Vida no Campus oferece diversos clubes, desde academias até grupos específicos de especialização.



URBAN
KNIGHTS







INFORMAÇÕES SOBRE O CAMPUS

ASSISTÊNCIA FINANCEIRA
E MENSALIDADE
VIDA NO CAMPUS E LIDERANÇA
RECURSOS ACADÊMICOS
CALENDÁRIO ACADÊMICO
MAPA DO CAMPUS
INFORMAÇÕES SOBRE INSCRIÇÃO

NOSSO CAMPUS

Um campus no coração da cidade

A Academy of Art University oferece aos alunos um campus exclusivamente urbano: A cidade de São Francisco. A área da baía de São Francisco é um movimentado e animado centro de inovação. Unindo tecnologia de ponta, design sustentável e artes criativas, os alunos da Academy of Art University se beneficiam de sua localização exclusiva. Os alunos dos cursos presenciais participarão de uma vibrante comunidade de artistas e designers dentro da escola e na própria cidade de São Francisco. Com instalações e equipamentos de última geração e a originalidade da Área da baía de São Francisco como um deslumbrante pano de fundo, os alunos podem dar vida às suas visões criativas. Venha estudar conosco na Baía de São Francisco.

Local principal de instrução

79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105

ON-LINE

Nossos inigualáveis programas de graduação e pós-graduação em arte e design oferecem o mesmo nível de ensino oferecido no campus, mas com maior flexibilidade. Estudar on-line permite que os alunos combinem os estudos com a carreira, a família e outras responsabilidades. A aprovação na Academy of Art garante o mais alto padrão de educação, instrução e eficácia. Nossas aulas transmitem conhecimentos e técnicas utilizadas por artistas e designers profissionais, qualificações que podem ajudá-lo a aproveitar ao máximo suas habilidades criativas.

Saiba mais em www.online.academyart.edu



UNIVERSITY LIFE



Informações sobre valor de mensalidade

Verão de 2016

Mensalidade da graduação	US\$ 835,00 por unidade
Mensalidade da pós-graduação e do credenciamento para ensino de artes	US\$ 935,00 por unidade

A partir do outono de 2016

Mensalidade da graduação	US\$ 873,00 por unidade
Mensalidade da pós-graduação e do credenciamento para ensino de artes	US\$ 982,00 por unidade

Assistência financeira

Muitos alunos precisam de assistência financeira para entrar na universidade. Temos diversos tipos de assistência financeira para os alunos e o convidamos a entrar em contato para discutirmos as opções disponíveis. Estamos aqui para incentivá-lo e ajudá-lo a encontrar a assistência financeira adequada.

Como a mensalidade é cobrada

- A mensalidade é cobrada por unidade.
- Os alunos pagam pelo número de unidades registradas a cada semestre.
- Os alunos devem pagar as taxas de inscrição e matrícula, além das tarifas adicionais especificadas para o curso.
- O valor deve ser pago no sábado anterior ao primeiro dia de aula de cada semestre.

Tarifas relacionadas ao curso

Muitos cursos exigem o pagamento de tarifas relacionadas ao curso. Essas tarifas são indicadas na descrição de cursos deste catálogo. As tarifas relacionadas ao curso devem ser pagas dentro do prazo. As tarifas cobrem os custos com materiais e equipamentos.

Exemplo de mensalidades comuns para o ano letivo

Verão de 2016

Graduação (24 unidades x US\$ 835,00)	US\$ 20.040,00
Pós-graduação (24 unidades x US\$ 935,00)	US\$ 22.440,00

A partir do outono de 2016

Graduação (24 unidades x US\$ 873,00)	US\$ 20.952,00
Pós-graduação (24 unidades x US\$ 982,00)	US\$ 23.568,00

Tarifas adicionais

(Não restituível)

Tarifas comuns para o ano letivo (varia de acordo com a especialização)	US\$ 500,00
Custo comum com materiais para o ano letivo (varia de acordo com a especialização)	US\$ 1.790,00
Tarifa de trancamento de matrícula por curso	US\$ 25,00
Tarifa para locação de armário (outono e primavera/verão)	US\$ 20,00
Tarifa de operação de cheque devolvido	US\$ 15,00
Tarifa de inscrição tardia	US\$ 50,00
Cobrança de pagamento por mensalidade atrasada	US\$ 50,00
Tarifa de plano de pagamento	US\$ 50,00
Tarifa de substituição de foto da carteira de identificação	US\$ 30,00
Tarifa de atividades estudantis	US\$ 30,00

Mudanças na mensalidade e nas tarifas

A cobrança de mensalidade e tarifas está sujeita a mudanças a qualquer momento. Informamos aos alunos que as informações contidas neste catálogo estão sujeitas à mudança sem aviso prévio. As informações deste catálogo não constitui um contrato entre a Academy of Art University e um aluno ou candidato.

Como pagar a mensalidade

Opção nº 1 (recomendada)

É possível pagar on-line com Visa ou MasterCard, conectando-se ao Autoatendimento do aluno. Entre em www.academyart.edu (clique em "Current Students" [alunos atuais] e, em seguida, em "Self Service" [autoatendimento]). Os pagamentos podem ser efetuados 24 horas por dia.

Opção nº 2

Se for pagar com cheque, ele deve ser nominal à Academy of Art University e enviado para:

Accounts Receivable
Attn: Tuition Payments
Academy of Art University
79 New Montgomery St
San Francisco, CA 94105

Observação: Indique o número de identificação do aluno no cheque para fins de identificação

Opção nº 3

Pagamentos em dinheiro podem ser feitos no Departamento de contas a receber, no 2º andar do prédio da New Montgomery, 79, durante o horário comercial, ou depositados em nossa caixa de coleta segura.

Pagamento eletrônico da assistência financeira

(Altamente recomendado para todos os alunos)

A Academy of Art University fez uma parceria com a Higher One Inc., empresa de serviços financeiros, para criar um novo programa de reembolso.

A Higher One enviou envelopes verdes aos alunos contendo um cartão de ativação. Os alunos atuais devem optar pelo reembolso de preferência on-line utilizando o cartão, caso você tenha valores a receber da Academy of Art University em algum momento durante sua trajetória acadêmica.

Observe que, embora o cartão (U Card) da Academy of Art tenha os logotipos de débito e da MasterCard, ele é uma ferramenta de ativação e só terá a funcionalidade de débito/MasterCard se você abrir uma conta corrente da Higher One. Conheça suas opções! Para obter mais informações, entre no site www.academyart.edu e clique em “finances” (finanças) e, em seguida, em “refund options” (opções de reembolso).

