



ACADEMY *of* ART UNIVERSITY®

CATÁLOGO DE CURSOS



FUNDADA EN SAN FRANCISCO EN 1929 POR ARTISTAS PARA ARTISTAS

Empieza tu futuro aquí

Este libro es más que un catálogo. Habla de personas como tú que aspiran hacer lo que les encanta todos los días. Estos son relatos de estudiantes, graduados y docentes que pasan sus días llenando el mundo de belleza, convirtiendo sus visiones en realidades, y mirando las cosas desde una nueva perspectiva.

Si las páginas siguientes te inspiran, tómallo como una señal.
Este podría ser el inicio de otro relato: el tuyo.



VERANO/OTOÑO 2016 CATÁLOGO DE CURSOS

NUESTROS PROGRAMAS



ACTUACIÓN

AA Actuación
BFA Actuación
MA Actuación
MFA Actuación

PUBLICIDAD

AA Publicidad
AA Producción en Estudio
BFA Publicidad
CERT Publicidad
MA Publicidad
MFA Publicidad

ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

AA Animación y Efectos Visuales
BFA Animación y Efectos Visuales
CERT Animación y Efectos Visuales
MA Animación y Efectos Visuales
MFA Animación y Efectos Visuales

BFA, MA, MFA Especialidad de Animación y Efectos Visuales:

- Animación en 3D
- Modelado en 3D
- Guion Gráfico
- Animación en 2D y Filmación por Fotograma
- Efectos Visuales

ARQUITECTURA

BA Diseño Arquitectónico
B.Arch Arquitectura
MA Diseño Arquitectónico Avanzado
M.Arch Arquitectura

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

BFA Educación Artística
CRED Educación Artística
MA Educación Artística
MAT Educación Artística

HISTORIA DEL ARTE

BFA Historia del Arte
MA Historia del Arte

MODA

AA Moda
AA Periodismo de la Moda
AA Mercadotecnia de la Moda
AA Promoción Comercial de la Moda
AA Desarrollo de Productos de Moda
AA Estilismo de la Moda
AA Promoción Comercial Visual
BA Periodismo de la Moda
BFA Diseño de Vestuario
BFA Moda
BFA Mercadotecnia de la Moda
BFA Promoción Comercial de la Moda
BFA Desarrollo de Productos de Moda
BFA Estilismo de la Moda
BFA Promoción Comercial Visual
CERT Moda
MA Diseño de Vestuario
MA Moda
MA Periodismo de la Moda
MA Promoción Comercial de la Moda
MFA Diseño de Vestuario
MFA Moda
MFA Mercadotecnia de la Moda y Gestión de Marca
MFA Promoción Comercial y Gestión de la Moda
MFA Desarrollo de Productos de Moda

AA Especialidad de Moda:

- Diseño de Prendas de Punto
- Diseño de Moda Técnico
- Diseño Textil

BFA Especialidad de Moda:

- Diseño de Moda
- Diseño de Prendas de Punto
- Diseño Textil

MA Especialidad de Moda:

- Diseño de Moda

MFA Especialidad de Moda:

- Diseño de Moda

ARTES PLÁSTICAS

AA Artes Plásticas
BFA Artes Plásticas
CERT Artes Plásticas
MA Artes Plásticas
MFA Artes Plásticas

AA, BFA, MA, MFA Especialidad de Artes Plásticas:

- Dibujo y Pintura
- Grabado
- Escultura

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

AA Desarrollo de Videojuegos
BFA Desarrollo de Videojuegos
BS Programación de Videojuegos
MA Desarrollo de Videojuegos
MFA Desarrollo de Videojuegos

BFA Especialidad de Desarrollo de Videojuegos:

- Modelado en 3D para Videojuegos
- Animación para Videojuegos
- Arte Conceptual para Videojuegos
- Diseño de Videojuegos
- UI y UX para Videojuegos

DISEÑO GRÁFICO

AA Diseño Gráfico
BFA Diseño Gráfico
CERT Diseño Gráfico
MA Diseño Gráfico
MFA Diseño Gráfico

ILUSTRACIÓN

AA Ilustración
BFA Ilustración
CERT Ilustración
MA Ilustración
MFA Ilustración

BFA, MFA Especialidad de Ilustración:

- Cómic



DISEÑO INDUSTRIAL

AA Restauración de Automóviles
AA Diseño Industrial
BFA Diseño Industrial
CERT Diseño Industrial
MA Diseño Industrial
MFA Diseño Industrial

AA, BFA Especialidad de Diseño Industrial:
• Diseño de Transporte

ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

AA Arquitectura y Diseño de Interiores
BFA Arquitectura y Diseño de Interiores
CERT Arquitectura y Diseño de Interiores
MA Arquitectura y Diseño de Interiores
MFA Arquitectura y Diseño de Interiores

JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

AA Joyería y Orfebrería
BFA Joyería y Orfebrería
MA Joyería y Orfebrería
MFA Joyería y Orfebrería

ARQUITECTURA PAISAJISTA

AA Arquitectura Paisajista
BFA Arquitectura Paisajista
MA Arquitectura Paisajista
MFA Arquitectura Paisajista

CINE Y TELEVISIÓN

AA Cine y Televisión
BFA Cine y Televisión
CERT Cine y Televisión
MA Escritura de Guiones y Dirección de Cine
MFA Cine y Televisión

BFA Especialidad de Cine y Televisión:

- Cinematografía
- Dirección
- Edición
- Diseño de Producción
- Producción
- Escritura de Guiones

COMUNICACIONES MULTIMEDIA

BA Comunicaciones Multimedia
MA Comunicaciones Multimedia

MÚSICA PARA MEDIOS VISUALES

AA Producción de Música
AA Diseño de Sonido
BFA Producción de Música
BFA Partitura y Composición Musical
BFA Diseño de Sonido
MA Partitura y Composición Musical
MA Diseño de Sonido
MFA Partitura y Composición Musical
MFA Diseño de Sonido

FOTOGRAFÍA

AA Fotografía
BFA Fotografía
CERT Fotografía
MA Fotografía
MFA Fotografía

BFA Especialidad de Fotografía:

- Documental
- Fotografía Artística
- Publicidad/Ilustración Fotográfica

DESARROLLO VISUAL

AA Desarrollo Visual
BFA Desarrollo Visual
MA Desarrollo Visual
MFA Desarrollo Visual

DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

AA Diseño Web y Medios Nuevos
BFA Diseño Web y Medios Nuevos
CERT Diseño Web y Medios Nuevos
MA Diseño Web y Medios Nuevos
MFA Diseño Web y Medios Nuevos

REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

BFA Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales
MFA Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales



Acuarela por Richard S. Stephens, fundador de Academy of Art University

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

6	LO QUE OFRECEMOS
10	HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN
14	BIENVENIDA
16	QUIÉNES SOMOS
17	FILOSOFÍA
18	ACREDITACIÓN/AFILIACIÓN
19	DECLARACIÓN DE MISIÓN

DEPARTAMENTOS Y CURSOS

20	ACTUACIÓN
38	PUBLICIDAD
58	ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES
84	ARQUITECTURA
106	EDUCACIÓN ARTÍSTICA
124	HISTORIA DEL ARTE
138	MODA
200	ARTES PLÁSTICAS
238	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
262	DISEÑO GRÁFICO
278	ILUSTRACIÓN
298	DISEÑO INDUSTRIAL
322	ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES
342	JOYERÍA Y ORFEBRERÍA
358	ARQUITECTURA PAISAJISTA
376	CINE Y TELEVISIÓN
400	COMUNICACIONES MULTIMEDIA
416	PRODUCCIÓN DE MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO PARA MEDIOS VISUALES
438	FOTOGRAFÍA
458	DESARROLLO VISUAL
474	DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS
492	REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

DEPARTAMENTOS DE APOYO

511	CIMIENTOS
515	INGLÉS PARA FINES ARTÍSTICOS
519	ARTES LIBERALES
533	ARTES LIBERALES DE POSGRADO
539	EDUCACIÓN EN LÍNEA

PROGRAMAS PARA TODO NIVEL

547	PROGRAMAS PREUNIVERSITARIOS
548	ENRIQUECIMIENTO PERSONAL
548	EDUCACIÓN ARTÍSTICA CONTINUA
548	DESARROLLO PROFESIONAL
555	ATLETISMO

INFORMACIÓN SOBRE EL CAMPUS

576	AYUDA FINANCIERA Y DERECHOS ACADÉMICOS
581	VIDA EN EL CAMPUS (VIVIENDA Y ACTIVIDADES)
584	RECURSOS ACADÉMICOS
587	CALENDARIOS ACADÉMICOS
591	INFORMACIÓN DE ADMISIONES
596	INFORMACIÓN DE MATRÍCULA
597	INFORMACIÓN SOBRE TRASLADOS
599	POLÍTICAS DE LA UNIVERSIDAD E INFORMACIÓN ACADÉMICA

[*Apéndice 1 al Catálogo: Políticas académicas y estudiantiles*](#)

[*Apéndice 2 al Catálogo: Junta Directiva, Administradores y Cuerpo Docente*](#)

LO QUE OFRECEMOS

PROGRAMAS PREUNIVERSITARIOS

Experiencia artística en la escuela secundaria
Becas de cursos gratuitos para alumnos de secundaria

DESARROLLO PROFESIONAL

Formación continua para docentes
Profesionales en ejercicio

ENRIQUECIMIENTO PERSONAL

Educación Artística Continua
Certificado de Estudios en Línea
Todos los niveles, desde principiante hasta avanzado

HORARIOS FLEXIBLES

Días, noches, fines de semana, en línea
Se ofrecen cursos entre semestres*

**No hay asistencia financiera disponible para los cursos entre semestres.
Busca los horarios actualizados de los cursos en www.academyart.edu*

CURSOS PARA PRINCIPIANTES

Cursos de fundamento para todos los niveles
Política de admisiones sin barreras; no se exige un portafolio



ATLETISMO

Conferencia PacWest de la NCAA
Equipos interuniversitarios
Deportes recreativos e intramuros



TÍTULOS DE PREGRADO

Asociado en Artes
Bachelor en Artes
Bachelor en Ciencias
Bachelor en Arquitectura
Bachelor en Bellas Artes
Certificado

TÍTULOS DE POSGRADO

Maestría en Artes
Maestría en Bellas Artes
Maestría en Arquitectura

PROGRAMAS DE CERTIFICACIÓN DOCENTE

Certificación en Pedagogía Artística

AYUDA FINANCIERA Y VIVIENDA EN EL CAMPUS

visítenos en línea en www.academyart.edu



EDUCACIÓN EN LÍNEA

Títulos de pregrado + posgrado
Estudia 100% en línea o toma cursos en línea para cumplir con tus requisitos de grado
Adquiere los mismos créditos que los cursos en el campus
Para obtener más información, visita <http://online.academyart.edu>



SERVICIOS PARA ESTUDIANTES INTERNACIONALES

Asistencia con preguntas sobre inmigración y visas
Sigue cursos complementarios de Inglés para Fines Artísticos y otros cursos universitarios simultáneamente



Podemos satisfacer las necesidades de estudiantes con todos los niveles de destreza y todas las formaciones. Llama a un representante de admisiones hoy mismo para personalizar tu plan educativo: 1.800.544.2787.

MIENTRAS
EXPLORAS
NUESTRO
EMOCIONANTE
MUNDO,
TE INVITAMOS A
VISITAR NUESTRO
SITIO WEB
PARA OBTENER
INFORMACIÓN
ADICIONAL,
MIRAR VIDEOS
Y VER MÁS
TRABAJOS
DE LOS
ESTUDIANTES.

WWW.ACADEMYART.EDU





HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN





1929 Richard S. Stephens, Director de Arte de Sunset Magazine, funda la Académie of Advertising Art y, junto con su esposa Clara, empieza con 45 estudiantes matriculados.

1933 Se agrega Ilustración de la Moda al programa de estudios.

1936 Se agrega el Departamento de Artes Plásticas al programa de estudios.

1946 El cuerpo estudiantil aumenta a 250 estudiantes; se ofrecen cursos de Arte Publicitario y Comercial General, Ilustración de la Moda, Dibujo de Historietas, y Diseño de Letras y Diagramación.



1951 Richard A. Stephens, hijo del fundador Richard S. Stephens, ocupa el cargo de Presidente.

1955 El nombre de la institución cambia de Académie of Advertising Art a Academy of Advertising Art; se agrega Ilustración para Revistas y Fotografía al programa de estudios.

1957 Historia del Arte, Inglés e Historia de EE. UU. se agregan al programa de estudios.

1966 A la Academy se le otorga la potestad para ofrecer el grado de *Bachelor* en Artes Plásticas; se ofrecen cursos de Artes Plásticas, Moda, Fotografía, Diseño de Interiores, Publicidad e Ilustración; la Academy adquiere su propio espacio en 740 Taylor Street.

1968 La Academy se amplía a 625 Sutter.

1976 La Academy sigue ampliándose, ahora a 540 Powell Street; aproximadamente 750 estudiantes matriculados; se inaugura la biblioteca; empieza la agencia de publicidad interna (ADCOM).

1977 El programa de Maestría en Bellas Artes se inaugura y es aprobado por el Departamento de Educación del estado de California.

1980 El Departamento de Transporte de la Academy inicia un servicio de traslado para los estudiantes; actualmente, la universidad mantiene una flota de más de 50 vehículos.

1981 La Academy recibe la acreditación de la National Association of Trade and Technical Schools (NATTS); se ofrecen cursos de Diseño Gráfico.

Estamos convencidos de que todos los estudiantes que estén dispuestos a comprometerse tienen la capacidad dentro de sí. Hemos asumido el compromiso de contratar a un cuerpo docente de profesionales distinguidos para ayudar a nuestros estudiantes a ellos mismos convertirse en profesionales.

Esa es nuestra tradición desde hace 80 años.

1983 La Academy se expande para ofrecer alojamiento estudiantil frente a 625 Sutter.

1985 La Academy recibe la acreditación de la National Association of Schools of Art and Design (NASAD).

1988 La Academy recibe la acreditación de la Foundation for Interior Design Education Research (FIDER), que ahora es la acreditación llamada Council for Interior Design Accreditation (CIDA).



1992 Elisa Stephens, nieta del fundador Richard S. Stephens, es nombrada presidenta; se adquiere el edificio en 79 New Montgomery; la Escuela de Diseño Industrial empieza como Diseño de Productos.

1993 La Escuela de Cine y Televisión empieza como Cine y Video; compra de la primera residencia estudiantil de la Academy en 680 Sutter.

1994 La Academy abre programas de Artes por Computadora y empieza a ofrecer cursos de Modelado en 3D, Animación y Medios Nuevos; Diseño de Productos se convierte en Diseño de Productos e Industrial.

1998 La Academy recibe la acreditación del Accrediting Council for Independent Colleges and Schools (ACICS); Diseño de Interiores se convierte en Arquitectura y Diseño de Interiores.

1999 Diseño de Productos e Industrial se convierte en Estudios de Diseño Industrial y amplía su programa de estudios para incluir cursos de diseño del transporte y de automóviles.

2001 Estudios de Diseño Industrial se convierte en Diseño Industrial.

2002 Abre la Escuela de Arquitectura; Cine y Video se convierte en Cine y Televisión.

2003 Se ofrecen las primeras clases en línea.

2004 Academy of Art College se convierte en Academy of Art University; Animación se separa de la Escuela de Artes por Computadora para convertirse en la Escuela de Animación y Efectos Visuales; la Escuela de Artes por Computadora se convierte en la Escuela de Artes por Computadora y Medios Nuevos.

2006 La Escuela de Arquitectura recibe la acreditación de la National Architectural Accrediting Board (NAAB) para el título de Maestría en Arquitectura (M.Arch).

2007 La Academy recibe la acreditación de la Western Association of Schools & Colleges (WASC); el Museo de Automóviles Clásicos, que cuenta con más de 100 automóviles históricos, entre ellos un Auburn Speedster de 1929, abre en 2151 Van Ness.

2008 La Escuela de Comunicaciones Multimedia abre y ofrece títulos de *Bachelor* en Artes y Maestría en Artes; se inicia el Programa Atlético de División II de la National Collegiate Athletic Association (NCAA - la Asociación Nacional de Deportes Universitarios de EE. UU.), encabezado por Jamie Williams, ex jugador del equipo 49ers de San Francisco.

2009 Abre la Escuela de Música para Medios Visuales y ofrece títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; Diseño de Videojuegos se separa de la Escuela de Animación y Efectos Visuales para convertirse en la Escuela de Diseño de Videojuegos, que ofrece títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; la Escuela de Artes por Computadora y Medios Nuevos se convierte en la Escuela de Diseño Web y Medios Nuevos.

2010 La Escuela de Educación Artística abre y ofrece el título de *Bachelor* en Bellas Artes; la Escuela de Arquitectura ofrece el título de *Bachelor* en Bellas Artes.

2011 La Escuela de Arquitectura Paisajista abre y ofrece títulos de Asociado en Artes y *Bachelor* en Bellas Artes; abre la Escuela de Actuación y ofrece títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; la Escuela de Música para Medios Visuales se cambia a la Escuela de Producción de Música y Diseño de Sonido para Medios Visuales.

2012 La Escuela de Historia del Arte abre y ofrece el título de *Bachelor* en Bellas Artes; la Academy of Art es aceptada como miembro completo en la División II de la NCAA; la Escuela de Arquitectura y Diseño de Interiores recibe la acreditación de la CIDA para el programa de Maestría en Bellas Artes.

2013 Desarrollo Visual se separa de la Escuela de Animación y Efectos Visuales para convertirse en la Escuela de Desarrollo Visual y ofrece títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; Joyería y Orfebrería se separa de la Escuela de Artes Plásticas para convertirse en la Escuela de Joyería y Orfebrería, que ofrece títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; la Escuela de Ilustración

agrega una especialidad de Cómics para los títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes; la Escuela de Moda ofrece los títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Artes y Maestría en Periodismo de la Moda; la Escuela de Moda ofrece títulos de Asociado en Artes y *Bachelor* en Bellas Artes con especialización en Estilismo de la Moda; la Escuela de Historia del Arte ofrece una Maestría en Artes; la National Architectural Accrediting Board (NAAB) acepta la candidatura de la Escuela de Arquitectura para el título de *Bachelor* en Arquitectura (B.Arch).

2014 La Escuela de Educación Artística ofrece la Certificación en Pedagogía Artística y recibe la acreditación de la California Commission on Teaching Credentials (CTC); la Escuela de Publicidad ofrece los títulos de Asociado en Artes con especialidad en Producción en Estudio para Publicidad y Diseño; abre la Escuela de Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales y ofrece títulos de *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes.

2015 La Escuela de Diseño de Videojuegos ofrece el primer grado de *Bachelor* en Ciencias (B.S.) de Academy of Art University, un B.S. en Programación de Videojuegos; la Escuela de Moda ofrece títulos de *Bachelor* en Bellas Artes y una Maestría en Diseño de Vestuario; la Escuela de Diseño de Videojuegos se convierte en la Escuela de Desarrollo de Videojuegos; la Escuela de Educación Artística ofrece dos especializaciones para la Maestría en Pedagogía; la Escuela de Arquitectura ofrece una Maestría en Diseño Arquitectónico Avanzado; la Escuela de Diseño Industrial ofrece el título de Asociado en Restauración de Automóviles; la Escuela de Arquitectura ofrece el título de *Bachelor* en Diseño Arquitectónico; la Escuela de Actuación ofrece el título de Maestría en Artes; la Escuela de Arquitectura Paisajista ofrece el título de Maestría en Artes; la Escuela de Producción de Música y Diseño de Sonido para Medios Visuales ofrece una Maestría en Partitura y Composición Musical y una Maestría en Diseño de Sonido.

2016 La Escuela de Moda ofrece títulos de Asociado en Artes y *Bachelor* en Artes en las especialidades de Mercadotecnia de la Moda, Promoción Comercial de la Moda, Desarrollo de Productos de Moda, y de Asociado en Artes y *Bachelor* en Artes en las especialidades de Promoción Comercial Visual de la Moda; la Escuela de Producción de Música y Diseño de Sonido para Medios Visuales ofrece los títulos de Asociado en Artes y *Bachelor* en Bellas Artes en Producción de Música, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes en Partitura y Composición Musical, y Asociado en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes y Maestría en Bellas Artes en Diseño de Sonido; la Escuela de Arquitectura recibe la acreditación de la National Architectural Accrediting Board (NAAB) para el título de *Bachelor* en Arquitectura (B.Arch).

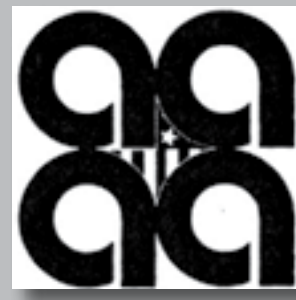
80 años de pasión creativa



1930



1957



1968



1973



1986



1995



Presente

*La clase creativa
que estamos
formando hoy
constituirá los
solucionadores
de problemas y
visionarios del
mañana. Nos
consideramos los
intendentes de una
institución educativa
que producirá a esta
siguiente generación.*

*—Dra. Elisa Stephens,
Presidenta*



BIENVENIDOS

Gracias por considerar Academy of Art University para iniciar tu carrera. Digo iniciar porque se te colocará en un ambiente profesional desde el primer día. Aquí, una educación en las artes te ofrece la oportunidad de desarrollar tu talento y adquirir destrezas cotizadas en el mercado creativo.

En 1929, mi abuelo fundó una escuela para las artes basada en un principio revolucionario: cualquier persona con la dedicación y el compromiso puede convertirse en artista, independientemente de su formación anterior.

También consideraba que los artistas profesionales, quienes se ganan la vida con su creatividad, deben desarrollar el programa de estudios. Ellos son los más equipados para impartir las exigencias del mundo laboral a sus estudiantes.

Estas dos ideas fundacionales siguen estando en el corazón de Academy of Art University. Ellas han sido clave para nuestro crecimiento desde 45 estudiantes, cuando mi abuelo convirtió su sueño en realidad, a la población estudiantil actual de casi 17,000 alumnos.

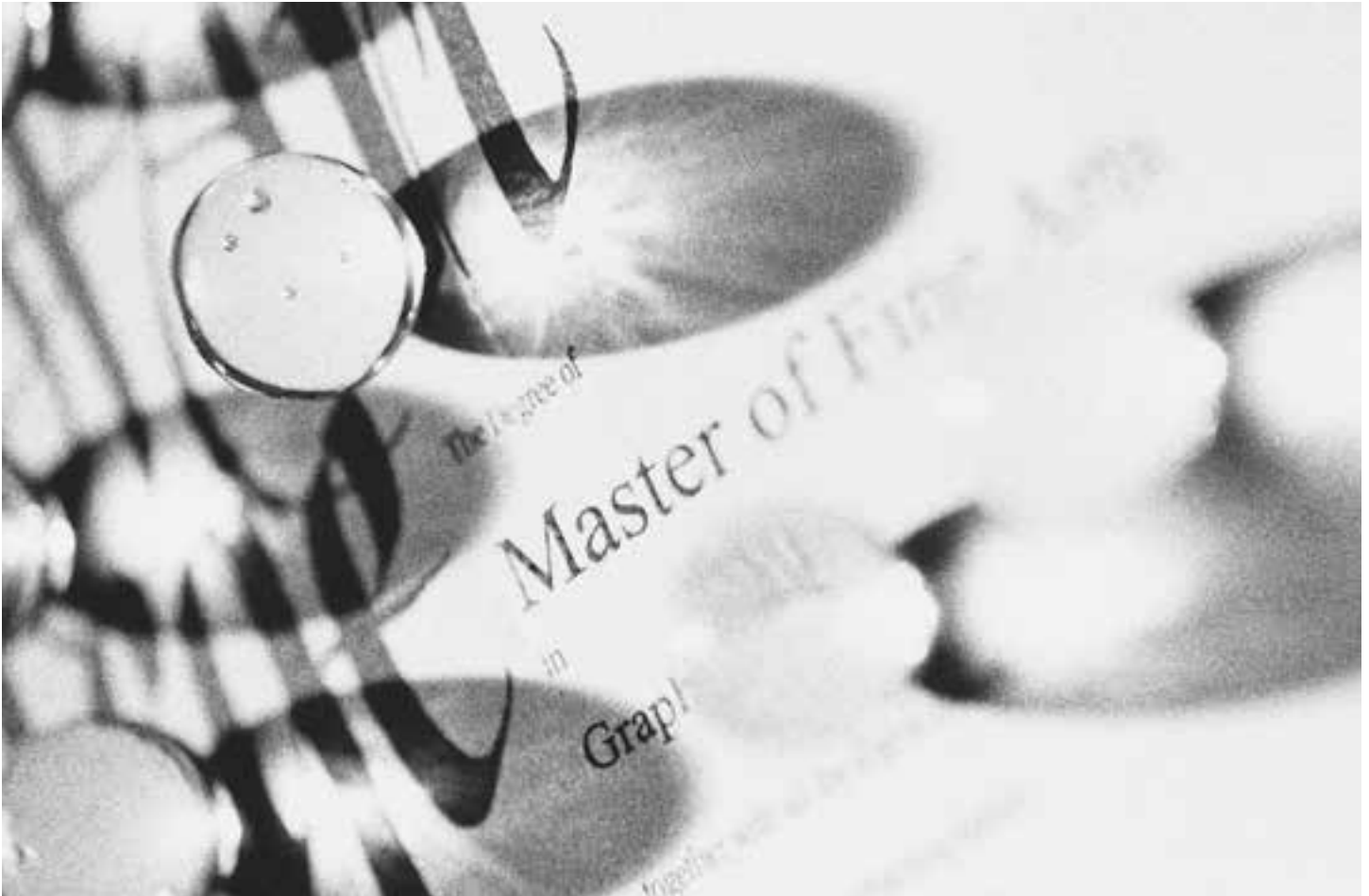
Ojalá el cuerpo docente apasionado, las instalaciones modernas y el extenso programa de estudios detallados en este catálogo te convenzan de que Academy of Art University debe ser tu primera opción para una educación formal en el arte y el diseño.

Atentamente,



Dra. Elisa Stephens,
Presidenta

QUIÉNES SOMOS



Somos ante todo una universidad profesionalizante, un lugar especializado para estudiar una carrera en arte, diseño, actuación, música o comunicaciones. Aquí se enseñan destrezas y principios prácticos. Esto vale trátase de Arquitectura, Desarrollo de Videojuegos o Artes Plásticas. Las destrezas y los principios necesarios para conseguir empleo y tener una carrera son enseñados por profesionales de primer orden que se ganan la vida haciendo lo que enseñan.

Nuestras instalaciones técnicas y recursos de enseñanza en línea son de tecnología de punta. Contamos con instalaciones de producción y recursos educativos de primera. Esto te brinda la ventaja tecnológica de la que depende tu éxito.

Nuestra misión: Academy of Art University prepara a profesionales en ciernes en los campos de diseño, comunicaciones y las artes mediante sus programas excelentes de pregrado y posgrado, programas de certificados y programas de desarrollo de portafolio.

Visítanos en línea en www.academyart.edu para aprender más acerca de lo que ofrecemos.

Filosofía de admisiones

Nuestra política de admisiones inclusiva es rara en las escuelas de arte. Hallamos que el potencial de nuestros estudiantes no depende de su pasado en otro lugar sino de su futuro con nosotros.

Cómo postular:

En la sección “Admisiones” al final de este libro encontrarás los requisitos básicos, instrucciones y solicitudes de admisiones. También puedes llamarnos al 800.544.2787 (solo dentro de EE. UU.) o al 415.274.2200, o postular en línea en www.academyart.edu.

Admisiones de pregrado

Academy of Art University se rige por una política de admisiones inclusiva para todos los programas de pregrado.* No se requiere experiencia previa en arte y diseño para la admisión, y se anima a estudiantes de todos los niveles de destreza a postular. Tenemos la convicción que todos los estudiantes dispuestos a asumir el compromiso apropiado tienen la capacidad de aprender destrezas de nivel profesional.

Admisiones para la Certificación en Pedagogía Artística

Nuestro programa de Certificación en Pedagogía Artística está diseñado específicamente para los graduados en el campo del arte que desean tener la satisfacción de guiar a otros en la exploración de su propia creatividad y desarrollo artístico personal. Los estudiantes tienen que tener un título de *Bachelor* o superior en un programa de Artes Visuales o relacionado para ser admitidos a este programa de quinto año.

Admisiones de posgrado

La Academy exige que los postulantes a estudios de posgrado demuestren su capacidad e intención de cursar los estudios requeridos para una Maestría en Artes (MA), una Maestría en Bellas Artes (MFA) o una Maestría en Arquitectura (M.Arch).

Estudiantes internacionales

El Departamento de Admisiones/Servicios para Estudiantes Internacionales ayuda a cada estudiante con el proceso de solicitud y admisión, los procedimientos de visa estudiantil e inmigración, asesoría académica y matrícula en los cursos. El formulario de solicitud y los procedimientos de solicitud de la Academy también están disponibles en chino tradicional, chino simplificado, coreano, portugués, español, indonesio y tailandés en nuestro sitio web en www.academyart.edu.

Estudiantes escolarizados en casa

Acogemos y alentamos a los estudiantes escolarizados en casa a que se matriculen en nuestros programas de grado y sin título de grado. La política de admisiones inclusiva de Academy of Art University aplica por igual a los estudiantes escolarizados en casa que participen en un programa reconocido oficialmente por el estado donde viven.

Estudiantes de traslado

Nuestra Oficina de Admisiones hace que el traslado de créditos sea lo más sencillo y fácil posible. Si has finalizado cursos de nivel universitario anteriormente, te invitamos a presentar tus certificados de estudios oficiales para su evaluación y posible convalidación de créditos.

Políticas e información académica de la universidad

El propósito de este catálogo es informativo únicamente; la información contenida en este catálogo está sujeta a cambio en cualquier momento. Las políticas e información académica de la universidad se presentan en detalle en nuestro sitio web en

[Apéndice 1 al Catálogo: Políticas académicas y estudiantiles](#)

[Apéndice 2 al Catálogo: Junta Directiva, Administradores y Cuerpo Docente](#)

**Téngase en cuenta que la Academy puede rechazar a cualquier postulante cuyos registros indiquen que su preparación para los programas de la Academy o su interés en ellos son inadecuados. No se permitirá que un postulante a quien se le negado la admisión se matricule en los cursos.*

Acreditación / Afiliaciones

ACREDITACIÓN

Acreditación de la WSCUC

Academy of Art University está acreditada regionalmente por la WASC Senior College and University Commission (WSCUC), una de las siete asociaciones regionales que acreditan a las universidades públicas y privadas en los Estados Unidos. WSCUC está situada en 985 Atlantic Avenue #100, Alameda, CA, 94501. Telf. 510.748.9001.

Acreditación de la WSCUC para programas en línea

Los programas tanto presenciales como en línea de Academy of Art University están acreditados por la WASC Senior College and University Commission (WSCUC). Los siguientes programas de grado no se ofrecen en línea actualmente: AA, BFA y MFA en Actuación, MA en Diseño Arquitectónico Avanzado, BS en Programación de Videojuegos, y AA en Restauración de Automóviles.

ACREDITACIONES ESPECIALIZADAS

Acreditación de la CTC

Acreditación de la California Commission on Teacher Credentialing
La California Commission on Teacher Credentialing (CTC) es un organismo del poder ejecutivo del gobierno del estado de California. El propósito principal de este organismo es servir de junta normativa estatal para la preparación de educadores para las instituciones educativas públicas de California, el otorgamiento de licencias y certificaciones docentes para educadores profesionales en el estado, el control de las prácticas profesionales de los educadores, y la disciplina de los titulares de certificaciones docentes en el estado de California. La CTC acredita el programa de Certificación en Pedagogía Artística, Materia Única, de Academy of Art University. Su dirección es 1900 Capitol Avenue, Sacramento, CA 95811. Tel.: 916-322-6253.

NOTA: Para la Certificación de Pedagogía Artística en línea y la Maestría en Pedagogía Artística se requiere realizar trabajo de campo de observación y enseñanza con alumnos de las escuelas públicas de la zona de la bahía de San Francisco.

Acreditación del CIDA

Council for Interior Design Accreditation

El Council for Interior Design Accreditation (CIDA) es una organización de acreditación independiente sin fines de lucro para los programas de educación en diseño de interiores en universidades de Estados Unidos y Canadá. Los programas de BFA en Arquitectura y Diseño de Interiores y de MFA en Arquitectura y Diseño de Interiores están acreditados por el Council for Interior Design Accreditation. El Council for Interior Design Accreditation (CIDA) está situado en 206 Grandville Avenue, Suite 350, Grand Rapids, MI 49503-4014. Tel. 616.458.0400.

Acreditación de la NAAB

National Architectural Accrediting Board

En los Estados Unidos, la mayoría de las juntas de registro exige un título de un programa de título profesional acreditado como prerrequisito para una licenciatura. La National Architectural Accrediting Board (NAAB), la única entidad autorizada para acreditar programas de título profesional en arquitectura ofrecidos por instituciones con acreditación regional de los EE. UU., reconoce tres tipos de títulos: *Bachelor* en Arquitectura, Maestría en Arquitectura y Doctorado en Arquitectura. A un programa se le puede otorgar una acreditación de ocho años, tres años o dos años, según su medida de conformidad con las normas educativas establecidas.

Para la admisión a los programas de Doctorado en Arquitectura y Maestría en Arquitectura se podría requerir un título preprofesional de pregrado en arquitectura. Sin embargo, el título preprofesional por sí solo no es reconocido como un título acreditado.

La Escuela de Arquitectura de Academy of Art University, ofrece los siguientes programas de título acreditados por la NAAB:

- B. Arch. (162 créditos de pregrado)
Siguiente visita de acreditación en el 2018
- M. Arch. (título preprofesional + 63 créditos de posgrado)
- M. Arch. (título no preprofesional + 87 créditos de posgrado)
Siguiente visita de acreditación en el 2021

Acreditación de la NASAD

National Association of Schools of Art and Design

La National Association of Schools of Art and Design (NASAD) es la entidad nacional de acreditación para arte y diseño y las disciplinas relacionadas con arte y diseño. Academy of Art University está acreditada por la National Association of Schools of Art and Design (NASAD) para ofrecer títulos de Asociado en Artes, *Bachelor* en Artes, *Bachelor* en Bellas Artes, Maestría en Bellas Artes, Maestría en Artes, y Certificados. Todos los programas de AA, BA, BFA, MA, MFA y Certificación en Pedagogía Artística de Academy of Art University están acreditados por la NASAD, salvo los programas ofrecidos por estas escuelas: Escuela de Actuación, Escuela de Arquitectura, Escuela de Arquitectura Paisajista, Escuela de Comunicaciones Multimedia, Escuela de Producción de Música y Diseño de Sonido para Medios Visuales, Escuela de Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales, así como el programa de AA en Restauración de Automóviles ofrecido por la Escuela de Diseño Industrial y el título de BS en Programación de Videojuegos ofrecido por la Escuela de Desarrollo de Videojuegos. La National Association of Schools of Art and Design (NASAD) está situada en 11250 Roger Bacon Drive, Suite 21, Reston, VA, 20190. Tel. 703.437.0700

DECLARACIÓN DE NO DISCRIMINACIÓN

Academy of Art University admite estudiantes de cualquier raza, color, edad, religión y origen nacional o con todos los derechos, privilegios, programas y actividades otorgados o a disposición de los estudiantes de la universidad.

La Academy no discrimina por motivos de raza, color, edad, sexo, religión, discapacidad física, orientación sexual u origen nacional o étnico en la administración de sus políticas educativas, programas de becas y préstamos, y otros programas administrados por la universidad.

DECLARACIÓN DE MISIÓN

Academy of Art University prepara a los profesionales en ciernes en los campos de diseño, comunicación y las artes mediante programas excelentes de pregrado y posgrado, certificación y de desarrollo de portafolios.

Para lograr su misión, Academy of Art University:

- mantiene una política de admisiones inclusiva para todas las personas que cumplen los requisitos básicos de admisión e instrucción y que desean obtener una educación superior en un amplio espectro de disciplinas de arte y diseño;
- enseña un enfoque disciplinado de estudio del arte y el diseño que alienta a los estudiantes a desarrollar sus propios estilos que combinen sus talentos, destrezas técnicas y aspiraciones creativas con conocimientos profesionales;
- cuenta con un cuerpo docente dedicado y muy capaz a tiempo completo y a tiempo parcial de artistas, diseñadores y académicos de carrera que son profesionales y cuyo éxito como educadores proviene de su capacidad de enseñar a los estudiantes a través de la sabiduría y pericia que han acumulado a lo largo de años de experiencia y estudio;
- opera en un contexto urbano para que los programas académicos puedan nutrirse y contribuir a la riqueza cultural de sus comunidades;
- brinda un entorno creativo que a la vez apoya y reta a los estudiantes, respaldado por una enseñanza personalizada excelente y servicios de apoyo orientados a las necesidades de estudiantes de diversas edades y formaciones;
- ofrece un programa de educación general de pregrado diseñado para estimular el desarrollo del pensamiento crítico y habilidades de comunicación y alentar a los artistas emergentes a nutrirse de una variedad de disciplinas, examinar los temas desde múltiples perspectivas y cultivar la capacidad de funcionar como ciudadanos mundiales educados;
- administra de manera ética y eficiente, administra sus finanzas con prudencia, y fomenta una óptima calidad en todos los aspectos de sus programas y servicios.



ACTUACIÓN





QUÉ OFRECEMOS

Formación y técnica: La Escuela de Actuación está enraizada en el proceso, la técnica y el sentido de la verdad en el relato de historias. Los estudiantes desarrollarán personajes, crearán y presentarán interpretaciones con sentido de verdad y afinarán su arte. Acorde con las prácticas de las mejores escuelas de actuación, nuestros cursos de actuación abarcan técnicas para conectarse con la vida interior, valerse de la imaginación, desarrollar el instrumento vocal y el cuerpo, darle vida al subtexto y los requisitos particulares de trabajar frente a la cámara.

Currículo en actuación: Los graduados entrarán al campo con un currículo, así como con las destrezas y las herramientas de actuación que se requieren de los actores de hoy.

Cuerpo docente profesional: Aprende de profesionales consumados en el campo de la actuación que trabajan para inspirarte y para desarrollar tus talentos únicos mientras cursas los estudios para un título en actuación.

El escenario y la cámara: La Escuela de Actuación brinda una formación singular y adecuada para la actuación tanto en el escenario como ante la cámara.

Las instalaciones de la Escuela de Actuación incluyen:

Estudio de sonido con cámara, monitores e iluminación

Espacio escénico con tablero de luces completo

Biblioteca de obras de teatro y guiones

Sala de grabación de voz

Sala de canto con piano

Sala de utilería

Sala de danza

Sala para técnica Alexander

Instalaciones para hacer ejercicio, que incluyen piscina y salas de yoga, pesas, estiramiento y ejercicio cardiovascular



Empresas y clientes que contratan a nuestros graduados:

ABS CBN International TV

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

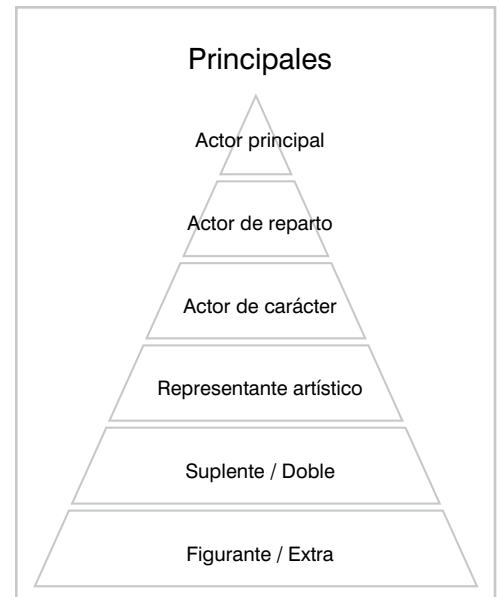
New Conservatory Theatre

Lorraine Hansberry Theatre

Nancy Hayes Casting

¡Y más!

LÍNEAS DE CARRERA



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Actuación

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ACTUACIÓN

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

AA CURSOS OBLIGATORIOS PARA ACTUACIÓN

ACT 101	Respeto a la Actuación
ACT 105	Actuación 1
ACT 112	Expresión Oral 1: Desarrollo de la Voz
ACT 123	Improvisación 1
ACT 141	Movimiento: Actuación Física
ACT 155	Actuación 2
ACT 166	Canto 1: Técnica Vocal
ACT 181	Movimiento: Conciencia del Cuerpo y el Actor Consciente
ACT 205	Actuación 3
ACT 212	Expresión Oral 2: El Poder de la Voz
ACT 223	Improvisación 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Actuación

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ACTUACIÓN

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de Comunicación Escrita
2	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
2	Requisitos de Apreciación de Teatro, Cine y Artes Escénicas
1	Curso de Conciencia Histórica
1	Curso de Conocimientos Cuantitativos
1	Curso de Ideas e Influencias Culturales
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

BFA CURSOS OBLIGATORIOS PARA ACTUACIÓN

ACT 101	Respeto a la Actuación
ACT 105	Actuación 1
ACT 112	Expresión Oral 1: Desarrollo de la Voz
ACT 123	Improvisación 1
ACT 141	Movimiento: Actuación Física
ACT 155	Actuación 2
ACT 166	Canto 1: Técnica Vocal
ACT 181	Movimiento: Conciencia del Cuerpo y el Actor Consciente
ACT 205	Actuación 3
ACT 212	Expresión Oral 2: El Poder de la Voz
ACT 223	Improvisación 2
ACT 468	Proceso de Audición: Desde las Lecturas en Frío a las Rondas de Selección

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

APRECIACIÓN DE TEATRO, CINE Y ARTES ESCÉNICAS

SELECCIONAR DOS:

LA 126LA	Seminario en las Artes: Los Ángeles
LA 126SF	Seminario en las Artes: San Francisco
LA 132	Historia de la Animación
LA 134	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA 182	Géneros en el Cine
LA 190	Historia de la Ópera
LA 244	Historia de la Moda
LA 281	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 300	Introducción a la Oratoria
LA 306	Hablar Creativamente: Presentación para Diseñadores
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático



Maestría en Artes [MA] en Actuación

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS DE LA ESPECIALIDAD	3 UNIDADES
+ Artes Liberales de Posgrado	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

MA EN ACTUACIÓN REQUISITOS PARA TÍTULO

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

MA EN ACTUACIÓN CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD

ACT 611	Introducción a la Actuación
ACT 612	Introducción a la Improvisación
ACT 615	Voz 1
ACT 616	Expresión Oral 1
ACT 620	Técnica Alexander 1
ACT 635	Técnicas de Actuación: Meisner 1
ACT 637	Técnicas de Actuación: Meisner 2
ACT 640	Movimiento: Creación del Personaje Físico
ACT 650	Actuación para la Cámara 1
ACT 680	Técnicas de Audición

MA EN ACTUACIÓN REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Actuación

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	57 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

**Según aprobación del director*

MFA EN ACTUACIÓN REQUISITOS PARA TÍTULO

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

MFA EN ACTUACIÓN CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD

ACT 615	Voz 1
ACT 616	Expresión Oral 1
ACT 617	Voz 2
ACT 618	Expresión Oral 2
ACT 620	Técnica Alexander 1
ACT 622	Técnica Alexander 2 – Técnica Alexander en la Interpretación Actoral
ACT 625	Producción Vocal
ACT 635	Técnicas de Actuación: Meisner 1
ACT 637	Técnicas de Actuación: Meisner 2
ACT 639	Actuación para la Representación
ACT 640	Movimiento: Creación del Personaje Físico
ACT 642	Shakespeare 1
ACT 644	Shakespeare 2
ACT 645	Técnicas de Improvisación
ACT 650	Actuación para la Cámara 1
ACT 660	Técnica para Monólogos
ACT 670	Actuación para la Cámara 2
ACT 680	Técnicas de Audición
ACT 690	Actuación para la Cámara 3

CURSOS DE PREGRADO

ACT 101 Respeto a la Actuación

Este curso introduce a los estudiantes al oficio de la actuación mediante experiencias prácticas de estudio de escenas, ejercicios y análisis de libretos y guiones. Los estudiantes aprenderán la terminología específica usada en el campo para comunicarse con los actores y técnicas para mejorar la interpretación artística. Se hará énfasis en la colaboración en grupo y en pareja.

ACT 105 Actuación 1

Actuar es vivir con sentido de verdad en circunstancias imaginarias. Los estudiantes aprenderán a darle vida a un texto por medio de reacciones auténticas de momento a momento. Los estudiantes practicarán una serie de ejercicios en los que concentrarán su atención en una pareja para crear una vida emocional orgánica entre dos actores.

ACT 112 Expresión Oral 1: Desarrollo de la Voz

Se logra alcanzar el potencial completo de la voz mediante la atención y el ajuste de la postura, la respiración y la dicción. En este curso, los estudiantes practicarán estos principios y utilizarán el Alfabeto Fonético Internacional para articular el lenguaje verbal para cualquier medio, y ejecutarán selecciones que comuniquen mensajes con claridad y potencia.

ACT 121 Expresión Física

Este curso inicial de movimiento se concentra en utilizar el cuerpo y la voz como medios de expresividad plena. Se incorporarán técnicas de *clowning*, pantomima, narrativa cómica y estilos vocales para que los estudiantes comuniquen el personaje y el relato a través del movimiento físico y el sonido. Los estudiantes integrarán elementos de expresión, exageración, acción anticipada, reacción, acción y tempo para desarrollar una historia.

ACT 123 Improvisación 1

La clave en la improvisación es escuchar activamente y reaccionar. En este curso, los estudiantes realizarán actividades vivenciales que impliquen riesgo, creatividad y espontaneidad. Los estudiantes actuarán a partir de las sugerencias de su pareja en la improvisación, se conectarán con los personajes, crearán ambientes y articularán una historia en el momento y con confianza.

ACT 141 Movimiento: Actuación Física

La actuación física utiliza el cuerpo como instrumento principal para la expresión y comunicación. En este curso, los estudiantes utilizarán el comportamiento, el gesto, la comedia del arte, la pantomima y utilería para desarrollar un personaje. Se dará énfasis a la imaginación, la conciencia del cuerpo y la comunicación física.

ACT 155 Actuación 2

Sobre la base de los principios presentados en Actuación 1, los estudiantes aplicarán ejercicios interconectados al trabajo de escenas. Los estudiantes continuarán desarrollando sus reflejos, destrezas para escuchar activamente y acciones físicas para crear comportamientos con sentido de verdad y subtextos dinámicos.

ACT 166 Canto 1: Técnica Vocal

Este curso es una introducción al uso por el actor de la voz como instrumento tanto para hablar como para cantar. Los estudiantes practicarán técnicas vocales fundamentales: integrar la respiración, el cuerpo y la mente para cultivar la creatividad, el registro y la proyección vocal. Los estudiantes adquirirán experiencia directa en el ejercicio de su voz mediante interpretaciones de poemas y canciones de teatro musical.

ACT 181 Movimiento: Conciencia del Cuerpo y el Actor Consciente

En este curso, los estudiantes combinarán la técnica Alexander con la danza moderna para crear una neutralidad dinámica en el actor. Los estudiantes identificarán y soltarán los hábitos que obstaculizan la interpretación artística y el movimiento eficiente. A través de ejercicios y movimientos de improvisación, los estudiantes expandirán su facilidad, registro, concentración y profundidad, para dar lugar a una mayor autenticidad en la interpretación.

ACT 205 Actuación 3

En este curso, los estudiantes utilizarán el subtexto, identificarán un objetivo actuable y crearán acciones esenciales para representar la dinámica de una escena. Los estudiantes integrarán el comportamiento y la imaginación a partir de circunstancias dadas realizadas para dar lugar a interpretaciones con sentido de verdad.

ACT 212 Expresión Oral 2: El Poder de la Voz

Este curso expande los fundamentos de la producción dinámica de la voz a fin de fortalecer el apoyo muscular y optimizar las cualidades de la voz hablada natural. Los estudiantes aplicarán el Alfabeto Fonético Internacional para dominar textos y dialectos más complicados. Los ejercicios incluirán la respiración, la resonancia y la articulación.

ACT 223 Improvisación 2

En este curso, los estudiantes llevarán sus habilidades de improvisación y observación al siguiente nivel mientras crean tramas y personajes espontáneos. Se dará énfasis al uso creativo del subtexto, actuación en el momento y en la creación de interpretaciones con sentido de verdad. Se practicará la improvisación como técnica de ensayo para material escrito.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ACT 241 Movimiento: La Máscara, la Pantomima y el Clown

En este curso avanzado, los estudiantes aplicarán destrezas teatrales específicas al uso de máscaras, la técnica de pantomima, la comedia y la técnica de *clowning*. Los estudiantes se valdrán de su imaginación, cultivarán la conciencia de grupo y usarán la improvisación para desarrollar personajes con expresión física plena. Se crearán y presentarán piezas individuales y grupales.

ACT 243 El Arte de la Comedia

Este curso brinda una reseña general de la historia y el arte de la comedia. Los estudiantes combinarán la improvisación con técnicas de actuación cómica en el estudio de escenas para seguir desarrollando sus destrezas de interpretación e improvisación. Se hará referencia a la comedia romana, la comedia del arte y a actores cómicos clásicos.

ACT 261 Movimiento: Danza para Teatro Musical

En este curso, se hará una introducción a las técnicas de tap y jazz, el repertorio de teatro musical y la coreografía. Se dará énfasis a la conciencia, control y acondicionamiento del cuerpo. Los estudiantes desarrollarán un sentido de alineación funcional y de la forma, presencia, dinámica, fuerza y concentración, así como una conciencia del tempo y el ritmo.

ACT 266 Canto 2: El Poder de la Interpretación

En este curso, los estudiantes seguirán desarrollando sus habilidades de canto, concentrándose en el proceso de audición para el teatro musical. Los estudiantes cultivarán sus conocimientos de las épocas y estilos del teatro musical, desarrollarán un repertorio de canciones apropiadas para su tipo y aumentarán sus habilidades interpretativas como actores que cantan.

ACT 275 Actuación Clásica 1

Las obras de teatro de Shakespeare siguen siendo pertinentes para la cultura popular porque brindan un marco poético para relacionarse con la condición humana. En este curso, se empleará el estudio de escenas y monólogos para retar a los estudiantes a demostrar su dominio técnico de todas las disciplinas de actuación, usando la escansión y el pentámetro yámbico específicos del texto shakespeariano.

ACT 281 Lucha Escénica 1

La lucha escénica es una herramienta esencial para el relato dramático. En este curso, los estudiantes adquirirán destrezas básicas de coreografía de enfrentamientos, entre ellas, la violencia teatral y el uso de armas cortantes —la espada, el estoque, la daga y el florete— en el contexto del trabajo de escenas históricas y contemporáneas.

ACT 305 Actuación para la Cámara 1

Sobre la base de los principios fundamentales de la actuación, este curso prepara a los estudiantes para trabajar frente a la cámara. Se practicarán los retos técnicos particulares de este medio, incluidos: la calidad vocal, actuar con sentido de verdad en múltiples tomas, pararse en las marcas y ángulos de cámara. Los estudiantes trabajarán las escenas de manera colaborativa con un equipo de producción completo.

ACT 312 Grabaciones de Voz

En este curso, los estudiantes aplicarán sus habilidades actorales a interpretaciones vocales para animación, videojuegos, comerciales, narración, radio, televisión y papeles de reparto. Los estudiantes encontrarán su propia voz distintiva, aprenderán acentos, desarrollarán personajes y producirán voces a pedido. Los estudiantes analizarán la profundidad, versatilidad y precisión de su trabajo grabado.

ACT 321 Expresión Oral 3: Acentos y Dialectos

Los estudiantes desarrollarán un método sistemático para aprender dialectos y acentos clave y aplicarlos a libretos y guiones para una variedad de medios, como son el escenario, la pantalla y las grabaciones de audio. Se analizarán los cambios de sonido, tono, ritmo, inflexión y colocación más importantes, además de examinar influencias geográficas, históricas y culturales específicas.

ACT 323 Improvisación 3

En este curso avanzado, los estudiantes practicarán el arte de la improvisación “de formato largo” y escenas en formato de *sketch*. Los estudiantes improvisarán situaciones tanto teatrales como de cine, y crearán un libreto para teatro o un guión para cine original utilizando técnicas de improvisación. Se hará énfasis en el relato narrativo y en trabajar eficazmente dentro de un grupo.

ACT 333 Técnica para Monólogos 1

En este curso, los actores trabajarán desde la base de sus propias historias profundamente personales usando el proceso de memoria emotiva para crear monólogos dinámicos. Empezando desde la experiencia de vida de la persona para luego personalizarla en un monólogo escrito, se desarrollará un proceso particular que luego se puede aplicar a cualquier texto.

ACT 355 Actuación para la Cámara 2

Los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades frente a la cámara creando personajes dinámicos a través de su comportamiento e intenciones. Utilizando el subtexto para contar una historia dentro de la historia, los estudiantes trabajarán escenas complejas y desarrollarán una amplia variedad de papeles.

ACT 366 Canto 3: Estudio de Escenas de Teatro Musical

En este curso, los estudiantes se concentrarán en libretos de teatro musical y el repertorio de un equipo destacado conformado por compositor y letrista. Los estudiantes cultivarán sus destrezas de actuación y canto mediante el estudio de escenas aplicado a repertorios de canciones en solos, grupos pequeños y grupos. Se hará una presentación final delante de un público invitado.

ACT 370 Presentación Teatral: La Obra

En este curso, los estudiantes avanzados de actuación verterán sus destrezas y habilidades para dar vida a una obra. Se dará énfasis a ensayos intensivos, análisis del texto y estudio del personaje. Los estudiantes combinarán estos elementos y harán una presentación teatral sustentada en el texto e inspirada por la imaginación.

ACT 375 Actuación Clásica 2

El teatro clásico obliga al actor a afrontar complejidades físicas, verbales y culturales históricamente específicas. Mediante el trabajo en escenas y monólogos de una variedad de épocas, los estudiantes establecerán un enfoque más versátil, detallado y multidimensional hacia el desarrollo de un personaje de cualquier lugar o época, viviéndolo con sentido de verdad y siendo fiel a ese mundo.

ACT 381 Lucha Escénica 2

En este curso, los estudiantes fortalecerán los fundamentos de la lucha escénica mediante el estudio de escenas con coreografías avanzadas de lucha, y se capacitarán para los requisitos de una prueba de habilidad para el actor-combatiente. Este curso integral se concentrará en el combate sin armas y con espada ropera, espada, estoque y daga, e introducirá el espadín y la lanza larga.

ACT 395 Actuación para Comerciales

La actuación en comerciales es un segmento indispensable y lucrativo de la profesión del actor. En este curso, los estudiantes aprenderán a usar técnicas actorales específicas para transmitir una narrativa en un comercial. Se prestará particular atención a la elaboración de personajes y relaciones con sentido de verdad mientras se representa a un producto dentro de un relato.

ACT 405 Actuación para la Cámara 3

Este curso se centra en el proceso de filmación desde la perspectiva del actor. Los estudiantes trabajarán en estudios de sonido en un ambiente profesional y de ritmo acelerado. Las secuencias del trabajo de escenas se compilarán para los videos de demostración de los estudiantes.

ACT 412 Grabación de Voz 2: Producción de Grabaciones de Demostración

Una grabación de demostración comercial y un plan de marketing son herramientas esenciales para conseguir trabajos de grabación de voz. En este curso, los estudiantes mejoran su ejecución mediante el análisis de guiones, la identificación de estilos, la creación de guiones de demostración y, por último, la grabación de un video de demostración y la elaboración de una campaña de marketing. Los temas incluirán los representantes o agentes, las audiciones y cómo desarrollar una carrera.

ACT 433 Técnica para Monólogos 2

Explorando una variedad de situaciones actorales, este curso utilizará las narrativas personales para elaborar piezas originales, a partir de la premisa de que “todo es tu historia”. A partir de una vivencia imbuida de riqueza emocional, el material evoluciona hasta convertirse en un monólogo plenamente logrado mediante el uso del proceso de memoria emotiva para crear un trabajo espontáneo, instintivo y sin censura.

ACT 466 Canto 4: Presentación de Teatro Musical

En este curso, los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades de canto, movimiento y actuación mediante la creación de un evento de teatro musical. Los estudiantes desarrollarán un repertorio variado y dinámico de teatro musical a través de la exploración de solos, dúos y piezas grupales para crear una presentación en vivo para un público.

ACT 468 Proceso de Audición: Desde las Lecturas en Frío a las Rondas de Selección

Desarrollar las destrezas necesarias para tener éxito en las audiciones de la industria del cine y televisión es de importancia primordial. En este curso, los estudiantes practicarán cómo presentarse a audiciones de cine, televisión, grabaciones de voz, grabaciones empresariales de uso interno, modelaje fotográfico y dramas web. También se examinará la preparación para audiciones y entrevistas, técnicas esenciales de lectura en frío, y la creación de un portafolio eficaz.

ACT 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se hará énfasis en los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ACT 498 Proyecto Colaborativo

Este curso se ofrece a estudiantes que reúnen criterios establecidos y que sean escogidos por el departamento para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario con estudiantes de otros programas.

ACT 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

ACT 500 Pasantía en Actuación

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el cine, la televisión y los comerciales.

CURSOS DE POSGRADO

ACT 604 Movimiento: Invención y Expresión Física

Este curso inicial de movimiento utiliza el cuerpo del actor como medio primordial para la expresión tanto dramática como cómica. Los estudiantes emplearán la improvisación y la composición del movimiento, además de practicar el uso de la intención a través del movimiento. También se practicará la integración de la expresión física y la palabra escrita.

ACT 605 Reseña de Danza para el Actor

Este curso está diseñado para enseñar a los actores a analizar y crear movimientos persuasivos. Los estudiantes practicarán los principios de Laban, invención de movimiento, abstracción, mecanismos coreográficos y la forma mediante un trabajo intensivo de composición. La concentración será en una alineación correcta, fuerza y flexibilidad, movimiento de época y danza tanto clásica como contemporánea.

ACT 606 Voz y Expresión Oral 1

Este curso práctico con énfasis visual está diseñado para estudiantes de MFA que requieren mejorar sus destrezas en el idioma inglés. Se realizarán demostraciones interactivas con el propósito de ampliar el vocabulario y la comprensión del lenguaje hablado y el trabajo de voz. La concentración del curso será en calentamientos, ejercicios, presentaciones y pruebas con uso intensivo de traducción al inglés. Los estudiantes ejecutarán textos tanto originales como dramáticos.

ACT 607 Voz y Expresión Oral 2

Este curso de posgrado se centra en traducir e interpretar textos dramáticos en inglés con pleno apoyo vocal y comprensión. Los estudiantes coreografiarán e interpretarán diversas escenas dramáticas y articularán el texto con buena dicción usando Inglés Americano Estándar.

ACT 611 Introducción a la Actuación

En este curso, los estudiantes desarrollarán sus habilidades de narración de cuentos y utilizarán sus imaginaciones, cuerpos y voces tanto en ejercicios como con material escrito. Por medio del análisis del texto, el desarrollo del personaje y el trabajo en grupo, los estudiantes incorporarán la terminología específica de la actuación para dar vida a las circunstancias dadas de una escena.

ACT 612 Introducción a la Improvisación

La improvisación exige que el actor escuche activamente y hable ante un público en el proceso creativo, y ambos elementos son clave para el desarrollo de guiones de escenas y personajes. Mediante el uso de ejercicios y juegos teatrales físicos de improvisación, se alentará a los estudiantes a usar sus imaginaciones para crear situaciones improvisadas con sentido de verdad.

ACT 615 Voz 1

Los estudiantes extenderán sus destrezas actorales a través del uso de los fundamentos del dominio vocal dinámico. Se empleará la respiración, la alineación y la vibración de sonido para desarrollar y apoyar la voz hablada natural. Los ejercicios se concentrarán en la toma de conciencia, relajación, resonancia y amplificación para fortalecer la totalidad del instrumento vocal.

ACT 616 Expresión Oral 1

Los estudiantes aprenderán el alfabeto fonético internacional como herramienta para desarrollar el dialecto estadounidense neutro. Al reducir los acentos o regionalismos, el actor individual adquirirá un registro más amplio de opciones de personajes y aumentará sus posibilidades de ser contratado, así como la capacidad de desarrollar dialectos y acentos específicos.