Plano de pagamento em parcelas

(Todos os alunos da Academy of Art University podem se candidatar.)

- O plano de pagamento em parcelas é uma opção acessível e conveniente para alunos e pais efetuarem pagamentos de mensalidades.
- O plano de pagamento em parcelas está disponível para os semestres do outono e da primavera.

Os alunos e pais podem pagar as mensalidades em quatro pagamentos iguais. Caso você tenha recebido assistência financeira parcial, é possível utilizar o plano de pagamento em parcelas para pagar os custos não incluídos no pacote de assistência financeira.

Como se candidatar ao plano de pagamento em parcelas

Você deve estar inscrito nas aulas antes de se candidatar ao plano de pagamento em parcelas. Uma tarifa de plano de pagamento de US\$ 50,00 será cobrada juntamente com a primeira parcela.

Candidate-se on-line:

Você pode se candidatar on-line através do Autoatendimento do aluno.

Entre em www.academyart.edu. Você encontrará informações adicionais na página “make a payment” (efetue um pagamento).

Candidate-se pessoalmente:

Vá até o Departamento de contas a receber, na Rua New Montgomery Street, 79, 2º andar, São Francisco. Leve uma cópia de sua carta de concessão de assistência financeira (se for o caso) e a programação de seu curso atual.

Para obter mais informações, ligue para o Departamento de contas a receber em 800.544.2787 ou 415.274.2222, ou entre no site: www.academyart.edu.





VIDA NO CAMPUS E LIDERANÇA

Vida no campus e liderança

Uma parte significativa do crescimento e da inspiração do artista acontece fora da sala de aula ou do ateliê. Na Academy of Art University entendemos isso.

Nós criamos uma importante divisão de Vida no campus e liderança, que agrega valor à sua experiência acadêmica. Você terá muitas oportunidades de se envolver, e isso é a chave do sucesso para muitos alunos. Nosso principal objetivo é motivá-lo a fazer seu melhor.

A divisão de Vida no campus e liderança também oferece:

- Atividades estudantis
- Recreação e aulas de bem-estar (para obter mais informações, veja a seção de Esportes)
- Organizações estudantis
- Desenvolvimento empresarial e de carreira

Ao chegar no campus, o receberemos com as novas orientações aos alunos. "Start Smart" foi criado com você em mente. Nós patrocinamos diversos eventos e atividades recreativas para ajudá-lo a iniciar sua experiência acadêmica de forma bem-sucedida.

Residência universitária

Artistas em residência

- Oferecemos residência universitária em São Francisco, em um dos bairros mais animados da cidade.
- A residência é garantida a todos os novos alunos.
- Os alojamentos estão disponíveis para alunos do primeiro ano, vindos de transferência e para os alunos existentes, para alunos a partir de 21 anos.
- Cada prédio do campus elege um diretor de residência e em muitos prédios há um assistente morando no local.
- Segurança é nossa principal preocupação em todo o campus.
- Temos cardápios disponíveis, aproveite nosso programa de jantar com qualidade de restaurante!

Candidate-se on-line a um alojamento! Obtenha mais informações e complete seu pedido de alojamento no campus on-line em www.academyart.edu. Ou entre em contato conosco em:

800.544.2787 (ligação gratuita)
415.274.2222 (de fora dos EUA)
housing@academyart.edu

Residência universitária
Academy of Art University
79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105



BIBLIOTECA E RECURSOS ACADÊMICOS

Serviços estudantis

O departamento de serviços estudantis atende alunos regulares. Novos alunos receberão uma carta do orientador no primeiro mês de aula, oferecendo assistência e aconselhamento acadêmico. Todos os alunos têm um orientador para auxiliar no novo registro dos semestres posteriores, mudanças de sala, planejamento e avaliação do programa durante a graduação na universidade. O autoatendimento oferece a conveniência da inscrição e de mudança de sala on-line. No entanto, os alunos devem discutir seu progresso acadêmico pessoalmente ou pelo telefone com seus orientadores todos os semestres. Reuniões regulares para avaliação do programa com os orientadores ajudam os alunos a permanecerem no caminho certo durante a graduação.

Se não souber quem é seu orientador, ligue ou envie um e-mail:

Alunos de graduação:

Telefone: 800.544.2787 ou 415.274.2222

E-mail: studentservices@academyart.edu

Alunos de pós-graduação

Telefone: 800.544.2787 ou 415.274.2222

E-mail: graduateschool@academyart.edu

Alunos on-line:

Os alunos que começaram sua carreira acadêmica completamente on-line a partir do verão de 2005 em diante podem entrar em contato com o orientador de serviços estudantis on-line, ligando para 800.544.2787 ou 415.274.2222 e pedindo por Serviços estudantis on-line.

Biblioteca da Academy of Art University

Não é uma biblioteca comum! Academy of Art University A biblioteca tem uma vasta e selecionada coleção de livros, publicações periódicas, livros, roteiros e recursos eletrônicos com suporte direto para as diferentes necessidades dos programas de arte e design da universidade. Nossos recursos on-line e no local foram especialmente projetados para atender às necessidades de pesquisa visual de nossos alunos de artes, que são estimulados a trabalhar em conjunto, em uma atmosfera dinâmica onde eles podem fazer uma pesquisa visual, colaborar, aprender e criar.

Os serviços da biblioteca incluem:

- Ajuda em pesquisas on-line e pessoalmente
- Coleção de imagens digitais
- Banco de dados com versões de publicações periódicas na íntegra
- Computadores, scanners e impressoras
- Teatro
- Áreas de estudo em grupo e silenciosas

Saiba mais em library.academyart.edu

ARC

O Centro de recursos da Academia (Academy Resource Center, ARC) inclui todos os serviços de suporte educacional na Academy of Art University. O ARC tem uma equipe de educadores cordiais, motivadores e altamente qualificados, com a missão de fornecer a cada aluno um apoio educacional individualizado. Durante seus estudos na universidade, o ARC estará sempre presente para atender a qualquer necessidade acadêmica dentro ou fora da sala de aula.

Seminários

Além da gestão de tempo e outros seminários acadêmicos, a Academy of Art University oferece aos alunos a oportunidade exclusiva de participarem de seminários frequentes sobre arte e design. Cada departamento acadêmico da universidade realiza seminários onde os alunos podem passar um tempo extra com instrutores profissionais, a fim de aprimorar suas habilidades ou receber uma ajuda adicional para o curso. Os seminários da universidade são gratuitos para todos os alunos e eles podem assistir a quantidade que desejarem de seminários relacionados às suas disciplinas.

Laboratório de escrita

Na Academy of Art University, entendemos as necessidades dos alunos de arte e design e criamos um currículo voltado para a escrita, a fim de oferecer suporte à cultura visual do campus. Se você quer aperfeiçoar suas habilidades de escrita ou se precisa de ajuda com o básico, estamos aqui para ajudá-lo. Os alunos podem agendar suportes individuais no laboratório de escrita a qualquer momento do semestre. O laboratório de escrita está disponível no campus e on-line.

Suporte acadêmico ao aluno

O Suporte acadêmico ao aluno promove o sucesso através da avaliação das necessidades individuais de nossos alunos, desenvolvendo planos de sucesso personalizados através de instruções acadêmicas, conectando os alunos a recursos vitais, tanto acadêmicos quanto da comunidade.

Acessibilidade

A Academy of Art University garante igualdade de acesso para alunos com deficiência. O setor de serviços de sala de aula oferece acomodações adequadas e formação acadêmica individualizada, um local silencioso para estudar, recursos e indicações. O setor de serviços de sala de aula promove o uso do design universal em todo o currículo.

Suporte de EAP

A universidade está muito empenhada em atender às necessidades de sua população internacional. Nossos cursos de inglês voltado para arte (English for Art Purposes, EAP) fazem da Academy of Art University uma ótima escolha para falantes de inglês não nativos que desejam estudar arte e design nos Estados Unidos. O currículo de EAP da universidade integra o estudo de arte e o estudo do idioma. Os serviços de EAP disponíveis incluem cursos de EAP, suporte individual de EAP, que pode ser feito em qualquer aula de arte e design da universidade, escrita de EAP, laboratórios multimídia e de conversação, bem como suporte on-line de EAP.

Suporte on-line

Nenhuma outra universidade oferece a variedade e qualidade de suporte educacional de arte e design disponíveis na Academy of Art University. Cada serviço de suporte educacional disponível no campus também está disponível on-line. Também fornecemos materiais de apoio escolhidos especialmente para atender às necessidades dos alunos que aprendem em um ambiente on-line. Os instrutores acadêmicos estão disponíveis para ajudar os alunos em suas necessidades de aprendizado on-line e os alunos on-line também têm acesso ao suporte de EAP e ao laboratório de escrita on-line.



CALENDÁRIO ACADÊMICO - 2016

Datas sujeitas a mudanças. Consulte o site da universidade para informações atualizadas.

Hiperlink para o calendário da Academy of Art University: www.academyart.edu/content/aa/en/about-us/news-events/calendar.html

OUTONO 2016

Primeiro dia para requerimento de graduação para o verão e o outono de 2016
 Registro para o verão e o outono de 2016 começa em
 Primeiro dia para requerimento de graduação para o verão e o outono de 2017
 As vendas de armários começam em
 Novos alunos com menos de 21 anos mudam-se em
 Novos alunos com menos de 21 anos mudam-se em
 Semana de boas vindas outono 2016
 Boas vindas do presidente e orientações dos pais
 Conheça os diretores do seu departamento
 Prazo final para os documentos iniciais para a assistência financeira
(para garantir o pagamento adequado da concessão)
 Os alunos regulares se mudam em
 Último dia para enviar "Incompleto" para o verão de 2016
 Plano de pagamento em parcelas
 Mensalidade com vencimento no outono de 2016
 Prazo do plano de pagamento em parcelas: 1º pagamento com vencimento em
 Os alunos com assistência financeira devem entrar em contato com o departamento de Contas a receber para confirmar se a concessão cobrirá as mensalidades e tarifas

As aulas do outono começam em
 Dia do trabalho (Todos os prédios fechados)
 Último dia para se registrar para o outono de 2016 sem pagar taxa por atraso
 Último dia para mudança no curso sem pagar taxa por atraso
 Período de inscrição tardia para o outono de 2016 *(com aplicação de taxa por atraso)*
 Último dia para requerimento de graduação para o outono de 2016
 Último dia para se registrar para o outono de 2016 *(aplicação de taxa por atraso)*
 Prazo final para o arquivo completo de assistência financeira
 Registro para a primavera de 2017 começa
 Prazo do plano de pagamento em parcelas: 2º pagamento com vencimento em
 As aulas de experiência de arte pré-universitária do outono começam em
 Período de provas intermediárias para o outono de 2016
 Trancamento sem prazo de multa para desistência/reprovação
 Prazo do plano de pagamento em parcelas: 3º pagamento com vencimento em
 O horário de verão termina *(atraso o relógio em uma hora)*
 Feriado de ação de graças **(todos os prédios fechados)**
 Prazo do plano de pagamento em parcelas: 4º pagamento com vencimento em
 As aulas de experiência de arte pré-universitária do outono terminam em
 Período de provas intermediárias para o outono de 2016
 Prova final da experiência de arte pré-universitária do outono

As aulas do outono terminam em

A residência universitária fecha durante as férias de inverno, a partir de
 Férias de inverno **(Todos os prédios fechados)**
 Feriado de ano novo **(Todos os prédios fechados)**

DATAS

15 de fevereiro de 2016
 22 de fevereiro de 2016
 segunda-feira, 19 de setembro de 2016
 22 de agosto de 2016
 22 de agosto de 2016
 23 de agosto de 2016
 24 de agosto de 2016
 24 de agosto de 2016
 25 de agosto de 2016

 25 de agosto de 2016
 26 de agosto de 2016
 26 de agosto de 2016
 27 de agosto de 2016
 27 de agosto de 2016
 27 de agosto de 2016

 27 de agosto de 2016
1º de setembro de 2016
 5 de setembro de 2016
 10 de setembro de 2016
 12 de setembro de 2016
 de 13 a 17 de setembro de 2016
 17 de setembro de 2016
 17 de setembro de 2016
 19 de setembro de 2016
 a ser definido: 26 de setembro de 2016
 27 de setembro de 2016
 8 de outubro de 2016
 17 a 31 de outubro de 2016
 26 de outubro de 2016
 27 de outubro de 2016
 6 de novembro de 2016
 24 a 27 de novembro de 2016
 27 de novembro de 2016
 3 de dezembro de 2016
 12 de dezembro de 2016 a 1º de janeiro de 2017
 10 de dezembro de 2016
17 de setembro de 2016
 17 de dezembro de 2016
 25 de dezembro de 2016
 1º de janeiro de 2016