ACT 617 Voz 2

Este curso avanzado continuará la exploración de la voz a través de ejercicios para que los estudiantes extiendan su capacidad respiratoria, desarrollen los resonadores superiores, aumenten su registro e incorporen la dicción clara a textos contemporáneos y clásicos. Los estudiantes también desarrollarán un calentamiento vocal personal y se utilizará la enseñanza entre compañeros de clase como herramienta para dirigir al grupo.

ACT 618 Expresión Oral 2

Los estudiantes desarrollarán los sonidos y símbolos restantes para expresarse en el dialecto estadounidense neutro y afinarán y fortalecerán los cambios de sonido y los ejercicios de dicción vívida introducidos en Expresión Oral 1. Los estudiantes aplicarán la expresión oral, el trabajo fonético y el Alfabeto Fonético Internacional a textos contemporáneos y clásicos más complejos.

ACT 620 Técnica Alexander 1

Este curso utilizará la Técnica Alexander como práctica específica para que el actor optimice su movimiento y su voz. Los estudiantes desarrollarán una conciencia completa del cuerpo para identificar y soltar los hábitos y tensiones habituales. Los estudiantes elaborarán personajes multidimensionales usando la Técnica Alexander así como la improvisación.

ACT 622 Técnica Alexander 2 – Técnica Alexander en la Interpretación Actoral

En este curso de movimiento avanzado, los estudiantes aplicarán y extenderán las prácticas desarrolladas en Técnica Alexander 1 a la interpretación actoral. Elaborando personajes con expresividad física y vocal dinámica, los actores utilizarán obras de teatro y guiones de cine y televisión para contar historias sin tensiones y hábitos que no sean pertinentes.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

ACT 625 Producción Vocal

Los estudiantes revisarán y fortalecerán las técnicas para emplear la voz del actor como instrumento para hablar y cantar. Los estudiantes integrarán la respiración, el cuerpo y la mente para cultivar la creatividad, el registro y la proyección vocal. Los estudiantes adquirirán experiencia de primera mano ejercitando su voz con interpretaciones de poemas y canciones de teatro musical.

ACT 635 Técnicas de Actuación: Meisner 1

La técnica Meisner se concentra en la reacción a partir de los reflejos y el sentido de verdad, una herramienta esencial para los actores profesionales. Empleando los principios de escuchar activamente y de atención intensificada, se retará a los estudiantes con una serie de ejercicios interconectados en pareja. Los estudiantes desarrollarán una práctica muy específica y disciplinada sustentada por este enfoque dinámico de la actuación.

ACT 637 Técnicas de Actuación: Meisner 2

En este curso, los estudiantes se concentrarán en estar completamente presentes en el momento mientras exploran un uso más hondo y más variado del instrumento emocional del actor. La preparación emocional y los ejercicios interconectados en pareja continuos permiten que los estudiantes exploren y expandan sus instrumentos.

ACT 639 Actuación para la Representación

Este curso se centra en las destrezas esenciales del actor de carrera. Se enfatizará y practicará con escenas, monólogos, análisis de textos, terminología y diversas técnicas de ensayo. Se emplearán destrezas vocales, el trabajo imaginativo y las acciones físicas para expresar los comportamientos de los personajes y crear interpretaciones dinámicas.

ACT 640 Movimiento: Creación del Personaje Físico

El cuerpo es el instrumento primordial de expresión y comunicación. En este curso, los estudiantes explorarán el comportamiento físico para desarrollar personajes. Los estudiantes practicarán con elementos de ritmo, apetito, posición social, gesto, manipulación de objetos, y aplicarán estas herramientas a máscaras, la pantomima, la máscara neutra, el *clown*, la comedia del arte y arquetipos contemporáneos.

ACT 642 Shakespeare 1

En este curso, los estudiantes prepararán escenas y monólogos del canon de William Shakespeare. Se utilizará trabajo de texto e investigación, a lo cual se incorporarán complejidades físicas, verbales y culturales históricamente específicas. Mediante la elaboración de personajes complejos de este período clásico, el actor podrá vivir en el mundo de Shakespeare con sentido de verdad y siendo fiel a ese mundo.

ACT 644 Shakespeare 2

En este curso avanzado de actuación, los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades actorales utilizando las obras de Shakespeare y diversos textos y autores clásicos seleccionados. Los estudiantes utilizarán la escansión y el verso para elaborar personajes plenamente logrados e incorporarán elecciones físicas y culturales históricamente específicas apropiadas para la época.

ACT 645 Técnicas de Improvisación

La improvisación le brinda al actor las herramientas para reaccionar y usar sus reflejos de conducta mientras crea un personaje dentro de un relato. En este curso, los estudiantes crearán escenas por medio de dinámicas interpersonales y de grupo y aplicarán las reglas de la improvisación a escuchar activamente y a reaccionar espontáneamente con y sin guiones.

ACT 650 Actuación para la Cámara 1

En este curso, los estudiantes aplicarán los elementos técnicamente específicos requeridos para el trabajo en pantalla con la colaboración de un equipo de producción. Se implementará y practicará el trabajo de la imaginación, la acción física y el análisis de guiones. Se emplearán estas herramientas mientras se realiza trabajo en pareja vibrante y con sentido de verdad para dar lugar a una interpretación creíble y dinámica.

ACT 660 Técnica para Monólogos

Este curso intensamente personal e impulsado por el proceso explora las técnicas de memoria emotiva y memoria sensorial en el proceso del monólogo. Los estudiantes integrarán sus narrativas personales en el texto escrito para crear una interpretación espontánea y con sentido de verdad. Afinarán sus habilidades para ofrecer una interpretación emocionalmente conectada y enriquecida.

ACT 670 Actuación para la Cámara 2

En este curso, se resaltarán las técnicas de ensayo y la preparación del guión mientras los estudiantes trabajan en optimizar sus interpretaciones. Se espera que los estudiantes demuestren destrezas actorales de alto calibre desde el inicio de este curso.

ACT 680 Técnicas de Audición

Este curso detallará las técnicas de audición y entrevista y los materiales necesarios para que los actores se preparen para ingresar a la profesión. Se dará énfasis a las habilidades de lectura en frío mientras preparan monólogos contemporáneos y clásicos. También se examinarán los retratos fotográficos, currículos, grabaciones de voz, videos para empresas, el modelaje fotográfico y los dramas web.

ACT 690 Actuación para la Cámara 3

El video de demostración del actor es esencial para desarrollar contactos en la industria del entretenimiento. En este curso avanzado de actuación para la cámara, los estudiantes agregarán escenas de calidad profesional a su portafolio. Utilizando los estándares, las expectativas y el protocolo de la industria, el actor se desenvolverá trabajando en un set de calibre profesional.

ACT 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

ACT 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ACT 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ACT 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ACT 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. Se hará énfasis en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y en avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ACT 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

ACT 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



PUBLICIDAD





QUÉ OFRECEMOS

Cuerpo docente profesional: Contamos con un cuerpo docente prestigioso para dirigir y orientar a nuestros estudiantes. Además, se invita a muchas clases y eventos especiales a líderes del ramo que brindan sus perspectivas sobre lo que es un trabajo excelente y cómo conseguir un empleo excelente.

Promoción laboral: Nuestras noches de portafolio y cursillos durante cada semestre están abiertos a todos los estudiantes y ofrecen excelentes experiencias de colaboración y de desarrollo de contactos. Representantes de importantes agencias de publicidad y reclutadores de personal creativo de todo el país participan en las evaluaciones anuales de portafolios de la Academy con los estudiantes que están por graduarse.

Oportunidad: Alentamos a nuestros estudiantes a inscribirse en decenas de concursos. A los ganadores se les envía a ferias nacionales e internacionales.

Experiencia profesional: Los estudiantes colaboran en proyectos interdisciplinarios para clientes reales en nuestra agencia [Young & Hungry](#). Cada año, los estudiantes hacen pasantías en agencias locales y en todo el mundo para iniciar su carrera.

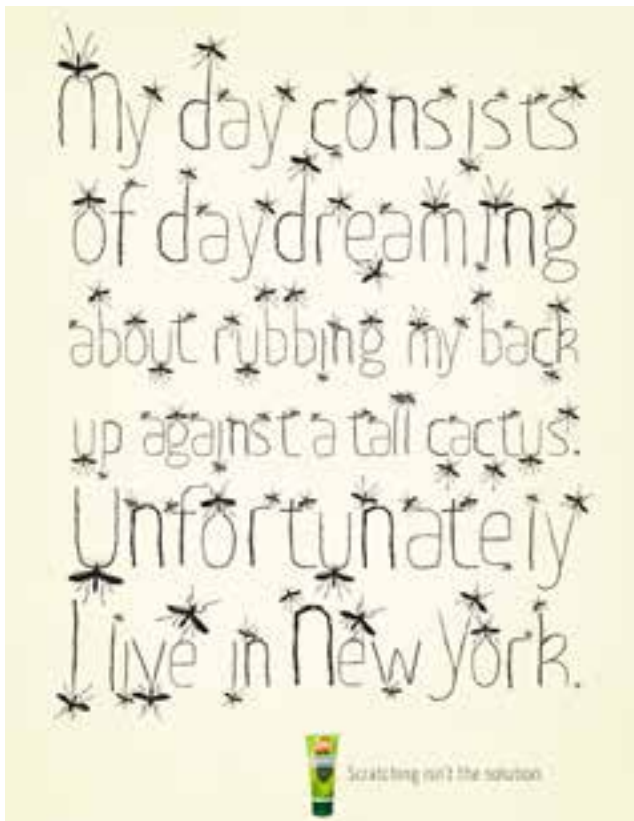
Cada año, los estudiantes de publicidad participan en proyectos reales para clientes reales. Estos son solo algunos de los clientes con los que nuestros estudiantes han trabajado recientemente:

Esurance: Los estudiantes compitieron para crear ideas publicitarias innovadoras para la campaña “Erin Esurance” en curso. Los medios usados incluyeron: medios interactivos, eventos de relaciones públicas, en el entorno y publicidad de guerrilla. El equipo de mercadotecnia de Esurance seleccionó las campañas ganadoras y premió a un estudiante de la Academy con una pasantía de verano pagada. También patrocinaron la construcción de una sala de conferencias de tecnología de punta diseñada por estudiantes de Arquitectura y Diseño de Interiores de la Academy. Los premios incluyeron \$2,500 en becas para 5 estudiantes.

Charles Schwab: Los premios para las ideas creativas ganadoras desarrolladas para la campaña “Ask Chuck” en curso incluyeron \$7,000 en becas para 7 estudiantes. Los estudiantes concursantes utilizaron medios impresos, medios interactivos y publicidad innovadora. El Gerente de Publicidad y el Departamento de Publicidad de Charles Schwab seleccionaron las ideas ganadoras para la campaña.

Rainbow Light, Green Dog Naturals: Para los suplementos caninos GreenDog Naturals de Rainbow Light, los estudiantes concursaron en el campus y en línea para crear una campaña emergente en los medios. Medios incluidos: sitio web de medios sociales, videos en YouTube, blogs, banners de Internet y publicidad en medios impresos. El Vicepresidente de Desarrollo Comercial de Rainbow Light seleccionó las ideas ganadoras de la campaña. Los premios incluyeron \$2,000 en becas para 6 estudiantes.

Aquarium of the Bay: En el campus y en línea, los estudiantes concursaron para desarrollar una campaña general para las tres exhibiciones nuevas del acuario: Pulpos, Medusas y el Bay Lab (Laboratorio de la Bahía). Los medios usados incluyeron: anuncios para los periódicos *San Francisco Chronicle*, *Examiner* y *SF Weekly*; carteles publicitarios en las estaciones de BART; afiches para el interior de los trenes de BART; comerciales de radio; banners para sitios web; anuncio en video para el edificio del San Francisco Ferry; y un tablero digital en exhibición en el Bay Bridge. El equipo de mercadotecnia y el Presidente Ejecutivo de Aquarium of the Bay seleccionaron las campañas ganadoras. Los premios incluyeron \$2,000 en becas para 4 estudiantes.



LÍNEAS DE CARRERA

Producción en Estudio para Publicidad y Diseño



Estrategia Creativa



Redactor publicitario



Director de arte



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Publicidad

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PUBLICIDAD

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

2	Cursos de Comunicación Escrita
2	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN PUBLICIDAD

ADV 109	Métodos y Tendencias en la Publicidad
ADV 112	Estrategias de Mercadotecnia y Publicidad
ADV 207	Estrategia Creativa
ADV 230	Técnicas de Visualización Rápida
ADV 241	Técnicas de Ideación
ADV 244	Dirección de Arte para Publicidad
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 205	Gráficos Animados 1
WNM 210	Diseño Visual 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y argumento creativo
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Asociado en Artes [AA] en Producción en Estudio para Publicidad y Diseño

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PRODUCCIÓN EN ESTUDIO PARA PUBLICIDAD Y DISEÑO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 3 Cursos de Comunicación Escrita
 - 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
 - 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

AA CURSOS OBLIGATORIOS PARA PRODUCCIÓN EN ESTUDIO PARA PUBLICIDAD Y DISEÑO

ADV 109	Métodos y Tendencias en la Publicidad
ADV 115	El Proceso Creativo
ADV 150	Producción en Estudio 1
ADV 250	Producción en Estudio 2
COM 102	Relato Visual: Fundamentos de la Edición No Lineal para Contenido de Video de Formato Corto
FND 122	Fundamentos del Color
GR 104	El Arte de Hacer
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 110	Principios del Diseño Visual
WNM 230	Imágenes Digitales 1
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y argumento creativo
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachiller en Bellas Artes [BFA] en Publicidad

REQUISITOS DE UNIDADES BFA

ASIGNATURAS PRINCIPALES

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN PUBLICIDAD

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN PUBLICIDAD

ADV 109	Métodos y Tendencias en la Publicidad
ADV 112	Estrategias de Mercadotecnia y Publicidad
ADV 207	Estrategia Creativa
ADV 230	Técnicas de Visualización Rápida
ADV 241	Técnicas de Ideación
ADV 244	Dirección de Arte para Publicidad
ADV 470	Portafolio para Creativos
o ADV 475	Portafolio para Estrategas Creativos
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 205	Gráficos Animados 1
WNM 210	Diseño Visual 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y argumento creativo
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Análogo Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas del arte en el mundo
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Publicidad

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Publicidad

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN PUBLICIDAD

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN PUBLICIDAD

ADV 602	Dirección de Arte
ADV 604	Técnicas de Redacción Publicitaria
ADV 605	Gráficos Digitales
ADV 606	Campaña
ADV 616	Desarrollo Avanzado de Concepto Publicitario
o ADV 699	Temas Especiales: Relato Visual
ADV 620	Dirección de Arte Avanzada
o ADV 621	Técnicas Avanzadas de Redacción Publicitaria
o ADV 624	Pensamiento Creativo para la Publicidad
ADV 622	Perspectivas en la Publicidad
ADV 623	Estrategia de Marca
ADV 625	Publicidad Interactiva
ADV 630	Gráficos Animados Digitales
o COM 602	Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto
	+1 Curso de la especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN PUBLICIDAD

GLA	Curso de Conciencia Histórica del Arte y Sensibilidad Estética

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Publicidad

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN PUBLICIDAD

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN PUBLICIDAD

ADV 602	Dirección de Arte
ADV 604	Técnicas de Redacción Publicitaria
ADV 605	Gráficos Digitales
ADV 606	Campaña
ADV 616	Desarrollo Avanzado de Concepto Publicitario
o ADV 699	Temas Especiales: Relato Visual
ADV 622	Perspectivas en la Publicidad
ADV 623	Estrategia de Marca
ADV 630	Gráficos Animados Digitales
o COM 602	Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto
ADV 625	Publicidad Interactiva

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN PUBLICIDAD – ESTRATEGIA CREATIVA

ADV 600	Pensamiento Estratégico
ADV 602	Dirección de Arte
ADV 604	Técnicas de Redacción Publicitaria
ADV 605	Gráficos Digitales
o ADV 606	Campaña
ADV 699	Temas Especiales: Relato Visual
ADV 622	Perspectivas en la Publicidad
ADV 623	Estrategia de Marca
ADV 624	Pensamiento Creativo para la Publicidad
COM 602	Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN PUBLICIDAD – REDACCIÓN PUBLICITARIA

ADV 602	Dirección de Arte
ADV 604	Técnicas de Redacción Publicitaria
ADV 606	Campaña
ADV 616	Desarrollo Avanzado de Concepto Publicitario
ADV 621	Técnicas Avanzadas de Redacción Publicitaria
ADV 622	Perspectivas en la Publicidad
ADV 623	Estrategia de Marca
ADV 625	Publicidad Interactiva
COM 602	Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN PUBLICIDAD – DIRECCIÓN DE ARTE

ADV 602	Dirección de Arte
ADV 604	Técnicas de Redacción Publicitaria
ADV 606	Campaña
ADV 616	Desarrollo Avanzado de Concepto Publicitario
ADV 620	Dirección de Arte Avanzada
ADV 622	Perspectivas en la Publicidad
ADV 623	Estrategia de Marca
ADV 625	Publicidad Interactiva
ADV 630	Gráficos Animados Digitales

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN PUBLICIDAD

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD

ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

- GLA 601 El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
- GLA 602 El Arte y la Ideología del Siglo XX
- GLA 607 Arte e Ideas del Siglo de las Luces
- GLA 609 Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
- GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

- GLA 603 Antropología: Experimentar la Cultura
- GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
- GLA 611 Narrativas Culturales
- GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
- GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

- GLA 676 Prácticas Profesionales para Diseñadores y Publicistas

CURSOS DE PREGRADO

ADV 109 Métodos y Tendencias en la Publicidad

Este curso examina la conexión entre la publicidad y la sociedad. Los estudiantes participarán en sesiones grupales de lluvia de ideas, ejercicio de empatía y deliberaciones sobre la publicidad como la conversación entre las personas y las empresas. Los estudiantes investigarán y presentarán conceptos básicos para vender una idea a partir del estilo estudiado.

ADV 112 Estrategias de Mercadotecnia y Publicidad

Este curso presenta a los estudiantes lo que es esencial en las estrategias básicas de mercadotecnia y publicidad, con énfasis en la mercadotecnia dirigida al consumidor y por sectores, investigación, planeamiento y desarrollo de productos, precios y canales de comercialización. Los estudiantes aplicarán los conceptos fundamentales de la mercadotecnia y crearán un plan y propuesta integral de marketing para una empresa.

ADV 150 Producción en Estudio 1

Este curso ofrece una orientación respecto al entorno de producción en estudio, el flujo de trabajo y las herramientas de software para el artista de producción. Los estudiantes crearán presentaciones digitales para reuniones simuladas en una agencia, redimensionarán anuncios impresos y en línea, y realizarán retoques fotográficos básicos. También se cubrirá la diagramación de páginas, el dibujo digital, la manipulación de documentos en PDF, y las herramientas de edición en línea.

ADV 158 La Vida Moderna en EE. UU.

Este curso es una introducción a las habilidades básicas de investigación en Internet, técnicas de entrevista y el relato visual para nuestros estudiantes artistas. Los estudiantes practicarán la identificación de fuentes apropiadas de información durante la investigación y la formulación de preguntas generadoras de relatos para entrevistas. También se enfatizará la incorporación de elementos visuales cautivadores en el relato.

ADV 207 Estrategia Creativa

Este curso se concentra en el papel de la estrategia en la creatividad aplicada moderna. Los estudiantes desarrollarán estrategias que apoyan las conversaciones entre empresas y personas a partir de observaciones de la cultura y el mercado. Los estudiantes transmitirán sus ideas en presentaciones y crearán herramientas de estrategia, tales como mapas y visualizaciones de datos.

ADV 215 Textos Cortos para Campañas

En este curso, los estudiantes aplicarán el proceso creativo y sus destrezas de redacción para crear textos principales que funcionen con sus titulares. Se destacará el pensamiento conceptual y estratégico y se enfatizará la creación de campañas publicitarias con titulares, frases publicitarias, texto principal y elementos visuales que funcionan juntos cohesivamente.

ADV 226 Métodos de Investigación para Estrategias Creativos

Este curso se centra en el estudio de la cultura para la estrategia creativa. Los estudiantes aplicarán los principios y las prácticas de antropología cultural para reunir impresiones que conduzcan a una mayor comprensión de los consumidores (insights). Los estudiantes presentan sus resultados en encabezados de resumen, historias y videos de los insights.

ADV 230 Técnicas de Visualización Rápida

En este curso de ideación, los estudiantes emplearán técnicas de lluvia de ideas y bosquejos rápidos para agudizar su pensamiento conceptual. Trabajando a partir de resúmenes creativos, los estudiantes desarrollarán conceptos de publicidad y diseño para una variedad de marcas, productos y servicios para medios impresos, video, contenido web y medios en exteriores. Se enfatizará la generación rápida de ideas múltiples.

ADV 236 Fotografía Digital

Este curso abarca los principios generales de la fotografía utilizada por artistas digitales, e incluye la terminología y los conceptos básicos de la fotografía tradicional y digital, composición, teoría del color, métodos de iluminación y equipos. Los estudiantes aprenden a componer y manipular tomas de imágenes destinadas a proyectos en medios digitales e impresos.

ADV 241 Técnicas de Ideación

Los estudiantes estudiarán el arte de la creación de anuncios publicitarios, centrándose en el desarrollo de conceptos interesantes. Se exploran los propósitos, las posibilidades y las prácticas de la creación de anuncios publicitarios.

ADV 244 Dirección de Arte para Publicidad

Después de terminar este curso, los estudiantes tendrán una comprensión sólida de los fundamentos de la dirección de arte en la publicidad. Se cubrirá la historia pertinente de la publicidad, el uso de fuentes, la diagramación de páginas y las responsabilidades de un director de arte.

ADV 250 Producción en Estudio 2

En este curso, los estudiantes emplearán las habilidades aprendidas en ADV 150 para desempeñarse en el papel de Artista de Producción. Las tareas incluirán: verificación de tamaño, corrección de pruebas, retoque, recreación de logotipos, y graficar cuadros y gráficos a partir de datos en hojas de cálculo. Se enfatizará la eficacia en la toma de decisiones y la comunicación de especificaciones para la impresión en *offset*.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

ADV 267 Estrategia Creativa 2

En este curso, los estudiantes aprenderán a pensar y desarrollar como un estratega creativo. Se cubrirá cómo encontrar patrones en las tendencias, estudiar el mercado, crear perfiles de cuentas objetivo, y el papel del estratega en el desarrollo de marca. Los proyectos finales incluirán el posicionamiento de marca y un resumen creativo.

ADV 314 Estrategia Creativa Avanzada

En este curso avanzado, los estudiantes aplicarán el pensamiento divergente y sinfónico a su proceso de diseño de la estrategia creativa. Los estudiantes relatarán historias significativas a partir del análisis combinado de múltiples puntos de vista. Los temas incluirán: comprensión de los consumidores (insights), estudios de caso, manipulación de datos y la justificación de la estrategia con datos.

ADV 315 Textos para Radio

En esta clase práctica, los estudiantes aprenden las técnicas necesarias para redactar y producir *spots* para el teatro íntimo del medio de la mente: la radio. Aprenderán a utilizar el relato de historias, el ritmo, la construcción de diálogos y la selección de actores de voz contra un fondo de efectos de sonido y música para crear joyas de 60 segundos que cautiven a su público.

ADV 341 Portafolio de Punto Medio

Este curso ayuda a los estudiantes a refinar proyectos pasados y crear un portafolio cohesivo apropiado para obtener una pasantía y demostrar habilidades de dirección de arte, redacción publicitaria y estrategia. Los estudiantes también crearán una identidad y un logotipo personal y un estudio de caso expandido diseñado para ayudar a fortalecer áreas débiles de sus portafolios.

ADV 342 Diseño de Campaña

Este curso abarca una investigación intensiva adicional de los problemas especiales que implica el desarrollo de conceptos apropiados para campañas. Los estudiantes exploran las oportunidades y responsabilidades presentes en la creación de una campaña poderosa.

ADV 343 Publicidad Integrada 1

A partir de las necesidades de los clientes y las realidades del mercado esbozadas en las tareas, los estudiantes usan los principios del pensamiento estratégico para desarrollar una gama completa de materiales de promoción de ventas y comercialización. El curso exige que los estudiantes analicen detenidamente y desarrollen una campaña de marketing integrada completa.

ADV 346 Publicidad Integrada 2

Este curso les presenta a los estudiantes el mundo en rápido desarrollo de las unidades publicitarias en línea. El curso se centrará en desarrollar conceptos y ejecutar anuncios con *rich media* en un formato demo. Se utilizarán resúmenes creativos, guiones gráficos (storyboards) y técnicas de demo en flash para que las ideas de los estudiantes se hagan realidad.

ADV 348 Publicidad para los Medios de Entretenimiento

Los estudiantes analizan las tendencias actuales en la cultura popular y desarrollan conceptos de textos y promoción comercial para los medios de entretenimiento, que incluyen la televisión, juegos, música y películas. Los estudiantes realizarán investigaciones para un público objetivo y, a partir de su sinopsis, desarrollarán un concepto y crearán guiones para avances, arte guía y anuncios publicitarios.

ADV 355 Guerrilla En Línea y en Televisión

En este curso, los estudiantes examinarán el estado actual del medio emergente de publicidad de guerrilla y explorarán cómo esta táctica podría calzar en una campaña publicitaria mayor.

ADV 362 Estrategia de Comunicaciones Creativas

En este curso, los estudiantes analizarán la intersección entre el ambiente cultural y el público objetivo, su comportamiento y las interacciones entre marcas. Los estudiantes desarrollarán estrategias creativas centradas en su utilidad, poder de captación y pertinencia. Se cubrirá el uso de la investigación cultural para dirigirse eficazmente a los consumidores.

ADV 367 El Arte de la Presentación

Este curso está diseñado para darles a los estudiantes las herramientas y la experiencia necesarias para presentar profesionalmente ideas, campañas y portafolios a posibles empleadores y clientes. Como complemento excelente del curso de portafolio de punto medio, los estudiantes desarrollarán las habilidades necesarias para crear una red de contactos en el ramo. Se enfatizará el uso de situaciones de la vida real y el juego de roles.

ADV 370 La Marca y el Desarrollo de la Marca

Este curso analiza y examina los fundamentos del marketing de marca. Los estudiantes aprenderán a adecuar las iniciativas de marketing para promover el nombre y el valor de un bien o servicio específico, diferenciarlo en un mercado saturado, y crear fidelización de los clientes.

ADV 415 Textos Largos para Campañas

Diseñado para redactores publicitarios, el curso enfatiza el desarrollo creativo y proyectos más complejos que los estudiantes pueden usar en sus portafolios, tal como la redacción de anuncios de texto largo.

ADV 446 Publicidad Integrada 3

En este curso, los estudiantes llevarán sus conceptos más allá de la publicidad en medios impresos, en exteriores y televisada. Directores de arte, redactores publicitarios y planificadores de cuentas trabajarán juntos para crear nuevas formas de entretener e informar. Se dará particular énfasis a la intersección de los medios creativos para crear nuevas y poderosas conversaciones con los consumidores.

ADV 462 Estrategia Digital

Este curso se centra en las marcas y su relación con una sociedad sumergida en tecnologías emergentes. Los estudiantes analizarán los comportamientos digitales de nuestra cultura a fin de recopilar una identidad digital del público objetivo de una marca. A partir de los resultados, los estudiantes desarrollarán estrategias para captar al consumidor y alentar la interacción con la marca.

ADV 467 Producción de Comerciales de Televisión

En este curso colaborativo, estudiantes de publicidad y de cine y televisión trabajarán en equipos de producción para producir comerciales terminados para la televisión. Se fomentará la colaboración activa con otras especialidades en todas las etapas de la producción. Los temas incluirán la selección del elenco, el proceso de propuesta, el diseño de música y sonido, gráficos, efectos especiales y medios de difusión alternativos.

ADV 470 Portafolio para Creativos

En este curso, los estudiantes empiezan los preparativos para desarrollar un portafolio sobresaliente, una necesidad absoluta para conseguir un empleo en el ramo de la publicidad. Se analizarán selecciones de todos los trabajos anteriores para su inclusión. Los estudiantes empezarán a refinar los trabajos seleccionados para llevarlos a un alto nivel de sofisticación.

ADV 475 Portafolio para Estrategas Creativos

Este curso se concentrará en el desarrollo de un portafolio que demuestre la identidad de la persona, cómo concibe el rubro de la publicidad, y la calidad de su trabajo. Los estudiantes se concentrarán en desarrollar un concepto global y los materiales necesarios para concretarlo (por ej.: resúmenes, trabajo creativo, cuestionarios de selección, grupos de interés y proyectos de investigación).

ADV 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ADV 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario. Este proyecto reflejará proyectos reales y dará cabida para solucionar problemas con un enfoque variado y sofisticado.

ADV 499 Temas Especiales

Las clases con Temas Especiales disponibles cambian cada semestre y son impartidas por especialistas. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

ADV 500 Pasantía en Publicidad

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la publicidad.

CURSOS DE POSGRADO

ADV 600 Pensamiento Estratégico

Un curso de nivel de posgrado que se ocupa del fundamento estratégico de toda publicidad. Este curso examina la publicidad como un negocio, como un proceso de comunicación creativa, como fenómeno social y como ingrediente fundamental del sistema de libre empresa. Los estudiantes desarrollan un resumen creativo desde el cual se generan conceptos publicitarios fundamentales.

ADV 602 Dirección de Arte

Este curso se centra en el diseño tipográfico y las técnicas de diagramación para mejorar la capacidad del estudiante de posgrado de comunicar sus conceptos publicitarios con claridad, energía y verdadera sofisticación. Los ejercicios, las tareas y los proyectos son computarizados y se desarrollarán en clase y bajo la supervisión del instructor.

ADV 604 Técnicas de Redacción Publicitaria

Este curso se concentra en la capacidad de elaborar textos publicitarios bien redactados y creativos, así como en el desarrollo de habilidades de redacción de textos. Las tareas se basan en las estrategias creativas escritas por el estudiante de posgrado.

ADV 605 Gráficos Digitales

En este curso, a los estudiantes se les hará una reseña de Adobe InDesign, Illustrator y Photoshop como programas fundamentales de diseño para la diagramación de páginas publicitarias. Se enfatizará la máxima utilización de las herramientas y capacidades de cada uno de los programas.

ADV 606 Campaña

Este curso desarrolla la capacidad del estudiante de posgrado de crear conceptos excelentes dirigidos eficazmente a consumidores específicos. Estudiantes de dirección de arte y de redacción publicitaria trabajan con estudiantes de planificación de cuentas para desarrollar campañas publicitarias a partir de resúmenes creativos.

ADV 616 Desarrollo Avanzado de Concepto Publicitario

Los estudiantes de posgrado continúan concentrándose en el enfoque creativo en el desarrollo de campañas a partir de estrategias específicas y resúmenes creativos. Los directores de arte y redactores publicitarios continúan trabajando con planificadores de cuentas para diseñar campañas conceptuales.

ADV 620 Dirección de Arte Avanzada

Para desarrollar las habilidades aprendidas, los estudiantes ahondarán en aspectos más detallados de la dirección de arte. Los estudiantes utilizarán el diseño tipográfico, técnicas de diagramación y habilidades conceptuales para ejecutar su trabajo creativo y eficientemente. Se explorarán temas de administración que afectan a los directores de arte y su papel en las comunicaciones interactivas emergentes.

ADV 621 Técnicas Avanzadas de Redacción Publicitaria

Este curso aplica el conocimiento de la redacción publicitaria del estudiante de posgrado a proyectos publicitarios más grandes y más complejos, incluidos aquellos que abarcan medios tanto tradicionales como no tradicionales.

ADV 622 Perspectivas en la Publicidad

En este curso, los estudiantes repasarán la historia de la publicidad en el siglo XXI, con énfasis en bosquejar eficientemente, vender y darle un estilo a las campañas en medios impresos, y las tendencias que afectarán la publicidad futura. Los estudiantes también estudiarán a las personas, agencias, eventos y campañas que moldearon cómo es el ramo actualmente.

ADV 623 Estrategia de Marca

Los estudiantes de posgrado trabajarán con planificadores de cuentas de alto nivel para usar el pensamiento intuitivo, la investigación de creatividad y habilidades de comunicación para develar las percepciones y verdades ocultas que motivan la conducta de compra del consumidor.

ADV 624 Pensamiento Creativo para la Publicidad

Se usan técnicas colaborativas de lluvia de ideas para perfeccionar las habilidades creativas necesarias para resolver problemas de publicidad. Los estudiantes aprenden a pensar conceptualmente a partir de una variedad de disciplinas creativas.

ADV 625 Publicidad Interactiva

Este curso presenta a los estudiantes el mundo continuamente cambiante de los anuncios en línea. Este curso se concentrará en el desarrollo de conceptos y la ejecución de *rich media* en formato demo. Los estudiantes utilizarán resúmenes, guiones gráficos (storyboards) y gráficos animados para que sus ideas se hagan realidad.

ADV 626 La Marca y el Desarrollo de la Marca

Este curso explora las complejidades del marketing de marca. Los estudiantes adecuarán las iniciativas de marketing para promover el nombre y el valor de un bien o servicio específico, diferenciarlo en un mercado saturado, y crear fidelización de los clientes.

ADV 630 Gráficos Animados Digitales

En este curso, los estudiantes desarrollarán las habilidades necesarias para conceptualizar y ejecutar trabajo animado e interactivo de calidad profesional competentemente.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

ADV 658 Relato Cautivante

Este curso presenta a nuestros estudiantes artistas las habilidades básicas de investigación en Internet, técnicas de entrevista y Relato Visual. Los estudiantes practicarán la identificación de fuentes apropiadas de información durante la investigación y la formulación de preguntas generadoras de relatos para entrevistas. También se enfatizará la incorporación de elementos visuales cautivadores en el relato.

ADV 670 Relato Visual

En este curso, los estudiantes estudiarán los temas universales de la narración de cuentos tradicional y cómo se aplican a las narrativas visuales modernas. Los estudiantes aprenderán diferentes aspectos de una narración exitosa del relato, la variación de temas recurrentes, el impacto de los sucesos históricos, y la importancia de definir a un público. Los estudiantes crearán narrativas visuales mediante el uso de imágenes, palabras, y técnicas de narración de cuentos tradicionales y no tradicionales.

ADV 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

ADV 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ADV 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ADV 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ADV 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ADV 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

ADV 850 Portafolio Final

Este curso está diseñado para guiar a los estudiantes en el desarrollo de su portafolio final y el desarrollo de su identidad como persona que busca empleo activamente. Se realizan proyectos independientes a fin de expandir el portafolio único e individual del estudiante, además de incluir proyectos llevados a cabo anteriormente.

ADV 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.





ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

BEASTS OF THE SOUTHERN WILD





QUÉ OFRECEMOS

Plan de estudios de avanzada: Nuestro programa de estudios se mantiene a la par con los estándares profesionales del ramo. Los estudiantes aprenden la última tecnología y participan en proyectos colaborativos entre los programas de estudios para 2D y para 3D.

Relaciones con la industria: Academy of Art University está situada en la zona de la bahía de San Francisco, una de las capitales de la industria de la animación. En ninguna institución universitaria se encontrarán experiencias más emocionantes en este ramo. En muchos cursos, los estudiantes hacen visitas en persona o recorridos virtuales de estudios de animación reconocidos.

Cuerpo docente profesional: Nuestro cuerpo docente tiene el orgullo de contar con ganadores y nominados a premios Academy Award™, Clio, VES, BAFTA y Nances, entre otros reconocimientos importantes del ramo. El cuerpo docente de alto perfil ayuda a establecer importantes lazos creativos y laborales con la industria actual.

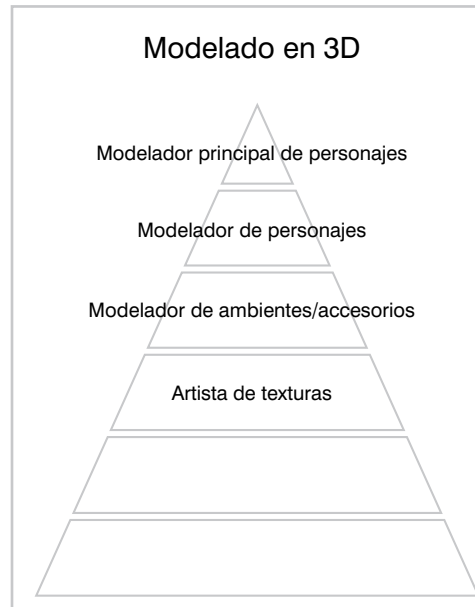
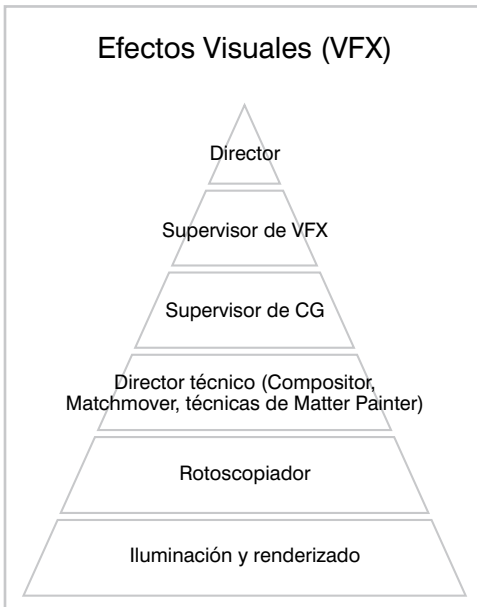
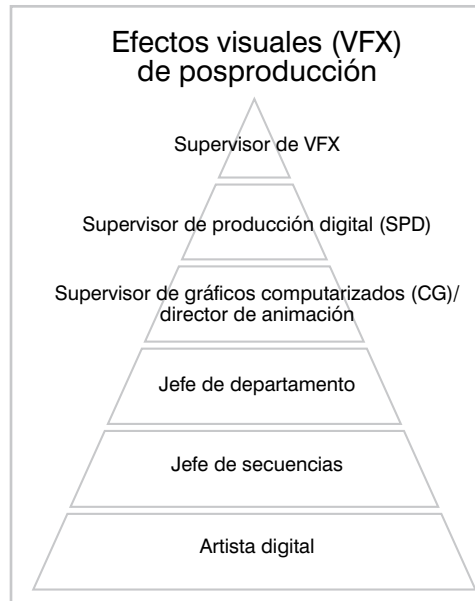
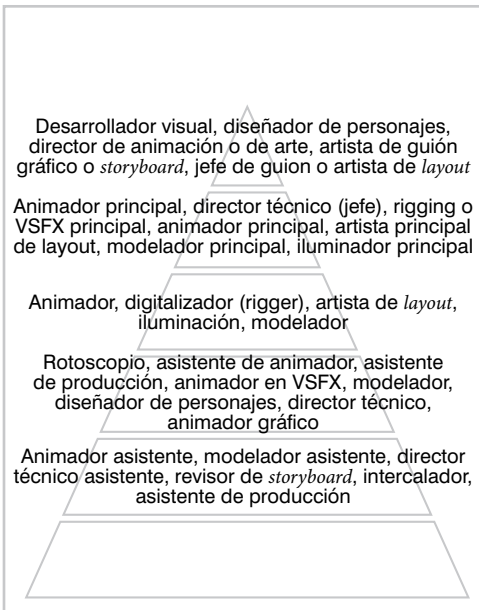
Conferencistas invitados: Todos los semestres, expertos destacados de la industria de la animación son invitados para dar conferencias y realizar evaluaciones de portafolios de nuestros estudiantes.

Eventos del ramo: La Escuela de Animación y Efectos Visuales participa de lleno en todos los principales eventos del ramo, entre ellos SIGGRAPH, WonderCon, Comic-Con, y la Game Developers Conference. La universidad maneja puestos de exhibición, ofrece fiestas exclusivas para contactos en la industria, y da numerosas oportunidades a los estudiantes para aprovechar estos eventos.

Festival de Animación de Otoño: En el Festival de Animación de Otoño de la escuela, celebrado todos los años, figuran conferencistas y jueces invitados.



LÍNEAS DE CARRERA



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Animación y Efectos Visuales

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

ANM 101	Introducción a los Gráficos Computarizados para la Animación
ANM 105	Producción de Animación Computarizada
ANM 180	Introducción a los Principios y Técnicas de Animación
ANM 203	Principios de Preproducción
o ANM 207	Principios de los Guiones Gráficos
ANM 205	Carreras en Animación y VFX
FA 213	Introducción a la Anatomía
o FASCU 270	Ecorché
o ANM 341	Efectos Visuales 2 - Composición Digital Intermedia
FND 110	Análisis de la Forma
o FND 113	Boceto para la Comunicación
FND 112	Dibujo de Figuras
o ADV 236	Fotografía Digital
FND 116	Perspectiva
o ANM 206	Producción para Animación y Efectos Visuales 1
FND 122	Fundamentos del Color
o ANM 109	Edición para Animación y VFX
ILL 120	Dibujo de Figuras Vestidas 1
o ANM 241	Efectos Visuales 1 - Principios de Composición Digital

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Animación y Efectos Visuales

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

ANM 101	Introducción a los Gráficos Computarizados para la Animación
ANM 105	Producción de Animación Computarizada
ANM 180	Introducción a los Principios y Técnicas de Animación
ANM 203	Principios de Preproducción
o ANM 207	Principios de los Guiones Gráficos
ANM 205	Carreras en Animación y VFX
ANM 405	Portafolio Avanzado de Animación y VFX
FA 213	Introducción a la Anatomía
o FASCU 270	Ecorché
o ANM 341	Efectos Visuales 2 - Composición Digital Intermedia
FND 110	Análisis de la Forma
o FND 113	Boceto para la Comunicación
FND 112	Dibujo de Figuras
o ADV 236	Fotografía Digital
FND 116	Perspectiva
o ANM 206	Producción para Animación y Efectos Visuales 1
FND 122	Fundamentos del Color
o ANM 109	Edición para Animación y VFX
ILL 120	Dibujo de Figuras Vestidas 1
o ANM 241	Efectos Visuales 1 - Principios de Composición Digital

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Animación y Efectos Visuales

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Animación (énfasis en Animación en 2D y Stop Motion)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 2D Y STOP MOTION)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 2D Y STOP MOTION)

ANM 605	Diseño de Layout para Animadores
ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 612	Principios y Flujos de Procesos en la Animación Tradicional
ANM 614	Aplicación de Color y Diseño para la Animación
ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación
ANM 648	Animación Digital para la Producción
ANM 671	Animación de Marionetas por Stop Motion
o ANM 691	Guiones Gráficos Avanzados
o VIS 611	Los Elementos Visuales del Guion
ANM 685	Guiones Gráficos
ANM 688	Animación Tradicional
ANM 692	Animación Tradicional 2

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 2D Y STOP MOTION)

GLA 621	Historia y Técnicas de Animación de Personajes
GLA 636	Actuación para Animadores

Maestría en Artes [MA] en Animación (énfasis en Animación en 3D)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 3D)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 3D)

ANM 609	Gesto y Boceto Rápido para Animadores
ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 620	Animación Avanzada de Personajes
ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
ANM 652	Introducción a la Digitalización (Rigging)
ANM 685	Guiones Gráficos
ANM 686	Animación de Personajes en 3D 1
ANM 687	Animación de Personajes en 3D 2
ANM 699	Temas Especiales: Estudio de Animación de Posgrado Avanzado
o ANM 676	Física y Mecánica de la Animación en 3D
o ANM 629	Fundamentos de Textura e Iluminación
ANM 699	Temas Especiales: Principios de la Animación Computarizada
o ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN ANIMACIÓN EN 3D)

GLA 621	Historia y Técnicas de Animación de Personajes
GLA 670	Prácticas Profesionales para Animación y VFX

Maestría en Artes [MFA] en Animación (énfasis en Modelado en 3D)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFAIS EN MODELADO EN 3D)

ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
ANM 629	Fundamentos de Texturizado e Iluminación
ANM 632	Modelado de Superficie Dura 1
ANM 636	Modelado Orgánico 1
ANM 639	Pintura de Texturas en 3D
o ANM 654	Taller de Modelado
ANM 656	Modelado Orgánico 2
ANM 682	Modelado de Superficie Dura 2
FA 622	Anatomía para Artistas
FASCU 620	Modelado de Figuras
FASCU 632	Ecorché: Esculpido de Figuras de Adentro hacia Afuera

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ANIMACIÓN (ÉNFAIS EN MODELADO EN 3D)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFAIS EN MODELADO EN 3D)

GLA 621	Historia y Técnicas de Animación de Personajes
GLA 670	Prácticas Profesionales para Animación y VFX

Maestría en Artes [MA] en Animación (énfasis en Efectos Visuales)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN EFECTOS VISUALES)

ANM 604	VFX: Cinematografía
ANM 615	Modelado y Animación para VFX
ANM 629	Fundamentos de Texturizado e Iluminación
ANM 630	Composición Basada en Nodos 1
ANM 640	Texturizado e Iluminación Nivel Avanzado
ANM 642	Principios de la Composición en Producciones
ANM 650	Matchmoving
o ANM 639	Pintura de Texturas en 3D
o ANM 631	Pintura Mate
o ANM 643	Dinámica 1 – Partículas
ANM 655	Creación de guiones
o ANM 695	Colaborativo: Taller X: Iluminación y Texturizado en CG
ANM 695	Colaborativo: Taller X: Composición de VFX
ANM 699	Temas Especiales: Flujo de Procesos de VFX para Directores Técnicos

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN EFECTOS VISUALES)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ANIMACIÓN (ÉNFASIS EN EFECTOS VISUALES)

GLA 622	Historia y Técnicas de VFX
GLA 670	Prácticas Profesionales para Animación y VFX

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Animación y Efectos Visuales

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES – ANIMACIÓN EN 2D Y STOP MOTION

ANM 605	Diseño de Layout para Animadores
ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 612	Principios y Flujos de Procesos en la Animación Tradicional
ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación
ANM 634	Animación Tradicional 3 (Desarrollo de Personajes)
o ANM 620	Animación Avanzada de Personajes
ANM 670	Preproducción
ANM 685	Guiones Gráficos
ANM 688	Animación Tradicional
ANM 692	Animación Tradicional 2

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES – ANIMACIÓN EN 3D

ANM 609	Gesto y Boceto Rápido para Animadores
o ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
ANM 670	Preproducción
ANM 683	Guiones Gráficos para Tesis
o ANM 685	Guiones Gráficos
ANM 686	Animación de Personajes en 3D 1
ANM 687	Animación de Personajes en 3D 2
ANM 688	Animación Tradicional
ANM 699	Temas Especiales: Efectos Visuales para la Animación
o ANM 629	Fundamentos de Texturizado e Iluminación
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES – MODELADO EN 3D

ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
ANM 629	Fundamentos de Textura e Iluminación
ANM 632	Modelado de Superficie Dura 1
ANM 636	Modelado Orgánico
ANM 670	Preproducción
FA 622	Anatomía para Artistas
FA 626	Claroscuro
FASCU 620	Modelado de Figuras
FASCU 632	Ecorché: Esculpido de Figuras de Adentro hacia Afuera

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES – GUIONES GRÁFICOS

ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 614	Aplicación de Color y Diseño para la Animación
ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación
ANM 670	Preproducción
ANM 685	Guiones Gráficos
ANM 689	Desarrollo del Guion
ANM 691	Guiones Gráficos Avanzados
FA 626	Claroscuro
o ANM 690	Distribución de Cámaras para el Guion Gráfico
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES – EFECTOS VISUALES

ANM 604	VFX: Cinematografía
ANM 615	Modelado y Animación para VFX
ANM 629	Fundamentos de Textura e Iluminación
ANM 630	Composición Basada en Nodos 1
o ANM 655	Creación de Guiones
ANM 640	Texturizado e Iluminación Nivel Avanzado
o ANM 650	Matchmoving
o ANM 631	Pintura Mate
o ANM 644	Flujo de Procesos de VFX para la Dirección Técnica
ANM 642	Principios de la Composición en Producciones
ANM 650	Matchmoving
o ANM 651	Rotoscopia
o ANM 643	Dinámica 1 - Partículas
ANM 670	Preproducción
MPT 625	Conceptos de Edición

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 621	Historia y Técnicas de Animación de Personajes
o GLA 622	Historia y Técnicas de VFX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 670	Prácticas Profesionales para la Animación y VFX

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 636	Actuación para Animadores

CURSOS OBLIGATORIOS PARA MFA EN ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES POR CONCENTRACIÓN – EFECTOS VISUALES

SELECCIONAR UNA CONCENTRACIÓN:

COMPOSITORES:

ANM 630	Composición Basada en Nodos 1
ANM 650	Matchmoving
ANM 651	Rotoscopia

ILUMINADORES:

ANM 630	Composición Basada en Nodos 1
ANM 640	Texturizado e Iluminación Nivel Avanzado
ANM 650	Matchmoving

PINTORES MATE/TEXTURIZADO:

ANM 630	Composición Basada en Nodos 1
ANM 631	Pintura Mate
ANM 650	Matchmoving

DIRECTORES TÉCNICOS DE EFECTOS (ARTISTAS

TÉCNICOS DE EFECTOS):

ANM 643	Dinámica 1 - Partículas
ANM 644	Flujo de Procesos de VFX para la Dirección Técnica
ANM 655	Creación de guiones

CURSOS DE PREGRADO

ANM 101 Introducción a los Gráficos Computarizados para la Animación

Este curso está diseñado como una introducción a los conceptos y los términos básicos de los gráficos computarizados tal como se usan en el cine, los efectos visuales, los juegos y la animación. Los estudiantes adquirirán una mejor comprensión de las distintas disciplinas que colectivamente componen la producción de gráficos computarizados.

ANM 102 Historia de la Animación

Este curso examina las evoluciones estéticas y técnicas en la animación en un contexto histórico. Los estudiantes identificarán y analizarán la obra de los visionarios creativos, artistas plásticos y pioneros técnicos detrás de personajes animados clásicos como Bugs Bunny hasta películas animadas contemporáneas y más.

ANM 104 Historia y Tecnología de los VFX y la Animación Computarizada

Este curso analizará la historia de las técnicas de efectos especiales y aplicará ese conocimiento a la animación y los efectos visuales contemporáneos. Empezando con técnicas en cámara, se cubrirán temas desde el *stop motion* tradicional, control de movimiento, pinturas mate, modelos y miniaturas, hasta los efectos visuales y animación por computadora modernos, composición digital y metodología de producción.

ANM 105 Producción de Animación Computarizada

En este curso, los estudiantes aprenderán sobre la totalidad del flujo de los procesos de producción, desde la idea de la historia y su desarrollo, a la grabación de animaciones a cinta. Se abordará el lenguaje, los procesos y los equipos de animación digital y su entorno de producción. La concentración de este curso es el titulado, el procesamiento de imágenes, la composición y la animación en 3D.

ANM 108 Cinemática para la Animación y los VFX

La cinemática se concentra en el lenguaje y las técnicas de la cinematografía, particularmente con relación a la animación y los efectos visuales. Cubriremos áreas como el relato, la filmación y la edición, y cómo analizar críticamente el contenido de una película como herramienta educativa. Los estudiantes graficarán, filmarán y editarán una película, y analizarán ejemplos de producciones de cine para entender por qué se eligen ciertas opciones en la cinematografía.

ANM 109 Edición para Animación y VFX

Este curso es una introducción a la teoría y la práctica de la edición mediante la edición de una película animada a nivel técnico, mientras se toman decisiones informadas de edición. Los estudiantes aprenderán a editar archivos digitales de video y audio competentemente usando Final Cut Pro y prepararán los resultados para presentación en DVD y web.

ANM 180 Introducción a los Principios y Técnicas de Animación

Este curso es una reseña que proporciona el cimiento para todos los estudios futuros de animación, ya que presenta a los estudiantes los principios de la animación a través del arte de la animación experimental y por *stop motion*. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en técnicas que incluirán el uso de arcilla, recortes de papel, objetos encontrados, pixilación y marionetas de *stop motion*.

ANM 182 Animación con Técnicas Mixtas

En este curso, los estudiantes trabajarán en colaboración para crear un proyecto de animación para un cliente específico. Los estudiantes desarrollarán conceptos, presentarán ideas y producirán animación usando una combinación de medios, que incluirán técnicas de animación *stop motion*, tradicionales y digitales.

ANM 190 Animación Tradicional 1

Este curso proporciona el cimiento para todos los demás cursos de animación en 2D de pregrado. Los estudiantes utilizarán software de referencia de la industria para explorar los principios de animación, mientras reproducen ejercicios rudimentarios de animación según demostraciones por el instructor.

ANM 202 Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)

Este curso abarca los conceptos básicos de modelado y animación en 3D. Se enseñan los fundamentos de la geometría computacional mediante el estudio de los elementos básicos que conforman los modelos por computadora. Se hace una introducción al modelado, la animación, la iluminación, el mapeado de texturas y el renderizado en un entorno de producción. Los estudiantes trabajarán en varios proyectos prácticos de animación.

ANM 203 Principios de Preproducción

Este curso les dará a los estudiantes una introducción a la preproducción profesional, con énfasis en la generación de ideas, el diseño de conceptos, desarrollo visual y guiones gráficos (storyboarding). Los estudiantes reciben una introducción a las últimas técnicas de preproducción utilizadas en la animación y los efectos visuales.

ANM 204 Modelado y Animación en 3D para VFX (Maya)

Este curso abarca los conceptos básicos de modelado y animación en 3D pertinentes para los efectos visuales. Se hace una introducción a fluidos, nParticles, nCloth, cabello, pelo y cuerpos suaves/rígidos en un entorno de producción con la meta de desarrollar un proyecto de portafolio.

ANM 205 Carreras en Animación y VFX

Los estudiantes tienen una oportunidad de tomar distancia y examinar el conjunto de su trabajo. El estudiante y el cuerpo docente analizan e identifican fortalezas, debilidades e intereses para establecer un derrotero hacia un énfasis claro y comprometido. Esta clase es el primer paso hacia el desarrollo de un portafolio que cumpla con los estándares actuales del ramo.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ANM 206 Producción para Animación y Efectos Visuales 1

Este curso es una introducción a la gestión de la preproducción para los flujos de trabajo de proyectos de películas de animación, juegos y efectos visuales de posproducción en la industria del entretenimiento. Los estudiantes recibirán capacitación en las prácticas profesionales necesarias para desarrollar y realizar proyectos de entretenimiento de principio a fin. Los estudiantes recibirán capacitación práctica en la selección y producción de varios proyectos comerciales durante el semestre.

ANM 207 Principios de los Guiones Gráficos

Este curso es una introducción a los fundamentos de los guiones gráficos (storyboarding). Los temas abarcan el arco narrativo, el lenguaje de cámara, las etapas de los guiones gráficos y los paquetes de preproducción. Los estudiantes leerán guiones cortos y bosquejarán una secuencia de imágenes para dar una idea más clara de cómo se desarrollará la escena.

ANM 220 Fundamentos de la Animación en 3D

En este curso de animación en 3D, los estudiantes desarrollarán un conjunto sólido de habilidades fundamentales a partir de los doce principios de la animación. Los ejercicios en clase incluirán prácticas de edición de gráficos, las mejores prácticas desde planificación a perfeccionamiento, y demostraciones cuidadosamente guiadas. Este curso será útil para los estudiantes que desean optimizar su conocimiento de la física y mecánica básica de la animación.

ANM 221 Animación de Personajes en 3D 1

Este curso desarrolla la información presentada en Modelado y Animación en 3D 2. Los estudiantes se concentran en conceptualización, guiones gráficos (storyboarding) y ejecución de un proyecto de animación de alta calidad.

ANM 222 Introducción a la digitalización (Rigging)

El propósito del curso es ofrecer los fundamentos de los conceptos de diseño de personajes y la configuración de personajes en 3D para el animador. Este fundamento ofrece la metodología y las estrategias para diseñar y crear personajes fácilmente revisables para tener el máximo de flexibilidad en un entorno en 3D.

ANM 223 Flujo de Trabajo de la Animación en 3D

Este curso es una continuación de los fundamentos de la animación en 3D. Este curso se concentrará en un buen flujo de trabajo, en el trabajo limpio, en ser eficiente, en las posturas, en cómo hacer planos visualmente atractivos, y en la higiene de la escena. Los estudiantes dedicarán más tiempo a planificar sus planos para que sus ideas sean claras para el público y el espectador.

ANM 236 Producción para Animación y Efectos Visuales 2

Este curso proporcionará mentoría a los productores estudiantes que tienen proyectos activos de animación / efectos visuales. Cada semana, los productores presentarán el estado actual de sus proyectos y revisarán los hitos y los riesgos con sus compañeros de clase. Se darán talleres focalizados para mejorar el conjunto de habilidades, lo cual incluye realizar pruebas eficaces del rodaje diario, fortalecer las habilidades de comunicación, y la gestión de proyectos.

ANM 241 Efectos Visuales 1 - Principios de la Composición Digital

Se expone a los estudiantes a los conceptos primarios necesarios para componer con éxito. El curso abarcará técnicas básicas de composición digital como extracciones con fondo verde, curvas (splines), fusión de capas, y corrección de color. Los estudiantes aprenderán cómo encaja la composición digital en el flujo de procesos de animación y efectos visuales.

ANM 242 Efectos Procedimentales: Houdini 1

Este curso brinda a los estudiantes una base en las técnicas clave de efectos CG utilizadas en la animación para generar simulaciones dinámicas de los fenómenos del mundo real para efectos de cine, y brinda a los estudiantes una base sólida para estudios más avanzados en este campo.

ANM 243 Rotoscopia

Este curso ofrece una reseña completa de los procedimientos de posproducción de efectos visuales para producciones de televisión y cine, e incluye temas como borrado de cables y rotoscopia de imágenes. Se hace énfasis en el uso de imágenes de fondo en el cine y en la capacidad del estudiante de descomponer los planos o tomas con eficacia.

ANM 246 Pintura Digital para Artistas de VFX

Este curso se centra en tender puentes entre las destrezas artísticas tradicionales y los medios artísticos digitales. Los estudiantes aprenderán teoría, visualización, boceto y pintura como base para el trabajo de efectos visuales. Este curso se ocupará de la necesidad vital de que los estudiantes desarrollen un buen ojo artístico y estético para complementar sus habilidades técnicas.

ANM 251 Fundamentos de Texturizado e Iluminación

Este curso da a los estudiantes una base en los fundamentos artísticos y técnicos del texturizado y la iluminación, y brinda a los estudiantes una base sólida para estudios más avanzados en el campo.

ANM 253 Iluminación para VFX

Este curso está diseñado para darles a los estudiantes las herramientas que necesitan para comprender el papel del Director de Fotografía durante las filmaciones de efectos visuales. Los estudiantes aprenderán los fundamentos de iluminación y videograbación para fondo azul. El curso también aborda las diferencias y similitudes entre la iluminación para la actuación en vivo y la iluminación para gráficos computarizados.

ANM 254 Dinámica 1: Partículas

Este curso se concentra en la animación con efectos en 3D. Los proyectos consistirán en la creación de efectos como nieve, lluvia, viento y fuego, que se superpondrán en una composición con tomas de escenas en vivo. Los estudiantes empezarán a aprender a controlar el aspecto visual del trabajo e integrarlo a un plano de efectos visuales.

ANM 255 Creación de Scripts

Este curso da a los estudiantes una base sólida en la creación de scripts y en habilidades básicas de programación usando Mel y Python. El curso amplía las habilidades de los artistas de efectos visuales que desean seguir una carrera en dirección técnica, desarrollo de un estilo visual (look development) para los VFX, y animación de efectos.

ANM 260 Animación Tradicional 2

En este curso, los estudiantes se remiten a los principios de la animación y los aplican específicamente a la animación de personajes. Los estudiantes expanden sus habilidades de animación dibujada, con particular concentración en el volumen y la forma. También se aborda la expansión del repertorio de herramientas digitales del estudiante y el desarrollo de las prácticas y los procedimientos usados en un estudio profesional.

ANM 270 Guiones Gráficos 1: Lenguaje de la Cámara y la Animática

Este curso es una introducción a los fundamentos del guión gráfico (storyboarding) profesional. Los temas cubiertos abarcan el desarrollo del guion, lenguaje de la cámara, etapas del storyboarding, paquetes de preproducción, y presentaciones convincentes. También se abordan los fundamentos de la compilación y edición de animáticas/leicas y story reels (sucesión animada de ilustraciones que además llevan consigo música y una locución).

ANM 277 Boceto Rápido de Movimiento

Este curso es una introducción a las técnicas de toma de apuntes artísticos usados comúnmente por los animadores, artistas de animación y desarrolladores de juegos para comunicar ideas en el trabajo. Es la nomenclatura profesional estándar usada para desarrollar ideas en el lugar de trabajo.

ANM 285 Construcción de Marionetas para *Stop Motion*

Los estudiantes aprenden los elementos básicos de la construcción y creación de moldes para producir marionetas usadas en la animación en *stop motion*. Cada estudiante empleará su creatividad, su propia expresividad y sus habilidades de dibujo y esculpido. Los estudiantes diseñarán un personaje en el papel y lo crearán empleando una variedad de técnicas.

ANM 287 Diseño y Fabricación de Escenarios para *Stop Motion*

Este curso da una visión general práctica de las técnicas y los procesos básicos de diseño, fabricación y superficie necesarios para crear escenarios y accesorios sencillos para *stop motion*. Se hará énfasis en la presentación básica de los fundamentos de diseño, construcción, artesanía y en las habilidades escenográficas directamente pertinentes a la animación.

ANM 303 Previsualización y Animática

La previsualización (animática o leica) es una parte importante de la preproducción, y el layout (preparación de escena y cámara) es un paso importante en el diseño de cada plano. Este curso ofrece otra oportunidad a los artistas interesados en la animación, modelado, cinematografía y edición de poner su amplia gama de habilidades en práctica en la producción.

ANM 312 Modelado de Superficie Dura 1

En este curso, los estudiantes explorarán los distintos tipos de geometría en Maya (polígonos, modelos NURBS y subdivisiones) con un énfasis en las superficies poligonales y de subdivisión. Se estudiarán las herramientas básicas y avanzadas que mejoran la experiencia de modelado en Maya. Se resaltarán la metodología de producción.

ANM 313 Modelado Orgánico 1

Este curso cubre todo el proceso de modelado de un personaje usando *multi-patch*, polígonos y subdivisiones en Maya. El curso se concentrará en la construcción de superficies detalladas y la construcción de una buena topología para la digitalización (rigging) de personajes usando una variedad de herramientas en Maya.

ANM 316 Creación de Ambientes

En este curso, los estudiantes se concentran en desarrollar ambientes originales para uso como parte de su portafolio. Composición, pintura mate, renderizado, creación de plantas y animación de ambientes se introducen en un entorno de producción.

ANM 317 Introducción a la Impresión en 3D

Este curso cubrirá los fundamentos de la impresión en 3D. Los estudiantes aprenderán a diseñar y preparar sus modelos para el proceso de impresión. Se les mostrará los pasos del proceso de impresión en 3D, lo cual implica entender los materiales y la estructura de apoyo, así como saber limpiar y darles acabado a sus modelos impresos.

ANM 321 Animación de Personajes en 3D 2

Este curso se concentrará principalmente en los principios de la animación, tales como tiempo, espacio, fuerza, poses dinámicas, peso, arcos y técnica. Los estudiantes comprenderán visualmente los principios principales de la animación de personajes por medio de ejercicios prácticos.

ANM 322 Digitalización (Rigging) Avanzada

Este curso brinda una mayor exploración del arte especializado y la ciencia mecánica de la digitalización (rigging) usando múltiples tipos de objetos en 3D para la animación y las técnicas y estilos más actuales. Los estudiantes resolverán problemas complejos reales relacionados con los controles y la deformación de personajes y dispositivos mecánicos. Los estudiantes también aprenderán habilidades de solución de problemas para superar las limitaciones de los programas de software y las computadoras.

ANM 324 Sincronización Labial e Interpretaciones Faciales

Este es un curso avanzado de animación de personajes que se concentra en crear buenas interpretaciones faciales. Los estudiantes aprenderán cómo las emociones y los procesos mentales se expresan en el rostro y los ojos, así como la importancia de la sutileza en las interpretaciones. Los estudiantes usarán la mecánica de la sincronización labial y la aplicarán a sus animaciones de personajes.

ANM 325 Animación Realista en 3D

En este curso los estudiantes crearán animaciones que imitan la locomoción animal real. Se analizarán modelos realistas de criaturas y referencias de animales para entender el movimiento y los músculos. Los estudiantes aplicarán la investigación y la física para crear las poses principales (blocking) y animar a un cuadrúpedo. Las animaciones finales combinarán un ciclo de caminata con grabaciones de acción en vivo.

ANM 326 Captura de Movimiento

Este curso es una introducción a la teoría y la práctica de animar a personajes en 3D mediante la captura de movimiento. Se examinarán en detalle los programas de software utilizados específicamente en el ramo y su aplicación en el flujo de procesos de producción. Los estudiantes capturarán sus propios movimientos para proyectos individuales de animación y luego aplicarán estas técnicas a proyectos de animación grupales cada vez más complejos.

ANM 336 Producción para Animación y Efectos Visuales 3

Este curso está diseñado para el productor creativo / emprendedor. Los estudiantes aprenderán a crear un plan de desarrollo y de negocios para una película original. También se cubrirán las estrategias para recaudación de fondos, la creación de una sociedad de responsabilidad limitada (LLC), y la construcción de un estudio.

ANM 341 Efectos Visuales 2 - - Composición Digital Intermedia

Se expone a los estudiantes a los conceptos intermedios necesarios para componer con éxito. Los proyectos de clase incluyen la eliminación del fondo azul, mascarillas en movimiento, corrección de imagen y una introducción al flujo de procesos de producción utilizado en el trabajo profesional de cine y televisión.

ANM 342 VFX 3: Composición Basada en Nodos 1

Este curso avanzado cubre las habilidades necesarias para convertirse en un compositor profesional. Los estudiantes se concentrarán en prestar atención a los detalles, a refinar el ojo, habilidades de detección y resolución de problemas, eficiencia del flujo de trabajo, y a mantener los más altos estándares de calidad de imagen. También abarca técnicas avanzadas de selección por discriminación de color (keying), flotar un espacio de color, seguimiento (tracking), y trucos del oficio.

ANM 344 Fluidos: Houdini 2

Este curso enseña las capacidades de dinámica de fluidos de Houdini, con una concentración en los efectos visuales de líquidos. El curso enseña los fundamentos del uso de la dinámica de fluidos computacional y la terminología común de la dinámica de fluidos. En el curso se explica cómo simular, iluminar, sombrear y renderizar fluidos en Houdini.

ANM 345 Pintura Mate

Este curso se concentra en generar pinturas mate digitales para planos/tomas de efectos visuales. Se cubrirá la proyección de imágenes y técnicas básicas de modelado y cómo estas son aplicables a la creación de ambientes. Abarca el layout (preparación de escena y cámara) de planos, la integración de capas, iluminación, perspectiva y percepción de profundidad.

ANM 352 Matchmoving

Este curso presentará una explicación general integral del seguimiento de cámara en 3D con acción en vivo. Los estudiantes aprenderán a preparar la inserción de gráficos computarizados en un set de acción en vivo mediante mediciones del ambiente, información de la cámara y la aplicación de marcadores de seguimiento.

ANM 353 Texturizado e Iluminación Nivel Avanzado

Este curso ofrece una mayor exploración del proceso de texturizado e iluminación usando técnicas avanzadas. Los temas incluyen dispersión de subsuperficie, iluminación basada en la imagen, pases de render, y construcción de jerarquía de texturas. Nuestro proyecto de clase se concentrará en texturizar e iluminar a un personaje humano, e integrarlo en la iluminación de una escena filmada.

NM 354 Dinámica 2: Simulación de Fluidos

En este curso, los estudiantes explorarán, renderizarán e iluminarán simulaciones realistas de agua y fluidos usando el software Real Flow 4. Los estudiantes determinarán cuando utilizarán Real Flow o Maya Fluids. Problemas intensos de renderizado causados por esquemas complejos de iluminación y limitaciones en los equipos permitirán que los estudiantes analicen y mejoren sus habilidades.

ANM 355 Creación Avanzada de Scripts

Este curso les da a los estudiantes una base sólida de habilidades avanzadas de programación mientras que aprenden el lenguaje de scripts Python. El curso está dirigido a estudiantes interesados en seguir una carrera en dirección técnica que requiere que combinen sus talentos artísticos con sus habilidades técnicas.

ANM 356 Simulación de Telas

Este curso es una introducción a la animación y simulación de telas y el entorno en el que se usan en el ramo actualmente. Los estudiantes empezarán el curso entendiendo cómo funcionan los solucionadores de telas, para lo cual elaborarán su propio solucionador usando la dinámica Softbody de Maya. Luego el solucionador de telas de Maya se presentará y practicará en dos ejercicios. Para el proyecto final, se presentará el simulador de telas Syflex y los estudiantes aprenderán a confeccionar sus propias prendas y simularlas en una animación.

ANM 357 Pintura de Texturas en 3D

Utilizando el software más avanzado, los estudiantes aprenderán el arte de pintar texturas detalladas directamente sobre geometría en 3D. Los estudiantes crearán proyectos que incluyen mapas normales y de desplazamiento, pintura sobre costuras, y pintado por proyección. Los estudiantes trabajarán con superficies y capas de pintura y renderizarán una variedad de objetos fotorreales.

ANM 362 Animación Tradicional 3

En este curso, los estudiantes aplicarán su observación del mundo físico al desarrollo de la personalidad, las acciones y las reacciones de los personajes en su animación. Esto se realizará mediante la animación de un conjunto de ejercicios de situación creados y animados en clase. Estos ejercicios incluyen diálogos con sincronización labial.

ANM 370 Guiones Gráficos 2: Dibujo para Dibujos Animados

En este curso, los estudiantes crearán guiones gráficos para el ritmo acelerado del entorno de producción de dibujos animados de una serie de animación. Los estudiantes mirarán programas, estudiarán guiones y crearán obras originales.

ANM 372 Guiones Gráficos 3: Dibujo para Películas

En este curso, los estudiantes aprenderán un conjunto integral de habilidades para crear guiones gráficos para una película. Se exploran estilos tanto de animación como de acción en vivo. Se hace énfasis en el dibujo, redacción, comedia, puesta en escena, y en la acción y la presentación convincentes.

ANM 375 Esculpido de Maquetas

Este curso es una introducción a los conceptos y filosofías necesarios para trabajar como integrante funcional de un equipo de desarrollo de personajes para una película, un programa de televisión, un comercial de televisión o juegos. Se expondrá o demostrará a los estudiantes las últimas técnicas, materiales y consejos profesionales según corresponda a sus proyectos específicos.

ANM 377 2D Producción y *Layout* 1

Este curso proporciona un conocimiento inicial del *layout* (preparación de escena y cámara) y la producción de escenas de animación digital para los flujos de trabajo de una producción en estudio o independiente, usando software estándar en el ramo.

ANM 380 Animación *Stop Motion* 1

Los estudiantes animarán una serie de ejercicios clásicos de animación usando una marioneta en *stop motion*. En este proceso profundizarán su comprensión de la pantomima y la expresión de los personajes y la aplicación de los principios de la animación.

ANM 382 Animación *Stop Motion* 2

En este curso, los estudiantes incrementarán su repertorio de animación mediante la producción y animación de un *spot* en *stop motion* con sincronización labial. Se resaltarán los diversos elementos de la producción de animación a medida que los estudiantes avanzan con sus proyectos. Se dará énfasis a la comunicación narrativa, la planificación de proyectos, la iluminación y el diseño de producción.

ANM 385 Construcción de Marionetas para *Stop Motion* 2

Este curso enseña conceptos avanzados de la fabricación de marionetas para *stop motion*, desde la armadura de mecanizado hasta la fabricación de moldes y, por último, el moldeado en espuma de la marioneta. Cada estudiante utilizará su creatividad, expresividad propia y sus habilidades de dibujo y esculpido, junto con las destrezas aprendidas en este curso, para crear su propia marioneta para *stop motion*.

ANM 405 Portafolio Avanzado de Animación y VFX

La meta de este curso es desarrollar un video profesionalmente comercializable compuesto por los mejores trabajos del estudiante. Para pulir la manera de llevar la relación entre el cliente y el artista, los estudiantes practicarán el arte de la presentación y habilidades de comportamiento, y desarrollarán una identidad coherente, un currículo, empaquetado de carretes y sistemas estacionarios.

ANM 412 Modelado de Superficie Dura 2

En este curso, los estudiantes continuarán explorando los distintos tipos de geometría en Maya (polígonos, NURBS y subdivisiones), con concentración en el modelado con NURBS.

ANM 413 Modelado Orgánico 2

En este curso, los estudiantes aprenderán a usar el nuevo programa de modelado y pintura Zbrush, mientras aplican técnicas avanzadas de esculpido.

ANM 414 Esculpido de la Cabeza y Expresión Facial

Este es un curso de taller avanzado diseñado para quienes se especializarán en modelado en 3D. Los temas cubiertos en este curso son: cómo modelar una cabeza correctamente con topología limpia, la creación de la expresión facial, digitalización (rig) facial para incorporar estos elementos, y una comprensión básica de cómo crear una animación facial creíble.

ANM 415 Taller de Modelado

Este curso cubre los temas de traslación de datos, renderizado y texturizado de sombreado, telas y cabello/pelo. Los estudiantes realizan proyectos avanzados y trabajan hacia la creación de imágenes completamente renderizadas de calidad de portafolio.

ANM 419 Modelado Orgánico 3

Este curso se concentrará en posar los modelos y esculpirlos con precisión de equilibrio, peso y anatomía. A medida que las necesidades de la industria de la producción continúan evolucionando y exigen más del artista emergente, es necesario entender la mecánica del movimiento en el sistema musculoesquelético del cuerpo humano. También se abordará la anatomía animal y las poses.

ANM 421 Animación de Personajes en 3D 3

En este curso, los estudiantes adquirirán una visión general de la actuación y la interpretación en cuanto a su aplicación a la animación de personajes. La concentración principal de este curso será el estudio en profundidad de la actuación de los personajes, lo cual incluye la sincronización labial, expresiones faciales, la actuación según lo que se conoce como el método (el formulado por Lee Strasberg), animación de los ojos, el subtexto y la referencia.

ANM 441 VFX 4: Composición Basada en Nodos 2

Este curso abarca técnicas avanzadas de composición, incluida la proyección de imágenes, creación básica de plug-ins, deformación de malla, y corrección avanzada de colores. Los estudiantes continuarán reforzando sus habilidades de selección por discriminación de color (keying) y el enfoque general hacia un plano/toma. Se supervisará continuamente la atención al detalle, la eficiencia del flujo de trabajo y la protección de la calidad de la imagen. Se explorará la cámara 3D.

ANM 443 Rotoscopia Avanzada

Este curso ofrece un estudio en profundidad de los procedimientos de rotoscopia y de efectos digitales de pintura para la producción de cine y televisión. Se da énfasis a las técnicas y prácticas comunes de rotoscopia en el ramo de los efectos visuales.

ANM 445 Pintura Mate Avanzada

Este curso se centra en gran medida en la planificación y la resolución de problemas en un entorno de producción, y los estudiantes aplicarán las habilidades que utilizarán para crear efectos especiales realistas para casos del mundo real que se usarían en el cine, comerciales y proyectos interactivos. Los estudiantes aprenderán destrezas no dependientes de software y también estudiarán efectos de iluminación y sombreado.

ANM 451 Renderman

Este es un curso avanzado de renderizado que integra la cinematografía, la iluminación y el diseño de producción. Se explorarán conceptos avanzados de programación del renderizado y el diseño de producción, así como el 'estilo' específico para las producciones de películas de animación computarizada. Se les pedirá a los estudiantes que logren un fotorrealismo total y que procedan a un renderizado estilizado.

ANM 461 Maya para Animadores Tradicionales

Este curso es una introducción al mundo de la animación computarizada de personajes. A los estudiantes se les mostrará cómo animar con Maya, a la vez que se centran en sus habilidades particulares de 2D tradicional. Se abordarán las diferencias estéticas y técnicas entre la animación en 2D y en 3D, conjuntamente con el flujo de trabajo, la actuación, la sincronización labial, el fraseo y el tiempo/ritmo.

ANM 462 Taller de Animación de Personajes

En este curso de conceptos avanzados, los estudiantes pulirán sus destrezas de animación, especialmente aquellas que son esenciales para retratar la emoción y los procesos mentales de los personajes. También se cubrirán las prácticas eficaces de sincronización labial.

ANM 466 Animación Tradicional 4

Este curso afina las habilidades del estudiante de animación tradicional. Los estudiantes producirán un *spot* animado de 20 segundos. La concentración es en mejorar las deficiencias individuales y desarrollar un estilo personal. Esto proporciona extenso material para el video de demostración del estudiante y una comprensión sólida del proceso de producción desde el concepto hasta la posproducción.

ANM 471 Pintura de Fondos para Animación

Este curso se centra en los estándares para televisión y películas. Los estudiantes primero estudiarán los fondos y adquirirán los conocimientos técnicos necesarios para crearlos. Luego, los estudiantes realizarán pinturas pequeñas (thumbnails) y pasarán a pinturas terminadas, lo cual incluye escenas panorámicas grandes.

ANM 477 2D Producción y Layout 2

Este curso expande las habilidades de producción y *layout* (preparación de escena y cámara) del estudiante mediante la resolución de problemas y una comprensión más profunda de los flujos de trabajo de los proyectos. También se concentra en soluciones alternativas creativas para acelerar el proceso de producción.

ANM 478 Guiones Gráficos 4:**TV / Acción en Vivo / VFX**

Este curso ofrece una introducción al mercado para el artista independiente de guiones gráficos (storyboarding). Se explorará una variedad de proyectos, tales como de publicidad, cine, juegos, animación y acción en vivo. Los estudiantes aprenden a crear storyboards a partir de guiones y propuestas del cliente.

ANM 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se hará énfasis en los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ANM 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

ANM 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales que se ofrecen cambian cada semestre y son impartidos por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

ANM 500 Pasantía en Animación

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la animación y los efectos visuales.

CURSOS DE POSGRADO

ANM 604 VFX: Cinematografía

Este curso ayudará a los estudiantes a obtener las mejores imágenes o elementos filmados posibles para uso en un plano de efectos visuales. Los temas cubiertos incluyen planear los tiempos de iluminación, seleccionar la película o sustrato de filmación, filmar los planos de fondo y primeros planos, y la elección entre película o video para VFX.

ANM 605 Diseño de *Layout* para Animadores

Este curso enseña a los estudiantes la estructura de una película animada y da énfasis al desarrollo del diseño, el valor y la estructura del *layout* (preparación de escena y cámara). También se cubrirán los principios de la perspectiva. La meta de este curso es enseñar a los estudiantes el tamaño y la estructura de una unidad de producción de una película de animación.

ANM 609 Gesto y Boceto Rápido para Animadores

En este curso introductorio de dibujo de la figura humana para la animación, los estudiantes desarrollarán sus destrezas de dibujo de figuras y boceto rápido con énfasis en la puesta en escena (que incluye comprobar la narrativa y la coreografía), el análisis de la acción y la exageración. Se propondrá y aplicarán las habilidades de transferencia de gestos, movimiento, dibujo sólido y puesta en escena apropiadas para la animación en 3D.

ANM 610 Conceptos Figurativos

En este curso introductorio intensivo, los estudiantes aprenden las destrezas y herramientas que les permiten dibujar figuras proporcionalmente correctas, tanto desnudas como vestidas, para el arte del entretenimiento. Los temas de estudio incluyen anatomía, proporción, escorzado, construcción, movimiento y gestos del ser humano. Se explora la luz y la forma en la creación de naturalezas muertas/bodegones sencillos y autorretratos tonales.

ANM 612 Principios y Flujos de Procesos en la Animación Tradicional

Los estudiantes aprenderán los principios y procesos de la animación desempeñando el papel de animadores asistentes y aplicando destrezas tradicionales de dibujo para crear escenas terminadas a partir de un borrador de animación. Se introducirán habilidades en el uso de tinta y pintura, y los estudiantes usarán herramientas digitales y tradicionales para llevar a cabo una escena a todo color.

ANM 614 Aplicación de Color y Diseño para la Animación

Los estudiantes estudiarán el diseño utilizado actualmente en la industria para entender la Dirección de Arte en películas animadas. Estudiarán la aplicación de valor, color e iluminación. Mediante el uso de medios digitales y tradicionales, los estudiantes examinarán la psicología del color, cómo la luz afecta el color, y diversas combinaciones de teoría del color para crear una jerarquía visual interesante en la composición.

ANM 615 Modelado y Animación para VFX

Este curso abarca los conceptos básicos del modelado y la animación en 3D pertinentes para los efectos visuales. Se hace una introducción a fluidos, nParticles, nCloth, cabello, pelo y cuerpos suaves/rígidos en un entorno de producción. Los estudiantes utilizarán estos elementos para sus proyectos de portafolio.

ANM 620 Animación Avanzada de Personajes

Este curso enseña a los estudiantes la teoría básica de la animación computarizada con énfasis en el desarrollo de personajes. Los temas de discusión incluyen las técnicas tradicionales de animación, el vocabulario y lenguaje del movimiento y la animación, el movimiento secundario, y la línea de acción. Este curso se centra principalmente en la teoría de la animación más que en técnicas específicas de software.

ANM 623 Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)

Este curso abarca los conceptos básicos de modelado y animación en 3D. Los estudiantes desarrollarán una base sólida respecto a las herramientas básicas del software 3D, y adquirirán un conocimiento básico de la administración de archivos, el entorno del sistema operativo y las prácticas de producción. Se hace una introducción al modelado, la animación, la iluminación, el mapeo de texturas y el renderizado.

ANM 628 Fundamentos de la Animación Digital

Los estudiantes aprenderán los usos del 2D en la industria y la animación vectorial para la programación comercial. Los temas incluyen: flujo de procesos, tácticas de movimiento con software, herramientas para efectos, símbolos anidados y el uso de *Action Script* para interactividad en la web. Los estudiantes dibujarán guiones gráficos (storyboards), realizarán animáticas/leicas y usarán sonido con técnicas tradicionales de animación en el software vectorial.

ANM 629 Fundamentos de Texturizado e Iluminación

Este curso da a los estudiantes una base en los fundamentos artísticos y técnicos del texturizado y la iluminación, y brinda a los estudiantes una base sólida para estudios más avanzados en el campo.

ANM 630 Composición Basada en Nodos 1

Este curso de posgrado se centra en la planificación y la resolución de problemas en un entorno de producción. Abarca las teorías fundamentales en disciplinas relacionadas, tales como técnicas avanzadas de corrección de color, aplicación de capas e integración de elementos, selección por discriminación de color (keying), y supresión de rebase. Se prestará atención especial a los métodos compuestos y a la protección de la calidad de la imagen.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ANM 631 Pintura Mate

Este curso introduce a los estudiantes al arte y oficio de la pintura mate mientras crean sus propias pinturas mate en 2D. Esta clase permitirá que los estudiantes trabajen en la creación de ambientes para sus proyectos de evaluación de punto medio o final. Este curso es aplicable a todos los niveles en el departamento de MFA.

ANM 632 Modelado de Superficie Dura 1

En este curso, los estudiantes explorarán los distintos tipos de geometría en Maya (polígonos, NURBS y subdivisiones) con un énfasis en las superficies poligonales y de subdivisión. Se estudiarán las herramientas básicas y avanzadas que mejoran la experiencia de modelado en Maya. Se resaltarán la metodología de producción.

ANM 633 Dibujo y Diseño para la Animación

Los estudiantes trabajarán a partir de modelos en vivo para crear dibujos que cumplan con las necesidades de producción de la animación en televisión, películas, juegos y guiones gráficos (storyboarding). Se da énfasis a la flexibilidad de diseño, el dibujo secuencial para las interpretaciones animadas, la línea de acción y el control del volumen mediante el uso de una variedad de estilos. Se introduce el esculpido de maquetas y el dibujo de animales. Los estudiantes mantendrán un bloc de dibujo a lo largo del semestre.

ANM 634 Animación Tradicional 3**(Desarrollo de Personajes)**

Los estudiantes trabajarán en las habilidades específicas de desarrollo de personajes necesarias para trabajar en la industria de la animación. Los estudiantes también tendrán la oportunidad de animar y limpiar 'sobre el modelo' a partir de hojas de modelos existentes y creados.

ANM 636 Modelado Orgánico

Este curso abarca una multitud de técnicas de modelado, así como temas relacionados con el modelado, como el texturizado, el sombreado y la configuración de personajes. Se harán demostraciones de modelado con NURBS, polígonos y subdivisiones. Se espera que cada estudiante finalice por lo menos un modelado de calidad de video de demostración para su proyecto final.

ANM 639 Pintura de Texturas en 3D

Mediante el uso de software de tecnología de punta, los estudiantes aprenderán el arte de pintar texturas detalladas directamente sobre geometría en 3D. Los temas adicionales que se cubrirán incluyen mapas normales y de desplazamiento, pintura sobre costuras, pintura de múltiples regiones UV, y pintado por proyección.

ANM 640 Texturizado e Iluminación Nivel Avanzado

Este curso ofrece una mayor exploración del proceso de texturizado e iluminación usando técnicas avanzadas. Los temas incluyen dispersión de subsuperficie, iluminación basada en la imagen, pases de renderización, y construcción de jerarquía de texturas. Nuestro proyecto de clase se concentrará en texturizar e iluminar a un personaje humano, e integrarlo en la iluminación de una escena filmada.

ANM 641 Composición Basada en Nodos 2

Este curso de posgrado se centra en gran medida en la planificación y la resolución de problemas en un entorno de producción. Se cubrirán las teorías fundamentales en disciplinas relacionadas. Aunque este curso se concentra en Shake, los estudiantes aprenderán destrezas no dependientes de software y tendrán oportunidades de aplicarlas a casos del mundo real.

ANM 642 Principios de la Composición en Producciones

Este curso es una introducción a técnicas avanzadas de composición y efectos. El curso se centra en la integración de grabaciones de acción en vivo con elementos de gráficos computarizados, a la vez que hace hincapié en el análisis de un plano de efectos, el fotorrealismo y una gama de enfoques.

ANM 643 Dinámica 1 - Partículas

En este curso, los estudiantes se concentrarán en crear efectos visuales para la animación. Los proyectos consistirán en crear efectos como nieve, lluvia, viento, papel picado y fuego, con los cuales se harán composiciones de animación. Se prestará atención especial al escenario, la atmósfera anímica y la composición.

ANM 644 Flujo de Procesos de VFX para la Dirección Técnica

En este curso, los estudiantes de animación desarrollarán una comprensión de las diversas herramientas de simulación dinámica como alternativa a la animación con fotogramas clave (keyframes): cuerpos rígidos, cuerpos suaves, tela, cabello, partículas y fluidos. Además, los estudiantes aprenderán las diferencias entre distintos tipos de animación —movimiento en fotogramas clave frente a movimiento simulado— y cuándo se debe usar cada uno.

ANM 648 Animación Digital para la Producción

En este curso se usa la pintura y tinta digital y la composición digital. Los estudiantes explorarán diversas habilidades de producción necesarias para trabajar en producciones de animación digital comercial. Se abordarán los pasos de producción, entre ellos el guion gráfico (storyboard), la animática o leica, la pintura, la composición y la postproducción.

ANM 650 Matchmoving

Este curso presentará una explicación general integral de la tecnología basada en imágenes tal como se usa en un entorno de producción. Los estudiantes de posgrado aprenderán a crear modelos a partir de fotografías usando ImageModeler de Realviz y otras técnicas fotogramétricas. Gran parte del curso también está constituido por Matchmoving.

ANM 651 Rotoscopia

Este curso de posgrado ofrece una reseña completa de los procedimientos de rotoscopia y los efectos de pintura digital para producciones de cine y televisión, e incluye temas como borrado de cables, mates articulados, restauración de placas, extensión de placas, animación de pinturas, y otros 'efectos ocultos' secretos de la industria.

ANM 652 Introducción a la Digitalización (Rigging)

Este curso explora los métodos y técnicas que se usan para diseñar y configurar personajes en 3D para la animación. El curso primero examina los conceptos básicos de la configuración de personajes y luego pasa a temas y discusiones más complejos. Los temas también incluirán el modelado de personajes para la animación, la configuración de la animación facial y el flujo de trabajo en la animación.

ANM 654 Taller de Modelado

Este curso es para los estudiantes de modelado y texturizado que desean explorar los NURBS *multi-patch* y el modelado, sombreado, renderizado y texturizado poligonal. Los estudiantes realizan proyectos avanzados y trabajan en la creación de imágenes completamente renderizadas de calidad de portafolio.

ANM 655 Creación de guiones

Este curso está diseñado para dar al estudiante una base sólida de habilidades de programación básicas mientras aprende el lenguaje de guiones o secuencias de programación integrados de Maya denominado Mel. Este curso está destinado a quienes desean seguir una carrera en dirección técnica, que requerirá que combinen sus talentos artísticos con sus habilidades técnicas.

ANM 656 Modelado Orgánico 2

Este curso abarcará modelar, esculpir, texturizar y posar modelos con alta resolución de detalle. Esto también incluirá la creación de mapas normales y de desplazamiento, lo cual permitirá que el modelo se visualice correctamente en Maya.

ANM 670 Preproducción

Este curso es una introducción al proceso de preproducción y planificación para cualquier producción digital. Los estudiantes aprenderán las diversas funciones de los artistas de preproducción, a la vez que identifican y refinan su tema de tesis. La concentración del curso incluirá trabajo individual y personal con el instructor a medida que los estudiantes se preparan para presentar sus evaluaciones de punto medio. Las tareas incluyen una tesis escrita, dibujo conceptual, estudios de personaje, guiones gráficos (storyboard), y story reels (animáticas).

ANM 671 Animación de Marionetas por *Stop Motion*

Este curso explora la tradición de crear marionetas, una de las formas de animación más antiguas. Junto con el estudio y la aplicación de los principios de la animación mediante la construcción y manipulación de marionetas, se estudiarán las disciplinas del movimiento y la actuación.

ANM 675 Desarrollo de Tesis

Este curso ofrecerá a los estudiantes una orientación más avanzada y en profundidad mientras se aproximan a sus evaluaciones de punto medio o finales. Los estudiantes recibirán direcciones detalladas sobre temas como construcción de la historia, cinemática y presentación, así como sobre sus necesidades individuales específicas.

ANM 676 Física y Mecánica de la Animación en 3D

Los estudiantes aplicarán una base sólida de los principios de la animación, así como un buen flujo de trabajo en Maya. Los estudiantes aprenderán distintos tipos de métodos para crear las poses principales. Este curso es apropiado para estudiantes principiantes y para quienes necesiten repasar su comprensión de la física y mecánica básica de la animación.

ANM 682 Modelado de Superficie Dura 2

En este curso, los estudiantes explorarán las diferencias entre el modelado poligonal y con NURBS. Los proyectos se concentrarán en el modelado con NURBS. Los estudiantes aprenderán a convertir los modelos con NURBS en modelos poligonales.

ANM 683 Guiones Gráficos para Tesis

Este curso proporciona las habilidades fundamentales de storyboarding para crear un guion gráfico para el proyecto de tesis. Se dará énfasis al desarrollo de un guion original para un tema corto y en el renderizado de un guion gráfico para un proyecto apto para una tesis.

ANM 685 Guiones Gráficos

Este curso se centra en la animación y el relato ilustrado de historias. Los temas incluyen los elementos estructurales de la narración de cuentos, los formatos de los guiones gráficos (storyboarding), el movimiento y la animación, y el desarrollo de personajes. El curso abordará paso a paso el desarrollo de la historia, usando el medio de storyboards. También se introducirá y explorará la creación y el uso de animáticas, también conocidas como leicas.

ANM 686 Animación de Personajes en 3D 1

Este curso se concentra en la animación de modelos de personajes en 3D. Los estudiantes aprenden las técnicas de animación de personajes usadas en diversos entornos particulares de los estudios profesionales. Los conceptos explorados incluirán el peso, la física, la interacción entre objetos, pantomima, boceto de personajes y análisis del movimiento en contextos del mundo real.

ANM 687 Animación de Personajes en 3D 2

Este curso desarrolla más los conceptos de animación de personajes. Los estudiantes practicarán con los pensamientos de los personajes, sus cambios de emoción y la animación con sincronización labial. Se realizarán proyectos de animación.

ANM 688 Animación Tradicional

Este curso ayudará a los estudiantes a explorar y dominar los principios de la animación. Se cubrirá la terminología de la animación y la historia de la animación. El curso abarcará los guiones gráficos (storyboarding) y el uso de formas de personajes para aplicar y comprender los doce principios de la animación.

ANM 689 Desarrollo del Guion

Este curso está diseñado para desarrollar las habilidades de narración de cuentos de los estudiantes y enseñarles a crear, presentar convincentemente y criticar historias. El curso usa los guiones gráficos (storyboarding) como herramienta para explorar los métodos, mecanismos y técnicas usados en las animaciones cortas. El curso también explorará piezas abstractas y conceptuales, avances de películas, videos musicales y comerciales.

ANM 690 Layout de Cámara para el Guion Gráfico

Este curso está diseñado para que los estudiantes de storyboarding y animación tradicional desarrollen sus habilidades para conectar los storyboards al *layout* terminado (preparación de escena y cámara) en la animación. Se cubrirá la historia, la cámara, el libro de trabajo y el color y diseño, y los estudiantes relacionarán estos aspectos con el flujo de procesos y el proceso de *layout* en la animación.

ANM 691 Guiones Gráficos Avanzados

Este curso enseña los estándares de la industria para los artistas de guion gráfico y ofrece un estudio integral sobre cómo estructurar un guion gráfico o *storyboard* para su presentación. Se da énfasis al dibujo, la redacción, la comedia, la puesta en escena y la presentación convincente de un guion gráfico.

ANM 692 Animación Tradicional 2

El propósito de este curso es desarrollar un conocimiento sólido de la animación. La concentración será en el intercalado, la inversión correcta de imágenes, presión del lápiz y la uniformidad en el dibujo. Los estudiantes aprenderán la importancia del diseño sencillo de personajes, los guiones gráficos (storyboards) sencillos, y el uso de hojas de trabajo.

ANM 694 Esculpido de la Cabeza y Expresiones Faciales

Este es un curso de posgrado de modelado avanzado en 3D usando Maya que se concentra en las expresiones de la cabeza y el rostro.

ANM 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

ANM 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales que se ofrecen cambian cada semestre y son impartidos por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ANM 706 Producción para Animación y Efectos Visuales

En este curso, los estudiantes recibirán capacitación práctica en la gestión de la producción de películas de animación y los flujos de trabajo de los efectos visuales de postproducción. Los estudiantes aprenderán las prácticas profesionales necesarias para desarrollar y realizar proyectos de entretenimiento de principio a fin. Los estudiantes recibirán capacitación práctica en la selección y producción de varios proyectos universitarios durante el semestre.

ANM 743 Dinámica 2: Fluidos

Este curso explora simulaciones de la dinámica de fluidos, tanto de líquidos (desde derrames de agua hasta simulaciones de agua a gran escala, tales como océanos, cataratas y tsunamis) como de diversos gases fluidos (fuego, humo, polvo, explosiones, etc.). Los estudiantes explorarán diversas herramientas de software para simular fluidos, tales como Maya y Reallflow, y aprenderán a afrontar problemas de renderizado y limitaciones en los equipos asociados a simulaciones complejas de fluidos.

ANM 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ANM 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ANM 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ANM 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

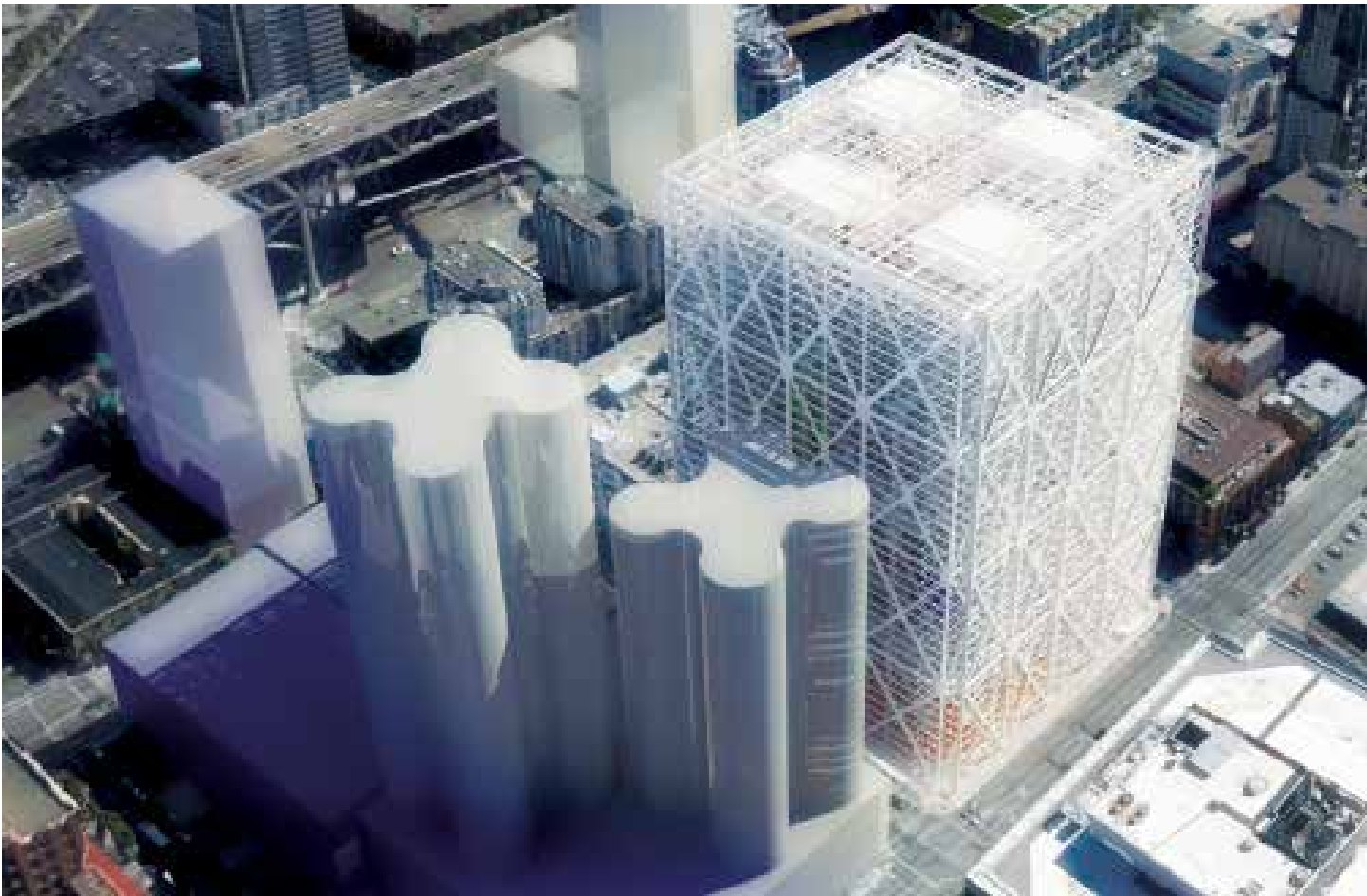
Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

ANM 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



ARQUITECTURA





QUÉ OFRECEMOS

Acreditación de la NAAB:

La Maestría en Arquitectura acreditada por la NAAB (Junta Nacional de Acreditación en Arquitectura) es un programa profesional holístico que se ofrece en dos currículos. El título de bachiller en Arquitectura, cuya candidatura para la acreditación de la NAAB ha sido aceptada, se ofrece como primer título profesional (véase la página 18).

Cuerpo docente profesional:

La escuela y el cuerpo docente, que mantienen lazos estrechos con la profesión, constituyen un recurso excelente para que los estudiantes establezcan contactos y adquieran experiencia valiosa.

Ambiente de taller estimulante:

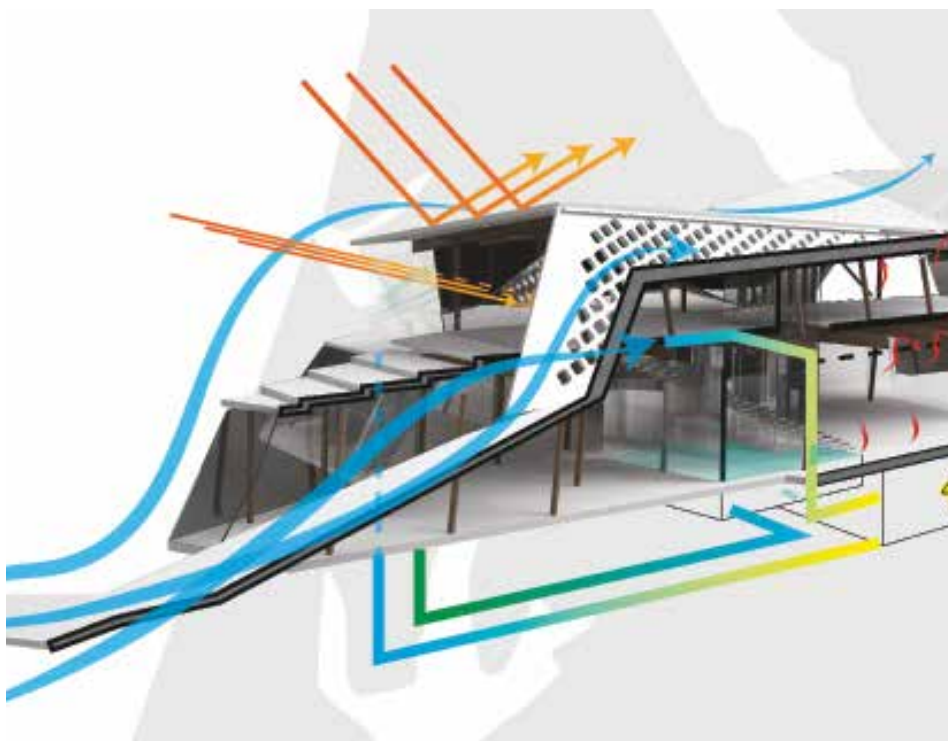
La escuela de arquitectura es un espacio sin muros. En los talleres abiertos, los estudiantes utilizan sus propios espacios de trabajo designados para desarrollar sus proyectos entre sus compañeros. Nos esforzamos por mantener un entorno de taller que sea altamente conducente a la exploración en grupo e individual.

Conferencistas invitados:

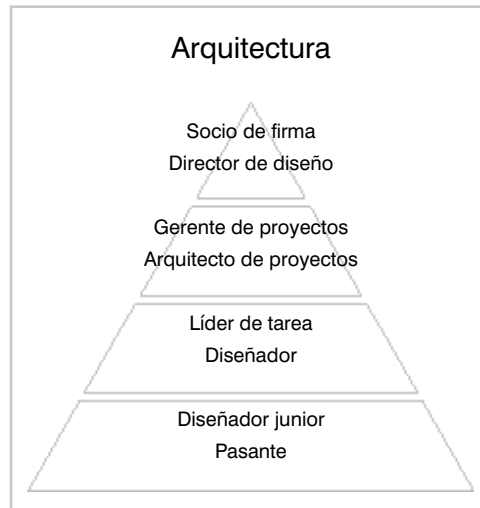
A través de reuniones intensas de diseño, evaluaciones de jurados y conferencias, destacadas figuras internacionales y profesionales de diseño de firmas de arquitectura notables participan activamente en el entorno de taller. Excursiones y visitas se integran temáticamente en el plan de estudios para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Instalaciones de avanzada:

La Escuela de Arquitectura ofrece a los estudiantes una amplia gama de recursos, tecnologías y herramientas de avanzada que apoyan la producción y experimentación creativa. Estos incluyen sistemas de fabricación actualizados, un extenso taller de madera y metal, laboratorios de computación con equipos y software de última generación, y laboratorios de impresión bien equipados. Los estudiantes pueden acceder física y digitalmente a la colección de nuestra biblioteca de arquitectura para apoyar y mejorar el proceso de diseño de cada estudiante.



LÍNEAS DE CARRERA



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Bachelor en Arquitectura [B.Arch]

REQUISITOS DE UNIDADES PARA B.ARCH

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	69 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
+ ARTES DE TALLER Y GENERALES DE HUMANIDADES	12 UNIDADES

Total	162 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA B.ARCH EN ARQUITECTURA

ARH 110	Taller 1: Taller de Diseño Conceptual
ARH 150	Taller 2: Ordenamiento y Forma Espacial*
ARH 170	Dibujo Proyectivo y Perspectiva
ARH 180	Medios Visuales Digitales en 2D
ARH 210	Taller 3: Operaciones de Emplazamiento y Sistemas Tectónicos*
ARH 250	Taller 4: Cultura del Lugar y Urbanismo Integral*
ARH 399	Modelado de Información de Edificaciones
ARH 475	Prácticas Profesionales para Arquitectos
FND 113	Boceto para la Comunicación

* Cursos de 6 unidades

CURSOS DE LA ESPECIALIDAD PARA B.ARCH EN ARQUITECTURA

ARH 230	Color, Percepción y Espacio
ARH 239	Materiales y Métodos
ARH 240	Diseño y Trazado de Mapas del Emplazamiento
ARH 310	Taller 5: Edificios de Montaje y Contexto*
ARH 320	Estructuras: Madera y Acero
ARH 330	Estructuras: Sistemas de Concreto, Mampostería y Tensión
ARH 350	Taller 6: Condiciones del Emplazamiento y Desempeño de la Edificación*
ARH 390	Modelado Digital en 3D
ARH 410	Taller 7: Tectónica y Estructura*
ARH 420	Estructuras: Investigación de Sistemas
ARH 430	Clima y Uso de la Energía: Estrategias Sostenibles
ARH 440	Sistemas de Edificaciones: Mecánicos, Eléctricos y Fontanería
ARH 441	Tectónica: Análisis de Códigos y Documentación de Envolturas de Edificios
ARH 450	Taller 8: Vivienda y Diseño Integral*
ARH 510	Taller 9: Uso Mixto de Urbanismo e Investigación*
ARH 550	Taller 10: Proyecto de Tesis Final*

+ 1 Electivo de la especialidad

*Cursos de 6 unidades

REQUISITOS PARA TÍTULO DE B.ARCH EN ARQUITECTURA

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y los siguientes cursos de Artes Liberales:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
o LA 108	Composición para el Artista
LA 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 292	Programación y Cultura
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 449	Teoría del Diseño Urbano

Y los siguientes requisitos de educación general:

2	Cursos de comunicación escrita
3	Cursos de historia de la arquitectura
1	Curso de matemática para diseño ambiental
1	Curso de matemática aplicada
1	Curso de matemática avanzada
1	Curso de física
1	Curso de influencias culturales y conducta humana
1	Curso de factores sociales y conciencia histórica
1	Curso de estudios urbanos
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales en la arquitectura

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

LA 429	Teoría de la Arquitectura

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

LA 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

MATEMÁTICA PARA DISEÑO AMBIENTAL

LA 255	Matemática Universitaria

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría

MATEMÁTICA AVANZADA

LA 293	Precálculo

FÍSICA

LA 296	Física Aplicada

INFLUENCIAS CULTURALES Y CONDUCTA HUMANA

LA 292	Programación y Cultura

FACTORES SOCIALES Y CONCIENCIA HISTÓRICA

LA 359	Sociología Urbana

ESTUDIOS URBANOS

LA 449	Teoría del Diseño Urbano

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES EN LA ARQUITECTURA

ARH 475	Prácticas Profesionales para Arquitectos**

**Requisito obligatorio

Bachiller en Artes [BA] en Diseño Arquitectónico

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	45 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
+ ARTES DE TALLER Y GENERALES DE HUMANIDADES	6 UNIDADES

Total	132 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BA EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO

ARH 110	Taller 1: Taller de Diseño Conceptual
ARH 150	Taller 2: Ordenamiento y Forma Espacial*
ARH 170	Dibujo Proyectivo y Perspectiva
ARH 180	Medios Visuales Digitales en 2D
ARH 210	Taller 3: Operaciones de Emplazamiento y Sistemas Tectónicos*
ARH 250	Taller 4: Cultura del Lugar y Urbanismo Integral*
ARH 410	Taller 7: Tectónica y Estructura*
FND 113	Boceto para la Comunicación
* Cursos de 6 unidades	

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BA EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y los siguientes cursos de Artes Liberales:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
o LA 108	Composición para el Artista
LA 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 292	Programación y Cultura
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 449	Teoría del Diseño Urbano

Y los siguientes requisitos de educación general:

2	Cursos de comunicación escrita
3	Cursos de historia de la arquitectura
1	Curso de matemática para diseño ambiental
1	Curso de matemática aplicada
1	Curso de matemática avanzada
1	Curso de física
1	Curso de influencias culturales y conducta humana
1	Curso de factores sociales y conciencia histórica
1	Curso de estudios urbanos
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales en la arquitectura

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

LA 429 Teoría de la Arquitectura

SELECCIONAR UNO:

LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe

LA 108 Composición para el Artista

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

LA 219 Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica

LA 249 Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento

LA 319 Historia de la Arquitectura: La Modernidad

MATEMÁTICA PARA DISEÑO AMBIENTAL

LA 255 Matemática Universitaria

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría

MATEMÁTICA AVANZADA

LA 293 Precálculo

FÍSICA

LA 296 Física Aplicada

INFLUENCIAS CULTURALES Y CONDUCTA HUMANA

LA 292 Programación y Cultura

FACTORES SOCIALES Y CONCIENCIA HISTÓRICA

LA 359 Sociología Urbana

ESTUDIOS URBANOS

LA 449 Teoría del Diseño Urbano

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES EN LA ARQUITECTURA

ARH 475 Prácticas Profesionales para Arquitectos**

***Requisito obligatorio*

Maestría en Arquitectura [M.Arch]

REQUISITOS DE UNIDADES PARA M.ARCH - CURRÍCULO I

ESPECIALIDAD	48 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	9 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE M.ARCH EN ARQUITECTURA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA M.ARCH EN ARQUITECTURA

ARH 602	Tecnología del Diseño de Posgrado 1: Estructuras
ARH 604	Materiales y Métodos de Construcción: Detalles de Edificio
ARH 605	Tecnología del Diseño de Posgrado 2: Controles Ambientales
ARH 606	Documentos de Construcción y Códigos de Edificación
ARH 608	Taller de Diseño Avanzado 1 – Concepto, Contexto y Tipología*
ARH 609	Taller de Diseño Intermedio 1*
ARH 614	Prácticas Profesionales en la Arquitectura
ARH 619	Taller de Diseño Avanzado 2 – Concepto e Integralidad*
ARH 620	Morfología Generada Digitalmente
ARH 641	Historia Arquitectónica: El Modernismo y su Impacto Mundial
ARH 642	Teoría Arquitectónica
ARH 659	Fabricación Generada Digitalmente
ARH 690	Preparación y Elaboración de Tesis

** Cursos de 6 unidades*

Maestría en Arquitectura [M.Arch]

REQUISITOS DE UNIDADES PARA M.ARCH - CURRÍCULO II

MAJOR	66 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	15 UNIDADES
TOTAL	87 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE M.ARCH EN ARQUITECTURA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 87 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA M.ARCH EN ARQUITECTURA

ARH 602	Tecnología del Diseño de Posgrado 1: Estructuras
ARH 604	Materiales y Métodos de Construcción: Detalles de Edificio
ARH 605	Tecnología del Diseño de Posgrado 2: Controles Ambientales
ARH 606	Documentos de Construcción y Códigos de Edificación
ARH 608	Taller de Diseño Avanzado 1 – Concepto, Contexto y Tipología*
ARH 609	Taller de Diseño Intermedio 1*
ARH 614	Prácticas Profesionales en la Arquitectura
ARH 619	Taller de Diseño Avanzado 2 – Concepto e Integralidad*
ARH 620	Morfología Generada Digitalmente
ARH 640	Historia Arquitectónica - Introducción
ARH 641	Historia Arquitectónica: El Modernismo y su Impacto Mundial
ARH 642	Teoría Arquitectónica
ARH 650	Taller de Diseño Introductorio 1
ARH 651	Proceso de Diseño y Medios en 2D
ARH 652	Tectónica Arquitectónica
ARH 653	Taller de Diseño Introductorio 2
ARH 654	Proceso de Diseño y Medios en 3D
ARH 659	Fabricación Generada Digitalmente
ARH 690	Preparación y Elaboración de Tesis

**Cursos de 6 unidades*

Maestría en Artes [MA] en Diseño Arquitectónico Avanzado

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA - CURRÍCULO I

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
TOTAL	42 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ARQUITECTURA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 42 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO AVANZADO

ARH 608A	Taller de Diseño Avanzado 1 - Concepto, Contexto y Tipología*
ARH 609A	Taller de Diseño Intermedio 1*
ARH 620A	Morfología Generada Digitalmente
ARH 642A	Teoría Arquitectónica
ARH 659A	Fabricación Generada Digitalmente
	+2 <i>Electivos de la especialidad</i>
	* <i>Cursos de 6 unidades</i>

Maestría en Artes [MA] en Diseño Arquitectónico Avanzado

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA - CURRÍCULO II

ESPECIALIDAD	45 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELECTIVOS	15 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE M.ARCH EN ARQUITECTURA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 66 unidades obligatorias

CURSOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO AVANZADO

ARH 608A	Taller de Diseño Avanzado 1 - Concepto, Contexto y Tipología*
ARH 609A	Taller de Diseño Intermedio 1*
ARH 620A	Morfología Generada Digitalmente
ARH 640A	Historia Arquitectónica - Introducción
ARH 642A	Teoría Arquitectónica
ARH 650A	Taller de Diseño Introductorio 1
ARH 651A	Proceso de Diseño y Medios en 2D
ARH 652A	Tectónica Arquitectónica
ARH 653A	Taller de Diseño Introductorio 2
ARH 654A	Proceso de Diseño y Medios en 3D
ARH 659A	Fabricación Generada Digitalmente
	+2 Electivos de la especialidad
	* Cursos de 6 unidades

CURSOS DE PREGRADO

ARH 110 Taller 1: Taller de Diseño Conceptual

Los estudiantes aprenderán los principios de la creación de lugares para personas mediante el examen del diseño, los procedimientos y el uso de los principios de creación de espacios en general. Los proyectos y ejercicios del taller de diseño introducirán conceptos y consideraciones fundamentales del diseño ambiental, y los conocimientos y habilidades que se necesitarán en los talleres subsiguientes de paisajismo, arquitectura y diseño de interiores. ESTE CURSO INTRODUCIRÁ A LOS ESTUDIANTES A LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE DESEMPEÑO ESTUDIANTIL DE LA JUNTA NACIONAL DE ACREDITACIÓN EN ARQUITECTURA (NAAB): A.06 Habilidades fundamentales de diseño: La capacidad de utilizar eficazmente habilidades arquitectónicas básicas, y este curso introducirá a los estudiantes a los siguientes Criterios de Desempeño Estudiantil de la Junta Nacional de Acreditación en Arquitectura (NAAB): principios ambientales en el diseño. A.07 Uso de precedentes: La capacidad de examinar y comprender los principios fundamentales presentes en los precedentes pertinentes y hacer elecciones respecto a la incorporación de dichos principios en proyectos de arquitectura y diseño urbano. A.08 Habilidades de sistemas de ordenamiento: Comprensión de los fundamentos de los sistemas de ordenamiento naturales y formales y la capacidad de cada uno de informar el diseño bidimensional y tridimensional.

ARH 150 Taller 2: Ordenamiento y Forma Espacial

Este curso enseña las habilidades de diseño fundamentales a partir de las cuales los estudiantes podrán seguir sus intereses arquitectónicos. Los proyectos, que abarcan el análisis de precedentes, diagramación, realización de modelos, pensamiento conceptual y el diseño de un edificio pequeño, colectivamente mejoran la capacidad del estudiante de conceptualizar, desarrollar y comunicar ideas espaciales.

ARH 170 Dibujo Proyectivo y Perspectiva

Este curso tiene el propósito de desarrollar el pensamiento y la comunicación tridimensional mediante la práctica de dibujos arquitectónicos rigurosamente elaborados. Se explorarán las técnicas de grosores de trazo, calidad del trazo y composición. La aplicación selectiva de transparencia y la articulación de detalles que refuerzan el diseño de la edificación servirán de herramientas para ayudar a comunicar la intención del diseño.

ARH 180 Medios Visuales Digitales en 2D

Este curso es una introducción para los estudiantes de las habilidades básicas de procesamiento de imágenes bidimensionales. Los estudiantes aprenderán a combinar una variedad de metodologías y herramientas de software para sintetizar y representar una idea. A través de una serie de clases teóricas y estudios de casos, se dará a los estudiantes una introducción a un lenguaje visual que utiliza el collage, el diagrama y el dibujo.

ARH 210 Taller 3: Operaciones de Emplazamiento y Sistemas Tectónicos

Este curso enfatizará el proceso de diseño y la metodología de diseño regida por reglas. Los estudiantes elaborarán dibujos bidimensionales y tridimensionales y experimentarán con técnicas de creación de modelos basadas en métodos específicos de diseño. La concentración será en entender los aspectos conductuales del espacio y la estructura.

ARH 230 Color, Percepción y Espacio

Este curso explora la pintura como medio para el pensamiento espacial. Mediante la introducción de la teoría del color, la combinación de colores y técnicas de pintura al óleo, los estudiantes aprenden a usar campos de color como manera de formular problemas de diseño y desarrollar soluciones.

ARH 239 Materiales y Métodos

Este curso es una introducción a una amplia gama de materiales de construcción contemporáneos y su implementación como métodos de construcción. Los estudiantes aprenderán el proceso de construcción con materiales tradicionales y nuevos, así como los constructos sociales, impactos ambientales y oportunidades de diseño de estas opciones.

ARH 240 Diseño y Trazado de Mapas del Emplazamiento

Este curso instruye a los estudiantes en la planificación del emplazamiento, según las características físicas y parámetros normativos del diseño de proyectos conforme a los principios de diseño sostenible, y mediante la investigación, trazado de mapas, estudios de caso y planos de diseño del emplazamiento. Este curso se vale de la ingeniería civil, la planimetría, el paisajismo y el diseño urbano para abordar la naturaleza interdisciplinaria del diseño de un emplazamiento.

ARH 250 Taller 4: Cultura del Lugar y Urbanismo Integral

Este curso explora el papel de la arquitectura en el contexto de los entornos urbanos en evolución. Desentierra la historia, actualidad y cultura de nuestro terreno urbano a la vez que desarrolla una disciplina responsable y consciente para la articulación de una postura y la concepción de un programa que responda a los parámetros de un lugar específico.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ARH 310 Taller 5: Edificios de Montaje y Contexto

En este curso, los estudiantes estudian los principios de diseño, el proceso y el razonamiento detrás del diseño de un edificio de montaje. Como parte de su estudio, los estudiantes se concentrarán en la programación arquitectónica, la diagramación y el análisis crítico del emplazamiento y el contexto. Los estudiantes explorarán el papel de la sociedad, la comunidad y la cultura en el desarrollo de un punto de vista crítico. Se integrará una introducción a sistemas estructurales y el acceso arquitectónico en el proceso de diseño.

ARH 320 Estructuras: Madera y Acero

Este curso es una introducción al análisis estructural y el diseño de los materiales de construcción locales predominantes: madera y acero. Las propiedades y la naturaleza de las fallas de cada uno de estos materiales se considerarán individualmente. Los estudiantes aprenderán las reacciones particulares de estos distintos sistemas a la gravedad y a las cargas laterales.

ARH 330 Estructuras: Sistemas de Concreto, Mampostería y Tensión

Este curso es una introducción al análisis y diseño estructural de los sistemas de concreto y mampostería y las estructuras de tensión. Los estudiantes aprenderán las propiedades de soporte de carga del concreto y la mampostería. Se enseñará la dinámica particular de los sistemas de tensión.

ARH 350 Taller 6: Condiciones del Emplazamiento y Desempeño de la Edificación

Este curso explorará el diseño de un santuario/centro para visitantes en un clima marítimo. Los estudiantes aprenderán los fundamentos del diseño sostenible de edificaciones, la evaluación de la materialidad, la orientación de edificios y el desempeño de las edificaciones para crear un ambiente que propicie la contemplación y la educación.

ARH 390 Modelado Digital en 3D

Este curso enseñará las habilidades esenciales necesarias para visualizar, generar y diseñar modelos arquitectónicos usando una variedad de programas de software en 3D. Por medio de tutoriales en clase, críticas individuales y en grupo, y lecturas, los estudiantes aprenderán a emplear los programas de software como generadores de forma.

ARH 399 Modelado de Información de Edificaciones

El Modelado de Información de Edificaciones es un estándar del sector de la arquitectura para el diseño y la producción. Este curso familiariza a los estudiantes con Autodesk Revit y sus herramientas para el diseño esquemático, croquis de planos de planta, presentaciones y planos de construcción. Los estudiantes aprenderán a representar el ensamblaje de los materiales de construcción en los planos técnicos.