Notas finais do outono de 2016 para os alunos	2 de janeiro de 2017
Último dia para requerimento de graduação para a primavera de 2017 (ou último dia para se registrar para PRIMAVERA 2017 sem taxa por atraso)	4 de fevereiro de 2017
PRIMAVERA 2017	
Registro para a primavera de 2017 começa em	26 de setembro de 2016
Feriado de ano novo (Todos os prédios fechados)	1º de janeiro de 2017
Recesso de inverno começa em	9 de janeiro de 2017
Prazo final para o arquivo inicial de assistência financeira (para garantir a carta de concessão adequada antes do início do semestre)	16 de janeiro de 2017
Dia de Martin Luther King, Jr.	16 de janeiro de 2017
As vendas de armários começam em	a ser anunciado
Semana de boas vindas primavera 2017	a ser anunciada
Orientações aos pais	a ser anunciado
Boas vindas do presidente	a ser anunciado
Conheça o diretor do seu departamento	a ser anunciado
Recesso de inverno termina em	27 de janeiro de 2017
Os alunos novos se mudam em	31 de janeiro de 2017
Os alunos regulares se mudam em	3 de fevereiro de 2017
Último dia para enviar "Incompleto" para o outono de 2016	3 de fevereiro de 2017
Mensalidade com vencimento na primavera de 2017	4 de fevereiro de 2017
Prazo do contrato do plano de pagamento em parcelas	4 de fevereiro de 2017
Prazo do plano de pagamento em parcelas: 1º pagamento com vencimento em	sábado, 4 de fevereiro de 2017
Os alunos com assistência financeira devem entrar em contato com o departamento de Contas a receber para confirmar se a concessão cobrirá as mensalidades e tarifas	4 de fevereiro de 2017
As aulas da primavera começam em	6 de fevereiro de 2017
Último dia para se registrar para a primavera de 2017 sem pagar taxa por atraso	11 de fevereiro de 2017
Último dia para mudança no curso sem pagar taxa por atraso	sábado, 11 de fevereiro de 2017
Período de inscrição tardia para a primavera de 2017 <i>(com aplicação de taxa por atraso)</i>	13 de fevereiro de 2017
As aulas de experiência de arte pré-universitária da primavera começam em	18 de fevereiro de 2017
Último dia para se registrar para a primavera de 2017 <i>(aplicação de taxa por atraso)</i>	a ser anunciado
Prazo final para o arquivo completo de assistência financeira	segunda-feira, 20 de fevereiro de 2017
Registro para o verão e o outono de 2017 começa em	a ser anunciado
Prazo do plano de pagamento em parcelas: 2º pagamento com vencimento em	4 de março de 2017
Estúdio aberto em São Francisco	a ser anunciado
O horário de verão começa em <i>(adiante o relógio em uma hora)</i>	12 de março de 2017
Período de provas intermediárias para a primavera de 2017	a ser anunciado
Trancamento sem prazo de multa para desistência/reprovação	a ser anunciado
Semana de férias da primavera <i>(sem aulas nesta semana)</i>	26 de março a 1º de abril de 2017
Prazo do plano de pagamento em parcelas: 3º pagamento com vencimento em	terça-feira, 4 de abril de 2017
As aulas de experiência de arte pré-universitária da primavera terminam em	15 de abril de 2017
Férias de primavera (Todos os prédios fechados)	16 de abril de 2017
Prova final da experiência de arte pré-universitária da primavera	22 de abril de 2017
Prazo do plano de pagamento em parcelas: 4º pagamento com vencimento em	4 de maio de 2017
Desfile de moda	a ser anunciado
Período de provas finais para a primavera de 2017	a ser anunciado
Academy of Art University Media Awards	a ser anunciado

As aulas da primavera terminam em	27 de maio de 2017
A residência universitária fecha em	27 de maio de 2017
Exposição e recepção de primavera	Semana de 22 de maio de 2017
Primavera de 2017 - Pós-graduação na Academy of Art University	semana de 22 de maio de 2017
Início	
Primavera de 2017 - Graduação na Academy of Art University	semana de 22 de maio de 2017
Início	
Dia da memória - Memorial Day (Todos os prédios fechados)	29 de maio de 2017
Notas finais da primavera de 2017 para os alunos	a ser anunciado



INSCRIÇÕES

Quando se candidatar

- A Academy of Art University trabalha com matrículas abertas; é possível se matricular durante o ano inteiro para as aulas nos semestres de outono, primavera e verão.
- Recomendamos que você se candidate o quanto antes para garantir a matrícula para sua primeira opção.
- É possível se candidatar até dois anos antes de entrar na universidade. (A taxa de inscrição não é reembolsável e a inscrição não pode ser prorrogada.)
- As inscrições são aceitas durante a segunda semana dos semestres da primavera e do outono e durante a primeira semana do semestre do verão.

Filosofia de inscrição para graduação

A Academy of Art University foi criada com a filosofia educacional de que todos os alunos interessados em estudar arte, design e comunicação merecem ter oportunidade para fazê-lo. Estamos convencidos de que todos os alunos que desejam se comprometer com os estudos tenham a capacidade de adquirirem habilidades profissionais.

Temos uma política inclusiva de admissões para todos os programas de graduação. * Não exigimos experiência prévia em arte, design, comunicações ou atuação para a inscrição. Alunos com todos os níveis de qualificação, de iniciante a avançado, serão direcionados para os cursos mais apropriados. Preparamos os alunos para cursos avançados, oferecendo cursos especializados no ensino da habilidade de atuação, arte, design e comunicação.

Filosofia de inscrição para pós-graduação

Os programas de pós-graduação da Academy of Art University foram criados para alunos que desejam realizar um estudo orientado de alto nível no campo de atuação de sua escolha. Todos os alunos com bacharelado podem se candidatar. Os alunos da pós-graduação participam de um programa de estudo individualizado que inclui instruções personalizadas de um orientador profissional e devem entregar um projeto final orientado pelo corpo docente. Os candidatos aos programas de pós-graduação devem enviar um portfólio e outros materiais que demonstrem seu nível de qualificação (para mais informações, veja os Requisitos de inscrição para pós-graduação). O portfólio será utilizado para fins de posicionamento no programa; a universidade oferece cursos para o domínio das habilidades para alunos do primeiro semestre que precisam de trabalhos preparatórios.