ARH 410 Taller 7: Tectónica y Estructura

Este taller se toma simultáneamente con ARH 420 y culmina con una propuesta para un rascacielos, en el cual se integran consideradamente la estructura y la envoltura. Exploraremos cómo el diseño del emplazamiento, la distribución de masas, el programa, la estructura y la envoltura están inextricablemente relacionados. Cuestionaremos la tipología actual del rascacielos, identificaremos sus límites y propondremos nuevas maneras de articular la torre con la ciudad.

ARH 420 Estructuras: Investigación de Sistemas

Este curso interactivo se toma simultáneamente con ARH 410, y da a los estudiantes la oportunidad de hacer conjeturas y desarrollar y probar ideas estructurales en un entorno práctico. Los estudiantes estudiarán los sistemas estructurales por medio de problemas basados en la investigación. Este curso exige que los estudiantes sinteticen su investigación con ensayos físicos para poner a prueba los límites de sus hipótesis.

ARH 430 Clima y Uso de la Energía: Estrategias Sostenibles

Este curso examina los métodos de las estrategias de construcción pasiva que minimizan el consumo de energía de una edificación. El curso considerará los costos y los beneficios de las prácticas renovables, tales como los paneles fotovoltaicos y la energía eólica. Los estudiantes aprenderán a evaluar los efectos del diseño solar pasivo, la masa térmica, los tipos de vidrios de ventanas, y la construcción de paredes.

ARH 440 Sistemas de Edificaciones: Mecánicos, Eléctricos y Fontanería

Este curso se toma simultáneamente con ARH 450. Los estudiantes aprenden las estrategias de calefacción, enfriamiento, plomería y ventilación de edificaciones. Se expondrá a los estudiantes a las prácticas sostenibles para crear confort para el ser humano, tales como calefacción y enfriamiento pasivo, orientación óptima de la obra para distintos climas, y la construcción de sistemas de envoltura.

ARH 441 Tectónica: Análisis de Códigos y Documentación de Envolturas de Edificios

Este curso ofrece un examen del análisis de códigos para la planificación y construcción, y la documentación de las envolturas y detalles de los edificios. Los estudiantes investigarán cómo el concepto del diseño puede guiar el desarrollo de los detalles de la envoltura de un edificio. Se producirá documentación técnica para describir la elección de los materiales y el ensamblaje de la construcción.

ARH 450 Taller 8: Vivienda y Diseño Integral

Este taller se toma simultáneamente con ARH 440, y requiere que los estudiantes ideen y ejecuten una propuesta de diseño integral para un complejo de vivienda urbano. Los estudiantes examinarán el espacio a la escala de un módulo y su papel en darle forma a una entidad más grande que se relacione con el contexto. Los estudiantes investigarán las tipologías de vivienda y su papel en darle forma a la trama urbana.

ARH 475 Prácticas Profesionales para Arquitectos

Este curso es una introducción a la operación de una firma arquitectónica. Los temas incluyen el proceso de obtención de licencia, las estructuras organizativas de las firmas, ética, desarrollo comercial, remuneraciones, contratos y seguros. Este curso también aborda cuestiones profesionales que abarcan el proceso entero de un proyecto.

ARH 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ARH 493 Estudio de Arquitectura Contemporánea Extranjera

El estudio de arquitectura extranjera se concentrará en obras de arquitectura de construcción contemporánea, su significado conceptual y su papel en el discurso arquitectónico reciente, mediante una visita intensiva de lugares en una región en particular. Se apoyará la comprensión de estos ejemplos arquitectónicos con discusiones, recorridos guiados, recorridos a pie y en autobús y conferencias dictadas en el lugar.

ARH 499 Temas Especiales

Las clases con Temas Especiales disponibles cambian cada semestre y son impartidas por especialistas. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

ARH 500 Pasantía en Arquitectura

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la arquitectura.

ARH 510 Taller 9: Urbanismo de Uso Mixto e Investigación

Este taller sirve de prelude para la tesis final de los estudiantes y está compuesto de dos partes. Los estudiantes realizan análisis de sistemas urbanos y demográficos para el diseño de una edificación urbana de uso mixto, y luego un estudio de investigación de un lugar, programa y tópico temático seleccionado.

CURSOS DE POSGRADO

ARH 529 De la Teoría a la Práctica

Los estudiantes elaborarán su tesis en la forma de un documento visual y narrativo en el que se enfatizará la investigación, la comunicación y la presentación profesional. Se documentará la investigación temática, los precedentes de estudios de caso y la presentación gráfica del lugar y la investigación del programa, junto con el estudio de cómo diseñadores y firmas arquitectónicas prominentes convierten la teoría y los valores de diseño en obras construidas.

ARH 550 Taller 10: Proyecto de Tesis Final

El proyecto final es una culminación de los conocimientos y habilidades adquiridos a través del programa. Los estudiantes formulan un tema de investigación y proponen una estructura que pruebe su tesis con un programa y en un emplazamiento. Los requisitos del proyecto incluirán un análisis de precedentes y una tesis escrita.

ARH 601 Composición Espacial

En este curso, los estudiantes estudiarán los principios organizacionales en los patrones y la estructura de espacios arquitectónicos. Por medio de una serie de proyectos focalizados, los estudiantes adquirirán una comprensión de la relación entre sistemas organizacionales, estructurales y espaciales en la arquitectura.

ARH 602 Tecnología del Diseño de Posgrado 1: Estructuras

Este curso desarrolla una comprensión básica de los sistemas o elementos estructurales y su implicancia en la forma estructural. Los estudiantes estudiarán los elementos, las conexiones y los sistemas empleados en las estructuras de madera y acero desde el punto de vista del proceso de construcción.

ARH 604 Materiales y Métodos de Construcción: Detalles del Edificio

La sección de pared y sus elevaciones, planos y detalles clave asociados proporcionan una parte considerable de la descripción completa de un edificio. Este curso preparará para desarrollar un alto nivel de competencia en los aspectos técnicos del diseño arquitectónico mediante la exploración de una sección de pared.

ARH 605 Tecnología del Diseño de Posgrado 2: Controles Ambientales

Este curso investiga la relación entre la energía y el ambiente construido. Mediante el desarrollo de una comprensión de la interconexión entre el clima, la forma del edificio, el confort de los ocupantes, la envoltura térmica, los sistemas de climatización, los sistemas de iluminación, la acústica y el consumo de energía de la totalidad del edificio, los estudiantes aprenden a tomar decisiones de diseño fundamentadas.

ARH 606 Documentos de Construcción y Códigos de Edificación

Este curso ofrece una reseña general de los diversos códigos que afectan el diseño de una edificación típica. El curso también tiene el propósito de enseñar a los estudiantes las habilidades necesarias para generar documentos de construcción con énfasis en la comprensión del conjunto de planos de obra.

ARH 608 Taller de Diseño Avanzado 1 – Concepto, Contexto y Tipología

Este curso investigará el contexto y las características físicas de un emplazamiento, tales como clima, orientación, topografía, vegetación y vistas, así como los factores legales y otros factores ambientales. A través del análisis y comprensión del emplazamiento, los estudiantes explorarán la síntesis de los requisitos programáticos y ambientales de un proyecto.

ARH 608A Taller de Diseño Avanzado 1 - Concepto, Contexto y Tipología

Este curso de taller investigará el concepto, el contexto y la tipología, incluidas las características físicas de un emplazamiento y los factores ambientales y programáticos que influyen en el diseño arquitectónico. A través del análisis y comprensión del programa y el emplazamiento, los estudiantes explorarán la síntesis de un concepto arquitectónico, desde sus diseños esquemáticos iniciales hasta su manifestación física final.

ARH 609 Taller de Diseño Intermedio 1

En este curso constituido por proyectos se explorará el diseño conceptual y el proceso de elaboración del diseño en relación con todos los aspectos del ambiente construido. Los temas abarcados son diseño urbano, arquitectura, arquitectura paisajista, diseño de interiores y diseño industrial.

ARH 609A Taller de Diseño Intermedio 1

Este curso taller investigará distintas metodologías de diseño que son pertinentes para idear un concepto de diseño arquitectónico. El taller se centra en un proceso de diseño morfológico en relación con los fenómenos espaciales y el ambiente construido, que podría abarcar áreas del diseño urbano, arquitectura, arquitectura paisajista, diseño de interiores y diseño industrial, entre otras.

ARH 610 Programación y Planificación del Espacio

Este curso reseñará el proceso de programación y planificación del espacio, que incluye la investigación, la identificación de problemas, el desarrollo de opciones y el análisis. Cada estudiante seleccionará, refinará y hará recomendaciones a un cliente simulado por otros estudiantes, y preparará un presupuesto y una estimación de costos preliminares.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

ARH 614 Prácticas Profesionales en la Arquitectura

Este curso expone a los estudiantes al negocio de dirigir una firma de arquitectura. Se da énfasis a comprender la obtención de licencias para arquitectos, cómo se organizan y administran las firmas de arquitectura, los métodos de gestión de proyectos, los convenios y contratos, cargos y remuneración, ética, seguros, el proceso de uso de suelos, y las relaciones con consultores y contratistas.

ARH 619 Taller de Diseño Avanzado 2 – Concepto e Integralidad

En este curso, se les pedirá a los estudiantes que apliquen las habilidades adquiridas a un tipo de proyecto diferente del de Taller de Diseño Intermedio 1. Los estudiantes seguirán desarrollando sus habilidades de diseño conceptual, y se continuará explorando el proceso de desarrollo del diseño en relación con todos los aspectos del ambiente construido.

ARH 620 Morfología Generada Digitalmente

En este curso, los estudiantes aprenderán las habilidades esenciales y los programas de software necesarios para visualizar, generar y diseñar una propuesta arquitectónica usando software de modelado en 3D. A través de tutoriales en clase, críticas en grupo e individuales y lecturas seleccionadas, los estudiantes aprenderán a usar la computadora como herramienta de diseño generativa y no únicamente para la representación.

ARH 620A Morfología Generada Digitalmente

En este curso, los estudiantes aprenderán las habilidades esenciales y los programas de software necesarios para visualizar, generar y diseñar una propuesta arquitectónica usando software de modelado en 3D. Los estudiantes avanzarán de la representación digital al uso de la computadora como herramienta de diseño generativa.

ARH 631 Historia Arquitectónica 2: Ascendiente del Renacimiento

Este curso se centrará en las circunstancias que rodearon el surgimiento del Renacimiento europeo y sus distintas expresiones regionales. Se explorarán las evoluciones formales y tecnológicas, así como las innovaciones artísticas y literarias contemporáneas.

ARH 635 Teoría Urbana Contemporánea

Este curso examina el urbanismo contemporáneo y su marco social, cultural y legal. Este curso explora la organización de la ciudad mediante una revisión de ejemplos históricos y el estudio de la ciudad como una diversidad de acontecimientos que crean múltiples territorios urbanos.

ARH 640 Historia Arquitectónica - Introducción

Este curso proporcionará una reseña general del desarrollo arquitectónico occidental y no occidental, desde la antigüedad hasta la premodernidad, abarcando aproximadamente desde el año 3000 a. C. hasta 1890 d. C. Las sutilezas de las circunstancias culturales y sociales que influyeron en la evolución del mundo construido se enfocarán comparativa y críticamente.

ARH 640A Historia Arquitectónica - Introducción

Este curso proporcionará una reseña general del desarrollo arquitectónico occidental y no occidental, desde la antigüedad hasta la premodernidad, abarcando aproximadamente desde el año 3000 a. C. hasta 1890 d. C. El contenido proporcionará un telón de fondo importante para una comprensión de la evolución cultural del diseño arquitectónico que ha influido en el mundo construido.

ARH 641 Historia Arquitectónica: El Modernismo y su Impacto Mundial

Este curso se centrará en el desarrollo de la arquitectura y el urbanismo desde la Revolución Industrial. Los estudiantes examinarán las raíces culturales y tecnológicas y sus implicancias en el diseño contemporáneo. Este curso también trazará el impacto mundial del movimiento moderno.

ARH 642 Teoría Arquitectónica

Este curso ofrecerá una reseña general de la teoría arquitectónica contemporánea y destacará la relación entre las teorías arquitectónicas y los sucesos sociales, políticos, tecnológicos y científicos. El curso fomentará el pensamiento crítico y presentará a los estudiantes distintas escuelas de pensamiento en la arquitectura. Ahondará en temas teóricos seleccionados y la conexión entre estos y la teoría, el discurso arquitectónico actual y el ejercicio práctico global de la arquitectura.

ARH 642A Teoría Arquitectónica

Este curso proporcionará una reseña general de la teoría arquitectónica contemporánea en lo que respecta al diseño arquitectónico. El curso fomentará el pensamiento crítico y presentará a los estudiantes distintas escuelas de pensamiento en la arquitectura. Ahondará en temas seleccionados y la conexión entre estos y la teoría, el discurso arquitectónico actual y el ejercicio práctico global de la arquitectura.

ARH 650 Taller de Diseño Introductorio 1

Este curso abarca los fundamentos de la composición y la organización hallada en todos los elementos arquitectónicos. Este curso también brinda una introducción a una gama de planos, diagramas y técnicas simples de modelos. Los estudiantes aprenden las relaciones entre programa, geometría, composición y narrativa que se utilizan en el proceso de diseño arquitectónico.

ARH 650A Taller de Diseño Introductorio 1

Este curso taller es una introducción a los aspectos fundamentales del diseño arquitectónico. Los estudiantes desarrollarán una comprensión de las decisiones de diseño fundamentadas que entran en juego en el proceso de diseño arquitectónico, lo cual incluye la correlación de los principios arquitectónicos básicos, los fenómenos espaciales, los requisitos programáticos, la composición y la tectónica.

ARH 651 Proceso de Diseño y Medios en 2D

Este curso proporcionará un conocimiento fundamental de las habilidades para uso de los medios bidimensionales que son necesarias para empezar una formación en el diseño arquitectónico. Se cubrirán las convenciones ortográficas de plano, sección y elevación. Los estudiantes aprenderán la importancia del grosor y tipo de trazo, el dimensionamiento y la notación arquitectónica en los medios bidimensionales. Los estudiantes aprenderán a relacionar una representación bidimensional con el espacio tridimensional.

ARH 651A Proceso de Diseño y Medios en 2D

Este curso proporcionará un conocimiento fundamental de las habilidades de representación bidimensional necesarias para emprender un proceso de diseño arquitectónico básico. Se cubrirán las convenciones ortográficas de plano, sección y elevación. Se cubrirá el grosor y tipo de trazo, el dimensionamiento, la escala y la notación arquitectónica en medios bidimensionales, y los estudiantes aprenderán a relacionar una representación bidimensional con el espacio tridimensional.

ARH 652 Tectónica Arquitectónica

Este curso ofrece una introducción al arte, la teoría y la ciencia de la construcción. Promoverá la comprensión de las relaciones entre diseño, tecnología, estructuras y teoría a un nivel amplio y holístico. El curso explorará conceptos arquitectónicos paradigmáticos con relación a sus estructuras generales y los consiguientes sistemas de espacio/forma, ensamblaje y superficie.

ARH 652A Tectónica Arquitectónica

Este curso proporcionará una introducción al arte, la teoría y la ciencia de la construcción. Promoverá la comprensión de las relaciones entre diseño y tecnología a un nivel amplio y holístico. El curso explorará conceptos arquitectónicos paradigmáticos con relación a sus estructuras generales y los consiguientes sistemas de ensamblaje espacial.

ARH 653 Taller de Diseño Introductorio 2

Este curso enfatiza el desarrollo de habilidades de diseño espacial. Los estudiantes incrementarán su capacidad de pensamiento visual/gráfico, ampliarán su vocabulario de elementos visuales, y continuarán desarrollando significado en sus diseños.

ARH 653A Taller de Diseño Introductorio 2

Este curso taller enfatiza el desarrollo de habilidades de diseño espacial. Los estudiantes incrementarán su capacidad de pensamiento visual y espacial, ampliarán su vocabulario de elementos definidores del espacio, y continuarán desarrollando aspectos fenomenológicos y filosóficos, así como narrativas arquitectónicas concluyentes en sus diseños.

ARH 654 Proceso de Diseño y Medios en 3D

Este curso proporcionará un conocimiento fundamental de los medios tridimensionales y la realización de modelos físicos, y desarrollará las habilidades de proceso del diseño necesarias para el diseño arquitectónico. Se hará una introducción a los modelos de concepto, modelos de estudio y modelos de acabado y las técnicas de presentación en medios tridimensionales.

ARH 654A Proceso de Diseño y Medios en 3D

Este curso proporcionará un conocimiento fundamental de los medios tridimensionales y la realización de modelos físicos, y también abarcará las habilidades de proceso del diseño necesarias para el diseño arquitectónico fundamental. Se hará una introducción a los modelos de concepto, modelos de estudio y modelos refinados y las técnicas avanzadas de presentación que emplean múltiples aplicaciones digitales tridimensionales.

ARH 657 Medios para el Diseño - Perspectiva

Este curso proporcionará un conocimiento avanzado de la visualización arquitectónica digital, la cual es crucial para el proceso de diseño arquitectónico contemporáneo. Los estudiantes afinarán sus habilidades básicas e intermedias mediante el desarrollo de flujos de trabajo y técnicas digitales adicionales.

ARH 658 Introducción al Dibujo y Modelado Computarizado

En este curso, los estudiantes desarrollarán habilidades básicas de dibujo usando AutoCAD y habilidades básicas de modelado usando Revit. Los estudiantes aprenderán habilidades técnicas arquitectónicas básicas y producirán un conjunto simple de planos y dibujos.

ARH 659 Fabricación Generada Digitalmente

Este curso explorará métodos de fabricación arquitectónica avanzada en relación con los procesos de diseño arquitectónico y construcción. Los estudiantes practicarán intensamente una serie de métodos y tecnologías, así como las aplicaciones de estos métodos a una producción arquitectónica.

ARH 659A Fabricación Generada Digitalmente

Este curso explorará métodos de fabricación arquitectónica avanzada en relación con los procesos contemporáneos de diseño arquitectónico y construcción y la aplicación de las herramientas digitales más recientes. Los estudiantes practicarán intensamente una serie de métodos y tecnologías de fabricación avanzada y las aplicarán a la producción arquitectónica contemporánea.

ARH 690 Preparación y Elaboración de Tesis

Este curso sirve de preparación para la tesis final, ya sea independiente o dirigida, para los programas de M.Arch tanto de 87 unidades como de 63 unidades. Los estudiantes identificarán un área de investigación arquitectónica. Al final del curso, los estudiantes estarán plenamente preparados para empezar en el semestre siguiente su proyecto final de un edificio.

ARH 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

ARH 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ARH 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ARH 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ARH 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ARH 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

ARH 815 Tesis para MA-ARH

El objetivo de la Tesis para MA-ARH es que un estudiante individual demuestre su capacidad de desarrollar un concepto relacionado con la exploración de un diseño arquitectónico particular, basado y fundamentado en la investigación y el enfoque individual de los temas y aspectos arquitectónicos explorados a lo largo del programa.

ARH 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ARH 903 Estudio de Arquitectura Extranjera

El estudio de arquitectura extranjera se concentrará en obras de arquitectura de construcción contemporánea, su significado conceptual y su papel en el discurso arquitectónico reciente, mediante una visita intensiva de lugares en una región en particular. Se apoyará la comprensión de estos ejemplos arquitectónicos con discusiones, recorridos guiados, recorridos a pie y en autobús y conferencias dictadas en el lugar.

ARH 990 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerequisites variarán según el tema.





EDUCACIÓN ARTÍSTICA





QUÉ OFRECEMOS

Nuestro título universitario en Educación Artística combina la teoría y la práctica para ofrecer una educación integral y versátil.

Los estudiantes:

Explorarán los principios, la historia y las aplicaciones prácticas de la educación artística;

Diseñarán estrategias pedagógicas para instruir a públicos diversos;

Ampliarán la profundidad y amplitud de sus capacidades de arte y diseño mediante talleres de enseñanza práctica;

Se graduarán con un portafolio profesional que destaque sus habilidades artísticas y pedagógicas;

Participarán en trabajos de campo, pasantías y oportunidades de práctica con la mirada de museos, centros artísticos y comunitarios, instituciones educativas y galerías en el centro cultural pujante que es San Francisco;

Elegirán entre los títulos de B.F.A o M.A. en Educación Artística, Certificación en Pedagogía Artística de California para todos los grados de instrucción escolar, y/o M.A.T. en Educación Artística.

B.F.A. y M.A. en Educación Artística

Los estudiantes desarrollan una amplia gama de habilidades artísticas visuales propias, así como una comprensión profunda de la pedagogía, es decir, el arte y la ciencia de la enseñanza. El programa de maestría (MA) se recomienda para estudiantes que deseen enseñar en un museo, centro comunitario o una escuela privada/independiente o deseen crear su propio programa de educación artística. En el campus, los estudiantes participarán en trabajo de campo dentro de la zona de la bahía de San Francisco (los estudiantes en línea pueden realizar el trabajo de campo localmente).

Programa combinado de BFA/Certificación en Pedagogía Artística de California para los grados K-12*

Los estudiantes en el programa de BFA en Educación Artística de Academy of Art pueden obtener la certificación en pedagogía de California para los grados de kindergarten al 12 como programa de quinto año. Esto incluirá un semestre adicional (posterior al BFA) de cursos específicos para la certificación y un semestre de práctica docente en una escuela pública de la zona de la bahía de San Francisco.

Personas que no sean alumnos de Academy of Art University pueden seguir un programa de tres semestres para obtener la Certificación en Pedagogía de California para los grados K-12.

Maestría en Arte en Pedagogía - M.A.T.*

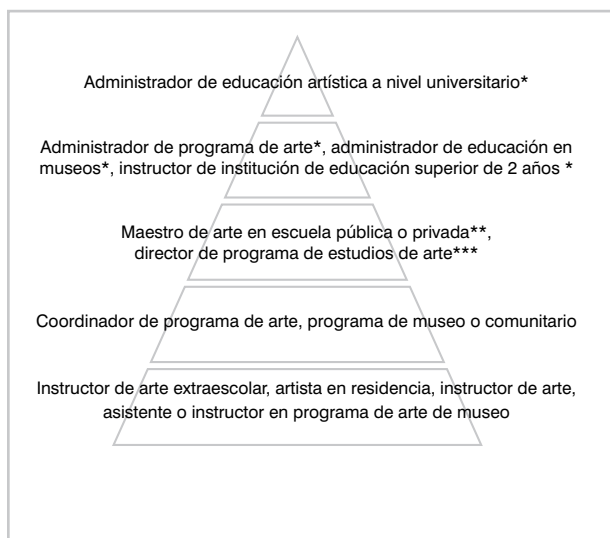
El programa M.A.T. consta de cuatro semestres, o un semestre adicional después de finalizar el programa de Certificación en Pedagogía Artística. Ese semestre final se concentra en el Proyecto de Tesis de Grado del estudiante. Este título de maestría se recomienda para los estudiantes que desean enseñar en una escuela pública.

*Los estudiantes que no sean alumnos de la Academy of Art University pueden postularse para ingresar a nuestros programas de Certificación y M.A.T. si tienen un título de **Bachelor** y han aprobado los exámenes CBEST y CSET/Art.

Las prácticas docentes para estos dos programas se llevan a cabo en escuelas de la zona de la bahía de San Francisco.



LÍNEAS DE CARRERA



*Después de obtener una maestría o título superior

**Después de obtener una certificación pedagógica

***Después de obtener una certificación pedagógica o maestría



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Educación Pedagógica

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

OBLIGATORIOS DE PEDAGOGÍA	21 UNIDADES
+ OBLIGATORIOS DE ARTE Y DISEÑO	33 UNIDADES
+ PORTAFOLIO ARTE/DISEÑO	21 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN PEDAGOGÍA

ARE 110	Dibujo para Educadores de Arte
ARE 205	Psicología del Desarrollo*
ARE 225	Historia de la Educación Artística*
ARE 310	Desarrollo Curricular para el Aula de Arte*
ARE 340	Aprender a Hablar sobre Arte*
ARE 460	Seminario de Grado en Educación Artística*
ARE 515	Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística

**Cursos que requieren trabajo de campo.*

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ARTE Y DISEÑO

FA 110	Pintura de Naturalezas Muertas I
FA 145	Grabado
FA 220	Pintura en Acuarela 1
FA 350	Pintura de Murales 1
FA 423	Pintura Abstracta 1
FASCU 130	Escultura 1
FASCU 231	Escultura en Cerámica 1
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 125	Color y Diseño
ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes
JEM 238	Confección de Papel/Técnica Mixta
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.5 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 3 Cursos de comunicación escrita
 - 3 Cursos de conciencia histórica del arte
 - 1 Curso de historia comparativa del arte
 - 1 Curso sobre la Constitución de los EE. UU.
 - 1 Curso de conocimientos cuantitativos

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX
- LA 222 Arte del Siglo XX

HISTORIA COMPARATIVA DEL ARTE

- LA 127 Temas en el Arte Universal

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomía de los Automóviles
- LA 200 Introducción a la Programación Informática
- LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
- LA 254 Diseño Centrado en Humanos
- LA 255 Matemática Universitaria
- LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
- LA 286 Matemáticas Discretas
- LA 288 Vectores, Matrices y Transformaciones
- LA 293 Precálculo
- LA 296 Física Aplicada

CONSTITUCIÓN DE EE. UU.

- LA 270 Historia de EE. UU.

Certificación en Pedagogía Artística - Currículo I

REQUISITOS DE UNIDADES

ESPECIALIDAD	21 UNIDADES
TOTAL	21 UNIDADES

CERTIFICACIÓN EN PEDAGOGÍA ARTÍSTICA (ATC) - CURRÍCULO I CURSOS DE LA ESPECIALIDAD

ARE 610	Enseñar a Públicos en una Sociedad Diversa
ARE 611	Enseñar a Públicos con Necesidades Especiales
ARE 621	Enseñanza y Evaluación de Lectoescritura Académica
ARE 641	Seminario para Práctica Docente (4 unidades)
ARE 645	Evaluación de Preparación y Portafolio Profesional (2 unidades)
ARE 901	Práctica Docente en Aula de Escuela Pública (6 unidades)

REQUISITOS PARA CERTIFICACIÓN EN PEDAGOGÍA ARTÍSTICA (ATC)

- Promedio de calificaciones mínimo de 3.0
- Calificación mínima de C en todas las 21 unidades obligatorias

REQUISITOS PARA INGRESO A ATC – CURRÍCULO I*

- Realización satisfactoria de los cursos siguientes con una calificación de B- o más:
 - ARE 205 Psicología del Desarrollo
 - ARE 225 Historia de la Educación Artística
 - ARE 310 Desarrollo Curricular para el Aula de Arte
 - ARE 460 Seminario de Grado en Educación Artística
 - ARE 515 Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.5 en un título otorgado de **Bachelor** (BA) o nivel académico más alto
- Aprobar el examen CBEST
- Aprobar el examen CSET/Art
- Certificado de salud de TB
- Certificados de antecedentes del Departamento de Justicia y el FBI
- Certificado de taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios
- Hoja de Vida
- 3 cartas de recomendación

*Remítase a los requisitos de admisiones para obtener detalles sobre los requisitos generales para ingreso a los estudios de posgrado.

Certificación en Pedagogía Artística (ATC) – Currículo II

REQUISITOS DE UNIDADES

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
TOTAL	33 UNIDADES

CERTIFICACIÓN EN PEDAGOGÍA ARTÍSTICA (ATC) - CURRÍCULO II CURSOS DE LA ESPECIALIDAD

ARE 600	Psicología del Desarrollo
ARE 601	Historia de la Educación Artística
ARE 610	Enseñar a Públicos en una Sociedad Diversa
ARE 611	Enseñar a Públicos con Necesidades Especiales
ARE 615	Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
ARE 620	Desarrollo y Análisis Curricular en Entornos de Educación Artística
ARE 621	Enseñanza y Evaluación de Lectoescritura Académica
ARE 641	Seminario para Práctica Docente (4 unidades)
ARE 645	Evaluación de Preparación y Portafolio Profesional (2 unidades)
ARE 901	Práctica Docente en Aula de Escuela Pública (6 unidades)

REQUISITOS PARA CERTIFICACIÓN EN PEDAGOGÍA ARTÍSTICA (ATC)

- Promedio de calificaciones mínimo de 3.0
- Calificación mínima de C en todas las 33 unidades obligatorias

REQUISITOS PARA INGRESO A ATC – CURRÍCULO II*

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.5 en un título otorgado de *Bachelor* (BA) o nivel académico más alto
- Aprobar el examen CBEST
- Aprobar el examen CSET/Art
- Certificado de salud de TB
- Certificados de antecedentes del Departamento de Justicia y el FBI
- Certificado de taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios
- Hoja de Vida
- 3 cartas de recomendación

* Remítase a los requisitos de admisiones para obtener detalles sobre los requisitos generales para ingreso a los estudios de posgrado.

Maestría en Artes [MA] en Educación Artística

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	24 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
+ ELECTIVO *	3 UNIDADES
TOTAL	39 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 39 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ARE 600	Psicología del Desarrollo
ARE 601	Historia de la Educación Artística
ARE 612	Necesidades Especiales y Lingüísticas en un Aula Inclusiva
ARE 615	Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
ARE 625	Diseño y Planificación Curricular
ARE 626	Diseño y Prácticas de Innovación Pedagógica
ARE 630	Educación en Museos: Aprender a Enseñar en Museos
ARE 640	Pasantía y Sesiones Simultáneas de Clase

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 601	Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial

Maestría en Artes [MA] en Educación Artística con Énfasis en Artes Plásticas

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	24 UNIDADES
+ OBLIGATORIOS DE ARTE Y DISEÑO	24 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
+ ELECTIVO *	3 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ARE 600	Psicología del Desarrollo
ARE 601	Historia de la Educación Artística
ARE 612	Necesidades Especiales y Lingüísticas en un Aula Inclusiva
ARE 615	Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
ARE 625	Diseño y Planificación Curricular
ARE 626	Diseño y Prácticas de Innovación Pedagógica
ARE 630	Educación en Museos: Aprender a Enseñar en Museos
ARE 640	Pasantía y Sesiones Simultáneas de Clase
FA 600	Taller de la Figura
FA 601	Dibujo
FA 609	Pintura
FA 613	Monotipo y Grabado en Relieve
o FA 612	Serigrafía
o FA 610	Grabado al Aguafuerte
FA 631	El Arte de Hacer Libros
FASCU 620	Modelado de la Figura
GR 616	Visibilizar las Ideas
PH 600	Conceptos y Técnicas de Fotografía Digital
o WNM 622	Captura Digital

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD

ESTÉTICA

GLA 601 Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial

Título de Maestría en Artes en Pedagogía (MAT) – Currículo I

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ESPECIALIDAD	21 UNIDADES
OBLIGATORIOS DE ARTES PLÁSTICAS	3 UNIDADES
ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
TOTAL	30 UNIDADES

MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA – CURRÍCULO I CURSOS DE LA ESPECIALIDAD

ARE 610	Enseñar a Públicos en una Sociedad Diversa
ARE 611	Enseñar a Públicos con Necesidades Especiales
ARE 621	Enseñanza y Evaluación de Lectoescritura Académica
ARE 641	Seminario para Práctica Docente (4 unidades)
ARE 645	Evaluación de Preparación y Portafolio Profesional (2 unidades)
ARE 901	Práctica Docente en Aula de Escuela Pública (6 unidades)
FA 601	Dibujo
o FA 609	Pintura

REQUISITOS PARA TÍTULO MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA – CURRÍCULO I

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 3.0
- Calificación mínima de C en todas las 30 unidades obligatorias

REQUISITOS PARA INGRESO A MAT – CURRÍCULO I*

- Realización satisfactoria de los cursos siguientes con una calificación de B o más:
 - ARE 205 Psicología del Desarrollo
 - ARE 225 Historia de la Educación Artística
 - ARE 310 Desarrollo Curricular para el Aula de Arte
 - ARE 460 Seminario de Grado en Educación Artística
 - ARE 515 Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.5 en un título otorgado de **Bachelor** (BA) o nivel académico más alto
- Aprobar el examen CBEST
- Aprobar el examen CSET/Art
- Certificado de salud de TB
- Certificados de antecedentes del Departamento de Justicia y el FBI
- Certificado de taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios
- Hoja de Vida
- 3 cartas de recomendación

* Remítase a los requisitos de admisiones para obtener detalles sobre los requisitos generales para ingreso a los estudios de posgrado.

Título de Maestría en Artes en Pedagogía (MAT) – Currículo II

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
OBLIGATORIOS DE ARTES PLÁSTICAS	3 UNIDADES
ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
TOTAL	42 UNIDADES

MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA – CURRÍCULO II CURSOS DE LA ESPECIALIDAD

ARE 600	Psicología del Desarrollo
ARE 601	Historia de la Educación Artística
ARE 610	Enseñar a Públicos en una Sociedad Diversa
ARE 611	Enseñar a Públicos con Necesidades Especiales
ARE 615	Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística
ARE 620	Desarrollo y Análisis Curricular en Entornos de Educación Artística
ARE 621	Enseñanza y Evaluación de Lectoescritura Académica
ARE 641	Seminario para Práctica Docente (4 unidades)
ARE 645	Evaluación de Preparación y Portafolio Profesional (2 unidades)
ARE 901	Práctica Docente en Aula de Escuela Pública (6 unidades)
FA 601	Dibujo
o FA 609	Pintura

REQUISITOS PARA TÍTULO MAT EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA – CURRÍCULO II

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 3.0
- Calificación mínima de C en todas las 42 unidades obligatorias

REQUISITOS PARA INGRESO A MAT – CURRÍCULO II*

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.5 en un título otorgado de *Bachelor* (BA) o nivel académico más alto
- Aprobar el examen CBEST
- Aprobar el examen CSET/Art
- Certificado de salud de TB
- Certificados de antecedentes del Departamento de Justicia y el FBI
- Certificado de taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios
- Hoja de Vida
- 3 cartas de recomendación

* Remítase a los requisitos de admisiones para obtener detalles sobre los requisitos generales para ingreso a los estudios de posgrado.

CURSOS DE PREGRADO

ARE 110 Dibujo para Educadores de Arte

Este curso es una introducción a los principios clásicos del dibujo mediante la aplicación de técnicas de claroscuro. Los estudiantes dibujarán diversos objetos en carboncillo para educar el ojo a observar la forma, el valor y el espacio, y participarán en críticas para compenetrarse más plenamente con su proceso de aprendizaje y reflexionar sobre diversos métodos de enseñanza.

ARE 205 Psicología del Desarrollo

Los estudiantes examinarán las teorías y estudios actuales respecto al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico desde la infancia hasta la adolescencia, así como el papel de las artes visuales en el desarrollo humano. Este curso requiere trabajo de campo. Los estudiantes contactarán a las instituciones para realizar observaciones en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios.

ARE 225 Historia de la Educación Artística

Los estudiantes examinarán teorías, prácticas y retos de la educación artística para la implementación de programas sólidos de educación artística. Los estudiantes examinarán diversos enfoques de la enseñanza del arte por medio de experiencias de campo estructuradas. Este curso requiere trabajo de campo. Los estudiantes contactarán a las instituciones para realizar observaciones y un estudio de caso en salones de clase de arte, museos o entornos comunitarios.

ARE 310 Desarrollo Curricular para el Aula de Arte

Los estudiantes aprenderán a aplicar una enseñanza de arte basada en estándares y apropiada según la etapa de desarrollo en salones de clase, museos y entornos comunitarios. Esta es la evaluación de mitad de ciclo; los estudiantes organizarán proyectos, lecciones y un diario anotado en un Portafolio de Arte y Proceso.

ARE 340 Aprender a Hablar sobre Arte

Los estudiantes aprenderán estrategias apropiadas según la etapa de desarrollo para que alumnos con necesidades diversas participen en una variedad de entornos de educación artística por medio de prácticas artísticas y discusión. Este curso requiere trabajo de campo. Los estudiantes contactarán a las instituciones para realizar observaciones y practicar la conducción de diálogos apropiados en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios.

ARE 460 Seminario de Grado en Educación Artística

Los estudiantes repasarán y desarrollarán más sus cursos anteriores mediante observaciones de campo, entrevistas y proyectos especiales para reforzar su compromiso con el arte y la educación. Este curso requiere trabajo de campo. Los estudiantes contactarán a las instituciones para llevar a cabo sus tareas requeridas de trabajo de campo. Los estudiantes terminarán su Portafolio de Arte y Proceso para la evaluación final.

ARE 515 Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística

Los estudiantes explorarán una variedad de tecnologías que se pueden aplicar al plan de estudios, así como tecnologías basadas en planes de estudios para alumnos del siglo XXI en entornos de educación artística. El curso también abordará los aspectos legales, éticos y morales de la Internet y los medios de telecomunicaciones. Este curso también se ofrece como ARE 615 y cumple con uno de los requisitos para la Certificación en Pedagogía Artística de California.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

CURSOS DE POSGRADO

ARE 600 Psicología del Desarrollo

Los estudiantes examinarán teorías y estudios actuales respecto al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico desde la infancia hasta la adolescencia, e investigarán el papel de las artes visuales en el desarrollo humano. Este curso requiere trabajo de campo y un proyecto de investigación. Los estudiantes contactarán a las instituciones para realizar observaciones en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios.

ARE 601 Historia de la Educación Artística

Los estudiantes examinarán teorías, prácticas y retos de la educación artística para la implementación de programas sólidos de educación artística a través de lecturas de nivel avanzado y experiencia de campo estructurada. Los estudiantes contactarán a las instituciones para realizar observaciones en profundidad y un estudio de caso en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios.

ARE 610 Enseñar a Públicos en una Sociedad Diversa

Los estudiantes aprenderán acerca de las necesidades lingüísticas, culturales, sociales y educativas de las personas en proceso de aprender el inglés (ELL, English Language Learners) en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios. A través de tareas de trabajo de campo, los estudiantes observarán, aprenderán y practicarán estrategias para cumplir con las necesidades de sus futuros estudiantes. Los estudiantes serán responsables de encontrar los lugares donde realizarán su trabajo de campo.

ARE 611 Enseñar a Públicos con Necesidades Especiales

Los estudiantes aprenderán acerca de las necesidades físicas, sociales y educativas de los alumnos con necesidades especiales y acelerados en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios. A través de tareas de trabajo de campo, los estudiantes observarán, aprenderán e impartirán enseñanza práctica en su lugar de trabajo de campo. Los estudiantes serán responsables de encontrar los lugares donde realizarán su trabajo de campo.

ARE 612 Necesidades Especiales y Lingüísticas en un Aula Inclusiva

Este curso preparará a los estudiantes con estrategias para cumplir con las necesidades de estudiantes culturalmente diversos, estudiantes con necesidades especiales, alumnos de están aprendiendo inglés (ELL), y estudiantes con dotes y talentos excepcionales. Los estudiantes también tendrán la oportunidad de observar y aplicar estas estrategias durante su trabajo de campo. Los estudiantes serán responsables de encontrar los lugares donde realizarán su trabajo de campo.

ARE 615 Integración de la Tecnología en Entornos de Educación Artística

Los estudiantes explorarán una variedad de tecnologías que se pueden aplicar al plan de estudios, así como tecnologías basadas en planes de estudios para alumnos del siglo XXI en entornos de educación artística. El curso también abordará los aspectos legales, éticos y morales de la Internet y los medios de telecomunicaciones.

ARE 620 Desarrollo y Análisis Curricular en Entornos de Educación Artística

Los estudiantes aprenderán a elaborar unidades curriculares eficaces, planes de lecciones integrados con las artes, estrategias de crítica y prácticas colaborativas. Aprenderán a disponer y administrar entornos artísticos estimulantes para una diversidad de alumnos. Como parte de la evaluación de mitad de ciclo, los estudiantes organizarán y presentarán el Portafolio de Arte y Proceso conforme a criterios específicos.

ARE 621 Enseñanza y Evaluación de Lectoescritura Académica

Se aprenden métodos de enseñanza, estrategias de evaluación y aplicaciones de lectura, expresión oral y redacción, para un programa de enseñanza basado en estándares en una variedad de entornos de salón de clase de arte. El curso cubrirá los fundamentos de la teoría de adquisición del lenguaje y conceptos lingüísticos básicos, así como comprensión de lectura y pensamiento crítico.

ARE 625 Diseño y Planificación Curricular

Los estudiantes aprenderán a elaborar un plan de estudios eficaz e integral y redactarán lecciones que utilizarán en su enseñanza futura. Este curso también examinará temas que afectan la vivencia de la educación artística, tales como la disposición y administración de entornos de educación artística.

ARE 626 Diseño y Prácticas de Innovación Pedagógica

En este curso, los estudiantes crearán lecciones de arte innovadoras, ampliarán su perspectiva y filosofía de la educación, y diseñarán ideas originales para programas de arte que podrán desarrollar más e implementar en sus cursos de Proyecto de Grado.

ARE 630 Educación en Museos: Aprender a Enseñar en Museos

Los estudiantes aprenderán acerca de la historia, las prácticas y los temas de programación de la educación artística en museos, incluidos los aspectos y las políticas que afectan la enseñanza a públicos con necesidades e intereses diversos, y la enseñanza a públicos más allá de las colecciones y los lugares físicos. Se requiere trabajo de campo y los estudiantes son responsables de encontrar un lugar apropiado para su trabajo de campo.

ARE 631 Enseñanza de Arte en la Comunidad

Los estudiantes se centrarán en las estrategias para enseñar arte en organizaciones comunitarias y entornos de clase no tradicionales. Se hará énfasis en los enfoques filosóficos y programáticos apropiados para enseñar a públicos con necesidades diversas. Se requiere trabajo de campo y los estudiantes son responsables de encontrar un lugar apropiado para su trabajo de campo.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

ARE 640 Pasantía y Sesiones Simultáneas de Clase

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica de calidad profesional en la educación artística en un puesto supervisado dentro de un entorno aprobado de educación artística. Los estudiantes pasarán un mínimo de 10 horas semanales en el lugar de trabajo, tomarán parte en 5 reuniones de clase para dialogar sobre las experiencias, presentarán informes escritos semanales y realizarán presentaciones en clase.

ARE 641 Seminario para Práctica Docente

Un taller introductorio de dos días antecederá a la colocación en un salón de clase de una escuela pública. Se realizarán experiencias de observación y enseñanza supervisada en entornos de enseñanza para alumnos que están aprendiendo inglés (ELL), excepcionales y de educación especial. Estas experiencias de campo incluirán observación, observación dirigida, planificación cooperativa, enseñanza conjunta, tutoría y discusiones en grupos pequeños.

ARE 645 Evaluación de Preparación y Portafolio Profesional

El propósito de esta evaluación final es demostrar la profundidad y amplitud del dominio del tema, así como la preparación para enseñar. Los estudiantes seleccionarán trabajos para sus portafolios profesionales que demuestren un desarrollo personal significativo como artista en diversos medios y soportes, así como una comprensión de la pedagogía que asegurará experiencias exitosas de enseñanza en salones de clase diversos.

ARE 650 Preparación y Presentación de Proyecto de Tesis Final

Este curso es el segundo de un proceso de desarrollo de tesis de dos semestres (ARE 635 y ARE 650), en el cual los estudiantes finalizarán los componentes restantes de su proyecto de tesis final. Los estudiantes presentarán su proyecto de tesis final y evaluación final, con lo cual demostrarán habilidades avanzadas en el cumplimiento de todos los objetivos de aprendizaje del programa de maestría (MA) en Educación Artística.

ARE 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ARE 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ARE 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ARE 810 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

ARE 820 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ARE 835 Proyecto de Grado - Planificación y Desarrollo

Este curso es la primera parte de una secuencia de dos cursos. En este estudio dirigido en grupo, los estudiantes elaborarán un programa original de educación artística que integre y expanda los conocimientos adquiridos a partir del currículo troncal de la Escuela de Educación Artística.

ARE 850 Proyecto de Grado - Documentación del Programa

Esta es la segunda parte de una secuencia de dos cursos para apuntalar el proyecto de grado de maestría (MA) de los estudiantes. En este curso de estudio dirigido en grupo, los estudiantes se concentrarán en la implementación y documentación del programa original de educación artística elaborado en el curso de grado ARE 835.

ARE 901 Práctica Docente en Aula de Escuela Pública

Este curso es el componente en línea del Seminario para Práctica Docente. Proporcionará un sistema de apoyo para los estudiantes mientras que enfrentan día a día el reto de 20 a 30 horas de práctica docente.





HISTORIA DEL ARTE





QUÉ OFRECEMOS



El programa de Historia del Arte de la Academy of Arts University es una experiencia de carácter único, que combina la investigación académica y la práctica con uno de los más amplios programas de artes plásticas y diseño en el mundo. En el desarrollo de este amplio programa, descubrirá el poder del arte y podrá hacer una contribución duradera al paisaje cultural.

Academy of Art University celebra las tradiciones artísticas del pasado y alienta a los artistas emergentes y a los académicos a situarse en este proceso cultural continuo. Los estudiantes que terminan el programa de grado en Historia del Arte en la Academy of Art University tendrán la oportunidad de desarrollar prácticas de taller a la vez que adquieren un conocimiento profundo de la historia del arte. Los cursos en taller constituyen aproximadamente la mitad del currículo de la especialidad y los estudiantes producirán un portafolio de trabajos en el marco de un área especializada del arte y también una tesis de grado escrita.



LÍNEAS DE CARRERA

Instructor de Historia del Arte a nivel de colegio técnico o universidad*, curador de museos*

Curador de galerías de arte, arte público, colecciones privadas o corporativas, o curador adjunto, asistente de programas de museos de arte

Maestro en escuelas públicas o privadas**

Conservador histórico, subastador o perito evaluador de bellas artes o archivista

Académico independiente, investigador, escritor, asesor

*Después de obtener un grado de maestría o superior

** Después de obtener una credencial de docente



REQUISITOS PARA EL TÍTULO

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Historia del Arte

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	27 UNIDADES
DE ESPECIALIDAD*	9 UNIDADES
CURSOS ELECTIVOS DE ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ TALLER	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES**	36 UNIDADES
+ ELECTIVOS	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

*Estudios avanzados en Historia del Arte

**Educación general en temas fuera de la Historia del Arte

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN HISTORIA DEL ARTE

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad, los cursos en taller, LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o LA 108 Composición para el Artista, y LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los requisitos de educación general siguientes:

- 2 Cursos de redacción expositiva
- 4 Cursos de idiomas extranjeros europeos
- 1 Curso de civilización occidental
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales
- 1 Curso de ideas e influencias culturales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS DE HISTORIA DEL ARTE PARA BFA

AHS 116	Análisis Visual del Arte y el Diseño
AHS 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
AHS 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
AHS 222	Arte del Siglo XX para especialización en Historia del Arte
AHS 466	Tesis de Grado en Historia del Arte
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 307	Historia de la Estética
LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media

BFA EN HISTORIA DEL ARTE CURSOS DE ESTUDIOS AVANZADOS DE HISTORIA DEL ARTE

SELECCIONAR TRES:

LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

REDACCIÓN EXPOSITIVA

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión
y Argumentación Creativa

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108 Composición para el Artista

IDIOMAS EXTRANJEROS EUROPEOS

SELECCIONAR CUATRO DE UN IDIOMA:

- LA 260 Francés 1: Gramática Básica y Expresión
LA 262 Francés 2: Francés Conversacional
LA 267 Italiano 1: Gramática Básica y Expresión
LA 268 Español 1: Gramática Básica y Expresión
LA 269 Italiano 2: Italiano Conversacional
LA 273 Español 2: Español Conversacional
LA 294 Alemán 1: Gramática Básica y Expresión
LA 295 Alemán 2: Alemán Conversacional
LA 392 Francés 3: Lectura y Redacción
LA 393 Español 3: Lectura y Redacción
LA 395 Alemán 3: Lectura y Redacción
LA 397 Italiano 3: Lectura y Redacción
LA 492 Francés 4: Dominio
LA 493 Español 4: Dominio
LA 495 Alemán 4: Dominio
LA 497 Italiano 4: Dominio

CIVILIZACIÓN OCCIDENTAL

- LA 171 Civilización Occidental

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

- LA 124 Física para Artistas
LA 146 Anatomía de Automóviles
LA 200 Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255 Matemática Universitaria
LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286 Matemáticas Discretas
LA 288 Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293 Precálculo
LA 296 Física Aplicada

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

- LA 127 Temas en el Arte Universal*
*Requisito obligatorio

FUNDAMENTOS DEL TRABAJO EN TALLER

- AHS 114 Materiales, Herramientas y Técnicas Tradicionales
en el Arte
ARE 110 Dibujo para Educadores del Arte
FND 112 Dibujo de Figuras
FND 125 Color y Diseño
FND 131 Modelado de Figuras

ENFOQUE DEL TALLER

SELECCIONAR SEIS:

- FA 110 Pintura de Bodegones 1
FA 121 Dibujo de Figuras Intermedio
FA 142 Litografía 1
FA 143 Serigrafía 1
FA 144 Grabado al Agua fuerte 1/Intaglio
FA 145 Grabado
FA 211 Introducción a la Pintura: La Figura
FA 213 Introducción a la Anatomía
FA 222 Cabezas y Manos Expresivas
FA 224 Composición y Pintura
FA 227 Cabezas y Manos en Bellas Artes
FA 241 El Arte de Hacer Libros 1
FA 242 Litografía 2: Color
FA 243 Serigrafía 2
FA 244 Grabado al Agua fuerte 2
FA 255 Imprenta
FA 325 Técnicas Mixtas de Dibujo y Pintura 1
FA 341 El Arte de Hacer Libros 2
FA 344 Monotipo 1
FA 345 Proyectos Avanzados en Grabado 1
FA 347 Pintura en Relieve 1
FA 348 Escultura en Papel
FA 355 Imprenta 2
FASCU 130 Escultura 1
FASCU 180 Modelado y Escultura de la Figura Clásica
FASCU 231 Escultura en Cerámica 1
FASCU 233 El Arte de Fabricación de Moldes y Fundición
FASCU 234 Escultura de Cabeza y Figura
FASCU 235 Fabricación y Figura Metálica
FASCU 270 Ecorché
FND 116 Perspectiva
ILL 120 Dibujo de la Figura Vestida 1
ILL 220 Dibujo de la Figura Vestida 2

Maestría en Artes [MA] en Historia del Arte

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	3 UNIDADES
+ TALLER	6 UNIDADES
Total	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN HISTORIA DEL ARTE

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias
- Dominio de lectura en uno de los siguientes idiomas: francés, alemán italiano o español*

**NOTA: Los estudiantes deben demostrar dominio de lectura en por lo menos un idioma europeo antes de graduarse. El currículo de idioma europeo no se puede aplicar al grado de maestría.*

Después de cumplir los requisitos de educación general antedichos, tome los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN HISTORIA DEL ARTE

AHS 600	Metodologías y Teoría de la Historia del Arte
GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial

SELECCIONAR CINCO:

AHS 610	Arte Griego Antiguo: Los Fundamentos de la Civilización Occidental
AHS 613	Arte Medieval: Desde el Carolingio al Gótico
AHS 620	Arte del Renacimiento Italiano
AHS 621	El Arte del Renacimiento Septentrional
AHS 622	El Arte del Barroco Italiano
AHS 623	El Arte de la Edad de Oro Holandesa
AHS 633	El Arte de Europa en los Siglos XVIII y XIX
AHS 634	Dadaísmo y Surrealismo
AHS 661	El Artista en el Mundo Moderno
AHS 665	La Historia y Estudio de los Signos: La Semiótica y las Artes Visuales
AHS 695	Proyecto Colaborativo
AHS 800	Estudio Dirigido
AHS 801	Estudio Dirigido en Grupo
ARH 631	Historia Arquitectónica 2: Ascendiente del Renacimiento
ARH 635	Teoría Urbana Contemporánea
ARH 641	Historia Arquitectónica: Modernismo y su Impacto Global
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

CURSOS DE TALLER

SELECCIONAR DOS:

FA 600	Taller de la Figura
FA 601	Dibujo
FA 609	Pintura
FA 610	Grabado al Agua fuerte
FA 630	Teoría del Color
FA 631	El Arte de Hacer Libros
FASCU 620	Modelado de la Figura



CURSOS DE PREGRADO

AHS 114 Materiales, Herramientas y Técnicas Tradicionales en el Arte

Este curso explora los materiales, herramientas y técnicas utilizadas por el artista en el ámbito de medios de dos y tres dimensiones: dibujo, pintura y escultura. El entendimiento del arte y del proceso de crear arte se logra mediante trabajo práctico en taller, investigación teórica y con la presentación de una pieza escrita de investigación.

AHS 116 Análisis Visual del Arte y el Diseño

Este curso introduce a los estudiantes a los principios fundamentales del arte y el diseño por medio del análisis visual. El currículo se centra en una diversidad de medios que incluyen pintura, escultura y artes gráficas que proporcionan a los estudiantes un contexto para participar en la apreciación histórica y cultural del arte en dos y tres dimensiones.

AHS 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV

Este curso examina los principales estilos de arte de época en la civilización occidental desde los tiempos prehistóricos hasta el gótico tardío y el Renacimiento temprano. Se introduce a los estudiantes al lenguaje de las artes en los diversos medios a la vez que se examinan los propósitos del arte. Los estudiantes que toman este curso en línea pueden verse obligados a tomar un examen vigilado en una instalación de pruebas aprobada. Los estudiantes que necesiten ayudas especiales relacionadas con discapacidades para tomar el examen deben comunicarse con Servicios de aula (Classroom Services).

AHS 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Este curso examina los principales estilos artísticos de la civilización occidental desde el alto Renacimiento hasta el siglo XIX. Se introduce a los estudiantes al lenguaje de las artes en diversos medios a la vez que se examinan los propósitos del arte. Los estudiantes que toman este curso en línea pueden verse obligados a tomar un examen vigilado en un centro de pruebas aprobado. Los estudiantes que necesiten ayudas especiales relacionadas con discapacidades para tomar el examen deben comunicarse con Servicios de aula (Classroom Services).

AHS 222 Arte del Siglo XX para Especialización en Historia del Arte

Este curso presenta un estudio crítico de los principales movimientos en las bellas artes occidentales desde finales del siglo XIX hasta el presente, pasando por el Postimpresionismo, el Expresionismo, el Fauvismo, el Art Nouveau, el Cubismo, el Futurismo, el Dadaísmo, el Surrealismo, el Expresionismo Abstracto, el Minimalismo, Pop Art, el Performance Art, el Grafiti y el Posmodernismo.

AHS 466 Tesis de Grado en Historia del Arte

Este curso ayudará a los estudiantes de último año a crear y desarrollar su portafolio de graduación y su tesis escrita. Los estudiantes enfocarán su atención en un cuerpo de trabajo cohesivo y su investigación independiente en historia del arte mediante la presentación individual de piezas existentes y borradores de su tesis escrita.

Hay cursos adicionales listados bajo los cursos de Artes Liberales a partir de la página 527.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

CURSOS DE POSGRADO

AHS 600 Metodologías y Teoría de Historia del Arte

Este curso proporciona una introducción a los métodos históricos del arte y la historiografía, con un énfasis en el desarrollo histórico de prácticas vigentes, metodología interpretativa, teoría crítica, debates en el campo, y diálogos interdisciplinarios. Los estudiantes considerarán la definición de un enfoque a los problemas históricos del arte desde el Renacimiento tardío hasta el presente.

AHS 610 Arte Griego Antiguo: Los Fundamentos de la Civilización Occidental

Este curso examina el arte, la arqueología, la arquitectura y la ideología que constituyeron los cimientos de la civilización griega antigua y cómo esta ha influido en la cultura occidental. Los estudiantes presentarán y escribirán trabajos de investigación para evaluar críticamente cómo esa cultura se convirtió en un fenómeno fundamental arraigado en los valores y las artes de hoy.

AHS 612 Arte y Arqueología Egipcia – Hasta la Muerte de Cleopatra VII

Este curso examina el arte y la arqueología de Egipto desde los primeros tiempos hasta la muerte de Cleopatra VII. Los estudiantes analizarán críticamente el arte egipcio y sus influencias en el occidente por medio del estudio de materiales fuente primarios y secundarios y evaluarán y aplicarán este conocimiento a través de un recurso escrito.

AHS 613 Arte Medieval: Desde el Carolingio al Gótico

Este seminario trazará el desarrollo del arte y la arquitectura desde el período carolingio hasta el período gótico, con énfasis en el estilo gótico como un reflejo del surgimiento de Francia como una potencia real significativa en el siglo XIII. Además, el análisis de trabajos representativos del arte y arquitectura del cristianismo temprano, Bizancio y el islamismo ayudarán a recuperar el intercambio intercultural que ocurrió en el Mediterráneo durante el período medieval. Los estudiantes aplicarán sus conocimientos mediante presentaciones, discusiones de clase e investigaciones escritas que demuestren un dominio del material del curso, lecturas asignadas y temas de discusión en clase.

AHS 620 Arte del Renacimiento Italiano

Este curso investiga a los artistas principales, las obras de arte y el contexto histórico relacionados con la producción de pinturas, esculturas y arquitectura en Italia desde 1300 a 1600. Los estudiantes evaluarán críticamente las obras de arte mediante el estudio de material fuente, primario y secundario y evaluarán y aplicarán este conocimiento mediante trabajos de investigación escritos y presentaciones en clase.

AHS 621 El Arte del Renacimiento Septentrional

Este curso trata sobre la escultura, pintura y arquitectura de Europa del norte, incluidos los Países Bajos, Flandes, Francia, Alemania e Inglaterra, desde 1300 hasta 1600. Los estudiantes participarán en un análisis sustantivo del arte, además de materiales fuente primarios y secundarios. Esta investigación culminará en trabajos escritos y presentaciones académicas.

AHS 622 El Arte del Barroco Italiano

Este curso evalúa las obras de arte y arquitectura italianas desde 1600 hasta 1700. Los estudiantes evaluarán críticamente las artes en su contexto por medio del análisis de lecturas primarias y secundarias seminales para el estudio del arte barroco, que culminarán en trabajos escritos y presentaciones.

AHS 623 El Arte de la Edad de Oro Holandesa

Este curso examina el arte de la República Holandesa del Siglo XVII y sus entornos. Se estudiará a Rembrandt, Rubens, Van Dyck, Vermeer, Hals, Dou y Leyster y otros. Los estudiantes participarán en un análisis profundo de las obras de arte por medio de lecturas primarias y secundarias seminales para el estudio, para concluir con un trabajo escrito y presentaciones.

AHS 633 El Arte de Europa en los Siglos XVIII y XIX

Este curso estudia el arte en el siglo XIX y sus orígenes en el siglo XVIII. Análisis más profundo de los temas del Siglo de las Luces y estéticos del rococó, el neoclasicismo, el romanticismo, el realismo y el impresionismo por medio de la aplicación de lecturas primarias y secundarias. Los estudiantes se compenetrarán con el período y la investigación por medio de presentaciones y trabajos escritos.

AHS 634 Dadaísmo y Surrealismo

Este curso se enfoca en el arte, filosofía y filmes de artistas internacionales Dada y surrealistas cuyo trabajo se convirtió en un punto de inflexión en la evolución de la historia del arte moderno. Los estudiantes examinarán ambos movimientos a través del lente del modernismo y del posmodernismo y sintetizarán sus investigaciones por medio de presentaciones y trabajos escritos.

AHS 636 Pintura Moderna y Escultura desde 1850 hasta la Década de 1960

Este curso examinará el arte moderno, principalmente de Europa Occidental y de los Estados Unidos, desde mediados del siglo XIX hasta mediados del siglo XX. Los temas de la estética de la originalidad, no conformidad y novedad serán analizados por medio de la lectura de escritores del siglo XIX y eruditos contemporáneos. Los estudiantes analizarán cómo el arte moderno está conectado con los principales cambios sociales que ocurrieron durante esos períodos.

**VER los programas, los prerrequisitos
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

AHS 661 El Artista en el Mundo Moderno

Este curso presenta un estudio crítico del arte contemporáneo a través de una reseña de los movimientos artísticos desde 1980 hasta el presente. Se examinarán los contextos sociales, políticos y tecnológicos de movimientos artísticos contemporáneos tales como el arte de Graffiti, el Trans-avant-garde, Britart, Neo-Pop, Stuckismo, y la Nueva Escuela de Leipzig y más allá.

AHS 665 La Historia y el Estudio de los Signos: La Semiótica y las Artes Visuales

Este curso investiga la semiótica: la teoría y el estudio de los signos y símbolos, mediante la exploración de la relación entre el lenguaje de signos y las artes visuales. Los estudiantes estudiarán bellas artes, diseño gráfico de cine, publicidad y medios de comunicación de masas en su análisis de la semiótica, culminando en presentaciones y trabajos escritos.

AHS 695 Proyecto Colaborativo

Los estudiantes que cumplan los criterios establecidos serán seleccionados por sus departamentos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

AHS 699 Temas Especiales

Las cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son impartidos por expertos en áreas específicas. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

AHS 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

AHS 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

AHS 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

AHS 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

AHS 820 Tesis de Historia del Arte – Renacimiento Italiano Temprano

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán investigaciones originales en la forma de tesis escrita enfocándose en un tema particular del Renacimiento Italiano Temprano. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culmina con la finalización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 821 Tesis de Historia del Arte – Renacimiento Italiano

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán investigación original en la forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del Renacimiento Italiano. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culmina con la finalización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 822 Tesis de Historia del Arte – El Renacimiento Septentrional

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán investigación original en forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del Renacimiento en Europa septentrional. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culmina con la finalización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 825 Tesis de Historia del Arte – Alto Renacimiento/Manierismo

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán investigación original en la forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del Alto Renacimiento y del período manierista. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culmina con la finalización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 826 Tesis de Historia del Arte – Arte Barroco

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán una investigación original en forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del período barroco. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culminará en la realización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 838 Tesis de Historia del Arte – Arte Español

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán una investigación original en forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del arte español. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culminará en la realización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 850 Tesis de Historia del Arte – Siglo XX

Los estudiantes prepararán, editarán y presentarán una investigación original en forma de una tesis escrita que se enfocará en un tema particular del siglo XX. Las reuniones de clase incluirán discusiones críticas entre pares. El curso culmina con la finalización de una monografía final que documente su investigación, análisis y crítica histórica del arte.

AHS 900 Pasantías

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en pasantías supervisadas en compañías anfitrionas. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



MODA





QUÉ OFRECEMOS

La Semana de la Moda de Nueva York: Desde 2005, Academy of Art University ha sido la primera y única universidad en presentar colecciones de graduados para primavera y otoño durante la Semana de la Moda de Nueva York.

Desfile de modas de graduación y ceremonia de entrega de premios: El Desfile de Modas de Graduación es un evento en la industria que atrae la atención de las principales publicaciones, cazatalentos y ejecutivos en el ámbito de la moda, y diseñadores importantes como Azzedine Alaïa, Yigal Azrouël, Sarah Burton, Oscar de la Renta, Alexander McQueen, Zac Posen, Ralph Rucci y Walter Van Beirendonck.

Proyectos en el mundo real: La Academy of Art University colabora con empresas de la industria en proyectos, competencias y patrocinios. Entre las compañías se incluyen Abercrombie & Fitch, Banana Republic, Loro Piana, Mokuba, Nordstrom y Swarovski.

Pasantías: La universidad trabaja con marcas internacionales y agencias cazatalentos en pasantías y búsqueda de empleo.

Programa de intercambio francés: Desde 1998, a través del programa de intercambios Sister City Scholarship Exchange Program, la universidad otorga becas a estudiantes de modas para estudiar en dos de las mejores escuelas de modas en París: Studio Berçot y L'Ecole de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne.

Instalaciones modernas: La Escuela de Modas posee equipo estándar en la industria para la costura, textiles, serigrafía, diseño de patrones y más. El departamento también proporciona dos máquinas de producción Stoll America Industrial Knitting, 16 máquinas de tejer de un bastidor y diez de doble bastidor, dos remalladoras industriales y dos remalladoras caseras.

Cuerpo docente profesional: Los instructores de la Escuela de Modas son profesionales que trabajan en la industria de la moda.

180 Magazine: La Escuela de Modas publica la revista 180 Magazine como una vitrina para los estudiantes de periodismo de la moda y estilismo de la moda que producen sesiones de fotos, entrevistan a diseñadores y redactan artículos sobre las intersecciones de la moda y la cultura.

SHOP657: Desde el desarrollo de productos hasta la promoción comercial y diseño de los espacios para ventas, la tienda es manejada completamente por los estudiantes, para dar a los estudiantes de la Academy of Art University experiencia de la vida real en la curaduría de colecciones producidas por los alumnos y exalumnos.





LÍNEAS DE CARRERA



Diseño de Vestuario

Diseñador de vestuario, drapeador, sastre, director de tienda de vestuario (LORT/Broadway), asociado de diseño de vestuario (Broadway)

Diseñador de vestuario, primer asistente, artesano, sombrerero, gerente de guardarropas, asistente de diseñador, gerente de alquileres, cosedor, comprador

Artista de producción teatral



Diseño Textil

Vicepresidente de diseño textil, director sénior de estampado

Diseñador sénior de textiles o estampados

Textiles, estampados o diseñador de textiles en CAD, artista de textiles

Asistente de diseñador de textiles o estampados

Artista gráfico, asistente de diseño textil

Subcategorías:

Mujeres/hombres: contemporánea, íntima, ropa deportiva
Niños: bebés, niños pequeños, preadolescentes, junior, joven contemporáneo



Promoción comercial: Vendedores minoristas

Vicepresidente ejecutivo de promoción comercial, vicepresidente de promoción comercial, gerente general de promoción comercial

Gerente divisional de promoción comercial, director de mercancías

Comprador sénior, comercializador sénior

Gerente de promoción comercial, comprador de división, gerente de ventas, asistente de compras

Asistente de promoción comercial, asistente de ventas, asociados de ventas



Promoción comercial: Grupos mayoristas grandes

Presidente de marcas, vicepresidente de marcas, vicepresidente de ventas y promoción comercial, vicepresidente de planificación y de abastecimiento

Director de planificación y abastecimiento, ventas y mercadotecnia, o promoción comercial

Gerente de producto, especialista de producto

Desarrollo de productos, comprador de telas, ejecutivo de cuentas

Asistente de producción



Promoción comercial visual

Vicepresidente de promoción comercial visual

Director de promoción comercial visual, director de visuales

Comercializador sénior de visuales (todos los departamentos/productos)

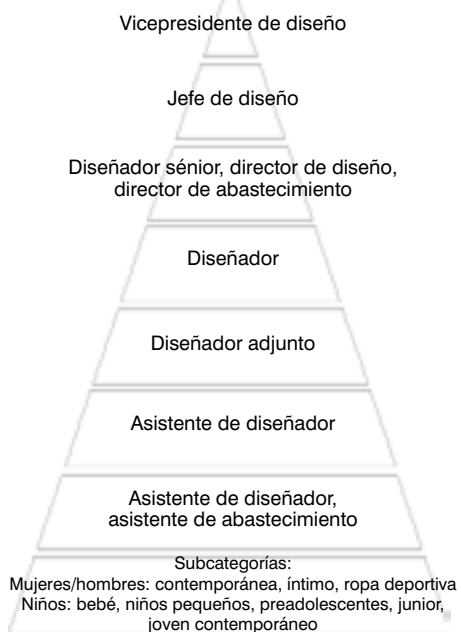
Exhibición visual de mercadería (producto específico)

Asistente para exhibiciones visuales en tienda

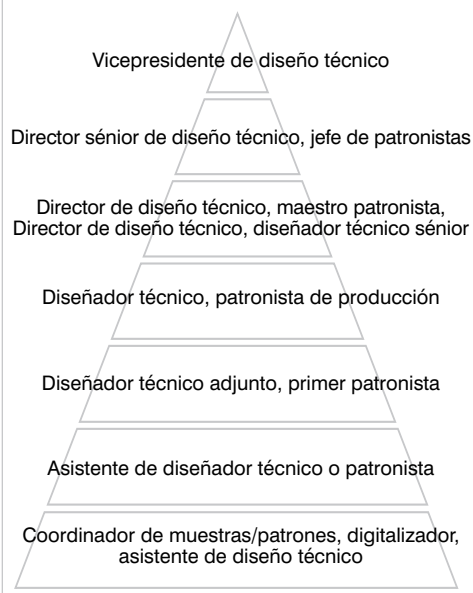




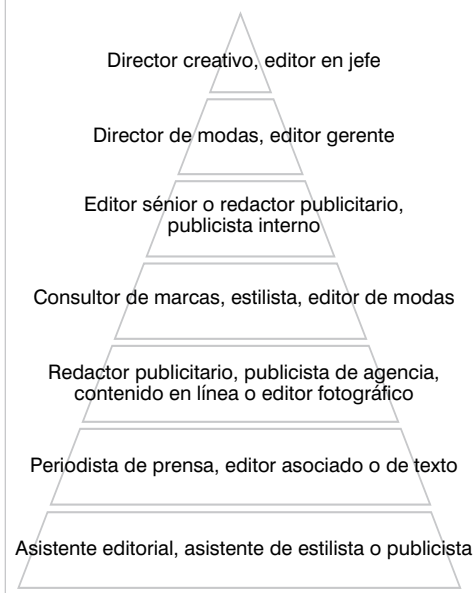
Diseño de moda y prendas de punto



Diseño técnico de patrones



Medios de la moda



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN MODA

- FSH 100 Dibujo para Moda
- FSH 120 Conceptos de Color para Moda
- FSH 111 Introducción a la Moda
- o FSH 105 Moda y Promoción Comercial
- FSH 274 Textiles Aplicados 1
- o FSH 109 Introducción al Desarrollo de Productos
- FSH 266 Computación para la Moda 1
- o FSH 276 Textiles Aplicados 2
- o FSH 161 Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
- FSH 164 Técnicas de Costura de Modas
- FSH 224 Diseño y Confección de Prendas de Punto 1
- o FSH 323 Análisis de Tendencias de la Moda
- FSH 101 Diseño de Modas 1
- o FSH 101M Diseño de Modas 1 para Moda Masculina
- o FSH 299 Portafolio para Diseño Técnico
- FSH 220 Confección/Drapeo/Patrones Planos 1
- o FSH 220M Confección/Drapeo/Patrones Planos para Moda Masculina
- FSH 102 Dibujo de Modas 1
- o FSH 209 Desarrollo de Productos 2: Boceto Avanzado y Desarrollo de Líneas
- FSH 112 Dibujo de Modas 2
- o FSH 210 Fabricación de Modas

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Asociado en Artes [AA] en Periodismo de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PERIODISMO DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 2 Cursos de Comunicación Escrita
 - 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
 - 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN PERIODISMO DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 108	Introducción al Periodismo de la Moda
FSH 111	Introducción a la Moda
FSH 118	Investigación y Reportaje de Modas
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 168	Herramientas Digitales para Medios de Modas
FSH 184	Estilismo
FSH 218	Blogging: Creación y Promoción de Contenidos
FSH 288	Artículos y Narrativa de Modas
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Asociado en Artes [AA] en Mercadotecnia de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA TÍTULO DE AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES

TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 213	Mercadotecnia de la Moda 2
FSH 215	Gestión de Ventas Minoristas
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 345	Mercadotecnia de Marca
FSH 350	Desarrollo de Productos con Etiqueta Privada
FSH 385	Estrategia de Promoción de Mercadotecnia

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

Asociado en Artes [AA] en Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA TÍTULO DE AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS BÁSICOS OBLIGATORIOS PARA AA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 210	Fabricación de Modas
FSH 215	Gestión de Ventas Minoristas
FSH 250	Fundamentos de Compras
FSH 252	Promoción Comercial Visual 1
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 350	Desarrollo de Productos con Etiqueta Privada

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

Asociado en Artes [AA] en Desarrollo de Productos de Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 109	Introducción al Desarrollo de Productos
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 209	Desarrollo de Productos 2: Boceto Avanzado y Desarrollo de Líneas
FSH 210	Fabricación de Modas
FSH 259	Desarrollo de Productos 3: PDM - Preproducción
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

Asociado en Artes [AA] en Estilismo de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ESTILISMO DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS BÁSICOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ESTILISMO DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 108	Introducción al Periodismo de la Moda
FSH 111	Introducción a la Moda
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 168	Herramientas Digitales para Medios de Modas
FSH 184	Estilismo
FSH 188	Maquillaje, Corte y Peinado Editorial
FSH 284	Producción de Sesiones Fotográficas para Estilistas
FSH 391	Estilismo de Productos de Modas
PH 103	Fotografía Digital para Artistas
o PRO PH510	Fotografía Digital: Sesiones Fotográficas

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

Asociado en Artes [AA] en Promoción Comercial Visual de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

BÁSICAS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES

TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PROMOCIÓN COMERCIAL VISUAL DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

2	Cursos de Comunicación Escrita
2	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN PROMOCIÓN COMERCIAL VISUAL DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 184	Estilismo
FSH 252	Promoción Comercial Visual 1
FSH 297	Promoción Comercial Visual: Herramientas y Materiales
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 377	Promoción Comercial Visual 2
FSH 397	Promoción Comercial Visual: Maniqués, Formas y Accesorios

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras



Bachiller en Artes [BA] en Periodismo de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

BA EN PERIODISMO DE LA MODA REQUISITOS PARA TÍTULO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de Comunicación Escrita
4	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
1	Curso de Conciencia Histórica
1	Curso de Conocimientos Cuantitativos
1	Curso de Ideas e Influencias Culturales
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BA EN PERIODISMO DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 108	Introducción al Periodismo de la Moda
FSH 111	Introducción a la Moda
FSH 118	Investigación y Reportaje de Modas
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 168	Herramientas Digitales para Medios de Modas
FSH 184	Estilismo
FSH 218	Blogging: Creación y Promoción de Contenidos
FSH 288	Artículos y Narrativa de Modas
FSH 488	Publicación de Revistas y Medios Digitales
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Diseño de Vestuario

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVAS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DISEÑO DE VESTUARIO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DISEÑO DE VESTUARIO

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 102	Dibujo de Modas 1
FSH 112	Dibujo de Modas 2
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 140	Introducción al Diseño de Vestuario
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 181	Diseño de Vestuario para Cine
FSH 182	Diseño de Vestuario para el Escenario
FSH 220	Confección/Drapeo/Patronos Planos 1
FSH 274	Textiles Aplicados 1
FSH 440	Portafolio para Diseño de Vestuario

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de Comunicación Escrita
4	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
1	Curso de Conciencia Histórica
1	Curso de Conocimientos Cuantitativos
1	Curso de Ideas e Influencias Culturales
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 101	Diseño de Modas 1
o FSH 101M	Diseño de Modas 1 para Moda Masculina
FSH 102	Dibujo de Modas 1
FSH 111	Introducción a la Moda
FSH 112	Dibujo de Modas 2
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 220	Confección/Drapeo/Patronos planos 1
o FSH 220M	Confección/Drapeo/Patronos Planos para Moda Masculina
FSH 224	Diseño y Confección de Prendas de Punto 1
o FSH 124	Diseño de Prendas de Punto
FSH 266	Computación para la Moda 1
o FSH 276	Textiles Aplicados 2
FSH 274	Textiles Aplicados 1
FSH 337	Confección/Drapeo/Patronos Planos 5
o FSH 418	Confección de Moda Masculina 5
o FSH 456	Portafolio de Modas y Diseño Asistido por Computadora
o FSH 473	Portafolio de Textiles

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Mercadotecnia de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de Comunicación Escrita
4	Cursos de Conciencia Histórica del Arte
1	Curso de Conciencia Histórica
1	Curso de Conocimientos Cuantitativos
1	Curso de Ideas e Influencias Culturales
1	Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 213	Mercadotecnia de la Moda 2
FSH 215	Gestión de Ventas Minoristas
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 345	Mercadotecnia de Marca
FSH 350	Desarrollo de Productos con Etiqueta Privada
FSH 385	Estrategia de Promoción de Mercadotecnia
FSH 390	Prácticas Profesionales de Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 210	Fabricación de Modas
FSH 215	Gestión de Ventas Minoristas
FSH 250	Fundamentos de Compras
FSH 252	Promoción Comercial Visual 1
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 350	Desarrollo de Productos con Etiqueta Privada
FSH 390	Prácticas Profesionales de Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachiller en Bellas Artes [BFA] en Desarrollo de Productos de Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA TÍTULO DE BFA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 109	Introducción al Desarrollo de Productos
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 209	Desarrollo de Productos 2: Bosquejado Avanzado y Desarrollo de Líneas
FSH 210	Fabricación de Modas
FSH 259	Desarrollo de Productos 3: PDM - Preproducción
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 390	Prácticas Profesionales de Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachiller de Bellas Artes [BFA] en Estilismo de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ESTILISMO DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ESTILISMO DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 108	Introducción al Periodismo de la Moda
FSH 111	Introducción a la Moda
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 164	Técnicas de Costura de Modas
FSH 168	Herramientas Digitales para Medios de Modas
FSH 184	Estilismo
FSH 188	Maquillaje, Corte y Peinado Editorial
FSH 284	Producción de Sesiones Fotográficas para Estilistas
FSH 391	Estilismo de Productos de Modas
FSH 478	Estilismo Editorial
PH 103	Fotografía Digital para Artistas
o PRO PH510 Fotografía Digital: Sesiones Fotográficas	

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachiller en Bellas Artes [BFA] en Promoción Comercial Visual de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL VISUAL DE LA MODA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 3 Cursos de Comunicación Escrita
 - 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
 - 1 Curso de Conciencia Histórica
 - 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
 - 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
 - 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS BÁSICOS PARA BFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL VISUAL DE LA MODA

FSH 100	Dibujo para Moda
FSH 105	Modas y Promoción Comercial
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 145	Mercadotecnia de la Moda 1
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
FSH 184	Estilismo
FSH 252	Promoción Comercial Visual 1
FSH 297	Promoción Comercial Visual: Herramientas y Materiales
FSH 323	Análisis de Tendencias de la Moda
FSH 377	Promoción Comercial Visual 2
FSH 390	Prácticas Profesionales de Promoción Comercial de la Moda
FSH 397	Promoción Comercial Visual: Maniqués, Formas y Accesorios

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Redacción en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumento Creativos
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Moda

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y de la especialidad



Maestría en Artes [MA] en Diseño de Vestuario

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN DISEÑO DE VESTUARIO

- La finalización exitosa del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO DE VESTUARIO

FSH 601	Diseño en 3D 1
FSH 112	Dibujo de Modas
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
FSH 661	Diseño de Vestuario 1
FSH 662	Diseño de Vestuario 2
FSH 651	Confección de Modas
o JEM 610	Diseño y Fabricación
FSH 663	Diseño de Vestuario 3
FSH 664	Diseño de Vestuario 4
FSH 671	Confección de Vestuario 1
FSH 676	Artesanías de Vestuario

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DISEÑO DE VESTUARIO

GLA 613	Historia de las Artes de la Moda del Siglo XX
GLA 671	Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Maestría en Artes [MA] en Moda (énfasis en Diseño de Modas)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN MODA (ÉNFAIS EN DISEÑO DE MODAS)

- La finalización exitosa del proyecto de Tesis Final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN MODA (ÉNFAIS EN DISEÑO DE MODAS)

FSH 600	Diseño de Modas 1
FSH 601	Diseño en 3D 1
FSH 602	Diseño de Modas 2
FSH 603	Diseño en 3D 2
FSH 610	Textiles Aplicados 1
FSH 620	Diseño y Confección de Prendas de Punto 1
FSH 112	Dibujo de Modas
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
o JEM 610	Diseño y Fabricación
FSH 650	Introducción al Diseño de Modas
FSH 651	Confección de Modas

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN MODA (ÉNFAIS EN DISEÑO DE MODAS)

GLA 613	Historia de las Artes de la Moda del Siglo XX
GLA 671	Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Modaa

Maestría en Artes [MA] en Periodismo de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	6 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	42 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN PERIODISMO DE LA MODA

- La finalización exitosa del proyecto de Tesis Final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 42 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN PERIODISMO DE LA MODA

COM 602	Aspectos Básicos de Edición para Comunicaciones en Multimedios
FSH 617	Fundamentos del Periodismo de la Moda
FSH 619	Desarrollos y Debates Actuales en el Mundo de la Moda Periodismo
FSH 626	Publicación de Revistas Digitales e Impresas
FSH 627	Redacción, Investigación y Reportaje de Artículos
FSH 628	Reportajes Sociales y Móviles
FSH 629	Estilismo de la Moda
FSH 630	Estrategia de Mercadotecnia de la Moda

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN MODA

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno

Maestría en Artes [MA] en Promoción Comercial de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

- La finalización exitosa del proyecto de Tesis Final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

FSH 630	Estrategia de Mercadotecnia de la Moda
FSH 631	Principios de Promoción Comercial
FSH 632	Análisis de Tendencias y Desarrollo de Productos
FSH 633	Gestión y Operaciones Minoristas
FSH 634	Textiles y Otras Materias Primas
FSH 635	Creación de Estrategias Competitivas
FSH 637	Abastecimiento de Productos y Planificación de Surtido
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
FSH 649	Emprendimiento en la Moda: Gestión Estratégica de Marcas
FSH 657	Venta Minorista En Línea
FSH 675	Promoción Comercial Visual: Imagen y Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

GLA 613	Historia de las Artes de la Moda del Siglo XX

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Diseño de Vestuario

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DISEÑO DE VESTUARIO

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN DISEÑO DE VESTUARIO

FSH 601	Diseño en 3D 1
FSH 629	Introducción al Estilismo
FSH 112	Dibujo de Modas
FSH 661	Diseño de Vestuario 1
FSH 662	Diseño de Vestuario 2
FSH 663	Diseño de Vestuario 3
FSH 664	Diseño de Vestuario 4
FSH 671	Confección de Vestuario 1
FSH 676	Artesanías de Vestuario

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DISEÑO DE VESTUARIO

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 613	Historia de la Moda del Siglo XX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 671	Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN MODA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio mínimo de calificaciones acumuladas (GPA) de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN MODA

FSH 600A	Diseño de Modas
FSH 601A	Diseño en 3D 1
FSH 602	Diseño de Modas 2
FSH 603	Diseño en 3D 2
FSH 604	Diseño de Modas 3
FSH 605	Diseño en 3D 3
FSH 609	Diseño Digital para Modas
FSH 606	Diseño de Modas 4
FSH 607	Diseño en 3D 4

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN MODA – DISEÑO DE MODAS

FSH 600	Diseño de Modas 1
FSH 601	Diseño en 3D 1
FSH 602	Diseño de Modas 2
FSH 603	Diseño en 3D 2
FSH 604	Diseño de Modas 3
FSH 605	Diseño en 3D 3
FSH 606	Diseño de Modas 4
FSH 607	Diseño en 3D 4
FSH 609	Diseño Digital para Modas

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN MODA – MODA EN PRENDAS DE PUNTO

FSH 600	Diseño de Modas 1
FSH 602	Diseño de Modas 2
FSH 604	Diseño de Modas 3
FSH 606	Diseño de Modas 4
FSH 609	Diseño Digital para Modas
FSH 620	Diseño y Confección de Prendas de Punto 1
FSH 621	Diseño y Confección de Prendas de Punto 2
FSH 622	Diseño y Confección de Prendas de Punto 3
FSH 623	Diseño y Confección de Prendas de Punto 4

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN MODA – TEXTILES PARA LA MODA

FSH 600	Diseño de Modas 1
FSH 602	Diseño de Modas 2
FSH 604	Diseño de Modas 3
FSH 606	Diseño de Modas 4
FSH 609	Diseño Digital para Modas
FSH 610	Textiles Aplicados 1
FSH 611	Textiles Aplicados 2
FSH 612	Textiles Aplicados 3
FSH 613	Textiles Aplicados 4

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN MODA – PROMOCIÓN COMERCIAL DE LA MODA

FSH 630	Estrategia de Mercadotecnia de la Moda
FSH 631	Principios de Promoción Comercial
FSH 632	Análisis de Tendencias y Desarrollo de Productos
o FSH 638	Desarrollo de Líneas de Productos – Un Proceso de Colaboración
FSH 634	Textiles y Otras Materias Primas
FSH 635	Creación de una Estrategia Competitiva
FSH 637	Abastecimiento de Productos y Planificación de Surtido
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
FSH 649	Emprendimiento en la Moda: Gestión Estratégica de Marcas
o FSH 633	Gestión y Operaciones Minoristas
FSH 675	Promoción Comercial Visual: Imagen y Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN MODA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 613 Historia del Arte de la Moda del Siglo XX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603 Antropología: Experimentar la Cultura

GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una
Sociedad Mundial

GLA 611 Narrativas Culturales

GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno

GLA 619 Cultura e Identidad en el Teatro
Estadounidense Moderno

GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado

GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 671 Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Mercadotecnia de la Moda y Gestión de Marca

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA MFA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA Y GESTIÓN DE MARCA

- Finalización con éxito de proyecto de Tesis Final
- Promedio mínimo de calificaciones acumuladas (GPA) de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA Y GESTIÓN DE MARCA

FSH 630	Estrategia de Mercadotecnia de la Moda
FSH 635	Creación de Estrategia Competitiva
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
FSH 649	Emprendimiento en la Moda: Gestión Estratégica de Marcas
FSH 652	Tendencias del Consumidor Mundial en la Moda
FSH 653	Gestión de Productos y Cadena de Suministro
FSH 654	Estrategia Integrada de Comunicaciones en Mercadotecnia de la Moda
FSH 655	Mercadotecnia Digital y Redes Sociales
FSH 658	Mercadotecnia Global y Mercados Emergentes

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN MERCADOTECNIA DE LA MODA Y GESTIÓN DE MARCA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 613	Historia del Arte de la Moda del Siglo XX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 671	Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Promoción Comercial y Gestión de la Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL Y GESTIÓN DE LA MODA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio mínimo de calificaciones acumuladas (GPA) de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL Y GESTIÓN DE LA MODA

FSH 630	Estrategia de Mercadotecnia de la Moda
FSH 631	Principios de Promoción Comercial
FSH 632	Análisis de Tendencias y Desarrollo de Productos
FSH 634	Textiles y Otras Materias Primas
FSH 635	Creación de Estrategia Competitiva
FSH 637	Abastecimiento de Productos y Planificación de Surtido
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
FSH 649	Emprendimiento en la Moda: Gestión Estratégica de Marcas
o FSH 633	Gestión y Operaciones Minoristas
FSH 675	Promoción Comercial Visual: Imagen y Marca

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN PROMOCIÓN COMERCIAL Y GESTIÓN DE LA MODA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 613	Historia del Arte de la Moda del Siglo XX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 671	Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Desarrollo de Productos de Moda

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

- Realización satisfactoria del proyecto de Tesis Final
- Promedio de calificaciones mínimo (GPA) de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

FSH 616	Dinámica de la Moda
FSH 632	Análisis de Tendencias y Desarrollo de Productos
FSH 634	Textiles y Otras Materias Primas
FSH 638	Desarrollo de Líneas de Productos
FSH 643	Técnicas Digitales para Modas
o WNM 600	Aplicaciones Digitales
FSH 650	Introducción al Diseño de Modas
FSH 651	Confección de Modas
FSH 683	Desarrollo Computarizado de Productos
FSH 685	Manufactura y Abastecimiento de Productos
o FSH 637	Abastecimiento de Productos

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DESARROLLO DE PRODUCTOS DE MODA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD

ESTÉTICA

GLA 613 Historia del Arte de la Moda del Siglo XX

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 671 Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

CURSOS DE PREGRADO

FSH 100 Dibujo para Moda

Este curso introduce a los estudiantes a los principios básicos del dibujo, que incluye el uso de materiales, preparación y técnicas. Los estudiantes dibujarán una diversidad de temas, incluidos objetos, interiores, exteriores y la figura desnuda utilizando la línea de contorno. Se cubrirá temas de forma y silueta, espacio positivo y negativo y perspectiva. Se hará énfasis en la exactitud proporcional. La tarea para la versión presencial de este curso requiere la asistencia obligatoria a un taller de dibujo de tres horas.

FSH 101 Diseño de Modas 1

Este curso proporciona una base en el proceso de diseño de modas, desde el desarrollo hasta la edición y equilibrado de una colección. Los estudiantes trabajan en proyectos cuidadosamente seleccionados y orientados al desarrollo de habilidades de investigación visual, identificación de los elementos de diseño y también interpretación y desarrollo de ideas.

FSH 101M Diseño de Modas 1 para Moda Masculina

Este curso proporciona una base en el proceso de diseño de ropa masculina desde el desarrollo hasta la edición y equilibrado de una colección. Los estudiantes trabajan en proyectos cuidadosamente seleccionados y orientados al desarrollo de habilidades de investigación visual, identificación de los elementos de diseño y también interpretación y desarrollo de ideas.

FSH 102 Dibujo de Modas 1

Este curso desarrolla más la comprensión de los estudiantes de la figura desnuda y presenta los aspectos fundamentales del dibujo de figuras vestidas. Los estudiantes dibujarán una diversidad de temas y explorarán diferentes materiales, incluyendo el pastel, lápiz de color, tinta y acuarela. Se hará énfasis en el escorzo, forma, estructura de ritmo y exactitud proporcional de la figura. La tarea para la versión presencial de este curso requiere la asistencia obligatoria a un taller de dibujo de tres horas.

FSH 105 Modas y Promoción Comercial

Este curso ofrece una descripción general de la industria de la moda, e introduce a los estudiantes a los conceptos de la promoción comercial minorista y mayorista de la moda, los materiales de la moda, los productores de la moda y los mercados para la moda.

FSH 108 Introducción al Periodismo de la Moda

Este curso introduce a los estudiantes a la redacción de editoriales de modas para revistas, periódicos, televisión y relaciones públicas de la industria de la moda. Los estudiantes aprenderán técnicas de entrevista y reportaje, así como a redactar artículos editoriales y perfiles. Se hará énfasis en la importancia de un gancho de noticias y cómo manejar una historia en curso.

FSH 109 Introducción al Desarrollo de Productos

Este curso introduce a los estudiantes al desarrollo de productos. Los estudiantes investigarán marcas existentes para desarrollar ideas para productos nuevos, realizar investigación de tendencias, crear guiones gráficos (storyboards), figurines (sketch flats), y proponer productos nuevos. Los temas incluirán mercados del consumidor, fabricación, funciones y responsabilidades dentro de la cadena de suministro, desarrollo de productos y categorías de productos de modas.

FSH 111 Introducción a la Moda

Este curso introduce a los estudiantes a diversos aspectos de la industria de la moda. Entre los temas se incluyen el diseño de modas, textiles y prendas de punto. Se analizarán también aspectos de la promoción comercial. Los estudiantes adquirirán exposición al ciclo de la moda por medio de un proyecto de diseño de modas práctico.

FSH 112 Dibujo de Modas 2

Este curso desarrolla más la comprensión de los estudiantes de la figura vestida y la composición. Los estudiantes aprenderán sobre composición y diseño de figuras vestidas utilizando una diversidad de materiales convencionales y no convencionales. También se hará énfasis en el uso de la caja de luz, los principios de composición y el diseño. La tarea para la versión presencial de este curso requiere la asistencia obligatoria a un taller de dibujo de tres horas.

FSH 114 Figurines y Técnicas de Dibujo

Este curso enseña el desarrollo y uso de un figurín como ayuda en la comunicación del diseño de modas. Los estudiantes explorarán diversos medios de dibujo para realzar la presentación visual. Se hará hincapié en el lenguaje visual de la moda.

FSH 114M Figurines y Técnicas de Dibujo para Ropa Masculina

Este curso explorará específicamente el dibujo de telas, drapeado, texturas, color, estado de ánimo y actitud para la moda masculina y seguirá perfeccionando las habilidades de dibujo. Se hará énfasis en el desarrollo del croquis (bosquejo rápido) y en la proporción usada en la moda y los estudiantes deberán desempeñarse según los estándares del ramo.

FSH 118 Investigación y Reportaje de Modas

Este curso es un taller de periodismo práctico que proporciona a los estudiantes habilidades esenciales de reportaje y redacción para ejercer un periodismo de modas eficaz. Los estudiantes aprenderán y practicarán estrategias de investigación, comprobación de datos, redacción y técnicas de edición para una gama de tipos de artículos. Los estudiantes trabajarán en tareas para cultivar su voz periodística.

FSH 119 Tecnología de Telas y Fibras

Los estudiantes comenzarán a estudiar las propiedades básicas de los textiles, y la manera en que estos se relacionan con el desempeño y el uso final. El curso incluye un análisis práctico de muestras de textiles.

FSH 120 Conceptos de Color para Modas

Este curso se enfoca en la teoría del color y su aplicación en la industria de la moda. Combinaciones de colores, proporción, y los efectos físicos y psicológicos del color se analizan por medio de la observación de colecciones, telas y nuestro mundo cotidiano.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

FSH 124 Diseño de Prendas de Punto

Los estudiantes adquieren una comprensión básica de lo que son las prendas de punto y cómo un diseñador de prendas de punto trabaja en la industria de la moda. Se enseñan técnicas fundamentales de tejido a mano. Los estudiantes crearán muestras de estas técnicas y bosquejarán diseños de prendas de vestir. Los estudiantes también investigarán las tendencias actuales en las prendas de punto.

FSH 125 Diseño Textil

Una introducción a diversos métodos de diseño y técnicas de textiles utilizadas en la industria y en el hogar. Los estudiantes aprenderán a elaborar diseños y ejecutar técnicas textiles.

FSH 135 Diseño Gráfico en la Moda

Este curso ayuda a los estudiantes a comprender las gráficas y el diseño gráfico y cómo estos se relacionan con la moda. Los estudiantes adquirirán mayor control sobre sus prendas de vestir, más flexibilidad en sus diseños, y se prepararán para una mayor diversidad de opciones profesionales. Se presentará a los estudiantes diferentes medios tales como la fotografía y las imágenes digitales.

FSH 140 Introducción al Diseño de Vestuario

En este curso los estudiantes aprenderán sistemas organizacionales básicos, terminología y las herramientas necesarias por el diseñador de vestuario. Los estudiantes aprenderán también cómo investigar y diseñar para un conjunto específico de personajes. Los estudiantes practicarán diversos consejos y técnicas para modificar y manipular las prendas de vestir para el escenario.

FSH 145 Mercadotecnia de la Moda 1

Este curso presenta la teoría y práctica de la promoción comercial en la medida en que se relaciona con el campo de la moda. Los temas incluirán prácticas actuales en la determinación de lo que el consumidor desea, concepción, producción, promoción y traslado de artículos y servicios de modas nuevos a los consumidores. Los estudiantes identificarán las estrategias de promoción comercial de la moda y aplicarán técnicas básicas de investigación de mercado en la moda a tareas y proyectos específicos de la industria.

FSH 161 Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda

Este curso presenta a los estudiantes software estándar de la industria utilizado para comunicar visualmente la información. Los trabajos se orientarán hacia la presentación de una línea, tableros de concepto y especificaciones detalladas para la reproducción. Se hará énfasis en trabajar con fluidez entre programas.

FSH 164 Técnicas de Costura de Modas

En este curso, los estudiantes obtienen una comprensión básica de las técnicas de corte y costura para prepararlos para la industria de la ropa. Se aprenderán técnicas de acabado a mano y de costura a máquina en tejidos, junto con su aplicación. Los estudiantes crearán un cuaderno para documentar sus nuevas habilidades aprendidas.

FSH 168 Herramientas Digitales para Medios de Modas

En este curso, los estudiantes aprenderán cómo las palabras y las visuales funcionan juntas para contar un relato sobre moda. Las discusiones y trabajos se orientarán hacia el entendimiento de los elementos básicos de un buen diseño y cómo crear diseños exitosos para publicaciones y revistas de modas.

FSH 181 Diseño de Vestuario para Cine

En este curso, los estudiantes aprenderán cómo dividir un guión y crear identidad de personajes por medio del vestuario mediante la creación de tableros de estado de ánimo, historias de color e ilustraciones. Los estudiantes aprenderán a crear un diario de modas (look book) para actores y adquirir habilidades esenciales en el diseño de vestuario.

FSH 182 Diseño de Vestuario para el Escenario

Este curso introduce a los estudiantes al proceso de diseño de vestuario, incluyendo la investigación, análisis del libreto, período y estilo del vestuario, solución de problemas de diseño, y dibujo. Los estudiantes adquirirán una mayor comprensión del diseño de vestuario para el teatro y producirán proyectos para sus portafolios.

FSH 184 Estilismo

Estilismo es crear imágenes de moda que transmiten el mensaje del diseñador o la marca. Este curso proporciona la base de un portafolio de estilismo a medida que los estudiantes obtienen experiencia práctica en el desarrollo de conceptos y la combinación de atuendos atractivos para sesiones fotográficas. El curso abarca cultura de la moda, cómo trabajar con un modelo, un fotógrafo y un maquillador.

FSH 188 Maquillaje, Corte y Peinado Editorial

En este curso, los estudiantes aprenderán los aspectos básicos del arte del maquillaje y peinado para sesiones fotográficas editoriales. Por medio de proyectos prácticos, los estudiantes podrán adquirir diversas técnicas de maquillaje y peinado, y combinarán todo al final del semestre mediante la conceptualización de una sesión fotográfica de belleza.

FSH 190 Bordado con Cuentas en Bastidor 1

Este curso introduce a los estudiantes a la historia del bordado con cuentas y su aplicación en el diseño de modas. Los estudiantes desarrollarán técnicas prácticas en el bordado con cuentas en bastidor. Los estudiantes llevarán a cabo muestras y proyectos utilizando diversos tipos de cuentas y lentejuelas, así como técnicas para terminar y montar los diseños de cuentas y lentejuelas en las prendas de vestir.

FSH 192 Bordado con Cuentas en Bastidor 2

Los estudiantes seguirán desarrollándose en el bordado con cuentas en bastidor con una nueva puntada que funcione como una puntada superficial satinada y una para sujetar las cuentas. Una puntada adicional ayudará en la aplicación de las telas mientras que las técnicas de acabado permitirán la creación de elementos tridimensionales y agregarán profundidad y textura a un diseño.

FSH 194 Bordado Superficial 1

Este curso se basa en la perspectiva histórica del arte del bordado y enseña las herramientas básicas y técnicas utilizadas en la moda contemporánea. Los estudiantes son introducidos a las puntadas de bordado manual tradicionales utilizando algodón, rayón, lana de chenilla y hebras de lana y aplicándolos a una diversidad de telas para la moda.

FSH 196 Bordado Superficial 2

En este curso los estudiantes desarrollarán más sus habilidades en las técnicas de bordado superficial, incluyendo trabajos dimensionales con cintas y lanas de chenilla, puntada plana japonesa y trenzado de seda, bordado metálico dorado en relieve, trabajo con rose montées, chatons, y otra pedrería cosida.

FSH 201 El Objeto Reclamado

Este curso cubre el marmolizado, el laminado de oro y plata, y el diseño, producción y aplicación de estenciles. Los estudiantes se enfocarán en el tratamiento de restauración de superficies en objetos reclamados tales como puertas, mesas, sillas, cajas, marcos, cuentas y otras superficies de madera. Los estudiantes crearán objetos repintados, rediseñados y rediseñados únicos en su clase con énfasis en la creatividad.

FSH 209 Desarrollo de Productos 2: Bosquejado Avanzado y Desarrollo de Líneas

Este curso se enfoca en dibujar figurines para el desarrollo de líneas, hojas informativas de la línea y hojas de especificaciones. Los estudiantes desarrollarán las habilidades necesarias para crear figurines estándar en la industria para prendas de vestir y accesorios.

FSH 210 Fabricación de Modas

Los estudiantes explorarán el mundo de la fabricación de ropa, incluida la producción, abastecimiento, control, planificación, estimación de costos, asignación de recursos y factibilidad. Los proyectos incluyen el seguimiento de un producto en toda su ruta desde el diseño conceptual hasta la entrega del producto al vendedor minorista.

FSH 213 Mercadotecnia de la Moda 2

Este curso presenta la aplicación del proceso de mercadotecnia de la moda mediante la utilización de estudios de caso de la vida real y proyectos que se enfocan en las preferencias del consumidor de modas. El curso describirá todos los componentes de un plan integrado de promoción comercial que lleva marcas de moda a la vida.

FSH 215 Gestión de Ventas Minoristas

Este curso introduce a los estudiantes a los elementos fundamentales de la gestión comercial. Los temas incluyen organización, control, planificación, toma de decisiones, liderazgo, capacitación, comunicación y ética. Los estudiantes aprenden a aplicar estos conceptos a situaciones de negocios reales por medio de estudios de casos reales.

FSH 218 Blogging: Creación y Promoción de Contenidos

Los blogs forman parte de los medios de comunicación contemporáneos y del panorama de la promoción comercial, junto con herramientas de redes sociales tales como Facebook y Twitter. Este curso tiene por objeto definir el término, analizar diversos elementos de un blogueo exitoso y ofrecer experiencia práctica en la conceptualización, producción y promoción comercial de su propio blog en línea como profesionales del arte.

FSH 220 Confección/Drapeo/Patrones Planos 1

Este curso es una descripción general de la sala de trabajo de diseño. Se introducirán los principios básicos del dibujo de patrones planos y drapeo sobre una forma. Se dará a los estudiantes una introducción sobre cómo las prendas se cortan con patrones y se confeccionan según los estándares comerciales de la industria de la moda de hoy.

FSH 220M Confección/Drapeo/Patrones Planos para Moda Masculina

Este es un curso inicial de confección y patronaje enfocado en la ropa masculina. Este curso mejorará el conocimiento de la industria que el estudiante tiene de las técnicas de confección y diseño de patrones. Los estudiantes aprenderán a cortar y construir patrones por bloques básicos de moda masculina y crear siluetas adicionales con ellos utilizando tela de muselina y técnicas profesionales de costura.

FSH 221 Diseño de Modas 2

Los estudiantes continuarán desarrollando habilidades de diseño. Se establecerá un énfasis estricto en su habilidad de representar ideas de diseño creativas como dibujos de especificaciones (planos), así como ilustraciones a todo color. Se prestará mucha atención al dibujo de la tela y el color y al análisis de las tendencias de diseño actuales.

FSH 224 Diseño y Confección de Prendas de Punto 1

En este curso los estudiantes conocen los aspectos fundamentales del diseño de prendas de punto. Los estudiantes tendrán experiencia técnica práctica utilizando máquinas tejedoras de una plataforma. Ellos experimentarán proyectos con enfoques en el diseño de telas y confección básica trabajando con paletas de colores creativos, y utilizando calidades diferentes de hilos y técnicas de formado básicas.

FSH 229 Diseño Computarizado de Productos

Los estudiantes desarrollarán diseños computarizados, y patrones planos utilizando software estándar en la industria. Los estudiantes utilizarán e incorporarán las diversas funciones en el software a crear, modificar, almacenar y comunicar el diseño trabajando con imágenes y color.

FSH 230 Confección/Drapeo/Patrones Planos 2

En este curso intermedio, los estudiantes desarrollarán más sus técnicas de corte de patrones y desarrollarán aún más sus habilidades de confección. Los estudiantes construirán una gama de prendas que incluyen vestidos, pantalones y camisas. Se hará énfasis en los estándares de la industria para la realización de patrones y técnicas de confección apropiadas para los equipos de costura industriales.

FSH 240 El Tutú Clásico: Introducción

En este curso, los estudiantes recibirán una descripción general del clásico y romántico tutú para ballet. Los estudiantes conocerán la historia del tutú y construirán un tutú clásico de principio a fin, incluidas las cinturillas, las pantaletas, los pliegues, refuerzos de alambre, el corsé, la falda superior y el corpiño.

FSH 241 Producción de Vestuario para Cine

Este curso diseñará y producirá un largometraje en cooperación con los departamentos de Cine y Moda. Los estudiantes diseñarán el vestuario en colaboración con un director y lo llevarán a la vida en una película. Los estudiantes vestirán a cada uno de los personajes, ajustarán los trajes en los actores y estarán en el set durante la filmación.

FSH 242 Producción de Vestuario 1

En este curso, los estudiantes producirán diseños de vestuario originales para un guión o para una producción teatral. Los estudiantes desarrollarán diseños en papel, realizarán estos diseños en 3D, y proporcionarán la documentación apropiada. Los estudiantes también aprenderán sobre los procesos de producción, explorarán colaboraciones entre los diseñadores de vestuario y actores, directores y otros diseñadores.

FSH 244 Historia de la Moda

Este curso rastrea la tradición de la vestimenta occidental desde la antigüedad hasta el siglo XX como una fuente de moda y diseño. Los estudiantes comienzan con una exploración de los ideales occidentales de belleza y continuarán con un estudio específico de las áreas principales del renacer de la moda: clásica, exótica, campirana y romántica.

FSH 245 Mercadotecnia: Productos de Belleza

Este curso preparará a los estudiantes para aplicar sus conocimientos de mercadotecnia de la moda para producir una estrategia especializada en la promoción comercial de productos de belleza. Los estudiantes podrán crear un plan de promoción comercial de productos de belleza que incluya desarrollo de productos, RP, y marcas emocionales. Los estudiantes desarrollarán un plan de promoción comercial en colaboración con el curso de promoción comercial de productos de belleza.

FSH 246 Historia de los Textiles

Este curso investiga los textiles desde la época prehistórica hasta el presente, examinando los textiles tradicionales de Asia, África y de las Américas, así como el diseño y producción de los textiles occidentales, con un énfasis en los movimientos de diseño de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Se explorará el uso de textiles en interiores, ropa, automóviles y la industria.

FSH 250 Fundamentos de Compras

Los estudiantes aprenderán los aspectos fundamentales del proceso de compra minorista en diversos tipos de organizaciones de promoción comercial. El curso expone a los estudiantes a la planificación de ventas, límites de compras autorizados y los componentes de la rentabilidad. Se requiere habilidades matemáticas básicas.

FSH 252 Promoción Comercial Visual 1

El curso presenta a los estudiantes una reseña de los muchos elementos de la exhibición y promoción comercial visual utilizados actualmente en las organizaciones de ventas minoristas. A los estudiantes se les presentan las muchas herramientas visuales disponibles, incluidos los exhibidores, los maniqués, los rótulos, la iluminación y los accesorios de utilería.

FSH 257 Diseño de Accesorios: Joyería

En este curso los estudiantes se enfocarán en accesorios para adornar el cuerpo, analizando accesorios y objetos a lo largo del tiempo. Los estudiantes desarrollarán una conciencia de la forma y estructura de los accesorios y se les enseñará combinar las ideas con la inspiración.

FSH 258 Diseño de Accesorios: Bolsos y Pequeños

Artículos de Cuero

Este curso le brinda una descripción general de los accesorios a lo largo de la historia de la moda e introduce a los estudiantes a actores clave en la industria de los bolsos y pequeños artículos de cuero. Se exploran las dinámicas y principios del diseño de accesorios. Los estudiantes aprenden a desarrollar colecciones de bolsos y otros accesorios relacionados a través de investigaciones visuales originales y trabajando con prototipos.

FSH 259 Desarrollo de Productos 3:

PDM - Preproducción

En este curso, los estudiantes se enfocarán en el proceso de desarrollo y aprobación de prototipos de prendas de vestir antes de llegar a la producción. Se tratará el desarrollo avanzado de líneas, incluido el costo y la confección. Se introducirá un sistema PDM basado en la web para dar seguimiento a las especificaciones de producto, paquetes de producción y listas de materiales.

FSH 262 Diseño de Modas 3

Este curso se enfoca en la filosofía del diseño. Los estudiantes desarrollarán su estilo de dibujo, diseño y habilidades de presentación para reflejar sus puntos de vista individuales. Los estudiantes adquirirán conocimientos sobre la industria de la moda, aprenderán los principios de los puntos de precio y tomarán conciencia de los mercados de modas nacionales e internacionales.

FSH 266 Computación para la Moda 1

Este curso explora técnicas de ilustración de modas utilizando computadoras para dibujos estilizados, figurines, croquis, minicuerpos, dibujos de especificaciones, presentaciones y guiones gráficos.

FSH 267 Diseño de Moda Masculina 2

Los estudiantes trabajan a través de proyectos seleccionados cuidadosamente y orientados a desarrollar la investigación, ideas y diseño creativo en el mercado de la moda masculina. Los estudiantes desarrollarán en papel una colección bidimensional de moda masculina, mientras aprenden habilidades de comunicación y desarrollan confianza en su trabajo.

FSH 268 Confección de Moda Masculina 2

En este curso, los estudiantes desarrollarán bloques básicos de ropa masculina en diversas prendas diseñadas que servirán de base para todas las clases futuras de ropa masculina. Se enseñarán los principios de dibujo y confección para que las prendas producidas cumplan las normativas de la industria.

FSH 269 Desarrollo de Líneas de Productos

Este curso integra a los estudiantes en el proceso colaborativo del desarrollo de líneas de productos. Los estudiantes participarán en un estudio de caso durante todo el semestre que les proporcionará experiencia práctica con todos los componentes que son parte esencial del desarrollo de una colección de modas.

FSH 274 Textiles Aplicados 1

Este curso es una descripción general de la industria textil para mobiliario doméstico y para modas. Los estudiantes aprenderán técnicas de serigrafía e impresión por transferencia térmica. Los estudiantes aprenderán también sobre oportunidades para desarrollar carreras con éxito en la industria textil.

FSH 276 Textiles Aplicados 2

En este curso, los estudiantes desarrollarán aún más su comprensión de las telas y las técnicas de estampado. Ellos conocerán sobre diversos tratamientos superficiales avanzados de la tela, incluida la impresión pirotécnica (burn-out) y de descarga.

FSH 278 Periodismo de la Moda: Blogging

Los estudiantes aprenderán habilidades técnicas, de investigación y de redacción para desarrollar y mantener sus propios blogs, a la vez que se examinan diversos blogs líderes en la industria para obtener inspiración. Se alentará a los estudiantes a redactar artículos de interés periodístico, expresar un punto de vista definido y utilizar eficazmente esta tecnología para promocionar su propio trabajo.

FSH 280 Estilo Personal

En este curso intermedio, los estudiantes se enfocarán en la disciplina del estilismo personal. Los proyectos prácticos ayudarán a los estudiantes a analizar y practicar situaciones de la vida real, y obtener las habilidades de creatividad y organizacionales involucradas en el estilismo para clientes personales y celebridades.

FSH 282 Diseño y Confección de Prendas de Punto 2

Los estudiantes son expuestos a puntadas texturizadas básicas y géneros de doble fontura y utilizar estas técnicas para crear su primera prenda. Mediante el desarrollo y análisis de diferentes estructuras tejidas, colores, patrones y técnicas de confección, los estudiantes podrán aprender los efectos que tiene el género en el diseño de prendas de punto.

FSH 284 Producción de Sesiones Fotográficas para Estilistas

En este curso avanzado, los estudiantes aprenderán la logística y los aspectos empresariales de ser un estilista por cuenta propia. Los temas incluirán la producción de sesiones fotográficas, administrar un trabajo y la autopromoción. Los conferencistas invitados, las simulaciones en clase, y proyectos de grupo brindarán ideas para los diversos protocolos en el trabajo.

FSH 287 Diseño y Confección de Prendas de Punto 3

En este curso los estudiantes se concentrarán en el diseño detallado y en la práctica de las habilidades de confección necesarias para hacer que un diseño de prendas de punto sea especial. Los estudiantes aprenderán a reconocer las habilidades esenciales para la industria comercial y adaptarán y combinarán el uso de máquinas y técnicas manuales para producir diseños exclusivos de prendas.

FSH 288 Artículos y Narrativa de Modas

En esta clase los estudiantes desarrollarán sus habilidades de redacción expositiva, adaptarán entradillas simples de noticias e incorporarán técnicas novelísticas para redactar artículos de fondo. A los estudiantes se les asignará sus propios temas de reportaje y se les solicitará defender sus ideas en reuniones editoriales simuladas.

FSH 289 Corsetería y Ropa Interior

Los estudiantes aplicarán y utilizarán corsetería para el uso en prendas exteriores y ropa interior. Los estudiantes cortarán y confeccionarán diversos estilos y formas de corsés que se utilizarán como base para la experimentación con diversas ideas de diseño de drapeado. Los diseños de drapeado y moldeado se llevarán hasta su finalización para producir piezas terminadas.

FSH 294 Estampado en Textiles para Productos

Este curso enseña un enfoque práctico, creativo e inteligente para el estampado de textiles. Los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar ideas desde la fuente de inspiración hasta un producto estampado final de su preferencia, principalmente empleando la técnica de serigrafía así como pintura a mano, dibujo e impresión con estencil.

FSH 295 Diseño Sostenible

Este curso explorará problemas ambientales en el diseño de modas. Se alentará a los estudiantes a encontrar soluciones creativas y alternativas. Se hará énfasis en los diseños que cumplen todas las normativas regulares de la industria a la vez que se abordan simultáneamente cuestiones ecológicas.

FSH 297 Promoción Comercial Visual: Herramientas y Materiales

Este curso introduce a los estudiantes a las diversas herramientas y materiales utilizados comúnmente para la construcción y creación de escaparates para la promoción comercial visual. Los estudiantes aprenderán el uso correcto y seguro de una diversidad de herramientas de taller y practicarán los mejores métodos para crear tareas de promoción comercial visual y proyectos de clase.

FSH 299 Portafolio para Diseño Técnico

Este curso se enfoca en desarrollar portafolios comercializables para demostrar habilidades de dibujo técnico, competencia en habilidades digitales relacionadas con el diseño de modas y una presentación profesional de una línea de productos. Los estudiantes realizarán investigación para trabajos en diseño técnico, crearán materiales autopromocionales y utilizarán software estándar en la industria y PDM basado en la web.

FSH 300 Diseño de Calzado 1

Mientras diseñan una colección de calzado, los estudiantes desarrollarán un entendimiento de la horma, el diseño y bosquejo de zapatos, la medición y calzado, y los materiales y componentes para el calzado. Los estudiantes investigarán diversos aspectos de la industria del calzado, incluido el calzado hecho a mano, desarrollo y pruebas de productos, especificaciones y hojas técnicas, además de ferias comerciales.

FSH 301 Diseño en Denim (Mezclilla)

En este curso, los estudiantes explorarán el diseño y desarrollo del denim o mezclilla con un enfoque en la moda, telas y la caída. Los temas cubiertos incluyen historia del denim, prelavados y acabados, patrones, fabricación de muestras, procesos de producción, identidad de marca, promoción comercial y promoción comercial. Los estudiantes concluirán el curso con el diseño de una colección en denim.

FSH 305 Relaciones Públicas en la Moda

En este curso los estudiantes aprenderán los principios y prácticas aplicadas a las relaciones públicas en el mundo de la moda. Los estudiantes entenderán las relaciones públicas como una herramienta clave en la promoción comercial de la moda. Los estudiantes explorarán la historia de la industria de relaciones públicas, las influencias de sus líderes visionarios y los cambios impulsados por la tecnología que impactan las relaciones públicas en la moda actualmente.

FSH 307 Promoción Comercial Visual: Conceptos para Vitrinas

Este curso examina las estrategias creativas para el desarrollo de vitrinas dinámicas. Los estudiantes explorarán literatura, música, eventos actuales, cultura popular, arte, moda, y la historia del cine para buscar inspiración. Se hará énfasis en el diseño de narrativas visuales eficaces.

FSH 309 Desarrollo de Productos 4: PDM - Confección, Abastecimiento y Producción

Los estudiantes ampliarán sus habilidades de desarrollo de líneas utilizando software PDM basado en la web. Este curso se enfocará en el refinado de paquetes técnicos y hojas informativas de la línea, los procesos y procedimientos del abastecimiento de productos para la moda, técnicas para el cálculo de costos, métodos para la evaluación de las confecciones de los productos y conocimiento avanzado de la fabricación de modas.

FSH 311 Sombrerería

La sombrerería es una disciplina altamente especializada que permite a los estudiantes ser tremendamente creativos o estrictamente tradicionales. Se hace énfasis en las técnicas de confección en una diversidad de materiales para el diseño y confección de sombreros.

FSH 313 Iconos de Estilo y Objetos de Moda

Este curso se enfoca en la iconografía del estilo, avatares de la moda e interpretación de los medios y en la reinención de iconos. Eras históricas, movimientos juveniles, capitales del estilo y las raíces de las imágenes de modas icónicas en el trabajo editorial serán temas de discusión en detalle. Los estudiantes examinarán imágenes legendarias y trazarán sus influencias en la cultura popular.

FSH 316 Venta Minorista Internacional/ Mercadotecnia Global

Los estudiantes aprenderán la importancia de la economía mundial a través de un estudio de vendedores minoristas que operan internacionalmente. Este curso proporciona un marco conceptual para que los estudiantes entiendan cómo los diferentes entornos legales, sociales y económicos afectan la distribución de los productos a los consumidores en todo el mundo.

FSH 317 Diseño de Moda Masculina 3

En esta clase se hará un énfasis estricto en la capacidad de representar conceptos de diseño creativo como dibujos de especificaciones (figurines) así como figuras a todo color. Se prestará especial atención a la presentación de telas y colores, mientras los estudiantes analizan las tendencias de diseño actuales en las modas masculinas.

FSH 318 Confección de Moda Masculina 3

Este es un curso intermedio de construcción y elaboración de patrones planos. El curso está diseñado para mejorar el conocimiento que los estudiantes tienen de los procedimientos de la industria para la elaboración y construcción de patrones.

FSH 323 Análisis de Tendencias de la Moda

Este curso proporciona una reseña general de los aspectos fundamentales del pronóstico y análisis de las tendencias en la moda. Este curso enseña a los estudiantes a entender la naturaleza evolutiva del producto, interpretar el contexto cultural que afecta el producto y recolectar, analizar y sintetizar datos a fin de predecir y entender el significado de las tendencias de la moda.

FSH 330 Confección/Drapeo/Patrones Planos 3

En este curso, los estudiantes trabajan en técnicas más avanzadas de corte y construcción de patrones. Los estudiantes aprenden a cortar y confeccionar prendas a la medida utilizando técnicas utilizadas en la industria de hoy. Los estudiantes también trabajan en proyectos de drapeo y aprenden a manejar correctamente las telas para la moda.

FSH 331 Confección/Drapeo/Patrones Planos 4

Este curso está diseñado para permitir a los estudiantes desarrollar y ampliar las habilidades de construcción y elaboración de patrones aprendidas en cursos anteriores. Los estudiantes evaluarán y traducirán los elementos clave del estilo de pasarela de un diseñador existente y de sus propios diseños bidimensionales para crear patrones personalizados y confeccionar, ajustar y corregir prendas conforme a los estándares de la industria. También se presentarán las nuevas técnicas de confección y acabado.

FSH 333 Diseño Técnico y Clasificación

Los estudiantes aprenderán las habilidades necesarias para ser un diseñador técnico con éxito en la industria de la moda. Estas habilidades incluyen dibujo de bosquejos técnicos, creación de tablas de especificaciones clasificadas, entendimiento de las formas y crecimiento del cuerpo, redacción de notas de confección y problemas de seguridad que se aplican a la ropa infantil. Los estudiantes crearán paquetes completos de especificaciones técnicas por medio de Excel.

FSH 335 Elaboración de Patrones Computarizados

Utilizando el software Gerber Accumark, los estudiantes aprenderán a usar tecnología avanzada para introducir patrones digitalmente en la computadora, modificar y elaborar patrones para una diversidad de siluetas. Los estudiantes también clasificarán patrones para una amplia gama de tallas.

FSH 337 Confección/Drapeo/Patrones Planos 5

Este curso está diseñado para permitir a los estudiantes desarrollar sus trabajos de diseño en una precolección. Los estudiantes aprenden los principios de la clasificación manual y trabajan con un modelo de ajuste real y aprenden sobre patrones de producción de trabajo para la industria. Los estudiantes también revisan nuevas técnicas de confección y acabado.

FSH 340 Diseño de Modas 4

Se alienta a los estudiantes a analizar y desarrollar fortalezas y filosofías individuales en el diseño. Las habilidades técnicas se pulen para ayudar a mejorar la presentación y exponer el punto de vista del diseñador.

FSH 342 Producción de Vestuario 2

En este curso, los estudiantes diseñarán y confeccionarán vestuarios para el proyecto de actuación en vivo. Los estudiantes participarán en una gama dinámica de proyectos de confección y artesanía, creando vestuarios terminados que satisfarán las necesidades de piezas basadas en el movimiento e impulsadas por el diseño para la representación.

FSH 343 Mercadotecnia: Video en Formato Breve

En este curso, los estudiantes aprenderán el valor de utilizar y desarrollar la teoría del video en formato breve como una poderosa herramienta de promoción comercial para motivar a los consumidores. Los estudiantes aprenderán técnicas de video básicas especializadas para la industria de la moda y resolverán problemas de promoción comercial clave por medio del uso de la narración y de comunicaciones por video.