**A universidade pode rejeitar candidatos com históricos que indiquem preparação e/ou interesses inadequados para seus programas. Candidatos que tenham a inscrição negada não poderão se matricular para as aulas.*

Declaração de acesso

Alunos com deficiência podem se candidatar a qualquer programa. A Academy of Art University recomenda que os alunos que solicitam acomodações para acesso igualitário em programas educacionais notifiquem o departamento de serviços de sala com antecedência, ou no início do semestre, para garantir que suas necessidades sejam atendidas em tempo hábil. Para se qualificar para as acomodações, são necessários documentos recentes fornecidos por um médico, psicólogo, psiquiatra ou especialista em aprendizagem. Consulte o departamento de serviços de sala para obter informações adicionais.

Como se candidatar

INSCRIÇÕES NACIONAIS

Cidadãos norte-americanos ou com residência permanente (que tenham Green Card)

Se você for cidadão norte-americano ou residente permanente (portador de Green Card), siga as instruções para solicitação de admissão nos cursos de graduação ou pós-graduação nacional. Em caso de dúvida, entre em contato através dos telefones 800.544.2787 ou 415.274.2222, ou através do e-mail do departamento, admissions@academyart.edu.

Na parte de trás de cada formulário há instruções passo a passo para enviar sua solicitação.

Há 5 formas simples de se candidatar às admissões nacionais:

ON-LINE: Entre no site da Academy em www.academyart.edu para se candidatar e enviar sua taxa de inscrição on-line.

POR TELEFONE: Ligue para 800.544.2787 ou 415.274.2222 e um representante o ajudará.

POR FAX: Envie seu pedido por fax para 415.618.6287 e envie sua taxa de inscrição por correio para o endereço abaixo.

POR CORREIO: Envie seu pedido e taxa de inscrição para:

Academy of Art University
PO Box 193844
San Francisco, CA 94109-3844

PESSOALMENTE: Vá até o escritório de inscrição:

Rua New Montgomery, 79
(entre Mission e Market)
4º andar, de seg. a sáb., das 9:00 às 17:00

INSCRIÇÕES INTERNACIONAIS

Cidadãos de fora dos EUA

Se você não for um cidadão norte-americano, siga as instruções para as inscrições de graduação internacional ou pós-graduação internacional. Em caso de dúvida, entre em contato através dos telefones 800.544.2787 ou 415.274.2208, ou através do e-mail do departamento, [intl admissions@academyart.edu](mailto:intladmissions@academyart.edu).

Se você for cidadão norte-americano, estiver morando no exterior e quiser se inscrever para as aulas on-line, preencha o formulário de inscrição de graduação e pós-graduação nacional.

O Departamento de Serviços/Admissões de alunos internacionais ajuda e orienta os alunos estrangeiros com as dúvidas que eles possam ter. Os orientadores auxiliam cada estudante durante o processo de preenchimento do formulário e admissão, visto de estudante e procedimentos de imigração, aconselhamento acadêmico e registro de aulas. A cada semestre, o departamento oferece orientações para os alunos estrangeiros, a fim de ajudar os novos alunos a se familiarizarem com a Academy of Art University e com a cidade de São Francisco. Além disso, a universidade tem seu próprio programa de inglês voltado para arte (English for Art Purposes, EAP). Os alunos podem se inscrever em aulas de arte e design ao mesmo tempo em que recebem aulas de EAP. Veja a seção de Recursos do aluno para obter mais informações.

Na parte de trás de cada formulário há instruções passo a passo para enviar sua solicitação.

Há 5 formas simples de se candidatar às admissões internacionais:

ON-LINE: Entre no site da Academy em www.academyart.edu para se candidatar e pague a taxa de inscrição on-line.

POR TELEFONE: Ligue para (+1) 415.274.2208 e um representante o ajudará.

POR FAX: Envie seu pedido por fax para (+1) 415.618.6278 e envie sua taxa de inscrição por correio para o endereço abaixo.

POR CORREIO: Envie seu pedido e taxa de inscrição para:

International Student Admissions
79 New Montgomery Street, 4th Floor
San Francisco, CA 94105-3410
USA

PESSOALMENTE: Se estiver planejando viajar para São Francisco, vá até a

Rua New Montgomery, 79
(entre Mission e Market)
4º andar, seg. a sáb., das 9:00 às 17:00

Requisitos de inscrição

REQUISITOS DE INSCRIÇÃO PARA GRADUAÇÃO

*(Para AA - Curso Sequencial em Artes, BA - Bacharelado em Artes, BFA - Bacharelado em Belas Artes, BS - Bacharelado em Ciências, B.Arch - Bacharelado em arquitetura, Segundo BFA/BA e Enriquecimento Pessoal)

A Academy of Art University exige um dos seguintes documentos*:

- Diploma do Ensino Médio
- GED (Teste geral de desenvolvimento educacional)/CHSPE (Exame de proficiência do ensino médio da Califórnia)

A Academy of Art University aceita os seguintes documentos como comprovação de conclusão do ensino médio:

- Histórico escolar completo do ensino médio, oficial ou não, ou GED
- Histórico oficial ou não de graduação em bacharelado
- Formulário e histórico assinado do certificado de programa de ensino domiciliar
- Carta do CHSPE (Exame de proficiência do ensino médio da Califórnia)

*Cópia do diploma de conclusão do Ensino Médio para alunos de enriquecimento pessoal e primeira graduação (A Academy of Art University não pode certificar a pontuação média (GPA) para o programa Cal Grant a partir deste documento)

Históricos oficiais ou comprovação de conclusão do Ensino Médio deve ser recebida antes do início do primeiro semestre.

Centro de testes GED

Para localizar um centro de testes GED, entre em:

www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp

Insira seu CEP para encontrar o centro mais perto de você.

Como e quando enviar seu comprovante de conclusão do Ensino Médio

- A comprovação de conclusão do Ensino Médio (que mostre claramente a data de conclusão) deve ser recebida antes do início do primeiro semestre.
- Comprovação de aprovação no GED ou CHSPE.

Se estiver enviando histórico escolar ou outra comprovação de conclusão do Ensino Médio, os documentos devem ser enviados para:

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

Alunos de ensino domiciliar

Alunos de ensino domiciliar podem e devem se inscrever em nossos programas de graduação e pós-graduação. Um representante experiente analisará sua inscrição e o ajudará durante o processo de admissão. A política de admissões de portas abertas da Academy of Art University se aplica da mesma forma aos alunos de ensino domiciliar que participam de programas reconhecidos oficialmente pelo Estado em que vivem. Para se inscrever é preciso enviar um formulário de certificação do programa de ensino domiciliar juntamente com o histórico escolar.