FSH 344 Telas y Formas

Este curso estudiará cómo los planos geométricos bidimensionales adyacentes crean formas tridimensionales en la tela. Los estudiantes estudiarán también la manipulación experimental de telas y la relación de estas formas tridimensionales con el cuerpo. Los estudiantes crearán formas tridimensionales con telas y las aplicarán al maniquí con el fin de crear diseños de prendas.

FSH 345 Mercadotecnia de Marca

Este curso examina el valor de la marca y todos los aspectos del desarrollo, gestión y promoción comercial de marcas. Los estudiantes investigarán marcas emergentes y existentes y aplicarán la investigación al desarrollo de una marca. Se hará énfasis en el desarrollo de un plan de promoción comercial para una marca que refleje la identidad de marca, el consumidor objetivo y el producto/servicio.

FSH 347 Gestión y Planificación de Inventario

Este curso ampliará los conceptos introducidos en FSH 250 mediante el análisis de la gestión y rentabilidad de inventarios y la ventaja competitiva. Los estudiantes se familiarizarán con la rotación, compra y planificación de inventarios.

FSH 348 Mercadotecnia Interactiva

En este curso, los estudiantes aprenderán los aspectos básicos de la promoción comercial digital para la moda y su integración con la promoción comercial tradicional. Los componentes del curso incluyen promoción en línea, contenido generado por el usuario, blog corporativo y promoción comercial móvil. Los estudiantes desarrollarán un plan de promoción comercial y analizarán los resultados a través de diferentes medios de redes sociales.

FSH 350 Desarrollo de Productos con Etiqueta Privada

Este curso lleva a los estudiantes a través de los conceptos y técnicas de desarrollo de productos. Los proyectos incluyen investigación para identificar un producto apropiado, desarrollo de ese producto, abastecimiento, cálculo de costos y el muestreo.

FSH 352 Promoción Comercial Visual: Planificación de Espacio y Directivas

Este curso se enfoca en las mejores prácticas de la industria para los espacios de tiendas minoristas y mayoristas. Los estudiantes desarrollarán estrategias y presentarán sus conceptos en formatos escritos y visuales. Se hará énfasis en la utilización creativa de los espacios y la representación apropiada para múltiples categorías de proyectos, un ciclo de temporada completa y productos adyacentes.

FSH 357 Gestión de Tiendas Minoristas

Este curso es un estudio a profundidad de las diversas operaciones de las tiendas minoristas. Entre los temas se incluyen la ubicación y los mercados objetivo, la colocación y surtido de la mercadería, servicio al cliente, técnicas de venta, planificación de personal, motivación de empleados, exhibición visual, análisis de utilidades, logística y muchas más áreas necesarias.

FSH 363 Eventos Especiales y Promoción

En este curso, los estudiantes aprenderán los requisitos y prácticas de desarrollar y producir un evento especial, responsable y eficaz y un desfile de modas para el lanzamiento de un producto o presentación de un producto que apoye una iniciativa de promoción comercial de modas. Los estudiantes planificarán, promoverán, desarrollarán y ejecutarán todos los aspectos de eventos especiales y promociones.

FSH 368 Promoción Comercial de Accesorios

A los estudiantes se les introducirá a las muchas categorías fascinantes de los accesorios, incluidos los artículos de piel, joyería, bufandas, sombrerería, gafas de sol y mucho más. Los estudiantes exploran la función importante de los accesorios en los diversos ambientes de ventas minoristas. Se estudiarán las principales marcas y diseñadores, así como también productos de etiqueta privada.

FSH 369 Promoción comercial: Productos de Belleza

Este curso introduce a los estudiantes a las mejores prácticas en la promoción comercial de productos de belleza, para proporcionar a los estudiantes ideas sobre las diferentes categorías de la industria, que incluye cosméticos de color, fragancias y cuidado de la piel. Los temas incluyen una revisión de las principales marcas nacionales e internacionales, historia de la industria y el desarrollo y selección de surtidos de productos.

FSH 374 Textiles Aplicados 3

En este curso, los estudiantes continuarán ampliando y expandiendo su conocimiento de las técnicas de estampado, que incluyen la serigrafía y las pinturas por transferencia térmica. Ellos diseñan muestras de telas y colecciones terminadas de diseños en tela.

FSH 375 Estrategias de Promoción Comercial de la Moda

Este curso explora estrategias exitosas de ventas mayoristas y minoristas para desarrollar un surtido de modas y la selección de productos a partir de proyectos de grupo, estudios de caso e investigación de campo. Se hace énfasis en el desarrollo de un punto de vista estratégico y un nivel de preferencias apropiado para el mercado objetivo.

FSH 376 Textiles Aplicados 4

En este curso los estudiantes expandirán sus habilidades en el diseño de estampados textiles para modas y para muebles. Los estudiantes también continuarán produciendo colecciones de diseños de telas.

FSH 377 Promoción Comercial Visual 2

Este curso aplica los proyectos prácticos de los conceptos de promoción comercial visual. Entre los temas se incluyen teoría de la promoción comercial visual, estándares de ejecución, diseño de tiendas e imagen de la compañía.

FSH 378 Diseño de Moda Masculina 4

Los estudiantes seguirán desarrollando sus habilidades como diseñadores de moda masculina y se les alienta a desarrollar una conciencia integral del mercado nacional e internacional. Se hace énfasis en las técnicas de ilustración y presentación profesional.

FSH 379 Confección de Moda Masculina 4

El curso está diseñado para enseñar a los estudiantes técnicas de sastrería lista para usar utilizadas en la industria de la ropa masculina de hoy. Se muestra a los estudiantes cómo confeccionar prendas a medida y las variaciones utilizadas en las técnicas de confección. Los estudiantes aprenderán la diferencia entre listo para usar y técnicas a medida.

FSH 382 Diseño y Confección de Prendas de Punto 4

Este curso expone a los estudiantes a experimentar todos los componentes necesarios para el diseño y desarrollo de una colección de prendas de punto en preparación para el entorno vertiginoso del último año de estudios. Se hace mucho énfasis en el desarrollo de conceptos de diseño, bosquejado plano y presentación de portafolios, así como la elaboración de modelos y muestras en 3D.

FSH 384 Estilismo en Ropa Masculina

Este curso explora la disciplina del estilismo para ropa masculina. Los estudiantes aprenderán por medio de actividades y sesiones fotográficas las técnicas para crear estilos exitosos a medida y casuales para hombres.

FSH 385 Estrategia de Promoción de Mercadotecnia

Este curso ofrece un estudio a profundidad de estrategias promocionales específicas para el mundo de la moda. Los estudiantes aprenden a desarrollar un plan de promoción comercial integrado. Los componentes básicos incluyen campañas publicitarias, correo directo, publicidad, relaciones públicas, ventas personales, eventos especiales y redes sociales.

FSH 387 Diseño y Confección de Prendas de Punto 5

En este curso los estudiantes identificarán y desarrollarán sus puntos fuertes como diseñadores de prendas de punto para establecerse y prepararse para una carrera en la industria de la moda. El enfoque y el apoyo se orientarán hacia el desarrollo de proyectos a fin de crear un portafolio profesional e individual y para el desarrollo de su colección.

FSH 390 Prácticas Profesionales de Promoción Comercial de la Moda

Este curso proporciona a los estudiantes información realista acerca de sus carreras en la industria de la venta minorista y la promoción comercial de prendas de vestir. Los estudiantes explorarán sus opciones profesionales, prepararán sus hojas de vida, se prepararán para entrevistas de trabajo, realizarán pasantías y se enfocarán en la transición de estudiante a profesional.

FSH 391 Estilismo de Productos de Modas

En este curso, los estudiantes obtendrán una introducción al estilismo de una gama de productos de modas para una diversidad de medios, incluyendo revistas, catálogos, periódicos y web. Los estudiantes producirán, harán la dirección de arte y darán estilo a sesiones fotográficas. Se hará énfasis en las técnicas y conceptos del estilismo de productos.

FSH 392 Estrategia de Medios Sociales para la Moda

En este curso, los estudiantes podrán navegar a través del siempre abarrotado mundo de los medios sociales en la industria de la moda. Los estudiantes aprenderán el conjunto de habilidades para planificar una estrategia de medios sociales eficaz y responsable que tenga valor para las iniciativas de promoción comercial de marcas de moda. Los estudiantes podrán descifrar las diferentes plataformas que ofrecen los medios sociales a una marca.

FSH 394 Publicidad de Modas y la Marca

En este curso, los estudiantes aprenderán la función propia de la publicidad de modas y los factores clave que determinan e identifican un producto de moda para el consumidor, tales como el nombre, el término, el diseño o el símbolo. Los estudiantes entenderán la importancia de un mensaje de marca único para una publicidad eficaz en la moda.

FSH 397 Promoción Comercial Visual: Maniqués, Formas y Accesorios

Los estudiantes aprenderán los procedimientos por medio de los cuales se da estilo a los maniqués para presentaciones de productos a través de experiencias prácticas en el uso adecuado y mantenimiento de maniqués, formas y alternativas. Los estudiantes practicarán el desarrollo de sus habilidades en los métodos de estilismo: formado para ropa a medida de hombres y mujeres; coordinación de prendas separadas, cómo vestir artículos: accesorios de modas y decoración para el hogar.

FSH 398 Computadoras para Textiles

Este curso explora técnicas para utilizar computadoras como herramientas de diseño. Los estudiantes crean diseños textiles, surtidos de colores y repeticiones utilizando Photoshop e Illustrator.

FSH 399 Computadoras para Prendas de Punto

Este curso proporciona a los estudiantes experiencias de programación intermedia y técnicas de tejido en la máquina tejedora industrial Stoll. Los estudiantes aprenderán a utilizar las herramientas en software M1, escribir programas de tejido y operar la máquina industrial Stoll 7G y 12G para tejer muestras y piezas de prendas de vestir.

FSH 400 Confección/Drapeo/Patrones Planos 6: Colección de Graduación

Los estudiantes investigarán, diseñarán y confeccionarán una colección de ropa de diseñador, desde ropa deportiva hasta ropa de gala. Se hará énfasis en las técnicas de taller de diseñador.

FSH 409 Desarrollo de Productos 5:

Desarrollo de Línea Avanzada

Los estudiantes elaborarán estrategias para el desarrollo de productos para marcas/compañías específicas mediante el desarrollo de dos colecciones. Este curso se enfoca en demostrar habilidades digitales y manuales avanzadas, presentar un paquete de producto completo coherente con la imagen de marca, y utilizar software estándar de la industria y PDM basado en la web. Se hará énfasis en la presentación profesional.

FSH 410 Comercio Electrónico

Este curso proporciona a los estudiantes los aspectos fundamentales de vender productos de moda en línea. Se explicarán nuevas estrategias en la tecnología de comercio electrónico, modelos de negocios emergentes basados en la web, innovaciones de promoción comercial y las técnicas más avanzadas para una mejor interfaz con el cliente.

FSH 417 Diseño de Moda Masculina 5

Los estudiantes continuarán desarrollando su conocimiento de los mercados específicos de ropa masculina dentro de la industria de modas internacional y cómo enfocar su estilo individual a segmentos de mercado específicos. Se hace énfasis en el análisis de tendencias de ropa masculina durante las colecciones de Nueva York, Londres, Milán y París.

FSH 418 Confección de Moda Masculina 5

Los estudiantes trabajan en la creación de sus propios diseños en muselina y prendas de vestir terminadas. El énfasis se hace en ropa deportiva. El curso refuerza todas las áreas cubiertas en los cursos 1, 2 y 3, fortaleciendo el entendimiento que el estudiante tiene del corte y la confección.

FSH 427 Promoción Comercial Visual: Gráficas para Presentaciones

Este curso proporciona un estudio en detalle de la diversidad de herramientas de comunicación gráfica disponibles y utilizadas en la industria de la promoción comercial visual. Los estudiantes aprenderán diversas técnicas para especificar y elaborar programas de letreros para exhibiciones de ventas minoristas, mayoristas, ferias comerciales, escaparates de tiendas, promociones de ventas, así como consideraciones para la comunicación gráfica dinámica utilizada en el diseño de escaparates.

FSH 430 Diseño de Modas 5

En este curso los estudiantes aumentan su habilidad de dirigir su estilo individual a un segmento de mercado específico. Se hace énfasis en la continuidad del estilo en el diseño, presentación y análisis de tendencias. Los estudiantes trabajan en el desarrollo de sus puntos fuertes en el diseño para asegurar el establecimiento de una filosofía de diseño personal marcada y definida. Los estudiantes trabajan en el desarrollo de su Colección de Graduación.

FSH 434 Confección/Drapeo/Patrones Planos 6: Diseño en 3D

Este curso de diseño técnico se enfoca en la reproducción de prendas complejas. Los estudiantes analizarán prendas creadas por diseñadores, elaborarán patrones de papel y crearán Toiles de Jouy y muestras de telas detalladas. Se hará énfasis en la creación exacta de patrones de papel utilizando métodos de corte complejos y aplicando técnicas de costura a mano avanzada.

FSH 436 Fabricación de Patrones y Diseño en 3D para Portafolio de Modas

En este curso, los estudiantes desarrollarán sus portafolios técnicos y de diseño de modas en 3D tanto en formato tradicional como en formato digital. Se seleccionarán proyectos técnicos anteriores para su refinado e inclusión en el portafolio. Los estudiantes crearán portafolios web, hojas de vida específicas en diseño técnico y materiales de autopromoción. Se hará énfasis en el nivel profesional y los estándares de la industria.

FSH 438 Traducción de la Moda

En este curso, los estudiantes examinarán el circuito de la industria de la moda mundial de pasarelas, exposiciones comerciales y otros eventos a través del lente y el lenguaje de la crítica de la moda. Los temas incluirán las influencias de personalidades, marcas, instituciones y medios que hacen de la moda un fenómeno económico y cultural en todo el mundo.

FSH 440 Portafolio para Diseño de Vestuario

En este curso, los estudiantes editarán y seleccionarán las mejores piezas de vestuario para sus portafolios. Técnicas para fotografiar el trabajo, diseño de portafolios y presentación de ideas a posibles empleadores son temas que se cubrirán en este curso. Los estudiantes presentarán su trabajo cada semana para una crítica en detalle y además redactarán sus propias cartas de presentación y hojas de vida.

FSH 441 Confección de Vestuario 1

En este curso, los estudiantes aprenderán los aspectos fundamentales de crear vestuario teatral mediante la creación de un corsé, un corpiño nervado y una crinolina. Además, los estudiantes aprenderán a crear almohadillados y rellenos específicos para prendas modeladoras. Finalmente, los estudiantes aprenderán a ajustar patrones de época a un cuerpo moderno, así como la manera de elaborar una prenda para que sea modificable para una gama de siluetas.

FSH 442 Diseño Asistido por Computadora para Textiles

Los estudiantes aprenderán a usar este software específico de la industria textil para ayudar con sus conceptos de diseño mediante la utilización de herramientas de entorno textil fáciles de usar para crear patrones repetidos, bosquejos y marcas. Los estudiantes aprenderán a crear una presentación detallada con datos de color, surtidos de colores, valores y porcentajes de cobertura en un diseño.

FSH 445 Estrategia Minorista Contemporánea

Este curso se enfoca en conceptos innovadores de venta minorista para un entorno de venta minorista de rápido cambio. Los estudiantes realizarán investigaciones en las tendencias del consumidor, cambios en el mercado, canales de distribución y utilizarán esta información para crear un plan minorista totalmente desarrollado que incluye un plan de promoción comercial, análisis de ubicación y todos los aspectos de las operaciones de ventas minoristas.

FSH 450 Emprendimiento en la Moda

Este curso se enfoca en el enfoque empresarial de la identificación de oportunidades de mercado. Se hará énfasis en la diferenciación de productos y en la promoción comercial de nuevos productos y marcas en el entorno de venta minorista. Los estudiantes desarrollarán planes de negocios que incluirán el proceso de cómo desarrollar, comercializar y vender sus propias líneas de productos bajo etiquetas o marcas independientes.

FSH 456 Portafolio de Modas y Diseño Asistido por Computadora

Este curso está diseñado para preparar a los estudiantes para su ingreso a la industria de la moda. Se pulen las habilidades de diseño asistido por computadora para ayudar a mejorar la presentación hasta un nivel profesional. Los estudiantes establecerán un portafolio web y desarrollarán materiales suplementarios. Además, los estudiantes aprenderán a desarrollar hojas informativas de la línea y paquetes técnicos para sus colecciones.

FSH 460 Promoción Comercial: Colaboración de la Industria

Este curso expone a los estudiantes a las mejores prácticas más recientes de la industria de la moda en la venta minorista y mayorista de las marcas de modas. Los estudiantes colaborarán con profesionales de la industria en proyectos diseñados para proporcionarles la experiencia y habilidades de liderazgo necesarias para una carrera exitosa en la promoción comercial en el siglo XXI.

FSH 464 Gestión y Operaciones Minoristas en la Moda

Este curso proporciona a los estudiantes oportunidades en tiempo real de participar y aprender sobre todos los aspectos de operar y administrar un negocio minorista de modas. Los estudiantes aprenderán a operar un sistema POS, administrar y controlar inventario y flujo de recibos, comercializar una sala de ventas, administrar las necesidades de los clientes y desarrollar, capacitar y programar el personal de la tienda.

FSH 465 Diseño de Modas 6: Colección de Graduación

En este curso, los estudiantes producirán un conjunto de proyectos finales que están orientados a la finalización de su portafolio con un estándar de excelencia esperado en la industria.

FSH 467 Diseño de Moda Masculina 6

En esta clase, los estudiantes producirán un conjunto de proyectos finales que están orientados a la finalización de su portafolio con un estándar de excelencia esperado en la industria.

FSH 468 Confección de Moda Masculina 6

Los estudiantes desarrollarán la producción en muselina, realizarán el ajuste de prendas y crearán patrones para diseños en su colección de graduación. Los estudiantes confeccionarán no menos de seis trajes de moda masculina en telas de uso en la moda que puedan ser incluidos en el Desfile de Modas de Graduación.

FSH 472 Promoción Comercial Visual 3

Este curso proporciona un proyecto práctico final para los estudiantes de último año. Los estudiantes concebirán y ejecutarán un entorno de exhibición visual para un entorno comercial.

FSH 473 Portafolio de Textiles

Este curso está diseñado para preparar a los estudiantes para ingresar a la industria textilera. Los estudiantes establecerán metas, analizarán habilidades y desarrollarán un cuerpo coherente de trabajo en 2D en papel que creará el portafolio. Se explorarán oportunidades profesionales así como la logística del trabajo por cuenta propia.

FSH 474 Textiles Aplicados 5

En este curso, los estudiantes fomentarán sus habilidades técnicas y ampliarán su conocimiento de manejo del estampado y las telas. Los estudiantes continuarán explorando las calidades y desempeño de los diferentes tipos de telas. Ellos también continuarán produciendo colecciones de diseños textiles.

FSH 476 Textiles Aplicados 6: Colección de Graduación

En este curso, se espera que los estudiantes creen una colección de telas estampadas para su portafolio de graduación. Ellos tendrán la oportunidad de explorar muchos de los métodos de estampado que han aprendido.

FSH 477 Promoción Comercial Visual:

Taller de Proyecto

Los estudiantes desarrollan y ejecutan un concepto de promoción comercial visual totalmente integrado para la presentación de un surtido de mercancías específicas. Los estudiantes desarrollarán un programa visual para un surtido de marca para una diversidad de aplicaciones de promoción comercial: diseño e instalación de escaparates, presentaciones de promociones en tiendas, promoción comercial en paredes, diseño en planta de la sala de ventas, diseño de exhibidores y sistema de señalización gráfica.

FSH 478 Estilismo Editorial

En este curso de nivel avanzado, los estudiantes se familiarizarán con importantes estilistas editoriales, fotógrafos de modas, revistas y reportajes de modas de los últimos 50 años. Aprovechando esta riqueza de recursos, los estudiantes estilizarán y producirán dos sesiones fotográficas con énfasis en conceptos innovadores.

FSH 479 Computadoras para la Colección de Graduación: Prendas de Punto

Los estudiantes tomarán ideas de diseño apropiadas de trabajos anteriores y las desarrollarán en muestras y programas en la máquina tejedora industrial Stoll para tejer prendas de vestir para su colección de último año. Los estudiantes producirán muestras para su portafolio con estándares de calidad industrial. Se presentarán técnicas avanzadas de producción de piezas preformadas y puntadas estilizadas.

FSH 482 Diseño y Confección de Prendas de Punto 6

En este curso, los estudiantes desarrollarán una colección de graduación de diseño de prendas de punto para la pasarela y para un portafolio profesional. Se exhortará a los estudiantes a practicar a un nivel profesional y cumplir los estándares de la industria. Se hará énfasis en el acabado de un portafolio listo para presentar a la industria personalizado para sus metas de carrera individuales.

FSH 484 Estilismo de Desfiles de Moda

En este curso avanzado, los estudiantes aprenderán a crear un estilo para desfiles de modas, dentro de la identidad visual de un diseñador o de una marca. Los proyectos individuales y de la clase demostrarán a los estudiantes responsabilidades de un estilista antes y durante un desfile de modas, que incluye: el proceso de realización del estilo, la selección de modelos, ajustes, ensayo, música y coordinación tras bastidores.

FSH 488 Publicación de Revistas y Medios Digitales

En este curso práctico los estudiantes participarán en todos los aspectos de la producción de las revistas impresas y en línea modernas, incluyendo investigación y presentación de artículos, reportaje, redacción, dirección de arte, encabezados, titulares, pies de notas, medios sociales y fotografía. Se hará énfasis en el cumplimiento de los estándares de la industria y de los plazos límite.

FSH 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

FSH 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

FSH 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

FSH 500 Pasantías en la Moda

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la moda.

CURSOS DE POSGRADO

FSH 600 Diseño de Modas 1

Este curso incluye a estudiantes de todas las disciplinas, y está diseñado para exponer a los estudiantes a diversos enfoques del diseño y la ilustración.

FSH 600A Diseño de Modas

Este curso incluye a estudiantes de todas las disciplinas, y está diseñado para exponer a los estudiantes a diversos enfoques del diseño y la ilustración.

FSH 601 Diseño en 3D 1

En este curso, los estudiantes se ocupan del diseño y desarrollo tridimensional de prendas de vestir. Los estudiantes aprenderán los principios básicos del dibujo de patrones y confección de prendas. También obtendrán una introducción a la manipulación de formas de patrones. Se cubrirá el uso correcto de equipo industrial, prácticas de taller, y desarrollo de prendas según estándares de modas comerciales.

FSH 601A Diseño en 3D 1

En este curso, los estudiantes se ocupan del diseño y desarrollo tridimensional de prendas de vestir. Los estudiantes aprenderán los principios básicos del dibujo de patrones y confección de prendas. También obtendrán una introducción a la manipulación de formas de patrones. Se cubrirá el uso correcto de equipo industrial, prácticas de taller y desarrollo de prendas según estándares de modas comerciales.

FSH 602 Diseño de Modas 2

Este curso consiste en proyectos de diseño que ayudarán en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y ampliarán su conocimiento de los principios básicos del diseño. Se hará énfasis en el conocimiento de la relevancia del mercado. Todo esto fomentará el desarrollo adicional de las habilidades técnicas.

FSH 603 Diseño en 3D 2

Este curso se enfoca en el dominio del arte de la moda a medida a través de la instrucción profesional, elaboración avanzada de patrones y técnicas de confección y costura. Los estudiantes tendrán el desafío de dibujar y confeccionar prendas a medida que cumplan con los estándares de la industria. Se hará énfasis en la manipulación correcta de las telas para la moda y la utilización correcta de equipo de costura industrial.

FSH 604 Diseño de Modas 3

En este curso, los estudiantes obtendrán experiencia práctica en la colaboración y en el protocolo del trabajo en equipo profesional a medida que ellos diseñen y desarrollen un proyecto colectivo para un mercado específico. Los estudiantes desarrollarán también una colección individual para mostrar sus puntos fuertes de diseño y su filosofía única. Se hará énfasis en la competencia técnica y en la presentación profesional.

FSH 605 Diseño en 3D 3

En este curso los estudiantes cortarán los patrones y prepararán prendas para dos proyectos.

FSH 606 Diseño de Modas 4

Este curso consistirá en proyectos establecidos individualmente y determinados por los estudiantes. Las consultas se realizarán entre los estudiantes y tutores para seleccionar qué proyectos deberán emprender para ampliar sus conocimientos de su área de estudios seleccionada para el proyecto final.

FSH 607 Diseño en 3D 4

Este curso consistirá en proyectos motivados por los estudiantes en consulta con sus tutores. Estos proyectos conducirán a la preparación de patrones para el proyecto final.

FSH 609 Diseño Digital para Modas

Este curso explorará técnicas para la utilización de computadoras como herramientas de diseño, incluida la ilustración, el desarrollo de figurines, dibujos de especificaciones, presentaciones y guiones gráficos.

FSH 610 Textiles Aplicados 1

Este curso introducirá a los estudiantes a los diversos métodos de estampado en telas utilizados en la industria textil. Estos incluirán estampado por serigrafía y estampado por transferencia térmica.

FSH 611 Textiles Aplicados 2

Este curso continuará enseñando a los estudiantes a experimentar sobre tela y a seguir desarrollando su conocimiento de composición y desempeño de las telas.

FSH 612 Textiles Aplicados 3

En este curso, los estudiantes de textiles estampados desarrollarán telas para proyectos específicos.

FSH 613 Textiles Aplicados 4

Este curso consistirá en proyectos motivados por los estudiantes en consulta con sus tutores. Uno o más de estos proyectos participarán en una competición impulsada por la industria de la moda. Se hará un fuerte énfasis en el área del mercado al cual están dirigidos los diseños y su uso final.

FSH 615 Diseño Textil

Este curso de posgrado expondrá a los estudiantes a diversos métodos de diseño textil y técnicas de producción utilizadas en la industria. Se alentará a los estudiantes a crear colecciones de diseño textil en proyectos de diseño. Se proporcionará una breve descripción general de la historia de los textiles.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

FSH 616 Dinámica de la Moda

Este curso brinda a los estudiantes una descripción general completa de la industria de la moda, incluyendo el desarrollo de productos, abastecimiento, compra, promoción comercial y venta minorista. Se examinarán todas las categorías de modas con énfasis en las interrelaciones entre los diversos componentes del negocio de la moda.

FSH 617 Fundamentos del Periodismo de la Moda

Este curso es una descripción general de los formatos de artículos encontrados en publicaciones de modas y en secciones de estilo. Los estudiantes desarrollarán sus propias habilidades de lectura, redacción e investigación mediante la deconstrucción de reportajes de modas para examinar su voz, estructura, ángulos y uso de la terminología de la moda.

FSH 618 Diseño de Prendas de Punto

En este curso, los estudiantes aprenderán técnicas básicas e intermedias de tejido a mano. Ellos tejerán muestras de cada una de estas técnicas y diseñarán dos colecciones de prendas de punto. Además, los estudiantes obtendrán un entendimiento básico de las prendas de punto en la industria de la moda y el trabajo de un diseñador de prendas de punto.

FSH 619 Desarrollos y Debates Actuales en el Periodismo de la Moda

Este seminario explora la función del periodismo de modas en la cultura y sus responsabilidades. Los estudiantes examinarán desarrollos recientes en los medios y además investigarán los desafíos sociales, escándalos y controversias de la industria de la moda. El curso se llevará a cabo en un formato de discusión de mesa redonda dirigida por facilitadores entre los mismos estudiantes.

FSH 620 Diseño y Confección de Prendas de Punto 1

Este curso introduce aspectos técnicos, diversos y creativos del diseño de prendas de punto para la moda. Los estudiantes desarrollarán habilidades de diseño mediante la investigación del uso de hilados, colores, patrones, texturas y formas mediante el desarrollo de tejidos y también de ilustraciones. Se presentarán técnicas de tejido en máquinas domésticas y de tejido a mano.

FSH 621 Diseño y Confección de Prendas de Punto 2

Los estudiantes diseñarán y crearán una prenda terminada a partir de su propio concepto original. Se introducirán métodos de trabajo con patrones planos y de diseño en 3D. Los estudiantes incorporarán color y patrones a la vez que investigan la diversidad de la silueta básica. Los estudiantes también calcularán modelos en piezas preformadas y escribirán patrones.

FSH 622 Diseño y Confección de Prendas de Punto 3

En este curso, los estudiantes adquirirán experiencia con máquinas de tejido industrial. Los estudiantes diseñarán y producirán dos prendas con énfasis en géneros de punto de dos fonturas y diseño en 3D. Los estudiantes diseñarán primero dentro de los límites de la silueta entallada, y después investigarán la función de los géneros de punto de dos fonturas para explorar la silueta.

FSH 623 Diseño y Confección de Prendas de Punto 4

En este curso, los estudiantes trabajarán en proyectos automotivados para seguir desarrollando su propio estilo personal, preparar el trabajo para sus portafolios y perfeccionar habilidades en preparación para sus colecciones finales.

FSH 624 Lenguaje de la Moda

El curso proporciona a los estudiantes la terminología de la industria de la moda para desarrollar sus habilidades. El curso incluye el lenguaje de la promoción comercial de la moda y una descripción general focalizada del programa de promoción comercial. El curso hará énfasis en los términos básicos que son pertinentes a la promoción comercial de la moda, la promoción comercial, desarrollo de productos, abastecimiento, textiles y promoción comercial visual.

FSH 626 Publicación de Revistas Digitales e Impresas

En este curso estilo taller, los estudiantes aprenderán cómo las fotografías y las palabras se juntan para contar una historia impactante, con posibilidades de concebir, diseñar y editar sus propias revistas en plataformas impresas y digitales.

FSH 627 Redacción, Investigación y Reportaje de Artículos

En este curso, a los estudiantes se les asignará sus propios temas de reportaje y deberán defender sus ideas en reuniones editoriales simuladas. Se hará hincapié en el perfeccionamiento de las habilidades de redacción y de investigación, desarrollo de artículos de fondo y ubicar la moda dentro de un contexto cultural más vasto.

FSH 628 Reportajes Sociales y Móviles

Desde telegramas hasta aplicaciones, este curso proporciona una visión completa del reportaje social y móvil a través de la historia. Con énfasis en la narrativa moderna y las herramientas digitales que facultan a los periodistas para producir reportajes interactivos, el curso culminará en una presentación de reportaje en vivo donde los estudiantes compartirán artículos en formato largo producidos a través de aplicaciones populares.

FSH 629 Estilismo de la Moda

Los estudiantes aprenderán a crear el estilo para una diversidad de fotografías que se encuentran en revistas de modas. Se hará énfasis en la narrativa visual y en los componentes prácticos de la producción de una sesión fotográfica, desde el análisis de ideas, selección de ropa, realización de ensayos, dotación de talentos y de trabajo en el set.

FSH 630 Estrategia de Mercadotecnia de la Moda

Este curso ofrece a los estudiantes una descripción general de la promoción comercial que se enfoca en la función de la promoción y las comunicaciones de promoción comercial. Los componentes clave del curso incluyen desarrollo de mercados, promoción de ventas, respuesta directa, redes sociales y promoción comercial por referencia de boca en boca.

FSH 631 Principios de Promoción Comercial

Los estudiantes aprenden las funciones de los departamentos de promoción comercial dentro de una empresa minorista desde la perspectiva del comprador. Los temas incluyen el planeamiento financiero estacional, planificación de surtidos, negociación con proveedores y gestión de inventarios. Los estudiantes aprenderán conceptos y cálculos matemáticos de costeo básico necesarios para crear una empresa minorista de éxito. Aviso: Este curso tiene como prerrequisito habilidades de matemática básica.

FSH 632 Análisis de Tendencias y Desarrollo de Productos

Los estudiantes aprenderán cómo y dónde obtener información de tendencias y aplicar estas tendencias del mercado al concepto de desarrollar productos nuevos y de moda para el mercado. Ellos llevarán un producto original desde el concepto hasta su finalización que incluirá la investigación, el abastecimiento, el costeo, la promoción comercial, y la promoción comercial.

FSH 633 Gestión y Operaciones Minoristas

Este curso examina los temas de gestión contemporánea que afectan a cualquier empresa de promoción comercial de la moda. Por medio de estudios de casos, lecturas de libros de texto, y entrevistas filmadas, los estudiantes adquirirán conocimientos sobre la responsabilidad social corporativa, ética, emprendimiento, liderazgo y globalización.

FSH 634 Textiles y Otras Materias Primas

Los estudiantes analizarán los fundamentos de los textiles y otras materias primas con énfasis en la calidad del producto apropiada para un mercado objetivo específico. El curso incluye análisis práctico de muestras de textiles.

FSH 635 Creación de Estrategias Competitivas

Este curso expone a los estudiantes al pensamiento estratégico que está involucrado en el desarrollo de un plan empresarial. Los temas incluyen la creación de una ventaja competitiva, desarrollo de una estrategia empresarial, conformar suposiciones y los componentes de la rentabilidad.

FSH 637 Abastecimiento de Productos y Planificación de Surtido

Este curso explora las oportunidades de abastecimiento de productos en todo el mundo para las diversas categorías de mercancías. Las implicaciones de las restricciones de importación y exportación se consideran como parte de las comparaciones de costos.

FSH 638 - Desarrollo de Líneas de Productos - Un Proceso de Colaboración

En este curso, los estudiantes aprenden los aspectos fundamentales del desarrollo de líneas. Este curso revisa el proceso de colaboración entre diseñadores, proveedores, comercializadores y socios empresariales en la creación de una colección de modas. El curso enseña este proceso desde un enfoque tanto analítico como creativo.

FSH 640 Dibujo de Modas

Este curso se enfoca en el dibujo de la figura vestida para modas y la ilustración en general. Se concede gran importancia al entendimiento del cuerpo. La tarea para la versión presencial de este curso requiere la asistencia obligatoria a un taller de dibujo de tres horas.

FSH 641 Curso Intensivo de Noticias y Artículos a Corto Plazo

Simulando una sala de redacción, este curso intensivo de redacción está diseñado para capacitar a los estudiantes en el entorno rápido de los periódicos. A los estudiantes se les asignará sus propios temas de reportaje y deberán investigar y redactar artículos noticiosos novedosos con plazos límite ajustados. Esta clase también leerá noticias y cobertura de eventos.

FSH 643 Técnicas Digitales para Modas

Este curso se enfoca en la utilización de software gráfico estándar de la industria para desarrollar presentaciones profesionales y comunicar información de manera eficaz. Los estudiantes desarrollarán y presentarán profesionalmente tableros conceptuales, marcas, documentos de promoción comercial y producción, y materiales de promoción comercial. Se hará énfasis en el trabajo fluido entre programas de software.

FSH 645 Marcas de Lujo: Desarrollo de Productos y Mercadotecnia

El sector de marcas de lujo ha sido siempre un tema fascinante; el desarrollo y promoción comercial de productos de marcas de lujo es una de las disciplinas más complicadas y sin embargo interesantes. Este curso une los elementos y la interacción entre los principios que se utilizan en la mezcla de desarrollo y promoción comercial de productos de marcas de lujo.

FSH 648 Sostenibilidad y Sociedad

Este curso cubre los temas contemporáneos más cruciales en la sostenibilidad. Los estudiantes adquirirán un conocimiento práctico de los desafíos y políticas de sostenibilidad actuales que afectan las industrias del arte y el diseño a la vez que exploran estrategias educativas, de estilo de vida y tecnológicas que podrían ser utilizadas para causar un impacto y promover la sostenibilidad en nuestra sociedad.

FSH 649 Emprendimiento en la Moda: Gestión Estratégica de Marcas

Este curso se enfoca en el desarrollo de una marca de moda contemporánea que transforma ideas creativas en un negocio para satisfacer las demandas del consumidor. Los estudiantes desarrollarán una estrategia de marca basada en una investigación en profundidad, mejores prácticas en la industria, tendencias, análisis de mercado y la mentalidad empresarial necesaria para triunfar en los entornos de negocios contemporáneos.

FSH 650 Introducción al Diseño de Modas

Este curso proporciona una base en el proceso del diseño de modas. Mediante proyectos seleccionados, los estudiantes desarrollarán habilidades e ideas de investigación visual e identificarán elementos de diseño. Los estudiantes aprenderán pasos básicos del desarrollo del diseño, la edición y desarrollo equilibrado de una colección RTW. Los estudiantes desarrollarán sus habilidades de presentaciones técnicas, visuales y verbales.

FSH 651 Confección de Modas

En este curso, los estudiantes aprenderán principios básicos de la confección de prendas y del dibujo de patrones planos con una descripción general de un taller de diseño. Los estudiantes aprenderán la manera en que se cortan los patrones de prendas y se confeccionan según estándares comerciales para ser utilizados en la industria de la moda de hoy.

FSH 652 Tendencias Mundiales del Consumidor en la Moda

Este curso introduce la dinámica del mercado mundial de la moda, tendencias emergentes y los consumidores. Los estudiantes investigarán y aplicarán teorías de la moda, características de mercados diversos y comportamientos de los consumidores, y temas mundiales en la industria de la moda para identificar oportunidades de mercado que se utilicen en los mercados específicos definidos.

FSH 653 Gestión de Productos y Cadena de Suministro

Este curso se enfoca en la estructura de la cadena de suministro de modas mundial, desde el desarrollo de productos hasta su distribución. Los estudiantes evaluarán el ciclo de vida del producto, el proceso de desarrollo, las herramientas de administración y los problemas de la globalización en la industria de la moda para desarrollar una estrategia de gestión de producto apropiada para las metas de la compañía, los mercados objetivo, los tipos de productos, las normativas y los canales de distribución.

FSH 654 Estrategia Integrada de Comunicaciones en Mercadotecnia de la Moda

Este curso se enfoca en los canales tradicionales y no tradicionales de comunicación de la promoción comercial y en las mejores prácticas de la industria. Los estudiantes desarrollarán una estrategia de comunicación de promoción comercial integrada para un negocio de modas específico que refleje tendencias actuales y nuevas tecnologías en el entorno dinámico de la promoción comercial de la moda.

FSH 655 Mercadotecnia Digital y Redes Sociales

Este curso se enfoca en las plataformas digitales y de medios sociales en evolución. Los estudiantes evaluarán plataformas digitales y de medios sociales para la moda a fin de desarrollar una estrategia de promoción comercial digital que esté integrada con los canales de promoción comercial tradicionales. Se hará énfasis en las métricas de análisis cuantitativo y evaluación.

FSH 656 Moda y Sostenibilidad

Este curso se enfoca en la función de la moda para abordar las preocupaciones ecológicas mundiales y el movimiento hacia un futuro más sustentable. Se hará énfasis en inspirar y habilitar a los profesionales de la moda para integrar activamente estrategias ecológicas en la planificación e implementación de su negocio, promoción comercial y objetivos de desarrollo de productos.

FSH 657 Ventas Minoristas en Línea

Este curso proporcionará una base sólida para el entendimiento de lo que se necesita para vender productos en línea. Mediante el análisis de las estrategias de mercadotecnia, promoción comercial y experiencias del cliente según se aplican en las ventas en línea, los estudiantes obtendrán un conocimiento en profundidad de cómo los consumidores y los productos se conectan en el mundo del comercio electrónico.

FSH 658 Mercadotecnia Global y Mercados Emergentes

Los estudiantes aplicarán un marco conceptual de la economía mundial y el entorno empresarial a las organizaciones de moda por medio de estudios de casos y mejores prácticas de los vendedores minoristas mundiales y regionales. Los estudiantes desarrollarán una estrategia de promoción comercial para las organizaciones de modas enfocada en los mercados mundiales y/o emergentes.

FSH 659 Relaciones Públicas en la Moda

Este curso se enfoca en los principios, funciones y prácticas de las relaciones públicas en la moda. Los estudiantes desarrollarán una estrategia de relaciones públicas de conformidad con las necesidades del cliente y objetivos de relaciones públicas, y defenderán una propuesta para una diversidad de partes interesadas.

FSH 661 Diseño de Vestuario 1

En este curso los estudiantes diseñarán vestuarios para textos clásicos, explorando las raíces de la estructura de la historia contemporánea, personajes y desarrollo de tramas a través del lente del diseñador de vestuario. Se investigará una sustentación en la narrativa clásica, la historia del teatro y la historia del diseño a través de los tres textos seleccionados.

FSH 662 Diseño de Vestuario 2

En este curso, los estudiantes diseñarán vestuarios para teatro musical, danza y teatro experimental. Al explorar estos tres estilos diferentes, los estudiantes podrán conectar el diseño con el movimiento y la voz, y ver cómo es posible deconstruir la representación actoral y la pared entre el público y el actor. Finalmente, los estudiantes ampliarán sus portafolios para mostrar una gama de capacidades de diseño que puede ser trasladada a una diversidad de medios teatrales.

FSH 663 Diseño de Vestuario 3

En este curso, los estudiantes diseñarán vestuarios para películas contemporáneas, enfocándose en comedia, terror y drama. Los estudiantes investigarán como los colores y las siluetas afectan la percepción que tienen los públicos de los personajes y de los arquetipos. Cada proyecto también servirá para iluminar las necesidades específicas del diseño cinematográfico, con énfasis en la continuidad, planificación para extras y selección de telas.

FSH 664 Diseño de Vestuario 4

En este curso, los estudiantes diseñarán vestuarios para tres géneros de películas específicos: fantasía, piezas de época y ciencia ficción. Al explorar estos tres géneros, los estudiantes aprenderán a manipular la investigación tradicional, explorar materiales no convencionales para vestuario e investigar detalles específicos para una mayor exactitud. Finalmente, los estudiantes tendrán la oportunidad de crear proyectos en papel y desarrollar detalles específicos de aquellos proyectos en muestras en 3D y diseños realizados.

FSH 671 Confección de Vestuario 1

En este curso los estudiantes aprenderán los fundamentos de la confección de vestuarios, enfocándose en la confección de prendas de época, las técnicas de patrones y aparejos específicas para el teatro y para la confección de corsés. Los estudiantes se enfocarán en la interacción con cuerpos reales mediante el ajuste de prendas a figuras específicas en vez de un maniquí.

FSH 675 Promoción Comercial Visual: Imagen y Marca

Este curso explora las complejidades de la representación visual para un entorno comercial. Los términos incluirán estudios avanzados de la imagen visual y de la marca de modas. Los estudiantes crearán y ejecutarán diseños de promoción comercial visual y exhibiciones.

FSH 676 Artesanías de Vestuario

En este curso, los estudiantes aprenderán los fundamentos de la creación de artesanías teatrales a través de la creación de máscaras, armaduras y desgaste de telas. Las técnicas aprendidas por medio de estos proyectos pueden ser aplicadas a una diversidad de proyectos no convencionales, creando un conjunto completo de habilidades artesanales.

FSH 683 Desarrollo Computarizado de Productos

Este curso se enfoca en el proceso del desarrollo y preparación de prototipos de productos digitalizados para la producción. Se abordarán el desarrollo de líneas computarizadas y se incluirá el costo y su confección. El sistema PDM basado en la web se introducirá para dar seguimiento a las especificaciones de productos, paquetes de producción y listas de materiales para una línea de productos.

FSH 685 Manufactura y Abastecimiento de Productos

Este curso se enfoca en la fabricación global y la estructura de abastecimiento de productos para desarrollar productos de modas. Los estudiantes desarrollarán una línea de productos, un proceso de manufactura y una estrategia de abastecimiento considerando las metas de la compañía, el mercado objetivo, los tipos de productos, el abastecimiento de materiales, las normativas de importación y exportación, la comparación de costos, la evaluación de proveedores y los canales de distribución.

FSH 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

FSH 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

FSH 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

FSH 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

FSH 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

FSH 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

FSH 811 Tesis/Portafolio: Diseño

En este curso autodirigido, los estudiantes evaluarán sus objetivos y establecerán plazos para llevar a cabo su proyecto de tesis y/o portafolio de textiles. El enfoque se centrará en la aplicación de las habilidades adquiridas durante todo el programa y el desarrollo continuo del trabajo que refleje el punto de vista e identidad de diseño únicos del estudiante. Este curso se puede repetir tantas veces como sea necesario para finalizar el Portafolio Final y/o Proyecto de Tesis.

FSH 815 Tesis/Portafolio: Diseño en 3D

En este curso autodirigido, los estudiantes evaluarán sus objetivos y establecerán plazos para llevar a cabo su proyecto de tesis y/o portafolio de textiles. El enfoque se centrará en la aplicación de las habilidades adquiridas durante todo el programa y el desarrollo continuo del trabajo que refleje el punto de vista e identidad de diseño únicos del estudiante. Este curso se puede repetir tantas veces como sea necesario para finalizar el Portafolio Final y/o Proyecto de Tesis.

FSH 821 Tesis/Portafolio: Textiles

En este curso autodirigido, los estudiantes evaluarán sus objetivos y establecerán plazos para llevar a cabo su proyecto de tesis y/o portafolio de textiles. El enfoque se centrará en la aplicación de las habilidades adquiridas durante todo el programa, y en ampliar los conocimientos de estampado y explorar calidades de telas y sus desempeños. Este curso se puede repetir hasta finalizar la tesis o el portafolio.

FSH 831 Tesis/Portafolio: Prendas de Punto

En este curso autodirigido, los alumnos evaluarán sus objetivos y establecerán plazos para llevar a cabo su proyecto de tesis y/o portafolio de prendas de punto. El enfoque se centrará en la aplicación de las habilidades adquiridas durante todo el programa: técnicas profesionales de diseño de prendas de punto, acabados y confección, además del desarrollo continuo del trabajo que refleje el punto de vista e identidad de diseño únicos del estudiante. Este curso se puede repetir tantas veces como sea necesario para finalizar el Portafolio Final y/o Proyecto de Tesis.

FSH 850 GDS: Investigación de Mercado

En este curso, los estudiantes aprenderán métodos de investigación académicos y profesionales para desarrollar investigaciones informadas utilizando diversos métodos de investigación. Los estudiantes llevarán a cabo y analizarán investigaciones para identificar y refinar los perfiles de la industria, mercado objetivo y de clientes para sus proyectos de tesis final. Los componentes del curso incluyen la evaluación del entorno empresarial, la cuantificación y análisis de la investigación, y la redacción y comunicación de trabajos de investigación académicos y profesionales para presentar su investigación y desarrollar el marco para un plan de negocios.

FSH 851 GDS: Abastecimiento y Surtido de Productos

Los estudiantes de posgrado trabajarán en sus proyectos individuales de tesis final con una concentración en el abastecimiento de productos y servicios. Los estudiantes encontrarán los mejores proveedores con base en su plan de negocios específico para modas. También se hará énfasis en la ubicación global, en la calidad, en cantidades mínimas, plazos de entrega, precios, variedad de surtido, y variedad de tallas.

FSH 852 GDS: Desarrollo de Productos

Los estudiantes de posgrado trabajarán en sus proyectos finales individuales con una concentración en el desarrollo de productos. Los estudiantes analizarán mercados objetivo, investigaciones y tendencias para crear sus líneas de producto. Se hará énfasis en la fabricación, siluetas, color, muestreo, abastecimiento y costos.

FSH 853 GDS: Promoción Comercial Visual:

Marca e Imagen

Los estudiantes de posgrado reciben instrucción y críticas relacionadas con todos los aspectos de la marca visual de sus proyectos finales individuales. Los temas abordados incluyen: exhibición de mercadería, distribución y flujo, materiales, iluminación, consideraciones de mobiliario y exhibidores, todos los materiales de la marca: logotipo, rótulos, embalaje y otros detalles atmosféricos de la marca. El curso incluye críticas de proyectos individuales por el instructor y discusión con los compañeros de clase para el perfeccionamiento de la tesis de cada estudiante.

FSH 855 GDS: Estrategia y Plan de Mercadotecnia

En este curso, los estudiantes utilizan su investigación de mercado para desarrollar su estrategia de promoción comercial, presupuesto y plan.

FSH 858 GDS: Planificación Financiera

Este curso se enfoca en los aspectos financieros del proyecto de tesis final. Todos los elementos del plan de negocios aprobado de un estudiante serán revisados y mejorados. Se hará énfasis en la rentabilidad y en el flujo de efectivo.

FSH 859 GDS: Conclusión de la Tesis

En este curso, los estudiantes perfeccionarán sus proyectos de tesis. Se hará énfasis en la redacción, edición y preparación de la presentación final.

FSH 881 GDS: Periodismo

Los estudiantes utilizarán su experiencia periodística impresa y en línea para aplicarla a las áreas que han sido seleccionadas como su estudio dirigido.

FSH 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.





ARTES PLÁSTICAS





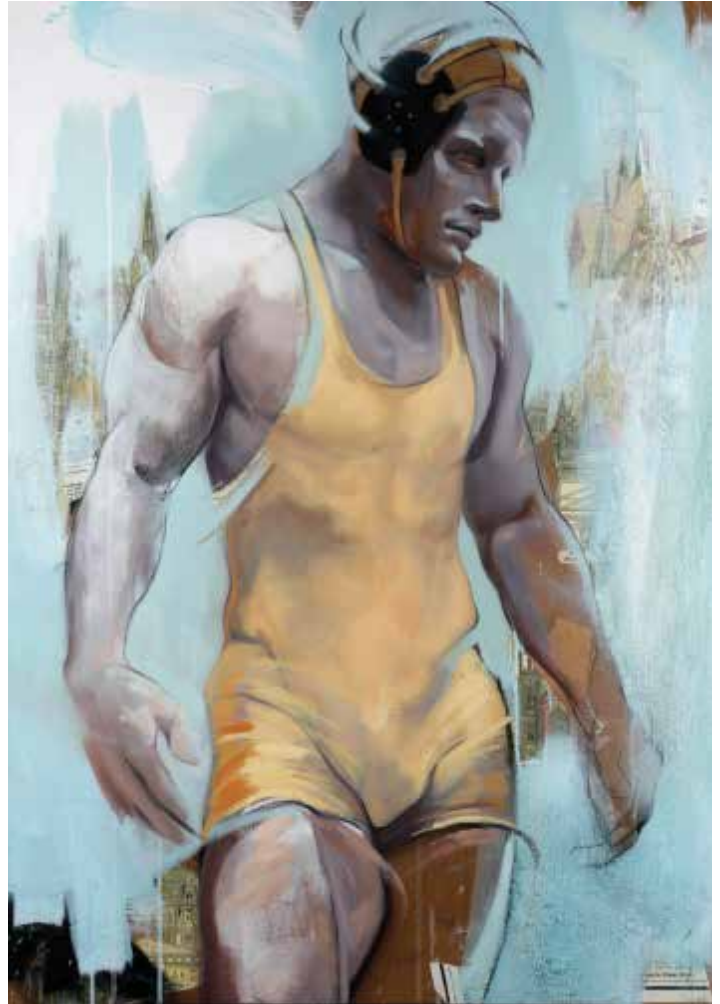
QUÉ OFRECEMOS

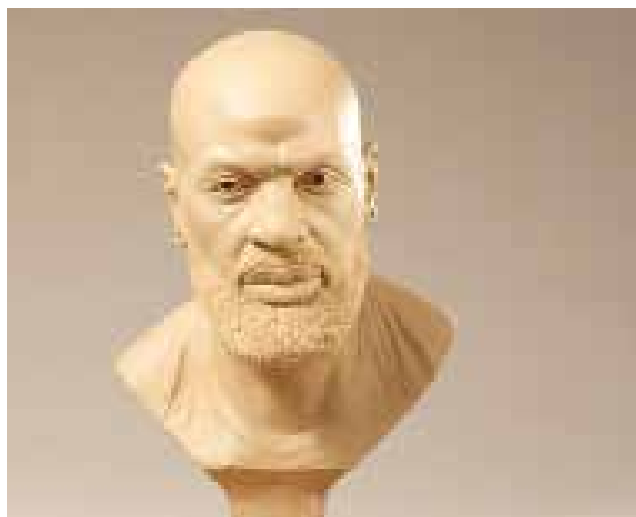
Acerca de la pintura

El currículo de Pintura se basa en aspectos fundamentales comprobados y habilidades técnicas. Esto incluye la precisión y la sensibilidad en el dibujo, diseño, control de valor y conceptos del color que, a su vez, llevan al desarrollo de ideas y al establecimiento de una dirección personal.

INSTALACIONES DE PINTURA:

- Nuestras instalaciones incluyen 25,000 pies cuadrados (2323 metros cuadrados) de aulas, dos aulas que son estudios de anatomía de tiempo completo, y una que es una sala de multimedia de tiempo completo con asientos de teatro.
- Todas las aulas/estudios están equipados con caballetes, mesas pequeñas, pedestales para modelos, reflectores, estaciones de limpieza y estanterías para almacenamiento de pinturas.
- Hay una tienda para estudiantes de arte en nuestras instalaciones, para que todos los estudiantes puedan adquirir los suministros necesarios a precios con descuento.
- Un salón de utilería bien equipado con más de 100 telas diferentes y más de 3,500 diferentes utillajes para el uso en clases y por parte de los estudiantes. Se utiliza una amplia diversidad de modelos para todas las clases figurativas.





Acerca de la escultura

La Academy ofrece currículos de escultura tradicional y moderna. Enseñamos desarrollo estético y de conceptos, así como una diversidad de habilidades con medios específicos tales como cerámica, fundición de bronce, soldadura y forja.

INSTALACIONES DE ESCULTURA

El Centro de Escultura de la Academy es una instalación moderna de 50,000 pies cuadrados (4645 metros cuadrados) ubicada en el corazón del distrito de museos y galerías de San Francisco.

- La instalación para cerámica contiene hornos eléctricos y a gas programados por computadora, de carga frontal, un rodillo de losas, una extrusora y una mezcladora de arcilla o pug mill.
- La Academy tiene su propia fundición donde hay un crisol para metales de 150 lb de capacidad (sílice, bronce y aluminio), un horno de quemado, una estación de corte, una lijadora de rebabas y una limpiadora con chorro de arena para artes plásticas.
- En nuestra área de soldadura, contamos con soldadoras TIG avanzadas, herramientas eléctricas y una nueva limpiadora con chorro de arena y estaciones de pátina utilizadas para dar acabado a las fundiciones de bronce. Nuestro equipo incluye una fresadora de chorro para corte de metales, una máquina forjadora McEnglevar MIFCO, una cortadora de plasma, así como soldadoras MIG y TIG.
- Nuestro taller de fabricación de moldes permite a los estudiantes fabricar moldes y fundiciones de una, dos y tres piezas con materiales tales como yeso y goma.
- Ofrecemos un taller de carpintería avanzado y completamente equipado.
- Los recursos incluyen también equipo neumático para tallado y moldeado por vacío para metales pequeños.
- El departamento cuenta con el único taller de neón completo para arte y escultura en California.



Acerca del grabado

El programa de la Academy proporciona a los estudiantes la habilidad de dominar las importantes habilidades técnicas necesarias en el grabado, así como evolucionar conceptualmente como artistas. Nos enorgullecemos con la creación de una atmósfera que fomenta un equilibrio entre los conocimientos técnicos y una fuerte sensibilidad estética.

- Nuestra principal instalación de grabado incluye un área de trabajo general con un sistema computarizado y estación de salida digital y 2 talleres separados para estudiantes avanzados y principiantes con un total de 6 prensas para acomodar el grabado intaglio, en relieve y monotipo.
- El taller de intaglio incorpora enfoques tradicionales y también sustentables con apoyo para grabado al agua fuerte en zinc y cobre.
- El taller de serigrafía se concentra en el proceso de emulsión fotográfica e incluye un cuarto oscuro amplio.
- El taller de litografía está bien equipado con 4 prensas y 100 piedras litográficas en una amplia diversidad de medidas. Este taller alienta a los estudiantes a dominar las técnicas del viejo mundo de dibujo y grabado basado en piedra.
- La instalación de arte de hacer libros/imprenta tipográfica es un taller combinado con una diversidad de equipos que incluyen taladros de banco y cortadoras de papel, máquinas laminadoras y prensas para libros. Los estudiantes de imprenta tipográfica aprenden a imprimir volantes en prensas Vandercook, tarjetas de negocios en una prensa Platen y pueden utilizar una unidad de revelado para la creación de placas de polímero de positivos de películas.
- Los estudiantes de posgrado tienen acceso exclusivo a un taller compartido de 800 pies cuadrados, que incluye una prensa de mesa. Este taller compartido está situado directamente junto al taller de grabado para facilidad de acceso.



LÍNEAS DE CARRERA

Relacionadas con la pintura



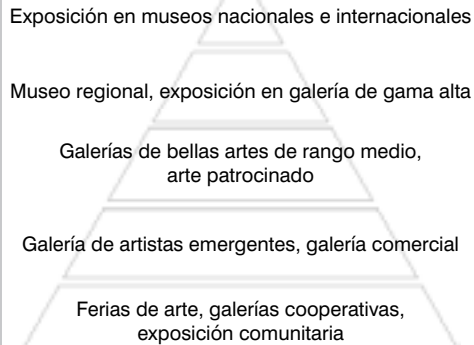
Pintura



Grabado



Exposición de esculturas



Trabajos y comisiones relacionados con la escultura

Arte comisionado público y privado de nivel nacional e internacional, retratos de nivel nacional/internacional, instructor de universidad o colegio técnico, curador de museo de ámbito nacional o internacional

Propietario de taller de fabricación de diseños, talleres de arte con artistas de alto nivel, propietario de galería/museo, docente universitario, propietario, taller de efectos especiales/maquillaje, curador de museo regional

Comisiones regionales, director de museo/galería, diseñador de maquillaje y máscaras para efectos especiales, diseñador de maquillaje, comisiones de retratos y artes públicas de nivel regional intermedio, arte comercial, ilustración especial, tasación, restauración

Curador de galería, asistente de galería o de museo, educación de arte en secundaria, diseño de letreros de neón, diseñador de personajes, ilustración en 3D, modelador de personajes en Stop-Motion

Asistente de museo/galería, asistente de escultor, comisión local, asistente de diseñador de letreros de neón, asistente de modelador de personajes en Stop-Motion, educación de arte comunitario, asistente de efectos especiales, arte comercial, instrucción privada

Negocios relacionados con la escultura

Diseñador de objetos 'únicos en su clase' de gama alta, funcionales y no funcionales, objetos, metales únicos, cerámica y otras formas esculturales únicas

Arte en cerámica de edición limitada, propietario de taller de fabricación de moldes, diseñador de fabricación metálica, galerías regionales, propietario/operador de planta de fundición, diseñador de monedas de bajo relieve

Comisión de artes plásticas, fabricante de moldes, producción de cerámicas, diseñador de prototipos, administrador de talleres de fundición, estilista de videos musicales y sesiones fotográficas

Modelador/asistente de juguetes, asistente artístico funcional, asistente de galería local o cooperativa

Técnico en fundición de bronce, técnico/asistente de fabricación de moldes, asistente de artista de cerámica, asistente de diseñador de prototipos.

REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Artes Plásticas

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ARTES PLÁSTICAS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ARTES PLÁSTICAS

FA 110	Pintura de Bodegones 1
o FASCU 130	Escultura 1
FA 143	Serigrafía 1
o FA 144	Grabado en Agua Fuerte 1/Intaglio
o FASCU 233	El Arte de Fabricación de Moldes y Fundición
FA 145	Grabado
o FASCU 234	Escultura de Cabeza y Figura
FA 211	Introducción a la Pintura: La Figura
o FASCU 270	Ecorché
FA 213	Introducción a la Anatomía
o FASCU 231	Escultura en Cerámica 1
FA 224	Composición y Pintura
o FASCU 330	Escultura 3
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 125	Color y Diseño
FND 131	Modelado de la Figura
o FASCU 230	Escultura 2
ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Artes Plásticas

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ARTES PLÁSTICAS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de Comunicación Escrita
- 4 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Conciencia Histórica
- 1 Curso de Conocimientos Cuantitativos
- 1 Curso de Ideas e Influencias Culturales
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ARTES PLÁSTICAS

FA 110	Pintura de Bodegones 1
o FASCU 130	Escultura 1
FA 143	Serigrafía 1
o FA 144	Grabado 1/Intaglio
o FASCU 233	El Arte de Fabricación de Moldes y Fundición
FA 145	Grabado
o FASCU 234	Escultura de la Cabeza y la Figura
FA 211	Introducción a la Pintura: La Figura
o FASCU 270	Ecorché
FA 213	Introducción a la Anatomía
o FASCU 231	Escultura en Cerámica 1
FA 224	Composición y Pintura
o FASCU 330	Escultura 3
FA 420	Taller de Portafolio Avanzado/ Prácticas Profesionales
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de la Figura
FND 125	Color y Diseño
FND 131	Modelado de la Figura
o FASCU 230	Escultura 2
ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión
y Argumentación Creativa
LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
LA 270 Historia de EE. UU.
LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276 Seminario en Gran Bretaña
LA 278 Seminario en Francia
LA 279 Seminario en Italia
LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Artes Plásticas

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Artes Plásticas (Énfasis en Dibujo y Pintura)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN ARTES PLÁSTICAS (ÉNFASIS EN DIBUJO Y PINTURA)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - DIBUJO Y PINTURA

FA 600	Taller de la Figura
FA 601	Dibujo
FA 602	Dibujo de la Cabeza Humana
o FA 608	Abstracto e Interpretación
FA 604	Pintura Figurativa
o FA 607	Pintura del Paisaje Urbano
o FA 644	Bocetos
FA 605	Pintura Paisajista
o FA 607	Pintura del Paisaje Urbano
FA 606	Pintura de Bodegones
FA 609	Pintura
FA 618	Composición para Arte Abstracto
o FA 616	Pintura de Retratos
o FA 644	Bocetos
FA 626	Claroscuro
FA 630	Teoría del Color
+1 Curso de la especialidad	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - DIBUJO Y PINTURA

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos

Maestría en Artes [MA] en Artes Plásticas (Énfasis en Grabado)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN ARTES PLÁSTICAS (ÉNFASIS EN GRABADO)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - GRABADO

FA 601	Dibujo
FA 603	Medios Mixtos/Grabado
FA 609	Pintura
FA 610	Grabado al Aguafuerte
FA 611	Litografía
FA 612	Serigrafía
FA 613	Grabado en Monotipo y en Relieve
FA 626	Claroscuro
FA 629	Imprenta
FA 630	Teoría del Color
FA 631	El Arte de Hacer Libros
o FA 624	Medios Mixtos/Grabado – Técnicas Avanzadas
	+ 1 Curso de la especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - GRABADO

GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX

Maestría en Artes [MA] en Artes Plásticas (Énfasis en Escultura)

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN ARTES PLÁSTICAS (ÉNFASIS EN ESCULTURA)

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - ESCULTURA

FASCU 620	Modelado de la Figura
FASCU 622	Fabricación de Moldes y Fundición
FASCU 623	Forja de Metales y Soldadura
FASCU 624	Expresiones en Arcilla
FASCU 637	Fundición de Bronce y Metales
JEM 660	Introducción a la Impresión y Modelado en 3D
FA 601	Dibujo
o FA 600	Taller de la Figura
	+4 Cursos de Especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ARTES PLÁSTICAS - ESCULTURA

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos



Maestría en Bellas Artes [MFA] en Artes Plásticas

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MFA EN ARTES PLÁSTICAS

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

MFA CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN ARTES PLÁSTICAS - PINTURA

FA 600	Taller de la Figura
o FA 639	Dibujo Expresivo
FA 601	Dibujo
FA 602	Dibujo de la Cabeza Humana
o FA 618	Composición para Arte Abstracto
FA 604	Pintura Figurativa
o FA 608	Abstracción e Interpretación
FA 606	Pintura de Bodegones
FA 609	Pintura
FA 626	Claroscuro
FA 630	Teoría del Color
FA 655	Punto Intermedio y Preparación de Tesis

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN ARTES PLÁSTICAS - GRABADO

FA 601	Dibujo
o FA 626	Claroscuro
FA 609	Pintura
o FA 630	Teoría del Color
FA 610	Grabado al Agua fuerte
FA 611	Litografía
FA 612	Serigrafía
FA 613	Grabado en Monotipo y en Relieve
FA 631	El Arte de Hacer Libros
FA 655	Punto Intermedio y Preparación de Tesis
+ 1 Curso de Especialidad	

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN ARTES PLÁSTICAS - ESCULTURA

FA 601	Dibujo
FASCU 620	Modelado de la Figura
FASCU 622	Fabricación de Moldes y Fundición
FASCU 624	Expresiones en Arcilla
FASCU 630	Modelado Avanzado de la Figura
FASCU 644	Seminario de Tesis
+ 3 Cursos de Especialidad	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ARTES PLÁSTICAS - ESCULTURA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

- GLA 601 El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
- GLA 602 El Arte y la Ideología del Siglo XX
- GLA 607 Arte e Ideas del Siglo de las Luces
- GLA 609 Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
- GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

- GLA 603 Antropología: Experimentar la Cultura
- GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
- GLA 611 Narrativas Culturales
- GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
- GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

- GLA 674 Prácticas Profesionales para Artistas Plásticos

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

- GLA 612 Redacción e Investigación para el Estudiante de Maestría
(Obligatorio para Estudiantes de AP en Escultura)

CURSOS DE PREGRADO

FA 110 Pintura de Bodegones 1

Esta es una introducción especializada a la pintura de bodegones. Los estudiantes aprenden a indicar formas sencillas con una sola fuente de luz y, a continuación, aprenden a pintar iluminación de forma, diversas formas y sombras proyectadas. Los estudiantes también adquieren una noción de los colores cálidos y fríos. Se hace hincapié en la composición, recorte, superposición y colocación en el plano de la imagen.

FA 121 Dibujo Intermedio de la Figura (anteriormente ILL 221)

Este curso se basa en el estudio de un modelo desnudo para comenzar con el dibujo básico de la figura humana. Se hace énfasis en el gesto, en la estructura, en la forma y en la proporción. Se analiza la luz y la sombra, particularmente en lo que aplican a la definición de la forma y la anatomía.

FA 142 Litografía 1

Este curso cubre los elementos creativos y los aspectos técnicos del dibujo y la impresión en piedras y placas litográficas, explorando el proceso litográfico completo, y analiza aspectos estéticos en el grabado. Las técnicas de delineado, el dibujo expresivo y la creación de marcas pictóricas son muy adecuados para el proceso litográfico.

FA 143 Serigrafía 1

Este curso ofrece una introducción exploratoria al arte de imprimir utilizando el método directo de plantilla de emulsión fotográfica de impresión con tintas a base de agua. Los estudiantes desarrollan conocimientos especializados para el uso de una gran variedad de papeles y tintas, para crear obras de artes plásticas y comunicaciones contemporáneas.

FA 144 Grabado al Agua fuerte 1/Intaglio

En este curso, los estudiantes exploran el arte del proceso de grabado al agua fuerte /intaglio o calcográfica. En una travesía de exploración paso a paso, los estudiantes desarrollan técnicas comprobadas para la creación de obras de arte hechas con placas de impresión de cobre y zinc. Se presenta un menú completo de métodos y materiales para el desarrollo de habilidades y estilos únicos.

FA 145 Grabado

En este curso se presentarán técnicas de grabado al agua fuerte, serigrafía, monotipo, el arte de hacer libros, litografía y grabado en relieve. Al concluir el curso, el estudiante tendrá un buen conocimiento básico de todos los medios de grabado. Los estudiantes producirán un portafolio y un catálogo de grabados. Se enseñarán procesos de grabado tradicionales.

FA 153 Caligrafía y Glifos (anteriormente ILL 206)

Esta clase explorará la tradicional habilidad de la caligrafía con pincel y diferentes tipos de instrumentos de escritura. Los estudiantes aprenden cómo estas habilidades se aplican a todas las áreas de diseño, incluyendo el grabado, la identidad y la tipografía. Se analizarán diversos estilos de formas de letras, desde lo clásico a lo contemporáneo.

FA 156 Corte con Láser, Mecánica y Electrónica

Los estudiantes conocerán modernas técnicas de elaboración de prototipos y herramientas para agregar movimiento, iluminación e interactividad a los proyectos de artes plásticas. Utilizando cortadoras láser, electrónica básica y estructuras de papel mecánicas, los estudiantes introducirán la tecnología moderna en el taller de artes. Estas técnicas beneficiarán a: grabadores, artistas de libros, artistas plásticos, escultores, diseñadores de envoltorios e ilustradores.

FA 210 Pintura de Bodegones 2

Este curso trata sobre diversas direcciones y formas de la pintura de bodegones. Se utiliza una variedad de estilos, técnicas y contenido composicional para explorar más la naturaleza muerta. Se alentarán los enfoques técnicos individuales. Se hace hincapié en la creación de pinturas más ambiciosas y de mayor tamaño.

FA 211 Introducción a la Pintura: La Figura (anteriormente ILL 140)

Este curso es una introducción a la pintura al óleo, con énfasis en la figura. Los enfoques van desde lo tradicional hasta lo contemporáneo. Se analizan los valores, el color, la forma, la silueta, la estructura y la composición.

FA 213 Introducción a la Anatomía

Este curso ofrece un estudio introductorio de los huesos y músculos del cuerpo humano. Se hace énfasis en la dinámica de la forma anatómica y cómo esta se relaciona con el arte figurativo.

FA 214 Anatomía Intermedia

Este curso proporciona instrucción sobre los músculos profundos y superficiales no cubiertos en el nivel introductorio. Este curso ofrece un amplio estudio anatómico, con enfoque especial en la cabeza, las manos y los pies. Se hace énfasis en un punto de vista geométrico más amplio.

FA 220 Pintura con Acuarela 1

Este curso es un análisis técnico, histórico y práctico de la acuarela y proporciona a los estudiantes los antecedentes necesarios para tomar decisiones informadas sobre opciones de pintura basadas en las técnicas y materiales introducidos. Se hace énfasis en la aplicación de transparencias, técnicas de superposiciones con valores de tonalidades, lavados, pincel seco, y técnicas de húmedo sobre húmedo.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

FA 222 Cabezas y Manos Expresivas

(anteriormente ILL 222 Cabezas y Manos)

Este curso es un análisis enfocado en la forma básica y la estructura de la cabeza en su totalidad, con estudios adicionales de las partes individuales de la cabeza. El estudio de las manos comienza con temas que van desde su simple estructura hasta formas más detalladas.

FA 224 Composición y Pintura

Este curso es un estudio completo en profundidad de los principios de la composición, valores de tonalidades, patrones, tonalidades, escenificación, ambientes y teorías del color. Se hace hincapié en el proceso creativo, desde el concepto hasta la obra de arte terminada. Se aumentan las respuestas de composición imaginativa del estudiante a través de la vivencia de pintar.

FA 225 Medios Acueros: Acrílicos y Gouache

(anteriormente ILL 339 Acuarela para Ilustradores)

Este curso hace énfasis en el desarrollo individual de las habilidades de pintura con acuarela de cada estudiante. Los estudiantes exploran en mayor profundidad las distintas propiedades y técnicas del medio. Los temas incluyen los métodos específicos de pintores e ilustradores, trabajando a partir de fotos y pintando temas específicos.

FA 226 Dibujo/Artes Plásticas Avanzados de la Figura

Este curso se centra en el fortalecimiento del dibujo a través de los principios de valor exacto y formas. Los estudiantes expresan las propiedades de las formas y los sentimientos con carboncillo y conté de una manera tonal y lineal. Se hace hincapié en la combinación de colores con el dibujo. Los dibujos terminados en gran escala son una parte valiosa de este curso.

FA 227 Cabezas y Manos en las Artes Plásticas

Este curso está diseñado para perfeccionar las habilidades de los estudiantes con alto desempeño. Se analiza las estructuras de la cabeza y de las manos humanas, con atención en sus componentes individuales. Se enfatiza el dibujo tonal dramático, y las combinaciones de conté, pastel y carboncillo. La pintura se aborda al final del curso.

FA 228 Pintura Paisajista 1

Este curso es una exploración de los enfoques tradicionales y contemporáneos de la pintura paisajista. Se hace énfasis en la evocación de una respuesta emocional a través de efectos de iluminación natural y la composición. En todo el curso se hace énfasis en el enfoque *plein air* o al aire libre.

FA 241 El Arte de Hacer Libros 1

Este curso ofrece a los estudiantes una introducción completa a todas las disciplinas artísticas de la encuadernación a mano y elaboración de estuches. Los estudiantes aprenden el uso correcto de las herramientas y equipos, además de diversas técnicas de duplicación creativas de baja tecnología, idóneas para la inclusión de texto e imágenes en la elaboración de libros.

FA 242 Litografía 2: Color

Este curso cubre los elementos creativos y los aspectos técnicos del dibujo e impresión desde piedras y placas litográficas. Los estudiantes participarán en un estudio avanzado de la impresión a color, y en una exploración mayor de imágenes en blanco y negro en la litografía.

FA 243 Serigrafía 2

Este curso proporciona la ampliación de las habilidades y el perfeccionamiento de las técnicas en serigrafía. Los estudiantes diseñan un proyecto de gran escala o una serie de portafolio. Se hace énfasis en la experimentación en direcciones individuales y el desarrollo personal. Se espera que los estudiantes presenciales dediquen 6 horas por módulo en proyectos fuera de la clase en el laboratorio de impresión serigráfica de la AAU.

FA 244 Grabado al Aguafuerte 2

Este curso proporciona instrucción en grabado intaglio avanzado. Los estudiantes aprenden técnicas complejas para aprovechar plenamente las posibilidades expresivas del intaglio y otros medios relacionados. Se fomenta la experimentación.

FA 247 Historia y Técnicas del Grabado

Este curso estudia el arte del grabado, desde sus antiguos orígenes hasta las innovaciones estilísticas y tecnológicas de hoy en día. Se hace hincapié en las características distintivas del relieve, intaglio, litografía, y técnicas en serigrafía, a medida que los estudiantes exploran la fuerza expresiva y el cambio del papel cultural de la imagen impresa a través de la historia.

FA 249 Dibujo Inspirado para Desarrollo de Proyectos

En este curso, los alumnos podrán convertir sus ideas creativas en dibujos adecuados para la generación y planificación de proyectos. Los estudiantes aprenderán sobre el equilibrio, formas, ritmo y sobre relaciones espaciales, y aplicarán estos conceptos a sus composiciones. Los estudiantes utilizarán sus imaginaciones, locaciones y situaciones en el taller para desarrollar un portafolio de dibujos.

FA 253 Caligrafía Avanzada (anteriormente ILL 236)

Este curso enseña el arte de la caligrafía y cómo puede ser utilizada como una poderosa herramienta de diseño gráfico. El curso examinará formas de letras experimentales y tradicionales. Los estudiantes trabajarán en alfabetos enteros, formas de letras como patrones y estilos de vanguardia.

FA 255 Imprenta

Este curso es una introducción a la imprenta y sus aplicaciones en libros de artistas, volantes y tipografía. Los temas incluyen cómo ajustar a mano la tipografía, mezclar la tinta, entintar la prensa y procedimientos de impresión. Las demostraciones incluyen la impresión con tipografía de plomo, diseño e impresión con placas de polímero, impresión a presión, métodos de impresión en relieve, e impresión de ediciones o tiradas.

FA 310 Surrealismo, Estilización y Expresión 1

Utilizando fuertes habilidades de pintura para explorar una orientación específica elegida para pintar con surrealismo, esta clase aborda conceptos como los sueños, lo inesperado y la fantasía. Los estudiantes aprenderán a transformar la realidad por medio de estilos gráficos, formas cubistas, distorsión, simplificación, pinceladas fuertes y colores audaces.

FA 311 Pintura de la Figura Vestida 1

Este curso ayuda a los estudiantes a aprender a conceptualizar el cuerpo vestido. Los estudiantes relacionan la proporción, el gesto, la luz, la sombra, el valor tonal y las relaciones cromáticas con la estructura, la masa y la forma. Se hace hincapié en la manipulación de la pintura, el uso del pincel, la comprensión de las distintas propiedades de la ropa y el drapeado, y la relación de la figura con su entorno.

FA 313 Pintura de la Vida Silvestre 1

En este curso los estudiantes visitarán zoológicos y santuarios de vida silvestre para observar, dibujar, desarrollar estudios del color, fotografiar y pintar animales en la elección del estudiante entre acrílicos, óleos, gouache, pasteles o acuarelas. Utilizando sólidas habilidades de dibujo y perspectiva, los estudiantes crearán robustas pinturas de composición basadas en formas, texturas y características animales.

FA 320 Pintura con Acuarela 2

Este curso cubre una exploración avanzada de diversos medios y técnicas de acuarela. Los estudiantes tienen libertad individual para realizar proyectos más ambiciosos.

FA 321 Pintura de la Cabeza 1

En este curso, se combina un análisis de la estructura de la cabeza con las técnicas tradicionales para brindar a los estudiantes las habilidades necesarias para pintar con exactitud la cabeza humana. Se explora el desarrollo de las formas de la cabeza por medio de masa, valores tonales, formas, textura y color.

FA 322 Bocetos 1

En este curso, los estudiantes dominan el arte de realizar bocetos de alta energía. Las pinturas destacan el color, la composición, la manipulación de la pintura y la indicación del tema. Los estudiantes aprenden la importancia de editar a través de estudios del color y la emoción de pintar directamente. Se alienta a los estudiantes a desarrollar sentimientos intuitivos para la esencia de sus temas.

FA 325 Técnicas Mixtas de Dibujo y Pintura 1

En este curso, los estudiantes descubren nuevas posibilidades mediante la mezcla de medios y utilizando una diversidad de superficies de dibujo. Las calidades descriptivas y expresivas de la línea, ya sea sola o combinada con el tono y el color, darán dimensión, textura y vitalidad al dibujo del estudiante.

FA 326 Pintura de la Cabeza 2: Retratos

En este curso, los estudiantes pintarán retratos, y desarrollarán estructura y estilo por medio de estudios de masa, valor, forma, textura y color. Los estudiantes conocerán cómo el retrato se relaciona con la semejanza física del individuo específico, así como con la esencia del tema. Se exploran las técnicas de posado.

FA 327 Técnicas Avanzadas de Pintura de la Figura 1

Los estudiantes obtienen el dominio de las habilidades de la pintura realista para desarrollar un enfoque clásico a la pintura de la figura. Se alienta la creación de obras terminadas grandes, que permitan a los estudiantes capturar gestos, composición, expresiones corporales y personalidad.

FA 330 Pintura de Bodegones 3

Este curso es una exploración adicional en el género de la naturaleza muerta, ampliando los conceptos adquiridos en el curso FA 210. Por medio del dominio de los valores tonales y la representación de las superficies con textura, los estudiantes podrán crear la ilusión de formas tridimensionales y de profundidad.

FA 340 Serigrafía para Pintores

Los estudiantes aprenderán las técnicas básicas de serigrafía necesarias para crear ediciones de impresiones serigráficas artísticas, realizar múltiples variaciones de una imagen y ejecutar ediciones impresas de obras de arte personales con un enfoque pictórico. Este curso culmina con la conversión de un portafolio de obras existente a un formato impreso.

FA 341 El Arte de Hacer Libros 2

Una continuación del Arte de Hacer Libros 1, este curso llevará a los estudiantes a un estudio más profundo de los aspectos técnicos y conceptuales de la forma de libro. Además de técnicas avanzadas de encuadernación, los estudiantes explorarán la impresión de ediciones, libros de artistas y técnicas complejas de elaboración de estuches con énfasis en proyectos individuales desarrollados más plenamente.

FA 343 Serigrafía 3

En este curso de desarrollo de portafolio, los estudiantes desarrollarán una serie cohesiva de impresiones serigráficas idóneas para exposiciones. Se hará énfasis en el dominio de la técnica, conceptualización y ejecución.

FA 344 Monotipo 1

Este curso ofrece una introducción a las técnicas básicas, procesos técnicos y conceptos del grabado monotipo. Se hará énfasis en la instrucción técnica para la producción y evolución estética de los grabados originales del estudiante.

FA 345 Proyectos Avanzados en Grabado 1

En este curso, los estudiantes comenzarán a perfeccionar su estilo y artesanía por medio de proyectos definidos de forma independiente. Los estudiantes harán trabajos de investigación de artistas contemporáneos y aprenderán a trabajar temáticamente de una manera coherente. Se hará énfasis en la combinación de técnicas de impresión y en trabajar cruzando los límites entre los medios tradicionales.

FA 347 Impresión en Relieve 1

Este curso cubre una exploración en profundidad de las cualidades inherentes de la impresión en relieve que incluye la xilografía, la talla en linóleo, la monoimpresión y la colografía. Este curso hace énfasis en la técnica y en la creatividad para ampliar la imaginería de los estudiantes. Se hace énfasis en los puntos de vista individuales de los estudiantes y sus realizaciones visuales.

FA 348 Escultura en Papel

Los estudiantes en este curso crearán esculturas en papel tridimensionales en bajo relieve, utilizando una diversidad de imágenes. Se enseñarán técnicas básicas de elaboración de bocetos, diseño, corte, plegado y montaje de papel para crear la ilusión de imágenes tridimensionales. Cada curso consistirá en actividades técnicas y tareas que permitirán a los estudiantes producir un trabajo terminado de calidad.

FA 350 Pintura Mural 1

Este curso explorará los diversos aspectos de los murales y de la producción mural para el artista contemporáneo en términos de aplicaciones residenciales, comerciales y públicas. El curso considerará conceptos muralistas, clientes, propuestas, diseño, sitios, formatos, superficies, medios, materiales, métodos, procesos/aplicaciones, producción y producto.

FA 355 Imprenta 2

En este curso, los estudiantes llevarán sus habilidades al siguiente nivel y crearán una edición de impresiones y un libro de artista en la imprenta. Los estudiantes realizarán la tipografía a mano, diseñarán e imprimirán a partir de placas de fotopolímero, imprimirán sobre la prensa de placas e imprimirán en prensas de cilindro.

FA 368 Paisaje Urbano

Este curso solidificará el concepto de la pintura de imágenes del paisaje urbano. La utilización de diversos efectos de luz, desde iluminación sin contraste (día gris) hasta las características de luz y sombra en días fuertemente soleados, proporciona un conocimiento completo de las posibilidades de pintar la ciudad. Será necesario pintar en locación y en taller.

FA 373 Conceptos de Pintura

Este curso hace un fuerte énfasis en los límites de las técnicas de la pintura tradicional para inspirar nuevos enfoques. Los estudiantes experimentarán con una diversidad de enfoques a un nivel avanzado, trabajando con temas tradicionales como pintura de retratos, al aire libre y bodegones. Se hará énfasis en un enfoque diferente, en un contexto más contemporáneo.

FA 385 Proyectos Avanzados en Grabado 2

En este curso, los estudiantes de grabado llevarán sus expresiones artísticas al siguiente nivel y desarrollarán un cuerpo maduro de trabajo y una declaración de artista. Los estudiantes aumentarán su capacidad para trabajar temáticamente y desarrollarán un portafolio basado en un concepto central propuesto. Se hará énfasis en la articulación de intenciones y la autoevaluación.

FA 410 Surrealismo, Estilización y Expresión 2

Este curso continuará el desarrollo de la dirección personal del estudiante. Se analizará un entendimiento del concepto y la motivación y se ejemplificará a través de obras de mayor escala. Se presentará una exploración de posibilidades en forma de estudio antes de emprender obras terminadas.

FA 411 Pintura de la Figura Vestida 2

Este curso continúa el estudio de la figura vestida con tareas más ambiciosas. Los estudiantes aumentan su habilidad para representar más eficazmente la figura humana en forma vestida, y realizar composiciones de las figuras en sus entornos.

FA 413 Pintura de la Vida Silvestre 2

El trabajo en este curso requiere una propuesta focalizada de una dirección personal para una serie de piezas de gran escala. Los estudiantes visitarán zoológicos y santuarios de vida silvestre para observar, dibujar y aumentar el desarrollo de sus conceptos y estilo. Los estudiantes crearán un cuerpo de trabajo cohesivo idóneo para mostrar en una exposición con base en sus estudios menores.

FA 420 Taller de Portafolio Avanzado/ Prácticas Profesionales

Este curso estudia diversos aspectos empresariales del artista plástico. Se hace énfasis en la preparación de hojas de vida y biografías, y en la preparación de portafolios. Incluye el examen de la presentación a galerías y museos, solicitudes de subvenciones, relaciones públicas y reseñas y artículos. Se abordará asuntos empresariales pertinentes al artista, que incluyen el impuesto sobre la renta, contratos y seguros.

FA 421 Pintura Paisajista 2

Este curso enseña enfoques más en profundidad tradicionales y contemporáneos de la pintura paisajista. Los estudiantes desarrollarán más sus habilidades de pintura al aire libre y trabajarán en pinturas de mayor tamaño en taller. Se fomenta una dirección personal.

FA 422 Bocetos 2

En este curso se hace énfasis en un mayor desarrollo de la pincelada fuerte. Los estudios en mayor escala desencadenarán la convicción y disminuirán la intimidación sobre la aplicación significativa de la pintura. Los temas de tarea serán elegidos por el artista. Se alienta la manipulación intuitiva de la pintura, con base en un cimiento sólido de pintura.

FA 423 Pintura Abstracta 1

En este curso, la abstracción se crea a partir de fuentes objetivas y no objetivas. Se hace fuerte énfasis en la composición, alineación, color, textura, relaciones de formas y aplicación de la pintura. El curso hace énfasis en la importancia de cómo la pintura abstracta se relaciona con todas las formas de la pintura, y en la pintura abstracta como su propia forma artística.

FA 424 Técnicas de los Maestros 1

Este curso explora las diversas técnicas de los maestros. Los estudiantes recibirán instrucción práctica combinada con un análisis histórico de los pintores que influyeron en la modificación de los métodos de pintura. El curso está diseñado para permitir a los estudiantes trabajar en los diversos procesos de pintura de los maestros.

FA 425 Técnicas Mixtas de Dibujo y Pintura 2

El objetivo principal de este curso es explorar aún más los diversos medios y superficies. Desde temprano en el curso se alienta la experimentación. Se requiere una dirección personal. Los estudiantes pueden elegir motivos objetivos o no objetivos. El diseño, el uso de medios y el control de calidad serán los criterios primarios para las críticas.

FA 426 Pintura de la Cabeza 3: Retratos Avanzados

Los estudiantes desarrollarán su propia visión única de la pintura de retratos. Será necesario realizar obras de gran escala y de tres cuartos de cuerpo a cuerpo entero. Se hará énfasis en la participación en la escenificación, elección de fondos, desarrollo de personalidad, composiciones significativas y efectos de iluminación. Al final del curso, los estudiantes habrán producido cuatro a cinco retratos en su propio estilo personal.

FA 427 Pintura Avanzada de la Figura 2

En este curso, cada estudiante deberá encontrar una cualidad única en su enfoque de la pintura de la figura. Se espera la creación de obras de gran escala. Se hará énfasis en el diseño, composición, iluminación y contenido fuerte.

FA 433 Pintura Abstracta 2

Aprovechando los cursos anteriores en pintura abstracta, los estudiantes desarrollarán un concepto para un cuerpo de obras abstractas de gran escala. Se alentará el uso de medios combinados. La pertinencia de la escala será considerada con base en diversos estudios. Las críticas y comentarios finales desarrollarán el vocabulario y enfoque artístico de cada estudiante.

FA 438 Taller de Paisajismo 1

Los estudiantes crearán ambiciosas pinturas de paisajes a partir de estudios y fotografías. El curso hace énfasis en el desarrollo completo de pinturas terminadas grandes de paisajes a través de diversas etapas. Se alentará el desarrollo de una composición robusta, diseño, efectos de luz y estilo personal.

FA 439 Taller de Paisajismo 2

Cada estudiante formalizará su dirección, concepto, sujeto y tema para un cuerpo de trabajo a producir. Se alentará el uso de escalas y la variación de escalas. Se hará énfasis en mantener el enfoque, así como los objetivos principales de convicción, seguimiento y coherencia.

FA 441 El Arte de Hacer Libros 3

Este curso avanzado se enfoca en el desarrollo de una pieza de portafolio de nivel profesional. Se hará énfasis en la aplicación de una diversidad de métodos complejos de encuadernación y estructuras de estuches. El estudiante desarrollará una propuesta de proyecto y ejecutará sus conceptos utilizando la encuadernación y el contenido más apropiados.

FA 444 Monotipo 2

Este curso avanzado proporciona estudios adicionales de los procesos, materiales, filosofías del monotipo y artistas contemporáneos. Se hará énfasis en la investigación avanzada de las técnicas y se explorará el uso de los medios digitales. Los estudiantes perfeccionarán sus habilidades de dibujo y pintura en relación con los procesos de monotipo y crearán un portafolio cohesivo de grabados.

FA 445 Proyectos Avanzados en Grabado 3

En este curso de proyecto de portafolio acumulativo, los estudiantes desarrollarán un concepto, redactarán una propuesta de proyecto y basado en estos objetivos, crearán un portafolio de grabados y una declaración de artista. Los estudiantes incorporarán diversas técnicas de grabado para reflejar la diversidad de sus habilidades y autoevaluarán su trabajo a nivel profesional.

FA 447 Grabado en Relieve 2

Los estudiantes tendrán un conocimiento profundo y avanzado de los procesos de relieve mediante el refinado de sus tallados y el análisis de la obra de artistas contemporáneos. Se hará énfasis en el desarrollo de conceptos creativos para la creación de un portafolio cohesivo que refleje conocimiento de una diversidad de técnicas que incluyen los medios digitales.

FA 450 Pintura Avanzada en Taller

Este curso de pintura en taller altamente avanzado ayudará a los estudiantes de último año a crear y desarrollar una dirección personal para su portafolio de graduación. Los estudiantes enfocarán su atención en un cuerpo de trabajo cohesivo mediante la presentación individual de piezas existentes, en combinación con sus objetivos personales. Representantes de galerías locales evaluarán las presentaciones finales al término del semestre.

FA 453 Conceptos de Pintura 2

En este curso los estudiantes crearán pinturas fotorrealistas con la ayuda de estudios digitales, proyección, cuadrículas, fotografía y tecnología. Los estudiantes convertirán sus ideas en declaraciones visuales coherentes y desarrollarán un portafolio de pinturas de imágenes compuestas de calidad. Se hará énfasis en el equilibrio entre la lógica y la intuición para crear conceptos cohesivos.

FA 471 Pintura de la Figura Vestida 3

Los estudiantes crearán una serie de pinturas focalizadas destinadas para una exposición profesional en el género de figura vestida que demuestre el concepto y estilo individual. Se hará énfasis en la incorporación eficaz de la figura humana vestida con entornos.

FA 473 Pintura Abstracta 3

En este curso de desarrollo de portafolio, los estudiantes desarrollarán y refinarán un cuerpo de trabajo cohesivo único idóneo para mostrar en una exposición. Se hará énfasis en el concepto, en la habilidad y en la artesanía. Se analizará la historia del arte contemporáneo y los estilos pertinentes y los estudiantes articularán ideas en el contexto de los mercados de arte contemporáneo.

FA 475 Técnicas Mixtas de Dibujo y Pintura 3

Este curso se enfoca en el uso de diversos medios y superficies para transmitir una expresión personal. Los estudiantes desarrollarán un concepto y crearán un cuerpo de trabajo cohesivo que respalde su intención. Se hará énfasis en el diseño, equilibrio, peso, textura, uso apropiado de medios, control de calidad y creación de obras idóneas para exposición.

FA 480 Pintura con Acuarela 3

En este curso, los estudiantes desarrollarán una serie cohesiva de pinturas en acuarela idóneas para exposición. Las demostraciones incluirán una amplia diversidad de medios mixtos para complementar los medios de acuarela. Los estudiantes practicarán métodos y técnicas avanzados para realizar obras de nivel profesional. Se hará énfasis en las habilidades técnicas y en los estándares de presentación.

FA 484 Técnicas de los Maestros 2

Los estudiantes utilizarán los procesos de pintura de los maestros para crear un cuerpo de trabajo cohesivo idóneo para exposición. Los estudiantes seleccionarán una técnica, crearán una propuesta de proyecto y, con base en sus objetivos, crearán una serie de pinturas. Se hará énfasis en el concepto, estilo personal, y presentación profesional del trabajo.

FA 490 Optimización del Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerequisites variarán según el tema.

FA 493 Estudios en el Extranjero

En este curso, los estudiantes viajarán a un destino inspirador para practicar el arte en locación. Se hará énfasis en la expresión y el reflejo del lugar. Los cargos por el curso y los prerequisites variarán según el tema.

FA 493A Pintura en Locación en Italia

Este curso de pintura al aire libre ofrece una oportunidad única para pintar en la bella ciudad renacentista de Florencia, Italia. Se cubrirán los aspectos básicos de la pintura en locación para estudiantes principiantes, intermedios y avanzados, desde composición hasta el enfoque técnico.

FA 493B Pintura en Locación en Italia

Este curso de pintura al aire libre ofrece una oportunidad única para pintar en la bella ciudad renacentista de Florencia, Italia. Se cubrirán los aspectos básicos de la pintura en locación para estudiantes principiantes, intermedios y avanzados, desde composición hasta el enfoque técnico.

FA 498 Proyecto en Colaboración

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

FA 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales cambian cada semestre y son impartidos por expertos en un área específica. Le sugerimos comunicarse con el director o el asesor de su departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso pueden variar según el tema.

FA 500 Pasantía en Artes Plásticas

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con las artes plásticas.

CURSOS DE POSGRADO

FA 600 Taller de la Figura

Este curso desarrolla la habilidad del artista para representar la figura humana en el espacio pictórico. Los dibujos están basados en la observación en vivo y el estudio de dibujos de los grandes maestros. Se hace énfasis en la exactitud proporcional, en el escorzo o perspectiva y el uso de la forma y sombras proyectadas para lograr una forma tridimensional convincente.

FA 601 Dibujo

Este curso de dibujo aborda la comprensión y la aplicación de la perspectiva, la proporción, los gestos y el escorzo. Mediante el uso de líneas, tonos y modelado, los estudiantes aprenderán a representar objetos y también figuras.

FA 602 Dibujo de la Cabeza Humana

Una investigación en profundidad de los principios de dibujo básicos que enfrentan tanto los artistas plásticos como los ilustradores. Se desarrollan la composición, la perspectiva, la proporción, el punto focal, el patrón de valores y el uso de la luz y la sombra utilizando la cabeza humana como tema.

FA 603 Medios Mixtos/Grabado

Un curso de taller para estudiantes interesados en el desarrollo de enfoques con medios mixtos y a la vez experimentar con técnicas en diversas superficies. Los estudiantes exploran aplicaciones prácticas, técnicas y conceptuales para el grabado, la pintura y el dibujo. El curso cubre medios acuosos y óleos, así como técnicas contemporáneas de transferencia.

FA 604 Pintura Figurativa

En este curso, los estudiantes abordarán la composición, la teoría del color, forma y estructura en lo que se refiere a la pintura de figuras en las artes plásticas. Los estudiantes perfeccionarán sus habilidades a través de la crítica y la exploración personal.

FA 605 Pintura Paisajista

Un curso de taller para estudiantes en el género paisajista. Los estudiantes pueden pintar desde locaciones y desde referencias fotográficas. El enfoque se centrará en el perfeccionamiento de un enfoque personal y la respuesta al tema de entornos naturales y artificiales utilizando el medio de la pintura.

FA 606 Pintura de Bodegones

Un curso de taller que explora la diversidad de los enfoques organizacionales y composicionales. Se desarrollará la habilidad en el manejo de la pintura utilizando bodegones, figuras y paisajes como temas.

FA 607 Pintura del Paisaje Urbano

Los estudiantes abordarán problemas exclusivos del paisaje urbano, incluyendo objetos de transporte y estructuras. Los estudiantes aprenderán la pintura de personas como objetos o formas dentro de la pintura, más que como temas mismos. Se desarrollarán los principios de la luz y la sombra con efecto dramático, la perspectiva atmosférica, el punto focal y la perspectiva.

FA 608 Abstracción e Interpretación

Este curso es una descripción general de la distorsión de la forma y el color para buscar efectos emotivos. Las tareas explorarán los movimientos principales dentro del arte moderno desde su creación hasta la actualidad.

FA 609 Pintura

Este curso de pintura presentará el proceso de pintura, comenzando con la importancia del valor y las relaciones de valor. Además se demostrarán esquemas monocromáticos y paletas con colores limitados y el uso de diversos pinceles, así como medios y superficies de pintura. Las composiciones sencillas llevarán a diversos enfoques de pintura que incluyen el realismo y el impresionismo.

FA 610 Grabado al Aguafuerte

En este curso, los estudiantes explorarán el medio de grabado al aguafuerte como un formato posible para desarrollar una serie de grabados autoiniciados.

FA 611 Litografía

En este curso, los estudiantes ejecutarán una serie de grabados litográficos autoiniciados para mayor crítica y debate. Se utilizarán piedras y placas litográficas.

FA 612 Serigrafía

Este curso ofrece una introducción exploratoria al arte de imprimir utilizando el método directo de plantilla de emulsión fotográfica de la impresión con tintas a base de agua. Los estudiantes desarrollan conocimientos especializados para el uso de una gran variedad de papeles y tintas para crear obras de artes plásticas y comunicaciones contemporáneas.

FA 613 Grabado en Monotipo y en Relieve

Este curso ofrece una introducción a las técnicas básicas, procesos técnicos y conceptos del monotipo y grabado en relieve que incluyen la exploración en monotipo, xilografía, talla en linóleo, monoimpresión y colografía. Los estudiantes elegirán su dirección para este curso en un solo medio o en una combinación de medios. El enfoque es desarrollar y perfeccionar una dirección personal.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

FA 614 Pintura Contemporánea

En este curso singular de pintura contemporánea los estudiantes se centrarán en las relaciones entre el estilo y el tema. Los estudiantes serán desafiados para salir de sus zonas de confort y experimentar con una diversidad de enfoques en un nivel avanzado. Se estudiará en profundidad la obra y las técnicas de los realistas contemporáneos.

FA 616 Pintura de Retratos

Este curso es un enfoque clásico a la pintura de retratos formales basados en el naturalismo. Se explorarán dos enfoques: el e'bauche y el demi-teinte (el enfoque de húmedo sobre húmedo ejemplificado por Rembrandt, y el enfoque inverso de claro a oscuro ejemplificado por Sargent).

FA 618 Composición para Arte Abstracto

En este curso, los estudiantes utilizarán el lenguaje visual de forma, color y línea para crear composiciones de pintura abstracta. Se hará énfasis en el uso eficaz de los principios de diseño, una paleta focalizada, expresión y la articulación de conceptos. Se abordarán composiciones de arte contemporáneo y de los estudiantes en los términos de comunicación visual exitosa.

FA 620 Pintura Expresiva

Este curso de pintura explora los enfoques perceptuales y conceptuales de la pintura tanto para la figura representativa como para la figura abstracta. Los estudiantes aumentarán su competencia en la composición dinámica, color y técnicas de pintura expresiva.

FA 622 Anatomía para Artistas

Este curso proporcionará a los estudiantes un estudio completo de los sistemas muscular y esquelético del cuerpo humano. Los estudiantes tendrán la oportunidad de investigar las complejidades de la forma humana, que a su vez mejorará sus habilidades y destrezas para el dibujo figurativo.

FA 623 Técnicas Avanzadas de Monotipo y en Relieve

En este curso, los estudiantes conocerán nuevos avances en las técnicas y materiales contemporáneos utilizados en el campo del grabado de monotipo y en relieve. El enfoque de este curso es el de utilizar estas técnicas y materiales, combinados con los conceptos aprendidos previamente, para desarrollar proyectos y series que expresen el estilo y concepto individual.

FA 624 Medios Mixtos/Grabado – Técnicas Avanzadas

Este curso se enfoca en la diversidad de los materiales contemporáneos disponibles para los grabadores de hoy. Se hará hincapié en la innovación, en el desarrollo de proyectos individualizados y en la expresión de contenido avanzado.

FA 626 Claroscuro

Este curso ofrece un estudio a profundidad de los principios de dibujo clásico a través de la representación de una forma en 3D. Se exploran intensamente los conceptos que incluyen el sistema de 5 valores de representación tonal, la composición, el patrón de valor, la variación de la forma y los bordes de sombras proyectadas. Se hace énfasis en el análisis cuidadoso de las relaciones de luz y sombra.

FA 627 Taller de la Figura 2

Este curso se imparte en un entorno de taller, para desarrollar la habilidad del artista de representar la figura humana en un espacio pictórico. Los dibujos se basan en la observación en vivo a través de poses de 2 a 3 semanas. Se hace énfasis en la exactitud proporcional, en el escorzo y en el uso de la forma y sombras proyectadas para lograr formas tridimensionales convincentes.

FA 629 Imprenta Tipográfica

En este curso, los estudiantes estudiarán los aspectos básicos de la tipografía incluso cómo ajustar a mano la tipografía, utilizar una regla de picas, mezclar la tinta, entintar la prensa y cómo imprimir en la prensa tipográfica. Las demostraciones incluirán la impresión con tipografía de plomo, placas de polímero, impresión a presión, métodos de impresión en relieve y diseño de páginas.

FA 630 Teoría del Color

Este curso práctico proporcionará a los estudiantes una formación visual, teórica y práctica del color. Se presentará información científica combinada con una serie de proyectos diseñados para personalizar el curso y su contenido, con la meta final de mejorar la capacidad del estudiante para tomar decisiones informadas de color en sus obras de arte.

FA 631 El Arte de Hacer Libros

En este curso los estudiantes explorarán el arte de hacer libros y cómo este se relaciona con su propia obra y dirección. Se examina con sentido crítico el concepto del arte de hacer libros y se explora una diversidad de formas de encuadernación. Se alienta a los estudiantes a desarrollar sus propios conceptos e interpretaciones.

FA 632 Abstracción e Interpretación 2

En este curso especializado, los estudiantes realizarán un estudio a profundidad de la abstracción. Este comienza con una investigación de las técnicas de pintura específicas para la abstracción, incluidos los medios no tradicionales y contemporáneos. En la segunda mitad del curso se presentará el concepto como una base importante de la intención. Los estudiantes producirán estudios como exploraciones preliminares para pinturas de mayor tamaño, incluidas las pinturas de paneles múltiples. Los estudiantes terminarán el curso después de haber creado un cuerpo de trabajo con una base conceptual sólida.

FA 633 Técnicas Avanzadas de Litografía

En este curso, los estudiantes aprenderán técnicas de grabado a color para desarrollar conceptos y la creación de imágenes. Se puede utilizar piedras y placas litográficas.

FA 634 Técnicas Avanzadas de Grabado al Agua Fuerte

Las técnicas en el grabado intaglio avanzado se cubren en este curso, incluida la impresión a color. Se hará énfasis en la experimentación y en la expresión personal.

FA 635 Técnicas Avanzadas en el Arte de Hacer Libros

Esta es una continuación de la explicación de las técnicas avanzadas de encuadernación. El curso cubre encuadernación compleja, materiales no tradicionales y procesos alternativos.

FA 636 Técnicas Avanzadas de Serigrafía

El curso cubre técnicas del proceso de serigrafía y cuarto oscuro en el nivel avanzado. Se hace énfasis en extender y perfeccionar la expresión individual dentro de una diversidad de aplicaciones especializadas.

FA 639 Dibujo Expresivo

En este curso, los estudiantes aprenderán a expandir sus respuestas a la forma humana tanto en representación como en abstracción. El estudiante se enfocará en valor, proporción, composición, espacio, forma, equilibrio y movimiento. Se cubrirán temas de dibujo gestual rápido y poses sostenidas prolongadamente.

FA 642 Abstracción e Interpretación 3

En este curso los estudiantes concebirán una base o concepto para una nueva dirección o movimiento. Se creará un cuerpo de trabajo que respalde o haga visual el concepto.

FA 644 Bocetos

Este es un curso de alta energía en el cual los estudiantes producen estudios pintados rápidamente. Las pinturas en acrílico o en óleos destacarán el color, la composición, el manejo de la pintura y la indicación del sujeto. Se alienta a los estudiantes a desarrollar sentimientos intuitivos para el manejo de la pintura. Se pintará una diversidad de temas.

FA 655 Punto Intermedio y Preparación de Tesis

Este curso preparará a los estudiantes para su evaluación de punto intermedio. Los estudiantes identificarán y refinarán su concepto de tesis y prepararán obras para explorar el concepto en cuanto a su enfoque, contenido y estilo. Al terminar un concepto de tesis, los estudiantes redactarán el contenido y pintarán o prepararán un grabado en clase para recibir instrucción individualizada y críticas.

FA 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

FA 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

FA 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

FA 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

FA 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

FA 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

FA 810 Grabado 1

Este curso permite a los estudiantes desarrollar sus tesis aprobadas basadas en el grabado a la vez de interactuar con el instructor y otros estudiantes. Los comentarios y las sugerencias del instructor servirán de orientación para la dirección personal de cada estudiante.

FA 811 Desarrollo del Proceso y la Tesis

Este Estudio Dirigido en Grupo (GDS) brindará a los estudiantes información pertinente respecto de diversas posibilidades de proceso necesarias para completar con éxito un proyecto de tesis. Este grupo abordará la coherencia del proyecto, la calidad del trabajo, el concepto y el proceso mediante críticas y retroalimentación. Este grupo se recomienda para estudiantes que están tomando su primer curso de estudio dirigido.

FA 820 Pintura Figurativa 1

Este curso de estudio dirigido en grupo permite al estudiante proseguir su tesis figurativa aprobada a la vez de interactuar con el instructor y con otros estudiantes. Los comentarios y las sugerencias del instructor servirán de orientación para la dirección personal de cada estudiante.

FA 822 Pintura Figurativa 2

Este estudio dirigido en grupo fomentará el concepto de un cuerpo cohesivo de arte figurativo, basado en las propuestas de tesis individuales de los estudiantes y en las sugerencias del comité. Las pinturas se producirán de acuerdo con un cronograma acordado. Se alentará a los estudiantes a producir y mejorar continuamente sus habilidades conceptuales, de composición y técnicas.

FA 830 Grabado 2

Este curso fomentará el concepto de un cuerpo cohesivo de trabajo basado en la propuesta de tesis individual del estudiante y en las sugerencias del comité. Los grabados se producirán según un cronograma acordado. Se alentará a los estudiantes a producir y mejorar continuamente sus habilidades conceptuales, de composición y técnicas.

FA 831 Pintura No Figurativa 1

Este curso impulsa a los estudiantes a crear un cuerpo cohesivo de trabajo basado en su propuesta de tesis y sugerencias. La obra de arte puede ser un abstracto completamente no objetivo o de abstracción basada en un tema. El control de calidad será un aspecto importante en este curso.

FA 832 Pintura No Figurativa 2

En este curso, los estudiantes se enfocarán en el concepto abstracto. Los estudiantes pueden aplicar conceptos abstractos a temas objetivos o no objetivos, o a temas más conceptuales. El aspecto cohesivo del cuerpo de trabajo se enfatizará junto con el desarrollo de obras de calidad profesional.

FA 840 Pintura Paisajista/Paisajes Urbanos/Bodegones 1

Este curso de estudio dirigido en grupo alienta a los estudiantes a seguir sus conceptos de tesis con respecto a sus metas personales. Las obras que se produzcan serán evaluadas y criticadas de manera constructiva para permitir que cada estudiante avance en sus habilidades conceptuales, técnicas y de composición.

FA 842 Pintura Paisajista/Paisaje Urbano/Bodegones 2

Este curso de estudio dirigido en grupo aborda la producción de trabajo de tesis avanzado basado en la propuesta de tesis aprobada del estudiante, incluyendo las sugerencias del comité. Se alienta la formación de un estilo personal que respete lo que son las metas deseadas.

FA 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

FA 903 Estudios en el Extranjero

En este curso de posgrado, los estudiantes viajarán a un destino inspirador para practicar el arte en locación. Se hará énfasis en la expresión y el reflejo del lugar. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

FA 903A Pintura en Locación en Italia

En este curso el estudiante pintará al aire libre en diversas locaciones en toda Florencia, Italia. Se cubrirá todos los aspectos desde la composición hasta el dibujo, valor, colores y técnica mientras se pinta en el centro cultural de Italia.

FA 903B Pintura en Locación en Italia

En este curso el estudiante pintará al aire libre en diversas locaciones en toda Florencia, Italia. Se cubrirá todos los aspectos desde la composición hasta el dibujo, valor, colores y técnica mientras se pinta en el centro cultural de Italia.





CURSOS DE PREGRADO

FASCU 130 Escultura 1

Este curso es una exploración de la naturaleza de la forma tridimensional, así como una introducción a los materiales y habilidades técnicas escultóricas. Los estudiantes obtendrán experiencia práctica en la creación de su propia escultura.

150 FASCU Escultura Animal

Este curso se enfocará en esculturas de cuadrúpedos, mamíferos y otros animales. Los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar composiciones escultóricas de animales desde bocetos, dibujos, modelos pequeños en 3D y esculturas terminadas a escala en arcilla y yeso. Se explorarán los aspectos del realismo anatómico y del movimiento gestual abstracto. Se examinarán aspectos profesionales del diseño, acabado y estilo personal para soluciones de portafolio.

FASCU 180 Modelado y Escultura de la Figura Clásica

La forma, el equilibrio y la presentación de las proporciones humanas son elementos básicos de la escultura de la figura clásica. Aprovechando las habilidades aprendidas en los fundamentos del modelado de figuras, los estudiantes mejorarán su habilidad para esculpir la figura humana realista. Se hará énfasis en las formas geométricas y en la anatomía. Los estudiantes prepararán también moldes de yeso para fundir esculturas terminadas.

FASCU 230 Escultura 2

Este curso de desarrollo de portafolio y fomento de habilidades ofrece investigaciones continuas en formas en 3D y expresión. Los proyectos en profundidad incluirán el fundido de cuerpos, modelado en arcilla y fabricación de moldes, elaboración en madera, y fundido en bronce y resina. Además, este curso incluye demostraciones, críticas y debates semanales.

FASCU 231 Escultura en Cerámica 1

Este curso presenta las técnicas de desarrollo manual con arcilla, y además cubre temas relacionados importantes, como los cuerpos de arcilla, horneado y una descripción general de la escena cerámica contemporánea. Se prestará atención especial a la aplicación pictórica de superficies secas y con textura, especialmente idóneas para las formas escultóricas.

FASCU 233 El Arte de Fabricación de Moldes y Fundición

Este curso ofrece una introducción a las técnicas y habilidades esenciales utilizadas en la fabricación de moldes y fundición. Se explorará la fabricación de moldes de cara de una sola pieza, moldes rígidos sencillos de dos piezas hasta moldes rígidos complejos de tres o más piezas, así como también métodos de moldeo por colada y técnicas de fabricación de moldes de goma, junto con técnicas de fundición hueca y sólida.

FASCU 234 Escultura de la Cabeza y la Figura

Un curso introductorio diseñado para estudiantes principiantes e intermedios, este curso proporciona demostraciones en profundidad y prácticas de taller en el modelado de la figura humana utilizando arcillas de base acuosa o de aceite. Los estudiantes aprenderán las técnicas de modelado para completar esculturas terminadas que incluyan figuras reclinadas y de pie, bajo relieves, bustos y torsos.

FASCU 235 Fabricación y Soldadura Metálica

Este curso ofrece una introducción a los procedimientos básicos de la soldadura de oxiacetileno, soldadura de arco y la soldadura MIG. Se incluyen las técnicas de corte, plegado, forjado y acabado de metales ferrosos. Los estudiantes transforman ideas creativas en modelos tridimensionales sencillos y convierten estos modelos en esculturas soldadas terminadas.

FASCU 236 Estructuras y Construcción en Madera

Este curso está diseñado para familiarizar a los estudiantes con el arte de tallado y construcción en madera, abriendo el camino para dominar esta forma artística. Entre los proyectos de taller práctico se incluyen el tallado en relieve y la escultura independiente de diseño propio del estudiante. Se aborda la historia, la filosofía, los principios y la información práctica.

FASCU 237 Escultura de Neón/Iuminada

Este curso ofrece una introducción a las técnicas de fabricación de obras en neón. Se cubre la teoría básica del uso de luz radiante en las artes plásticas. Los estudiantes crean sus propias obras y se les alienta a usar el neón como un componente dentro de otros medios que abarcan desde el metal hasta la fotografía.

FASCU 240 Escultura de la Figura Gestual

Esta clase de modelado en vivo explora narrativas visuales y el lenguaje corporal expresivo por medio de gestos y examina la naturaleza esencial del movimiento dinámico con respecto de la anatomía, la pose, el flujo compositivo y la expresividad. Incluirá charlas y demostraciones en clase del arte del boceto y del uso del drapeado para aclarar el movimiento y la acción dramática.

FASCU 248 Historia y Teoría de la Escultura Artística

Este curso reseña la historia de la escultura desde el enfoque novedoso de Miguel Ángel y sus influencias clásicas, hasta los innovadores artísticos del siglo XX. Entre los temas se incluyen cómo la escultura se ha convertido en una parte central del paisaje urbano, las influencias de la escultura en la arquitectura, y la relación compleja entre la escultura, la política y la sociedad.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

FASCU 270 Ecorché

Los alumnos aprenderán a esculpir una representación anatómica de todo o parte del cuerpo humano sin la piel, a fin de enfocar la atención y mostrar la construcción del esqueleto y la musculatura. Este curso es beneficioso para los estudiantes de todas las disciplinas interesados en ampliar su conocimiento de la figura humana.

FASCU 330 Escultura 3

Este curso se centra en la escultura de nivel de portafolio profesional, explorando el concepto y la destreza a la vez de investigar el lenguaje escultórico expresivo. Se introducen y utilizan aspectos de contexto, incluyendo el sitio, la escala, la superficie, la forma, la función, el material, la intención y el observador.

FASCU 331 Escultura en Cerámica 2

Este curso explora con mayor detalle la arcilla como un medio escultórico expresivo. Se hace énfasis en el perfeccionamiento de los niveles de habilidad manual, así como en los métodos de esmaltado y acabado. Se alienta el desarrollo de proyectos individuales.

FASCU 334 Escultura Avanzada de la Cabeza y la Figura

Este es un curso de modelado en vivo en el que los estudiantes trabajan de manera representativa y expresiva, desarrollando obras de arte que representan interpretaciones únicas y personales de la forma humana. Se cubre un desarrollo más detallado de las técnicas formales y un análisis de la historia de la escultura.

FASCU 335 Fabricación y Soldadura Metálica Avanzadas

Este curso explora conocimientos y técnicas avanzadas de trabajo en metal, entre los que se incluye la soldadura de gas, de arco y soldadura TIG, así como la fabricación, forja y acabado metálico. Los estudiantes aplicarán estas habilidades desarrolladas en varias piezas terminadas con calidad de portafolio.

FASCU 337 Fundición de Bronce

Este curso explora las técnicas básicas involucradas en la fundición a cera perdida, y enseña a los estudiantes a preparar patrones de cera, tanto directamente como desde moldes. Los estudiantes desarrollarán destrezas que incluyen el bebederaje, la fundición a cera perdida, colado metálico, soldadura, acabado metálico, pátina, y presentación o terminado de esculturas de bronce.

FASCU 338 Escultura Formada en Torno

Este es principalmente un curso de formación de habilidades en el que los estudiantes aprenden a crear formas simples en un torno de alfarero, como cilindros, cuencos y discos. Los estudiantes luego utilizan estas formas como base para composiciones esculturales. Las aplicaciones superficiales incluyen el raku, y múltiples hornados de baja temperatura.

FASCU 339 Tallado en Piedra

Este curso se centra en el arte y la habilidad de tallar formas en piedra, alabastro o mármol. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en tallado en relieve y escultura tradicional independiente.

FASCU 341 Escultura en Instalaciones y Sitios Específicos

En este curso basado en proyectos, los estudiantes crearán una serie de instalaciones que integran el concepto, el proceso, los materiales, los entornos espaciales y la iluminación. Los estudiantes redactarán propuestas que incluyen planos en planta, presupuestos, evaluación técnica, y documentarán sus instalaciones con fotografías. Se analizarán en profundidad las técnicas de resolución de problemas y las instalaciones artísticas de artistas contemporáneos.

FASCU 345 Escultura de Bustos

En este curso los alumnos aprenderán a esculpir bustos en arcilla y terminar el busto como si fuera de bronce. Ellos entenderán las diferencias entre los bustos personales y los bustos comisionados o patrocinados y cómo presentarlos como un medio de expresión, y la diferencia entre una efigie y un busto psicológico.

FASCU 360 Modelado de la Figura en Tamaño Real

Este curso guiará al estudiante experimentado en el modelado en vivo hacia la creación de una figura de tamaño natural en arcilla de base acuosa. Se hace énfasis en el valor del realismo clásico en la escultura figurativa, así como en la sutileza como medio de expresión personal.

FASCU 361 Tecnología de Esmaltado

A lo largo de la historia, los esmaltes se han utilizado para proteger y mejorar estéticamente los objetos hechos con arcilla. Los estudiantes trabajarán con una diversidad de formulaciones de esmaltes básicos para todas las temperaturas, con énfasis en horneado a temperatura baja. Los estudiantes también aprenderán a mezclar, probar y manipular los esmaltes para crear nuevos y emocionantes efectos.

FASCU 431 Escultura en Cerámica 3

En este curso, los estudiantes se centrarán en el trabajo a nivel de portafolio. Los estudiantes dominarán las habilidades técnicas básicas de la cerámica. Se hará hincapié en la calidad técnica excepcional, la exploración temática y la claridad conceptual. Los estudiantes se autoevaluarán acertadamente y lograrán sus metas establecidas dentro de un plazo definido.

FASCU 437 Fundición Avanzada de Bronce y Metales

Los estudiantes explorarán técnicas avanzadas en la fundición de metales, entre las que se incluyen: las formas huecas, el bebederaje complejo, procesos de molde de arena compacta, múltiples, acabado avanzado y patinado. Los estudiantes que se inscriban en este curso deberán estar familiarizados con las técnicas de bebederaje y las técnicas de fundición a cera pérdida para cerámica.

FASCU 461 Escultura Cerámica 4

Este curso está diseñado para ofrecer a los estudiantes una experiencia real de trabajo profesional. Los estudiantes deben presentar una propuesta sobre el cuerpo de trabajo que ellos desean trabajar, que debe después ser aprobada para su inscripción en este curso. Esta propuesta establece niveles idóneos de habilidades en los siguientes campos: habilidad para establecer y lograr metas, habilidad para articular y entender el marco conceptual, y un alto nivel de habilidad y comprensión del medio cerámico. Los estudiantes crearán un cuerpo de trabajo idóneo para una exposición.

FASCU 490 Optimización del Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se hará énfasis en los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

FASCU 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

FASCU 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

FASCU 500 Pasantía en Escultura

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con las artes plásticas.

CURSOS DE POSGRADO

FASCU 620 Modelado de la Figura

Este entorno de modelado en vivo en taller permite a los estudiantes desarrollar interpretaciones personales de la forma humana.

FASCU 622 Fabricación de Moldes y Fundición

En este curso, los estudiantes podrán desarrollar y experimentar con una variedad de técnicas de fabricación de moldes. Habrá también una exploración de la forma tridimensional y la estética.

FASCU 623 Forja de Metales y Soldadura

Este curso ofrece a los estudiantes un entorno para abordar y experimentar con los problemas y las soluciones en la fabricación y la construcción. Los estudiantes trabajarán en proyectos independientes y realizarán críticas y debates.

FASCU 624 Expresiones en Arcilla

Este curso es una introducción a la arcilla como un medio de escultura expresiva. Los estudiantes aprenderán diversas técnicas escultóricas, y lo que es más importante, una rica variedad de técnicas pictóricas y de superficies contemporáneas horneadas a bajas temperaturas.

FASCU 625 Arte Público

Los estudiantes trabajarán con aspectos relacionados con esculturas en sitios específicos/públicos. Este curso cubrirá las fases y los procedimientos que los artistas encuentran antes de la instalación. Los estudiantes prepararán propuestas para obras en sitios específicos.

FASCU 626 Neón

Este curso está diseñado para introducir y explorar la iluminación como un medio escultórico. Se cubren técnicas de fabricación, teoría básica y consideraciones estéticas.

FASCU 627 Taller de Tallado en Madera

En este curso, los estudiantes desarrollan su expresión individual a través de los medios de madera. Los estudiantes desarrollan habilidades y exploran las diversas características y técnicas de las esculturas en madera tradicionales y contemporáneas. Se analizará la historia, la filosofía, los principios y la información práctica.

FASCU 630 Modelado Avanzado de la Figura

El estudiante se enfoca en un estudio a profundidad de la figura humana y en la creación de bustos, una forma de arte que es a la vez antigua y contemporánea. Se realizarán estudios realistas de figuras de pie, bustos y figuras reclinadas.

FASCU 632 Ecorché: Esculpido de Figuras de Adentro hacia Afuera

En este curso, los estudiantes aprenderán a esculpir una representación anatómica de todo o parte del cuerpo humano sin la piel, a fin de enfocar la atención y mostrar la construcción del esqueleto y la musculatura. Utilizando figuras de plastilina, la clase explorará la morfología, los conceptos estructurales y la proporción rítmica.

FASCU 636 Técnicas Avanzadas en Neón

Los estudiantes continuarán explorando técnicas avanzadas en neón y en fundición de vidrio. Se hará énfasis en proyectos individuales y en el desarrollo de conceptos.