**A universidade pode rejeitar candidatos com históricos que indiquem preparação e/ou interesses inadequados para seus programas. Candidatos que tenham a inscrição negada não poderão se matricular para as aulas.*

REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO NO CREDENCIAMENTO PARA ENSINO DE ARTES

Candidatura: Complete o formulário de inscrição on-line www.academyart.edu/admissions/apply.html (Será cobrada uma taxa de inscrição não reembolsável e não prorrogável de US\$ 50,00)

Comprovação de bacharelado ou graduação superior:

Os históricos oficiais ou não devem mostrar a conclusão do bacharelado ou graduação em Belas Artes ou em um programa relacionado com pontuação mínima de 2.5.

www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf

Os históricos internacionais devem vir acompanhados da tradução em inglês.

Resultados do teste CBEST: Resultados oficiais de aprovação no teste CBEST (California Basic Education Skills Test)

Resultados do teste CSET: Resultados oficiais de aprovação no teste CSET (California Subject Matter Examination Test) em Arte

OBSERVAÇÃO: Os candidatos devem ser aprovados em ambas as partes do teste CSET em ARTE: Sugrupo 1 e Subgrupo 2.

Atestado médico certificando ausência de tuberculose:

Resultados oficiais do Atestado médico certificando ausência de tuberculose

Certificado de liberação do Departamento de Justiça (DOJ) e da Agência Federal de Investigação (FBI): Documentação oficial da liberação de impressão digital do DOJ e do FBI

Currículo: Um resumo da experiência educacional e profissional

Cartas de recomendação: Três cartas comprováveis de recomendação de fontes acadêmicas ou profissionais

Certificado de seminário em primeiros socorros e reanimação

cardiorrespiratória: Documentação oficial comprovando a conclusão bem sucedida de um seminário/aula de primeiros socorros e reanimação cardiorrespiratória **OBSERVAÇÃO:** O seminário ou aula de primeiros socorros/reanimação cardiorrespiratória deve ser aprovada pela Autoridade de saúde e emergência médica (EMSA) da Califórnia **OBSERVAÇÃO:** O seminário de primeiros socorros/reanimação cardiorrespiratória deve ser concluído antes do segundo semestre dos cursos que exigem trabalho de campo.

Portfólio opcional: Recomenda-se que os alunos enviem um conjunto de obras para demonstrar suas habilidades. Para obter informações, entre em contato com um representante de inscrições.

REQUISITOS DE INSCRIÇÃO PARA PÓS-GRADUAÇÃO

A universidade exige que os inscritos para a graduação demonstrem habilidade e intenção de completar o programa de Mestrado em Artes (MA), Mestrado em Belas Artes (MFA) ou Mestrado em Arquitetura (M. Arch.)* Após enviar o formulário de inscrição e pagar a taxa, os candidatos devem enviar os seguintes itens adicionais. Os alunos só podem se inscrever para aulas de pós-graduação após serem admitidos no programa de Mestrado em Artes, Mestrado em Belas Artes ou Mestrado em Arquitetura (M. Arch.)

- Declaração de intenção: Explique seus objetivos na pós-graduação levando ao MA, MFA ou M. Arch. Projeto final, dissertação digitada de uma página.
- Currículo: Descreva sua experiência educacional e profissional.
- Históricos universitários oficiais ou não oficiais: Os históricos lacrados podem ser enviados diretamente da(s) universidade(s) frequentada(s) ou podem ser enviados pelo candidato pelo correio.
- Os históricos dos candidatos também podem ser enviados por e-mail para transcripts@academyart.edu.
- Os históricos devem demonstrar a conclusão de uma graduação. É preciso enviar históricos oficiais ou não oficiais da instituição na qual você se formou. A Academy of Art University aceita o envio eletrônico de históricos oficiais. Os alunos que enviarem históricos eletrônicos oficiais devem encaminhá-los para o seguinte endereço de e-mail transcripts@academyart.edu. A Academy of Art University também faz parte do cadastro de envio de histórico eletrônico da National Student Clearinghouse e pode aceitar históricos diretamente de outras organizações participantes.
- Portfólio/Demonstração (para classificação no programa de pós-graduação): Será necessário exibir um conjunto de trabalhos representado a disciplina escolhida. É útil enviar uma lista de descrição juntamente com os portfólios/as demonstrações para quando eles forem analisados, com todos os documentos etiquetadas com seu nome e título, dimensão, média e data de conclusão. Para trabalhos colaborativos, explique sua função no processo criativo. Os candidatos estrangeiros devem fornecer uma tradução em inglês das cópias/escritos de materiais apresentados como parte do portfólio/da demonstração. A matrícula nas aulas apropriadas é baseada nas habilidades

demonstradas em seu portfólio/sua demonstração. Os candidatos devem entrar em contato com um representante de admissões para obter informações sobre o envio do portfólio/da demonstração, inclusive sobre requisitos de conteúdo e formato.** Na maioria dos casos os portfólios podem ser enviados digitalmente. Fale com seu representante de admissões hoje mesmo!

- Materiais adicionais podem ser solicitados pelos departamentos específicos. Verifique com seu representante de admissões.

** Ao receber todos os requerimentos de inscrição, o departamento analisará e recomendará que o aluno seja aceito, não aceito ou que seja permitido que ele se matricule no curso preparatório de pós-graduação (Graduate Preparatory Coursework). O curso preparatório será determinado pelo departamento, para satisfazer os requisitos de admissão na pós-graduação.*

A universidade pode rejeitar candidatos com históricos que indiquem preparação e/ou interesses inadequados para seus programas. Candidatos que tenham a inscrição negada não poderão se matricular para as aulas.

***Política de devolução do portfólio/da demonstração: Os candidatos devem retirar seus portfólios ou suas demonstrações pessoalmente ou pedir a devolução através do serviço de correio norte-americano; apenas portfólios/demonstrações com postagem de devolução pré-paga serão devolvidos pelo correio. Os portfólios ou as demonstrações que não forem solicitados ou devolvidos devido a endereço incorreto ou postagem inadequada não serão guardados. Embora todas as precauções sejam tomadas para proteger os portfólios e as demonstrações, a Academy of Art University não pode ser responsabilizada por perdas ou danos aos portfólios ou às demonstrações em trânsito ou no campus*

Como se inscrever para as aulas

Para requisitos de graduação e mais informações sobre o curso, entre em contato através do telefone 800.544.2787 ou 415.274.2222. Você também pode entrar no site www.academyart.edu.

Os alunos podem se inscrever de uma das formas a seguir:

1. Inscrição por telefone ou pessoalmente

- Novos alunos de graduação: Agende uma reunião de inscrição ou inscreva-se pelo telefone, ligando para o setor de inscrição de graduação em 800.544.2787 ou 415-274-2222.
- Novos alunos de pós-graduação ou de credenciamento para ensino de artes: Agende uma reunião de inscrição ou inscreva-se pelo telefone, ligando para o setor de inscrição de pós-graduação em 800.544.2787 ou 415.618.6326.
- Novos alunos internacionais: Agende uma reunião de inscrição ou inscreva-se pelo telefone, ligando para o setor de inscrição internacional em 800.544.2787 ou 415.274.2208.
- Alunos de graduação internacionais e nacionais (cidadãos norte-americanos ou residentes portadores de Green Card) regulares/regressos: Agende uma reunião de inscrição ou inscreva-se pelo telefone, ligando para o setor de serviços estudantis em 800.544.2787 ou 415.274.2222.
- Alunos de pós-graduação internacionais e nacionais (cidadãos norte-americanos ou residentes portadores de Green Card) regulares/regressos: Agende uma reunião de inscrição ou inscreva-se pelo telefone, ligando para a escola de pós-graduação em 800.544.2787 ou 415.274.8617.

2. Inscrição on-line

Todos os alunos regulares podem se inscrever, pesquisar o horário das aulas e visualizar as descrições dos cursos em catalog.academyart.edu

Taxas de inscrição

Os alunos devem pagar as seguintes taxas não restituíveis para se inscreverem para as aulas*:

Depósito de mensalidade	US\$ 100,00
+ Taxa de inscrição	US\$ 20,00

*A taxa de inscrição de novos alunos é US\$ 95,00. Inclui a taxa de matrícula.

*Se a inscrição for cancelada antes do início das aulas, apenas US\$ 100,00 serão retidos pela universidade.

Quando se inscrever para as aulas

- Os alunos devem se inscrever o mais cedo possível para garantir vaga nos cursos desejados.
- Os alunos podem se inscrever até a segunda segunda-feira de cada semestre sem precisar pagar taxa por atraso.
- Após a segunda segunda-feira de cada semestre, será cobrada uma taxa de US\$ 50,00 por inscrição tardia.
- Em caso de perda de duas aulas consecutivas, a inscrição não será permitida.

Os alunos podem entrar em contato com um representante ou orientador de serviços estudantis para obter mais informações, ligando para 800.544.2787 ou 415.274.2222.

Informações de transferência

A Academy of Art University convida a todos os candidatos interessados em receber crédito de transferência de instituições anteriores de ensino superior a enviarem seus históricos escolares para análise.

Como fazer a transferência

A transferência para a Academy of Art University tem duas etapas:

1. Preencher uma candidatura para a Academy of Art University.
2. Enviar o histórico não oficial da faculdade/universidade.

por correio em um envelope lacrado para:

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

ou

A Academy of Art University aceita o envio eletrônico de históricos oficiais e não oficiais. Os alunos que enviarem históricos eletrônicos oficiais e não oficiais devem encaminhá-los para o seguinte endereço de e-mail: transcripts@academyart.edu

Academy of Art University também faz parte do cadastro de histórico eletrônico da National Student Clearinghouse e pode aceitar históricos diretamente de outras organizações participantes.

Políticas de transferência

- A Academy of Art University aceita históricos oficiais e não oficiais para a aplicação de créditos de transferência para o registro de um aluno. Apenas o histórico oficial pode ser utilizado para aplicar o crédito de transferência para o registro do aluno na Academy of Art University para alunos-atletas.
- As avaliações de transferência se baseiam nas políticas de transferência em vigor no semestre de admissão do aluno e será vinculativa durante toda a matrícula do aluno na Academy of Art University. Não são permitidas avaliações posteriores, a menos que o aluno mude seu programa de graduação (por exemplo, de Curso sequencial em artes para Bacharelado em artes plásticas).
- Cursos de instituições credenciadas de formação superior serão considerados para transferência caso possuam créditos, pré-requisitos, conteúdos e nível de instrução equivalentes. Cursos especiais ou pré-universitários não estão qualificados para transferência.
- Os cursos apresentados para transferência devem ter sido concluídos com êxito com nota "C" ou superior ou "aprovado" no sistema de aprovação/reprovação.
- Unidades que tiverem sido concluídas em outra instituição após o aluno ter iniciado o programa de graduação ou aulas de graduação na Academy of Art University não serão considerados para transferência.
- O prazo para envio de todos os históricos oficiais e não oficiais é anterior ao final do primeiro semestre dos alunos que visam obtenção de diploma. Os cursos só podem ser transferidos quando os históricos forem recebidos até o prazo.

Cursos de graduação

Cursos de artes liberais: Todos os programas de graduação têm requisitos exclusivos de artes liberais. Os cursos que não puderem ser aplicados através de diploma não serão transferidos. Cursos de especialização: Será necessária a avaliação do portfólio para determinar se os cursos podem ser transferidos através da especialização.

Segunda graduação de bacharelado

Os alunos que tiverem concluído o bacharelado e desejarem fazer um segundo bacharelado podem ter até 50% das unidades solicitadas transferidas com base em um acordo predeterminado pelo departamento. Os alunos podem ser dispensados das disciplinas de especialização com base na análise do portfólio. OBSERVAÇÃO: Nem todos os departamentos oferecem um acordo de transferência predeterminado. Para obter mais informações, fale com um representante de inscrições. Os alunos que tiverem concluído o bacharelado e desejarem fazer um curso sequencial em Artes podem ter até 18 unidades transferidas com base em um acordo predeterminado pelo departamento. Os alunos podem ser dispensados das disciplinas de especialização com base na análise do portfólio. Podem ser transferidas no máximo 50% das unidades totais com base na análise de portfólio e histórico. OBSERVAÇÃO: Nem todos os departamentos oferecem um acordo de transferência predeterminado. Para obter mais informações, fale com um representante de inscrições.

Cursos de pós-graduação

No máximo 6 unidades de transferência de outro programa de graduação podem ser transferidas através dos requisitos de graduação.

Prazo de envio do histórico

Para a inscrição na Academy of Art University, todos os históricos oficiais devem ser recebidos antes do final do primeiro semestre do aluno. As avaliações de transferência para alunos de graduação são conduzidas durante o primeiro semestre do aluno e consideradas definitivas. O crédito de transferência não será concedido após o final do primeiro semestre do aluno. Qualquer solicitação deve ser apresentada ao departamento de transferência da secretaria até o final do primeiro semestre.

Os alunos de graduação que não enviarem comprovação de conclusão do Ensino Médio e/ou atribuição de bacharelado até o final do primeiro semestre não poderão se matricular para os semestres posteriores até fornecerem comprovação da conclusão à secretaria. Os alunos de graduação que não enviarem comprovação de conclusão do Ensino Médio e/ou atribuição de bacharelado até o final do primeiro semestre não poderão se matricular para os semestres posteriores até fornecerem comprovação da conclusão à secretaria.

Requisito de residência para aluno de graduação

Os alunos de graduação devem completar no mínimo 50% das unidades solicitadas na Academy of Art University para satisfazerem os requisitos de residência para alunos de graduação.

Possibilidade de transferência

Alunos que desejarem continuar seus estudos em outras universidades não devem presumir que os créditos recebidos

na Academy of Art University serão aceitos pela outra instituição. É responsabilidade do aluno que está planejando a transferência para outra universidade pesquisar os requisitos da universidade escolhida. As instituições de ensino superior podem variar a natureza e o número de créditos aceitáveis e aceitar os créditos concedidos por outras universidades fica a critério desta instituição. Veja as Políticas da Universidade para saber as políticas completas de transferência. As informações sobre transferência estão sujeitas à mudança. http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog_supplement_and_academic_policies.pdf?_ga=1.221203096.1084053627.1471274502 Entre em contato com a secretaria em 800.544.2787 ou 415.274.2222, ou entre em www.academyart.edu para obter mais informações.

Classificação e avaliação de portfólio

Os alunos podem se classificar em um curso ao demonstrar os conhecimentos e as habilidades necessários. A classificação ou a transferência para o curso principal de especialização é determinada pela avaliação do portfólio, realizada pelo diretor do departamento. Os alunos que não se classificarem para um curso solicitado terão esta solicitação recusada, mas poderão fazer as unidades de um curso substituto da Academy of Art University, que será determinado pelo diretor do departamento.

Instruções detalhadas para envio de portfólio serão fornecidas pelo setor de admissões. Os portfólios podem ser enviados digitalmente. Os portfólios físicos de trabalhos originais também são aceitos. Os candidatos são responsáveis por retirar os portfólios ou as demonstrações pessoalmente ou pedir que eles sejam devolvidos pelo correio. Apenas portfólios/demonstrações com postagem de devolução pré-paga serão devolvidos pelo correio norte-americano. Os portfólios ou as demonstrações que não forem solicitados ou devolvidos devido a endereço incorreto ou postagem inadequada serão guardados no campus por aproximadamente 90 dias. Embora todas as precauções sejam tomadas para proteger os portfólios e as demonstrações, a Academy of Art University não pode ser responsabilizada por perdas ou danos aos portfólios ou às demonstrações em trânsito ou no campus para avaliação. Os novos alunos de graduação devem consultar seu representante de admissões na Academy of Art University para saber os requisitos adicionais para os portfólios. Alunos regulares/regressos devem agendar uma reunião com o orientador de serviços estudantis.

Alunos on-line

Observação: As instalações do laboratório de informática do nosso campus não estão disponíveis para alunos que fazem aulas 100% on-line. Stephens Institute dba/Academy of Art University está registrada no Minnesota Office of Higher Education de acordo com as seções 136A.61 a 136A.71 do estatuto de Minnesota. A inscrição não significa endosso da instituição. Os créditos recebidos pela instituição podem não ser transferidos para todas as outras instituições.

Informações acadêmicas e políticas da universidade

Este catálogo on-line serve apenas como informação; as informações deste catálogo estão sujeitas a mudanças a qualquer momento. As políticas da universidade e informações acadêmicas detalhadas estão disponíveis em nosso site:

[Anexo 1 do catálogo: Políticas acadêmicas e dos alunos](#)

[Anexo 2 do catálogo: Quadro de diretores, administradores e professores](#)

A história é essa.

É uma história em imagens e algumas palavras que falam sobre criatividade, imaginação e pessoas, como você, em seu percurso para obter sucesso. Os profissionais que criaram esta história para você adoram o local onde passam seus dias transformando ideias em comunicação inspiradora. Ocupar o mundo com uma beleza que nunca existiu antes. Olhar para as coisas como nunca antes foram vistas. Contar histórias como se nunca tivessem sido contadas antes. Criar músicas e personagens que nunca foram ouvidos antes. Eles são profissionais criativos com trabalhos tão gratificantes, que sentem muita alegria ao fazer o que amam e fazem tão bem.

Se estas palavras e imagens acenderam uma chama de criatividade em você, encontre as áreas que realmente lhe interessam. E depois faça algo a respeito. Pode ser começar outra história, a sua história. Crie uma trajetória para fazer história.

7677® ~ \$ ~ ; / ; 6 ° 62° ~ \$7\$6: A todos os alunos, professores e antigos alunos cujas obras e palavras aparecem neste catálogo. Seu talento é uma inspiração e os agradecemos por fazerem parte da família da Academy of Art University.

77 / } ° / ; ~ ; ° \$ / 7]: Stuart Morgan

77 / ° ® 7 ~ 77: Adam Dennis, School of Illustration, 2008, antigo aluno da BFA, www.adamdennisarts.com

~ 7\$7#1/4 ® ! ~ 7 / -] ! 0 !: Mateo Tayamen e Mitchell Griffin

~ ! ! 7 ® ° ; 7 ® ! 7 ° 6 ® ° ~ ! ; / ° ý ® !: Denise Cottin e Christina Titus

6 ! / ! 6776\$7 7\$; ~ \$ 7]: Bob Toy e Eva Kolenko

® 7 / 7 ® ° 7 7] \$ ~ 7 # 1 / 4 : De 1º de fevereiro de 2016 a 17 de dezembro de 2016

Entre em www.academyart.edu para saber mais sobre custos totais, média da dívida do empréstimo estudantil, possíveis profissões e outras informações.