FASCU 637 Fundición de Bronce y Metales

El enfoque de este curso es la fundición de diversos metales utilizando moldes para fundición a cera pérdida. Los estudiantes aprenderán la preparación correcta de las ceras para la fundición, el acabado y el patinado de la fundición terminada. Se sugiere una dirección personal.

FASCU 638 Técnicas Avanzadas de Horneado y Esmaltado

En este curso se explorarán el horneado en foso, esmaltado avanzado y técnicas de superficie. Se hará énfasis en el desarrollo del concepto personal en combinación con un avance en las técnicas.

FASCU 640 Escultura Figurativa: Tamaño Real

Este curso es una continuación del examen de la forma y la estructura de la figura humana para estudiantes intermedios y avanzados. Los estudiantes crearán una figura de tamaño real en arcilla acuosa en el transcurso de un semestre. Se desarrolla y se hace énfasis en la representación exacta y en la expresión personal.

FASCU 642 Escultura Figurativa: El Busto

Este curso se centrará en la creación de un busto. Junto con el desarrollo y el entendimiento de las cualidades formales del cráneo y de los músculos de la cara, cuello y hombros, este curso concentrará los esfuerzos en el desarrollo de técnicas de modelado expresivo.

FASCU 644 Seminario de Tesis

En este curso, los estudiantes identificarán un área de interés y comenzarán a trabajar hacia el desarrollo de un proyecto de tesis exitoso. Los estudiantes examinarán, perfeccionarán y defenderán la dirección de su proyecto de tesis a través de una serie de proyectos y tareas, que les ayudarán a prepararse para la evaluación intermedia y final.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

FASCU 645 Bajorrelieve: Expresión e Interpretación

Esta clase cubre un amplio espectro de técnicas y estilos relacionados con la escultura en relieve. El proyecto final combina el alto relieve y el bajo relieve, así como dibujos preparatorios y maquetas. También se cubrirá en detalle la escultura de la figura y el drapeado en relieve.

FASCU 647 Forja de Metales y Soldadura Avanzadas

Este curso ofrece a los estudiantes avanzados un entorno de grupo para hacer frente a los problemas técnicos encontrados durante la fabricación y la construcción de esculturas metálicas.

FASCU 648 Colado de Bronce

Este curso introducirá a los estudiantes a los aspectos básicos de la fundición de bronce, y brindará al estudiante más avanzado una oportunidad para continuar trabajando en proyectos en curso. Este curso también cubre el trabajo con cera, fabricación de moldes, fundición, acabado y patinado.

FASCU 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

FASCU 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

FASCU 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

FASCU 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

FASCU 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

FASCU 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

FASCU 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

FASCU 990 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.





DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS





QUÉ OFRECEMOS

Currículo de clase mundial: Los estudiantes de Desarrollo de Videojuegos reciben una educación integral en las artes y las ciencias, con énfasis en la aplicación de técnicas en el Diseño de Videojuegos, Programación, Arte Conceptual, Modelado en 3D y Animación.

Conocimiento especializado: Después de dominar los aspectos básicos, los estudiantes desarrollan mecánicas de juego innovadoras y aprenden la difícil tecnología 3D. Los estudiantes pueden profundizar su formación especializada en diseño de videojuegos, arte conceptual, modelado, animación y programación.

Dominio del diseño de videojuegos y los principios de producción:

Los estudiantes aprenden y profundizan en los aspectos básicos de diseño tanto para videojuegos en 2D como en 3D, tales como riesgo y recompensa, diseño y flujo de nivel, juego equilibrado y convincente, creación de scripts técnicos de programación y generación de suspenso en toda la historia. Al avanzar, los estudiantes aprenden aspectos especializados del diseño como la monetización, tipos de control únicos, desarrollo rápido mediante la iteración y métodos de producción trabajando en equipos.

Dominio de los principios del arte en 2D y 3D: Este programa se basa en los fundamentos tradicionales del dibujo, la pintura y narración visual para desarrollar habilidades conceptuales. Los estudiantes tendrán un sólido conocimiento de los principios fundamentales del arte de los videojuegos, incluyendo la conceptualización avanzada, el modelado y texturas en 3D,

sombras, animación y técnicas de preparación de modelos 3D o “rigging” para la animación, así como un conocimiento en profundidad del software de producción artística, tecnología de los motores de videojuegos y el entorno de producción.

Experiencia práctica: Las habilidades de comunicación y organizacionales desempeñan papeles importantes cuando los estudiantes trabajan en proyectos colaborativos. Se utilizan motores avanzados de videojuegos para generar juegos desde el prototipo hasta un juego publicable, para brindar a los graduados experiencia práctica en técnicas y estándares del ramo.

Instalaciones modernas: Ofrecemos recursos y equipos estándar en el ramo, entre los que se incluyen: un Laboratorio de Videojuegos, cientos de computadoras y pantallas Cintiq en el aula equipadas con la tecnología más avanzada y con todas las aplicaciones de desarrollo más recientes del ramo.

Cuerpo docente profesional: Nuestros docentes son todos profesionales de primera línea en el ramo. Cada semestre, se invita a personalidades del ramo para dar charlas y presentaciones.

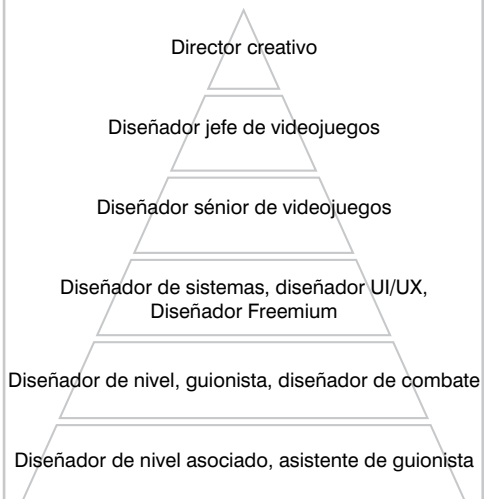
Desarrollo de portafolio: Los estudiantes desarrollan un portafolio excepcional que demuestra habilidad en el dibujo y la pintura tradicionales, así como en el modelado en 3D, diseño de videojuegos, programación, diseño de niveles, animación, preparación de modelos 3D (rigging) para la animación y gestión del tiempo.



LÍNEAS DE CARRERA



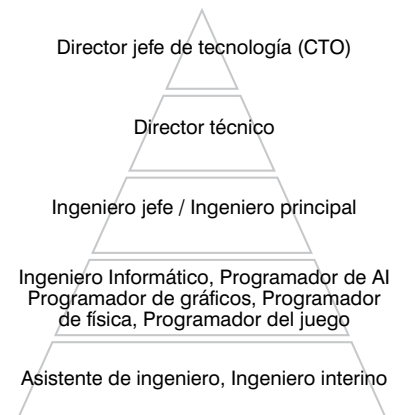
Diseño de videojuegos



Arte de videojuegos



Programación de videojuegos



REQUISITOS PARA EL TÍTULO

Asociado en Artes [AA] en Desarrollo de Videojuegos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

FND 110	Análisis de la Forma
o FND 113	Bocetos para la Comunicación
FND 122	Fundamentos del Color
GAM 105	Producción de Videojuegos en 3D
GAM 107	Motores de Videojuegos
GAM 110	Introducción al Desarrollo de Videojuegos
GAM 115	Elementos de Scripts de Programación
o GAM 233	Elementos de la Pintura Digital
GAM 150	Diseño, Teoría y Análisis de Videojuegos
GAM 201	Modelado en 3D para Videojuegos 1
GAM 202	Animación en 3D para Videojuegos
GAM 310	Taller de Producción de Prototipos de Videojuegos
GAM 401	Modelado de Superficies Duras: Elementos de Videojuegos de Alta Resolución
o GAM 170	Diseño de Niveles para Videojuegos 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX



Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Desarrollo de Videojuegos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

FND 110	Análisis de la Forma
o FND 113	Bocetos para la Comunicación
FND 122	Fundamentos del Color
GAM 105	Producción de Videojuegos en 3D
GAM 107	Motores de Juegos
o FA 213	Introducción a la Anatomía
GAM 110	Introducción al Desarrollo de Videojuegos
GAM 115	Elementos de Scripts de Programación
o GAM 233	Elementos de la Pintura Digital
GAM 150	Diseño, Teoría y Análisis de Videojuegos
FND 112	Dibujo de la Figura
GAM 201	Modelado en 3D para Videojuegos 1
GAM 202	Animación en 3D para Videojuegos
o FND 116	Perspectiva
GAM 310	Taller de Producción de Prototipos de Videojuegos
GAM 401	Modelado de Superficies Duras: Elementos de Videojuegos de Alta Resolución
o GAM 170	Diseño de Niveles para Videojuegos 1
o GAM 266	Pintura de Figura Digital
GAM 405	Preparación de Portafolio de Videojuegos

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de comunicación escrita
4	Cursos de conciencia histórica del arte
1	Curso de conocimiento histórico
1	Curso de conocimientos cuantitativos
1	Curso de ideas e influencias culturales
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir los requisitos de educación general antedichos, tome los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Ciencias [BS] en Programación de Videojuegos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES

TOTAL 120 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BS EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

GAM 110	Introducción al Desarrollo de Videojuegos
GAM 405	Preparación de Portafolio de Videojuegos
GAP 120	Principios de Ciencias de la Computación
GAP 125	Programación para Videojuegos 1
GAP 225	Programación para Videojuegos 2
GAP 235	Estructuras de Datos y Algoritmos
GAP 255	Programación y Diseño Orientados al Objeto
GAP 225	Programación para Videojuegos 3
GAP 285	Arquitectura AAA de Motores de Videojuegos
GAP 295	Programación y Optimización de Bajo Nivel
GAP 301	Programación de Motores de Videojuegos
GAP 321	Inteligencia Artificial

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

REQUISITOS PARA BS EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y el siguiente LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe

o LA 108	Composición para el Artista
LA 255	Matemáticas Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de comunicación escrita
1	Matemáticas en 3D
1	Curso de matemáticas fundamental
1	Curso de matemáticas aplicada
1	Curso de matemáticas discretas
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales
1	Curso de Conocimiento Histórico
1	Curso de ideas e influencias culturales
1	Curso de conciencia histórica del arte

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

MATEMÁTICAS FUNDAMENTAL

LA 255	Matemáticas Universitaria

MATEMÁTICAS APLICADA

LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría

MATEMÁTICAS EN 3D

LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones

MATEMÁTICAS DISCRETAS

LA 286	Matemáticas Discretas

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Artes [AA] en Desarrollo de Videojuegos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA MA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

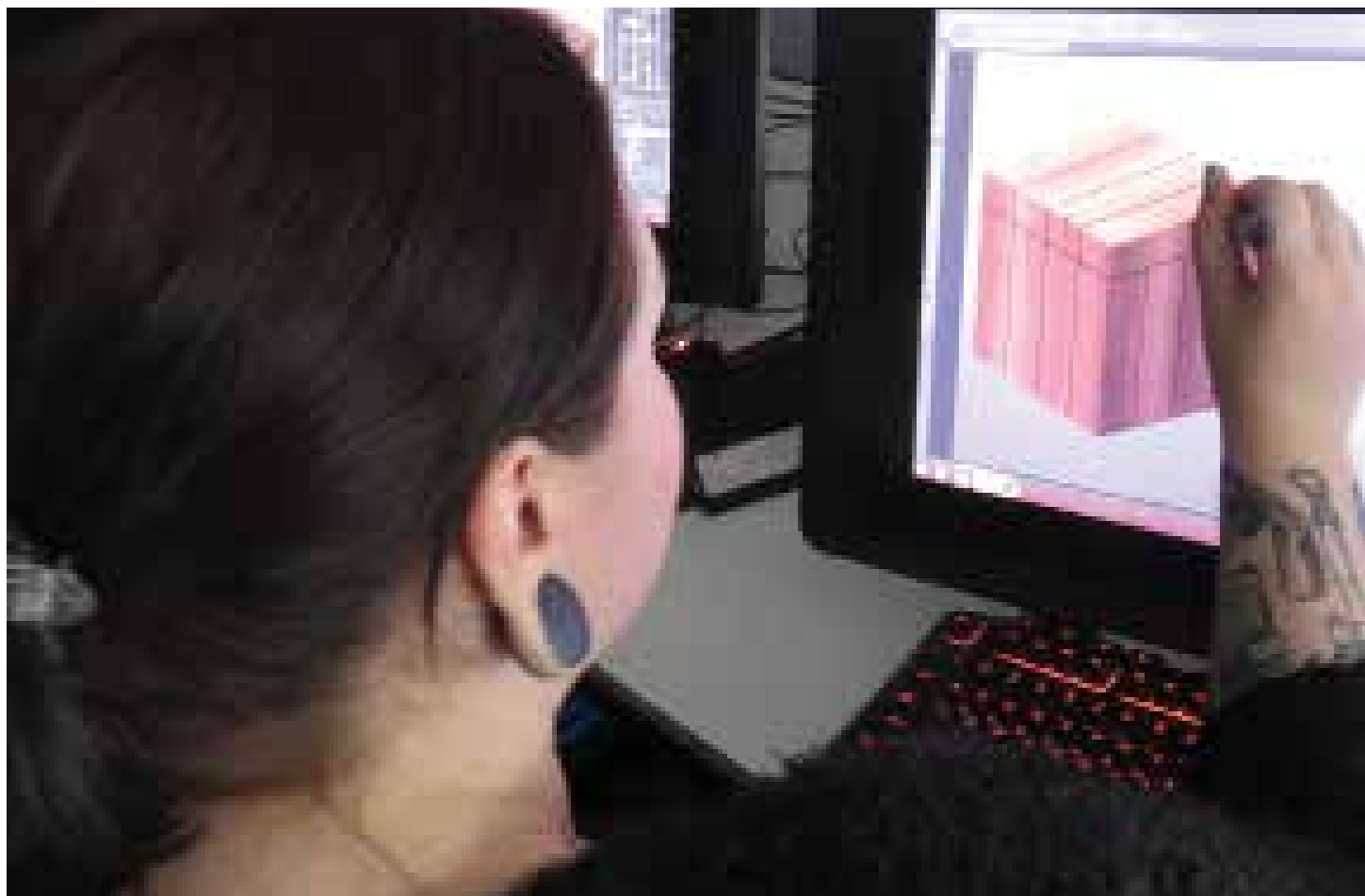
- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
FASCU 632	Ecorché: Esculpido de Figuras de Adentro hacia Afuera
o GAM 626	Modelado del Entorno para Videojuegos: Técnicas
o GAM 632	Técnicas Avanzadas de Textura
GAM 601	Elementos de los Videojuegos
GAM 602	Teoría del Juego y Diseño de Niveles
o GAM 603	Modelado de Personajes en 3D 1
o GAM 604	Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios
GAM 604	Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios
o GAM 623	Escultura Digital para Videojuegos 1
o IAD 603	Bocetos y Perspectiva para Ambientes Interiores
GAM 606	Desarrollo Rápido de Videojuegos
o GAM 621	Textura y Luz
GAM 608	Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana
o GAM 605	Scripts de Programación para Videojuegos 1
GAM 623	Escultura Digital para Videojuegos 1
o FA 622	Anatomía para Artistas
GAM 624	Modelado de Utilería para Personajes y Héroe
o GAM 643	Modelado del Entorno para Videojuegos: Producción
GAM 626	Modelado del Entorno para Videojuegos: Técnicas
o GAM 615	Videojuegos con Gráficos Vectoriales 1
o FASCU 620	Modelado de la Figura
GAM 651	Desarrollo de Prototipos de Videojuegos

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

GLA 623	Historia y Técnicas de Videojuegos



Maestría en Bellas Artes [MFA] en Desarrollo de Videojuegos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES

TOTAL **63 UNIDADES**

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

ANM 623	Modelado y Animación en 3D 1 (Maya)
GAM 601	Elementos de los Videojuegos
GAM 631	Preparación de Portafolio y Tesis
GAM 651	Desarrollo de Prototipos de Videojuegos
+ 5 Cursos de especialidad	

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN ENFOQUE - ELEGIR UN ENFOQUE:

DISEÑADORES DE VIDEOJUEGOS:

GAM 602	Teoría del Juego y Diseño de Niveles
GAM 605	Scripts de Programación para Videojuegos 1
GAM 606	Desarrollo Rápido de Videojuegos
FA 601	Dibujo
o GAM 608	Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana
+ 1 Curso de diseño de videojuegos	

ANIMADORES/PREPARADORES DE MODELOS 3D (RIGGERS):

ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 652	Introducción a Rigging
ANM 686	Animación de Personajes en 3D 1
ANM 688	Animación Tradicional
GAM 603	Modelado de Personajes en 3D 1

MODELADOR DE PERSONAJES:

FA 622	Anatomía para Artistas
FASCU 620	Modelado de la Figura

GAM 603	Modelado de Personajes en 3D 1
GAM 608	Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana
GAM 623	Escultura Digital para Videojuegos 1
o FA 601	Dibujo

ARTISTAS CONCEPTUALES:

GAM 602	Teoría del Juego y Diseño de Niveles
GAM 604	Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios
GAM 608	Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana
GAM 612	Arte Conceptual para Videojuegos
ILL 610	Dibujo de Figuras Vestidas 1

MODELADORES DE ENTORNO:

GAM 604	Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios
GAM 608	Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana
GAM 621	Textura y Luz
GAM 623	Escultura Digital para Videojuegos 1
GAM 626	Modelado del Entorno para Videojuegos: Técnicas
o FA 601	Dibujo

MODELADORES:

GAM 602	Teoría del Juego y Diseño de Niveles
GAM 604	Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios
GAM 605	Scripts de Programación para Videojuegos 1
+ 2 Cursos de modelado	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

LA 623 Historia y Técnicas de Videojuegos

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 612 Redacción e Investigación para el Estudiante
de Maestría (para Diseñadores de Videojuegos)

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

- GLA 603 Antropología: Experimentar la Cultura
- GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
- GLA 611 Narrativas Culturales
- GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno
- GLA 619 Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
- GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
- GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

- GLA 678 Prácticas Profesionales para Desarrolladores de Videojuegos
- o GLA 670 Prácticas Profesionales para la Animación y VFX

CURSOS DE PREGRADO

GAM 105 Producción de Videojuegos en 3D

Este curso es una introducción a los fundamentos de la creación de elementos en 3D para videojuegos. Los estudiantes administrarán archivos de elementos, crearán texturas en Photoshop, realizarán desplegados/mapeados UV, prepararán para la animación (rig), animarán y renderizarán un modelo. Se analizará la racionalización del concepto y del proceso de diseño.

GAM 107 Motores de Videojuegos

Este curso está diseñado para dar a los estudiantes una amplia comprensión de cómo funcionan los diferentes motores de juegos y cuáles son las semejanzas y diferencias entre ellos. Ellos producirán juegos sencillos con 3 motores populares diferentes.

GAM 110 Introducción al Desarrollo de Videojuegos

Los estudiantes aprenderán los aspectos básicos del diseño y desarrollo de videojuegos, con énfasis en las diversas funciones que facilitan la producción de videojuegos profesionales. Los alumnos obtendrán una experiencia básica con herramientas de desarrollo como Maya, Photoshop y Unity mientras aprenden acerca de los conceptos y las mejores prácticas que impulsan a los estudios de éxito.

GAM 115 Elementos de Scripts de Programación

Los estudiantes aprenderán los elementos fundamentales de la creación de scripts de programación para el desarrollo de videojuegos en 2D. Los alumnos aprenderán a identificar y conocer las herramientas disponibles en un sistema de scripts de programación, analizarán una mecánica de juego en pseudocódigo y aplicarán ese pseudocódigo a la creación de scripts de programación visuales y de código.

GAM 130 Videojuegos con Gráficos Vectoriales 1

Este curso enseña a los estudiantes la interactividad gráfica vectorial utilizada en la producción de videojuegos para las tecnologías emergentes actuales y videojuegos para dispositivos móviles. Se cubrirá elementos idóneos para desplazamiento lateral, ruptura de bloques o videojuegos para redes sociales. Se hará énfasis en la creación de un videojuego interactivo que sea fácil de aprender y que presenta un grado de dificultad creciente.

GAM 131 Historia de los Videojuegos

Abarcando desde los antiguos juegos de mesa hasta las modernas consolas de videojuegos, este curso le da relevancia y significado a la experiencia humana de la interacción a través de juegos. Los estudiantes aprenderán sobre el diseño y teoría del diseño de videojuegos, la teoría de la narración no lineal, una visión general de las empresas en el ramo de videojuegos, tecnología y terminología.

GAM 136 El Arte de los Videojuegos Móviles

Este curso se centra en el arte de los videojuegos con niveles para plataformas móviles. Los estudiantes utilizarán software de imágenes digitales para crear arte ilustrado, entornos y elementos extraordinarios con base en guías de estilo y limitaciones del mundo real. Se hará énfasis en las estructuras de archivo y en la organización de capas idóneas para la edición y cambio a solicitud.

GAM 150 Diseño, Teoría y Análisis de Videojuegos

Este curso examina los componentes de un videojuego e incluye tecnología de motores, herramientas para 3D, edición de mundos y terrenos, y flujos de procesos para la producción de elementos. Los estudiantes aplican ingeniería inversa a un juego para comprender los componentes. Se explica la terminología del ramo y se exploran líneas de carrera.

GAM 170 Diseño de Niveles para Videojuegos 1

Este curso ofrece a los estudiantes una sólida comprensión del diseño de niveles para niveles de videojuego en primera y tercera persona. Los estudiantes deben crear niveles y experiencias de juego desde la fase de concepto inicial hasta la malla de bloques y múltiples pases de scripts de programación utilizando el motor de juegos Unreal.

GAM 190 IU y XU Móvil

Este curso se enfoca en los niveles de IU (Interfaz de Usuario) y XU (Experiencia del Usuario) para plataformas móviles. Se cubrirá la creación de imágenes digitales, estructuras de archivo y organización de capas para cambios a solicitud. Los estudiantes trabajarán con limitaciones de tamaño para crear IU, XU y elementos. Se hará énfasis en el cumplimiento de las guías de estilo y en los plazos de producción.

GAM 195 Scripts de Programación para Interfaces de Usuario

En este curso, los artistas de interfaz del usuario y los diseñadores de experiencia del usuario que desean experiencia práctica aplicarán su trabajo en juegos funcionales en un motor. Los estudiantes crearán interfaces de usuario para motores de videojuegos populares.

GAM 201 Modelado en 3D para Videojuegos 1

En este curso, los estudiantes tendrán su primera experiencia a profundidad con software de modelado en 3D. Los conceptos introducidos incluyen especificaciones para renderización en tiempo real, polígonos, vértices, mapeado UV, técnicas de texturas simples, fotografía y pintura digital y desplegado.

GAM 202 Animación en 3D para Videojuegos

En este curso se presentarán conceptos básicos de la animación en 3D. Se explicarán conceptos tradicionales tales como la sincronización, peso, desarrollo de un esqueleto y rig simple, cinemática inversa y de avance, bloqueo de movimiento, interpolación y scripts de programación básicos de animación. Los estudiantes utilizan modelos proporcionados para crear animaciones específicas con base en varios ejercicios.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

GAM 209 Rigging para Juegos 1

En este curso los estudiantes aprenderán y aplicarán los principios fundamentales del rigging. Los estudiantes prepararán los modelos 3D (rig) de personajes bípedos en Maya manteniendo en mente el proceso de animación. Los estudiantes solucionarán problemas de rigging y corregirán cualquier error que ocurra en sus proyectos.

GAM 215 Scripts de Programación para Videojuegos en 3D 1

En este curso los estudiantes aprenden a hacer juegos en 3D a la vez que mejoran la calidad de sus scripts de programación. Los estudiantes aprenden a aplicar estándares y prácticas, automatización, características de scripts de programación intermedios y patrones de diseño que se encuentran comúnmente en la creación de scripts de programación. Ellos también aprenden a planificar un proyecto de equipo, incorporar subrutinas o plugin de terceros, y reciben una vista previa de temas avanzados.

GAM 225 Efectos Visuales en 2D

En este curso, los estudiantes producirán conjuntos de efectos visuales básicos en 2D para videojuegos, televisión y contenido audiovisual descargable (streaming). Los temas incluirán agrupamientos y jerarquías de estado de "sprites" (formas gráficas móviles), organización de biblioteca de elementos y exportación de elementos para uso del cliente que no sea en videojuegos. Se hará énfasis en los estándares del ramo para la preparación de elementos de efectos para motores de juegos.

GAM 230 Videojuegos con Gráficos Vectoriales 2

Este curso cubre los conceptos de animación Flash para juegos. Los estudiantes aprenderán los aspectos fundamentales del uso de software Flash y técnicas para la creación de imágenes gráficas vectoriales y la animación interactiva usadas específicamente en el ramo de los videojuegos. Los estudiantes aprenderán a incorporar Maya 3D en la animación Flash para mejorar la calidad del arte.

GAM 233 Elementos de la Pintura Digital

El curso de elementos de la pintura digital se centra en la importancia de dominar la pintura de todos los elementos comunes diversos enmarcados en la pintura digital. En este curso, los estudiantes se enfocarán en aprender a pintar elementos individuales tales como la piel, pelo y cabello, rasgos faciales, madera, metal, piedra y elementos ambientales.

GAM 238 El Poder de la Composición

Este curso examina los principios composicionales utilizados en la creación del arte conceptual. Al analizar obras de arte de los antiguos maestros, ilustradores famosos y artistas conceptuales contemporáneos, los estudiantes aprenderán a utilizar estos principios para crear composiciones poderosas y diseños sólidos.

GAM 241 Escultura Digital

Este curso proporciona las bases de la escultura digital para la creación de elementos de juego de alta resolución en 3D. Los estudiantes aprenderán una descripción general de la interfaz con el usuario, herramientas, técnicas básicas de escultura y la retopología. Los estudiantes crearán esculturas de alta resolución y versiones con resolución de juego, demostrando la racionalización del proceso de producción en 3D.

GAM 244 Bocetos de Entornos Digitales

Este curso se centra en la anatomía de paisajes y estructuras arquitectónicas, elementos y su funcionalidad. Los estudiantes investigarán tanto los estilos clásicos como los contemporáneos y emularán el lenguaje arquitectónico y el estilo de diversas culturas y épocas. Se hará énfasis en la calidad del dibujo, la atmósfera anímica, la historia, el simbolismo, la proporción, las relaciones espaciales y la aplicación de los principios de diseño.

GAM 245 Scripts de Programación para Videojuegos Móviles

En este curso, los estudiantes programarán e implementarán juegos para dispositivos móviles con pantallas táctiles como Android o iOS, utilizando software avanzado para el desarrollo de videojuegos. Los estudiantes desarrollarán interfaces para múltiples tamaños de pantalla, depurarán errores, crearán perfiles y optimizarán una aplicación móvil.

GAM 260 Diseño y Dibujo de Utilería para Videojuegos

En este curso los estudiantes crearán maquetas en 3D de vehículos y objetos rompibles con base en criterios predeterminados. Entre los temas se incluyen: técnicas para la pintura digital, estándares del ramo para flujos de trabajo y el trabajo desde una referencia fotográfica.

GAM 265 Diseño Mecánico de Vehículos y Robots para la Industria del Entretenimiento

Este curso se centra en el arte conceptual de vehículos adecuados para películas, televisión y videojuegos. Los estudiantes dibujarán y diseñarán una diversidad de vehículos en varias categorías que van desde vehículos personales y acuáticos hasta máquinas voladoras. Se hará énfasis en la exactitud, credibilidad y desarrollo de una variedad de ideas.

GAM 266 Pintura de Figura Digital

Los estudiantes mejorarán sus habilidades de pintura digital, afinarán los gestos y representarán de manera realista las formas y las sombras. Los estudiantes trabajarán inicialmente en escala de grises y después utilizarán la teoría del color para crear atmósfera anímica y armonía de color. Este curso establece las bases para el currículo futuro de personajes que requerirá la pintura con exactitud de la carne, el pelo y cabello y la anatomía.

GAM 269 Color y Luz para el Arte Conceptual

Este curso es un enfoque en profundidad de los fundamentos del color y de la luz. Este curso cubre diversas fuentes de luz y cómo estas interactúan con los objetos y los entornos. Los estudiantes aprenderán a aplicar estos principios de color y luz en la creación de imágenes que serían idóneas para el arte conceptual y el diseño.

GAM 270 Diseño de Niveles para Videojuegos 2

En el transcurso del semestre se crearán dos niveles interactivos de calidad de portafolio en el género RPG de tirador y acción en primera persona. Los estudiantes aprenderán las habilidades esenciales que se requieren para convertir una misión básica en una experiencia fascinante.

GAM 275 Arte Conceptual para Videojuegos 1

Un buen diseño comienza con los criterios artísticos tradicionales como son la proporción, el valor, la armonía de colores y las formas de diseño. A partir de las habilidades adquiridas, los estudiantes diseñan personajes en conformidad estricta con los estándares del ramo de videojuegos. Se estudiará los tipos de personajes y sus accesorios asociados y los estudiantes crearán sus propios personajes utilizando medios tradicionales y digitales.

GAM 288 Arte Conceptual para Videojuegos 1: Diseño de Personajes

Este curso explora profundamente el proceso creativo o ideación, centrándose en el enfoque, principios de diseño, velocidad, color e historia en el contexto del arte para videojuegos. Los estudiantes aplicarán las aptitudes de pintura digital adquiridas en GAM 266 para bosquejar personajes y pintar los detalles incluidos los tejidos, el pelo y cabello, la piel y los rasgos faciales.

GAM 303 Rigging y Animación de Criaturas

Los estudiantes prepararán modelos 3D (rig) y animarán criaturas y personajes insólitos con rasgos singulares. Esto puede incluir criaturas con cuatro patas, tentáculos y alas. Además, se analizará los rigs de objetos tales como relámpagos y automóviles. Se hará énfasis en resolver de forma eficaz las dificultades de realizar el rigging rápidamente y crear rigs que otros puedan utilizar fácilmente.

GAM 309 Programación de Herramientas en Python

Los estudiantes aprenderán a programar en Python y crearán aplicaciones que podrán ser utilizadas para desarrollar personajes de un juego. Se hará énfasis en la creación de herramientas que se utilizan en el desarrollo de videojuegos profesionales, como las herramientas de rigging y exportadores automatizados de animación.

GAM 310 Taller de Producción de Prototipos de Videojuegos

Aprovechando las habilidades aprendidas, los estudiantes diseñarán y crearán un prototipo de juego para profundizar la comprensión de los procedimientos de producción. Los estudiantes aplicarán habilidades de organización, gestión del tiempo y de comunicación en un entorno de equipo. Se creará un prototipo jugable mediante un proceso paso a paso.

GAM 315 Scripts de Programación para Videojuegos en 3D 2

Este curso se basa en el curso anterior mediante la introducción de estructuras de scripts de programación, manipulación de Vector3 compleja, y cálculos de atributos utilizando C# y Unity. Los estudiantes trabajarán en la creación de un juego de acción-aventura a la vez que desarrollan habilidades de programación y estructuras de datos.

GAM 318 Realidad Virtual y Nuevas Tecnologías

Este curso se centrará en el uso de tecnologías emergentes que se utilizan para crear nuevas experiencias inmersivas con una variedad de medios interactivos de vanguardia. Los estudiantes aprenderán del pasado, experimentarán el presente y dialogarán sobre el futuro de las tecnologías interactivas.

GAM 320 Animación de Juegos 1

Después de su trabajo básico, los alumnos utilizan un conjunto de modelos más avanzados para crear movimiento complejo y variado. Se hace énfasis en la sincronización y el peso, y se mejoran las habilidades por medio de la práctica. Se practican técnicas avanzadas de construcción de esqueletos o articulaciones, unión uniforme de la piel (smooth binding), y preparación del modelado 3D para la animación (rigging).

GAM 322 Diseño y Dibujo de Personajes Estilizados para Juegos

Este curso enseña la habilidad de crear diseños de personajes estilizados y simplificados para videojuegos. Este curso enseñará la diferencia entre el dibujo tradicional y las técnicas para simplificar sus diseños en una manera que sigue los buenos principios de diseño. Los personajes creados en este curso serán adecuados para su uso en juegos sociales.

GAM 325 Efectos Visuales (Visual FX) para Juegos

Este curso enseña a los estudiantes a crear partículas y efectos especiales para juegos en un entorno de producción. Los estudiantes crearán fuego, humo, explosiones y otros efectos del juego. Los estudiantes prepararán scripts de programación y personalizarán otros desafíos que puedan surgir, y se cubrirá una descripción básica de las partículas en Maya para lograr familiaridad con los efectos de motores que no son para videojuegos.

GAM 328 Diseño de Criaturas para Juegos

Este curso se centra en el diseño de criaturas que se encuentran comúnmente en juegos, incluyendo mutantes, depredadores, alienígenas y monstruos amenazantes. Los estudiantes participarán en el proceso completo de diseño desde los primeros bocetos, trazos de líneas ajustadas con sombreado realizado digitalmente, a presentación de diseños terminados. Se hará énfasis en el análisis de elementos anatómicos necesarios para crear un movimiento creíble en el entorno del juego.

GAM 332 Textura y Luz para Videojuegos

Este curso combina las habilidades básicas con la práctica avanzada y nuevas técnicas. Se utilizan presupuestos de hardware, formatos de archivo y técnicas de aplicación cruzada en la creación de modelos de videojuegos que se ajustan a los estándares del ramo. Los estudiantes realizarán composiciones de proyectos utilizando mapas UV optimizados, texturas de alta y baja resolución, iluminación de vértice y luces reales.

GAM 335 Scripts de Programación para Motores de Bajo Nivel [anteriormente GAM 145 Scripts de Programación para Juegos Vectoriales]

Los estudiantes aprenderán a crear juegos desde cero utilizando un motor optimizado de bajo nivel. Ellos aprenderán técnicas avanzadas de creación de scripts de programación orientadas al objeto para administrar objetos y crear la dinámica del juego.

GAM 340 Modelado de Personajes en 3D 1

Los estudiantes aprenderán sobre la configuración del esqueleto, rigging y adhesión de la piel, y aplicarán dicho conocimiento a modelos de personajes en 3D para animación. Los modelos se crearán en múltiples resoluciones y se optimizarán para presupuestos de polígonos y segmentación. Se utilizarán técnicas avanzadas para crear animación de movimientos faciales y especiales.

GAM 342 Modelado del Entorno para Videojuegos 1

Este es un curso introductorio para el modelado básico de entornos para artistas y diseñadores de videojuegos. Este curso guiará al estudiante a través de las habilidades esenciales necesarias para crear un entorno en tiempo real para videojuegos. Los estudiantes serán guiados a través de la creación de un entorno exterior y un entorno interior.

GAM 344 Pintura de Entornos Digitales

Este curso se enfoca en la creación de conceptos artísticos listos para la producción para utilizarlos en entornos de videojuegos. Los estudiantes recopilarán material de referencia fotográfico y en 3D, generarán estudios de valor y velocidad, desarrollarán guías de estilo, utilizarán pinceles digitales para crear elementos composicionales que incluyan rocas y árboles y crearán pinturas terminadas. Se hará énfasis en la perspectiva, la composición, la iluminación, la atmósfera animica, la narración de la historia y la narrativa.

GAM 350 Desarrollo Rápido de Videojuegos 1

Este curso se centra en enseñar a estudiantes cómo ser diseñadores y productores eficaces de videojuegos. Los buenos productores son, en última instancia, los responsables de enviar buenos juegos y tienen experiencia con el ciclo de producción de videojuegos y de lanzamiento. En este curso intensivo, los estudiantes crearán juegos en un período de una a dos semanas.

GAM 353 Freemium y Monetización de Videojuegos

Este curso enseña los principios que respaldan el diseño de videojuegos freemium y cómo monetizarlo para generar ingresos. Este curso cubre áreas clave de los indicadores métricos y de rendimiento utilizados en la evaluación de la rentabilidad de los videojuegos sociales y móviles gratuitos.

GAM 360 Modelado del Entorno para Videojuegos 2

Los estudiantes aprenden teorías y técnicas para la creación de entornos de videojuegos. Se examinan escenas del mundo real, escenarios de películas y entornos de niveles de juegos a fin de identificar qué es lo que hace que tengan éxito. Utilizando una sinopsis de diseñador, los estudiantes planificarán y generarán elementos en el juego utilizando imágenes de referencia, geometría de bloques y modificación de texturas.

GAM 380 Animación de Personajes 2

Los estudiantes avanzados llevarán sus habilidades básicas al siguiente nivel mediante el desarrollo de sus técnicas utilizando la interacción de humanos y objetos, animación facial y lenguaje corporal expresivo. Las obras pulidas para portafolio demostrarán la narración lineal cinematográfica. El conocimiento técnico es reforzado por la revisión y el estricto cumplimiento de los estándares del ramo.

GAM 401 Modelado de Superficies Duras:

Elementos de Videojuegos de Alta Resolución

Los estudiantes llevarán sus habilidades de modelado de juegos al siguiente nivel mediante la creación de elementos de calidad cinematográfica utilizando polígonos. Utilizando formas básicas, los estudiantes aprenderán a crear rápidamente objetos que tienen repetición. Se introducirán técnicas para mantener transiciones de superficies entre dos superficies planares y trabajar simultáneamente con múltiples formas de superficies duras.

GAM 403 Modelado Orgánico: Elementos de Videojuegos de Alta Resolución

Este curso se centra en la creación de modelos orgánicos de resolución cinematográfica utilizando polígonos. Los estudiantes crearán objetos tales como personajes, criaturas y plantas utilizando geometría basada en subdivisión. Ellos aprenderán a afinar las proporciones tanto para el flujo de bordes como para la silueta. Se hará énfasis en mantener los cambios de plano en todas las formas y en controlar la topología.

GAM 405 Preparación de Portafolio de Videojuegos

En este curso, los estudiantes de último año revisarán sus trabajos acumulados, los organizarán y optimizarán su portafolio. Se darán diversas tareas según el caso para diseñar una presentación que promueva los mejores logros de cada estudiante.

GAM 409 Rigging Avanzado

Este curso ofrece un estudio a profundidad de la animación técnica. Los estudiantes utilizarán herramientas para controlar el movimiento de personajes y objetos complejos en 3D. Se incluye en este curso una descripción general de las herramientas de restricción y los controladores. Los estudiantes utilizan técnicas avanzadas para desarrollar interfaces de animación personalizadas.

GAM 410 Desarrollo Rápido de Videojuegos 2

La iteración rápida es clave para medir rápidamente qué juegos son divertidos, convincentes y mejor adaptados para la producción. En este curso, los estudiantes crearán un cronograma para administrar el proceso de producción rápida, crear juegos en plazos de dos y cuatro semanas y organizar un equipo de desarrollo de juego.

GAM 412 Diseño de Sistemas

Este curso examina los sistemas formales de las estructuras de videojuegos. Los estudiantes modelarán sistemas complejos de videojuegos basados en conceptos de juegos de alto nivel y equilibrarán las variables de los sistemas utilizando hojas de cálculo y aplicaciones matemáticas. Se analizará la teoría de los sistemas, el modelo MDA, los bucles esenciales y de compulsión, sistemas de combate, arquitectura narrativa, sistemas sociales y economías del videojuego.

GAM 432 Textura y Materiales Avanzados

Los estudiantes analizarán ejemplos del ramo para entender cómo la luz, la textura y la renderización afectan el flujo del juego y la historia. Los estudiantes integrarán texturas especulares, por capas, normales y otras texturas avanzadas con luces reales e iluminación de vértice en un entorno en tiempo real.

GAM 440 Modelado de Personajes en 3D 2

En este curso avanzado los estudiantes deben mostrar competencia en el uso de modelado básico y técnicas de textura aplicadas a personajes avanzados. Utilizando métodos avanzados demostrados en el curso, los estudiantes prepararán modelos para exportar a motores de videojuegos y practicarán la solución de problemas dentro de tiempos realistas y requisitos presupuestarios.

GAM 442 Pintura Mate Digital

En este curso, los modeladores en 3D utilizarán pintura mate para integrar paisajes en 2D expansivos a fin de extender los entornos 3D. Los estudiantes diseñarán bocetos de conceptos y crearán pinturas mate terminadas incorporando elementos en 3D con textura que se combinen a la perfección por medio de valor e iluminación. Se hará énfasis en la pintura digital, la referencia fotográfica, la iluminación y la perspectiva.

GAM 450 Desarrollo Rápido de Videojuegos 3

Este curso se enfoca en enseñar a los estudiantes a desarrollar lo aprendido en cursos anteriores de producción de videojuegos. Los productores de videojuegos son, en última instancia, los responsables de enviar juegos pulidos a tiempo y tienen experiencia con el ciclo de producción y lanzamiento de juegos. Los estudiantes aprenden a ser productores eficaces al enviar videojuegos con ciclos de lanzamiento más largos.

GAM 464 Taller de Elementos de Alta Resolución

Este curso se enfoca en la creación de elementos de juego totalmente realizados que incluyen texturas, sombreados y materiales. Con base en el concepto artístico y en la investigación, los estudiantes crearán modelos. Los estudiantes desarrollarán, producirán y entregarán elementos que cumplen con los estándares del ramo y los plazos asignados.

GAM 483 Producción de Medios Interactivos

y Emprendimiento

Este curso profundiza en las funciones de los administradores de proyecto y los jefes de los estudios en los ramos de los videojuegos y el entretenimiento interactivo. Los estudiantes analizarán las habilidades necesarias para organizar equipos y desarrollar estudios de videojuegos de éxito. Entre los temas se incluirán la gestión de recursos y el cumplimiento de cronogramas y presupuestos. También se cubrirán aspectos empresariales de los estudios de videojuegos, incluida la formación de una empresa y las operaciones de un estudio.

GAM 490 Optimización del Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerequisites variarán según el tema.

GAM 494 Proyectos con Patrocinadores Corporativos

En este curso, los estudiantes trabajarán en un proyecto de colaboración interdisciplinaria con profesionales del ramo. Los temas incluirán el desarrollo de conceptos, documentación, prácticas profesionales, relaciones con el ramo y desarrollo ágil. Se hará énfasis en la solución de problemas, concesiones mutuas y colaboración con profesionales del ramo, adopción de puestos de liderazgo, y la comunicación eficaz con los compañeros.

GAM 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

GAM 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso pueden variar según el tema.

GAM 500 Pasantía en Diseño de Videojuegos

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el Diseño de Videojuegos.

CURSOS DE PREGRADO

GAP 120 Principios de Ciencias de la Computación

Este curso enseña a los estudiantes a pensar como un programador. Los temas incluyen sistemas de numeración con álgebra booleana, representaciones de datos en una computadora, microprocesadores, arquitectura de la memoria, etc. Los estudiantes adquirirán también una comprensión y apreciación de cómo ha evolucionado la programación informática.

GAP 125 Programación para Videojuegos 1

Este curso introduce a los estudiantes a la programación orientada a objetos con un enfoque en dominar el lenguaje C++ básico. Los temas incluirán la estructura del programa, funciones, entradas en consola, variables, ramificación, bucles y declaraciones de programación. Los estudiantes diagramarán flujos de programación, desglosarán las tareas técnicas, resolverán problemas, y practicarán la búsqueda y eliminación de errores programáticos.

GAP 225 Programación para Videojuegos 2

Este curso continúa el estudio de C++ y presenta programación en Windows y programación básica de gráficos. Los temas incluirán C++ avanzado, cómo configurar una ventana, el sistema de mensajería de Windows, y el dibujo de formas primitivas en la pantalla utilizando el kit de utilidades de DirectX.

GAP 235 Estructuras de Datos y Algoritmos

En este curso, los alumnos harán videojuegos sencillos utilizando estructuras de datos básicas. Los estudiantes construirán estructuras de datos y algoritmos, y utilizarán dichas estructuras para crear listas, ordenar y reequilibrar los árboles. Se tratarán temas como tablas de funciones *hash*, colas, pilas, cadenas, estructuras en árbol, clasificación y selección de estructuras o algoritmos apropiados para resolver problemas.

GAP 255 Programación y Diseño Orientados al Objeto

Este curso presenta a los estudiantes un conjunto de patrones comunes utilizados para resolver problemas de programación típicos. Los alumnos adquirirán experiencia práctica sobre cómo generar objetos, crear administradores globales exclusivos para gestionar diversos sistemas en sus juegos, y desarrollar sistemas de inventario genéricos que permitan agregar nuevos objetos a las listas con facilidad.

GAP 275 Programación para Videojuegos 3

En este curso, los estudiantes ampliarán sus conocimientos prácticos de C++ a la vez que aprenden a aprovechar el código repetitivo apropiado para crear el marco para sus videojuegos sencillos. Se hará énfasis en la creación de una estructura cohesiva y en la utilización del código apropiado para la plataforma.

GAP 285 Arquitectura AAA de Motores de Videojuegos

En este curso, los estudiantes desarrollarán un motor de videojuegos sencillo. Para su proyecto final, los estudiantes crearán videojuegos sencillos utilizando el motor de videojuego que diseñaron previamente en el curso. Se hará énfasis en la escritura de códigos que asigne matemáticamente recompensas por acciones completas o incompletas.

GAP 295 Programación y Optimización de Bajo Nivel

En este curso, los estudiantes recibirán programas de ejecución lenta y tendrán el desafío de identificar los motivos por el bajo rendimiento y, con base en un análisis, mejorar dicho rendimiento. Los estudiantes diseccionarán y escribirán programas ensambladores sencillos.

GAP 301 Programación de Motores de Videojuegos

En este curso, los estudiantes tomarán todo lo que ellos han aprendido en el programa y lo utilizarán para diseñar e implementar su propio motor de videojuego. Los estudiantes serán guiados paso a paso a través del diseño de la arquitectura de un motor estable, dimensionable y reutilizable que constituirá la base para clases futuras.

GAP 311 Programación para Gráficos de Videojuegos

En este curso, los estudiantes utilizarán álgebra lineal avanzada para desarrollar un renderizador 3D eficiente. Los temas incluirán tecnología de sombreado, cámaras avanzadas, gráficos en 3D y el proceso de desarrollo de gráficos. Se hará énfasis en las aptitudes de matemáticas aplicadas, la escritura de códigos para renderizar objetos con texturas en 3D y la implementación de funciones de cámara avanzadas.

GAP 321 Inteligencia Artificial

Se utiliza la IA para generar el comportamiento de un personaje que no es el jugador para darle vida a un mundo simulado. En este curso, los estudiantes desarrollarán IA para una diversidad de tipos de juego. Los estudiantes serán desafiados para crear un videojuego de simulación que incorpore capas de IA, árboles de comportamiento, planificación y comunicación que permita que múltiples agentes de IA se comuniquen entre sí y conspiren contra el jugador.

GAP 331 Programación de Redes

Este curso se centra en el trabajo en red utilizado en juegos para múltiples jugadores. Los estudiantes desarrollarán un juego simple de dos jugadores que pueda jugarse a través de una red. Los temas incluirán protocolos de red, arquitectura de cliente servidor e interacción entre pares. Se hará énfasis en la programación para la optimización entre redes.

GAP 341 Programación para Plataformas Móviles

En este curso, los estudiantes crearán juegos para plataformas móviles. Se hará énfasis en la programación para la optimización. Se compararán diversas plataformas móviles y se analizarán los pros y contras de la programación para plataformas específicas. Se analizará en profundidad la arquitectura de los dispositivos móviles y los desafíos del desarrollo en plataformas móviles.

GAP 351 Lenguajes para Scripts de Programación

Este curso estudia los lenguajes de scripts de programación (scripting) que son comunes en el desarrollo de videojuegos, tales como LUA, Python y List. Los estudiantes seleccionarán un lenguaje e integrarán dicho lenguaje de scripts de programación en un juego existente. Se hará énfasis en los scripts de programación eficaces que permitan desarrollar y agregar rápidamente nuevas funciones de juego al videojuego.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

GAP 361 Programación para Interfaz de Usuario del Videojuego y Herramientas

En este curso, los estudiantes crearán interfaces de usuario para los diseñadores de juegos tras bambalinas y los jugadores de juegos en primer plano. Los estudiantes crearán *widgets* funcionales que incluyan botones, cuadros de listas y campos de texto. Se hará énfasis en la programación eficaz utilizando lenguaje C#.

GAP 371 Programación de la Consola

En este curso, los estudiantes seleccionarán una consola y desarrollarán un videojuego para una plataforma específica. Los estudiantes serán desafiados a impulsar un videojuego a través de una consola de juegos. Se hará énfasis en el uso eficaz de herramientas de desarrollo específicas para la plataforma.

GAP 391 Programación de Sonido para Videojuegos

En este curso, los estudiantes crearán un motor de sonido eficiente para transmisión en vivo (streaming) para un videojuego que ellos hayan creado anteriormente. Los temas incluirán la programación de sistemas de sonido, transmisión de audio en vivo (streaming), almacenamiento eficiente de efectos de sonido, formatos de compresión y procesamiento de efectos de sonido.

GAP 490 Optimización del Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

GAP 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario. Este proyecto reflejará proyectos reales y dará cabida para solucionar problemas con un enfoque variado y sofisticado.

GAP 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por especialistas. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

GAP 500 Pasantía en Programación de Videojuegos

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la Programación de Videojuegos.

CURSOS DE POSGRADO

GAM 601 Elementos de los Videojuegos

Este curso proporcionará una reseña general de las prácticas profesionales y técnicas de videojuegos por medio de charlas y demostraciones. Se analizan las prácticas de desarrollo en el ramo y se presentan los contrastes entre las grandes y pequeñas compañías, los géneros y los tipos de videojuegos. Los estudiantes crearán su propio documento de diseño de videojuego a partir de las charlas y tareas.

GAM 602 Teoría del Juego y Diseño de Niveles

Este curso cubrirá áreas clave del diseño, incluyendo el ritmo del videojuego, la ruta del jugador, la mecánica del juego, edición de los niveles, historia no lineal y géneros. Los estudiantes participarán en niveles intensos de estudio y producirán trabajos escritos y proyectos que se combinan para mostrar su habilidad y comprensión de los principios de los videojuegos.

GAM 603 Modelado de Personajes en 3D 1

Mediante la creación de modelos de personajes en 3D, los estudiantes afinarán sus habilidades con una comprensión de los parámetros de renderización en tiempo real. Los modelos serán creados en alta y baja resolución, optimizados y refinados. Se enseñarán técnicas avanzadas tales como el mapeo normal. Se revisarán las configuraciones de esqueleto esenciales, rigs y diferentes métodos de mapeo de texturas.

GAM 604 Modelado del Entorno para Videojuegos: Principios

En este curso, los estudiantes tendrán su primera vista panorámica de los métodos de producción artísticos para juegos en 3D. Los conceptos introducidos incluyen las especificaciones para renderización en tiempo real, polígonos, vértices, mapeo UV y técnicas para la creación de texturas. Las tareas darán a los estudiantes la experiencia en el diseño y modelado de entornos y personajes según las especificaciones del juego.

GAM 605 Scripts de Programación para Videojuegos 1

Este curso está destinado para estudiantes que desean enfocarse en el diseño de niveles o diseño de juegos. Este curso introduce la interacción de jugadores y eventos en videojuegos utilizando C# y motores de videojuegos. Los estudiantes aprenderán a desglosar problemas y a desarrollar sistemáticamente soluciones individualmente y en equipo.

GAM 606 Desarrollo Rápido de Videojuegos

En este curso intensivo para diseñadores de juegos, los estudiantes aprenden a ser productores eficaces mediante el envío de juegos. Este comienza con títulos sencillos con calendarios de producción de una semana hasta llegar a títulos con calendarios de producción de dos semanas. Los estudiantes son calificados a partir del ritmo del juego, el concepto elevado, dirección artística coherente y puntualidad

GAM 608 Cursillo Intensivo de Dibujo para Videojuegos: La Figura Humana

Este curso es un curso intensivo de dibujo de la figura diseñado para familiarizar al artista conceptual y a los estudiantes de diseño de videojuegos con la anatomía humana. La carga de trabajo pesada está diseñada para agilizar en los estudiantes la comprensión y el dominio de la figura.

GAM 610 Cursillo Intensivo de Dibujo: Bosquejado Dinámico

En este curso, los estudiantes utilizarán formas básicas en 3D y materiales diversos para bosquejar diversos tipos de superficies duras y materias orgánicas. Los estudiantes aprenderán a investigar materiales de referencia y a crear su propia biblioteca de imágenes de referencia que incluyan animales, vehículos, edificios y personas.

GAM 611 Comunicación Visual para Videojuegos

Este curso es un curso básico de dibujo que se enfoca en los aspectos fundamentales de una buena calidad de dibujo y diseño en lo que respecta al trabajo artístico para videojuegos. El curso está diseñado para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de dibujo rápidamente y a prepararlos mejor para los cursos subsiguientes de arte para videojuegos.

GAM 612 Arte Conceptual para Videojuegos

Los estudiantes desarrollarán y demostrarán su comprensión del lenguaje visual y las habilidades de dibujo y pintura digital para crear diseños y paquetes de modelos de elementos que estén listos para la producción de modelado en 3D. Este curso se basa en las habilidades básicas de dibujo y color, y proporciona un espacio para aplicar habilidades clave a temas específicos de los videojuegos.

GAM 614 Ideación de Utilería y Armamento para Videojuegos

Este curso avanzado desafía a los estudiantes a producir modelos artísticos iterativos al ritmo que exige el ramo. Los estudiantes dibujarán, diseñarán, modelarán en 3D y pintarán utilería, vehículos y otros elementos conforme a especificaciones dadas. Se hará énfasis en la identificación de problemas de producción, solución de problemas, el proceso de diseño iterativo, conceptos, siluetas, bloques en 3D y pintura digital.

GAM 615 Videojuegos con Gráficos Vectoriales 1

Este curso enseña a los estudiantes la interactividad gráfica vectorial utilizada en la producción de videojuegos para las tecnologías emergentes actuales y videojuegos para dispositivos móviles. Se cubrirá elementos idóneos para desplazamiento lateral, ruptura de bloques o videojuegos para redes sociales. Se hará énfasis en la creación de un videojuego interactivo que sea fácil de aprender y que presenta un grado de dificultad creciente.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

GAM 618 Script de Programación de Acción 3

Este curso examina la secuencia de comenzar desde una página en blanco y crear un juego desde cero en AS3. Los estudiantes tendrán una experiencia a fondo de cómo piensa un programador para crear características de un videojuego nuevo desde cero. Los estudiantes podrán comprender e interpretar los aspectos fundamentales de la codificación en cualquier lenguaje. Los estudiantes diseñarán y crearán un juego totalmente animado en Flash utilizando AS3.

GAM 621 Textura y Luz

Los estudiantes aplicarán prácticas avanzadas y nuevas técnicas en un entorno rápido. Se utilizarán coordenadas UV y mapas de textura, proyecciones, calcomanías, carteles, desplegado y fotografía y pintura digital para optimizar los portafolios de los estudiantes. Los estudiantes aplicarán rigurosos estándares del ramo a sus tareas.

GAM 623 Escultura Digital para Videojuegos 1

Este curso es una introducción a las funciones básicas de ZBrush. Los estudiantes se centrarán en la escultura de múltiples objetos durante todo el semestre.

GAM 624 Modelado de Utilería para Personajes y Héroes

En este curso, los estudiantes aprenderán los aspectos básicos de la creación sólida de utilería para personajes y héroes, incluido el modelado, coordenadas UV y aplicación de texturas utilizando la oclusión ambiental con color. Para los exámenes parciales y finales, los estudiantes desarrollarán conceptos y crearán un piloto bípedo y un vehículo con modelado de caja básica con un nivel bajo/intermedio de polígonos para la creación de estos elementos.

GAM 626 Modelado del Entorno para Videojuegos: Técnicas

Este curso presentará a los estudiantes las diversas técnicas y procesos necesarios para crear entornos en tiempo real para videojuegos. La clase analizará el lenguaje, las herramientas y las pautas estéticas necesarias para crear elementos y entornos listos para uso en el ramo. El apoyo a una narrativa a través del entorno será una concentración de este curso.

GAM 631 Preparación de Portafolio y Tesis

Los estudiantes se centrarán en la preparación del portafolio y en el desarrollo de una propuesta de proyecto de tesis para evaluación por el comité en la evaluación de punto medio. Usando las habilidades y trabajos acumulados en el primer año de su programa de grado, los estudiantes trabajarán para elaborar un plan de tesis independiente que será presentado para la evaluación de punto medio.

GAM 632 Técnicas Avanzadas de Textura

Este curso cubrirá texturas avanzadas en la forma en que son renderizadas e iluminadas en un entorno de tiempo real. Mediante la combinación de técnicas tales como iluminación de vértice, mapeo normal y mapeo especular, los estudiantes crearán escenas realistas y específicas para el diseño, permaneciendo fieles a la imagen y sensación que inspiraron el juego.

GAM 637 Modelado y Animación en 3D

Este curso abarca los conceptos básicos de modelado y animación en 3D. Los estudiantes desarrollarán una base y comprensión sólida de las herramientas básicas del software en 3D. Se presenta el modelado, la animación, la iluminación, el mapeo de texturas y la renderización en un entorno de producción orientado a la meta de desarrollar un proyecto de portafolio.

GAM 638 Rigging de Personajes

En este curso, los estudiantes se prepararán para el rigging de personajes en un entorno profesional y a una velocidad profesional. Los estudiantes se centrarán en la preparación de modelos 3D (rigging) de un personaje para uso por animadores, características del guion para el personaje, y llevar el personaje y las animaciones hacia el motor del videojuego.

GAM 643 Modelado del Entorno para Videojuegos: Producción

En este curso se presentarán técnicas avanzadas de modelado en 3D. Los estudiantes practicarán y desarrollarán habilidades esenciales de modelado en 3D. También se abarcarán presupuestos de polígonos, niveles de detalle, y escenas de iluminación y estructuras. Los estudiantes modelarán diseños de niveles integrados y entornos arquitectónicos que apoyen y realcen la historia y la mecánica del juego.

GAM 644 Rigging Avanzado

Este curso proporciona una visión en profundidad de las técnicas de animación técnica. Los estudiantes adquirirán conocimientos de las herramientas que controlan personajes y objetos complejos en 3D. Se incluyen descripciones generales de las herramientas de restricción de animación, controladores para la captura de movimiento y controladores de animación.

GAM 651 Desarrollo de Prototipos de Videojuegos

Equipos de estudiantes trabajarán en un entorno de producción de modelos para desarrollar un primer trabajo ejecutable. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica con un motor de videojuegos para crear su prototipo de juego. Se refinarán aspectos de gestión del tiempo, organización, proceso de exportación e importación, seguimiento y corrección de errores.

GAM 655 Scripts de Programación para Videojuegos 2

Este curso presenta prácticas complejas eficientes y especializadas. Los estudiantes desarrollan videojuegos tridimensionales y sistemas de moderada complejidad desde cero utilizando un motor de juego.

GAM 660 Principios de Pintura Digital

Este curso está diseñado para ayudar a los estudiantes a familiarizarse con las técnicas de pintura digital. El curso se enfoca en la teoría de color básico, pintura de diversos tipos de materiales, y la pintura de la figura humana. Las habilidades adquiridas en este curso facilitarán la creación de arte conceptual más creíble.

GAM 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

GAM 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

GAM 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

GAM 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

GAM 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

GAM 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

GAM 810 Proceso de Desarrollo de Tesis

En este curso, los estudiantes de posgrado refinarán su tesis y desarrollarán metodologías eficaces para llevar a cabo su proyecto. Estudiantes de todas las disciplinas se reunirán con su instructor y participarán en evaluaciones y discusiones semanales con sus compañeros. Ellos expresarán claramente su intención y establecerán metas personales para el trabajo. Se hará énfasis en el progreso del trabajo basado en los comentarios.

GAM 840 Modelado

Los estudiantes con proyectos de tesis centrados en el modelado recibirán instrucciones focalizadas sobre 3D así como críticas en un entorno de grupo. Además, los estudiantes aprenderán

técnicas para establecer una base firme a partir de la cual podrán desarrollar su producción de tesis.

GAM 844 Modelado de Personajes

Este curso ofrece a los estudiantes que se enfocan en el modelado de personajes, la oportunidad de recibir instrucción y críticas sobre sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Los estudiantes recibirán una biblioteca de recursos para modelado de personajes con énfasis en técnicas avanzadas para desarrollar y producir personajes de una calidad conforme a los estándares del ramo para sus proyectos individuales.

GAM 845 Modelado del Entorno

En este curso, se enseñarán técnicas de modelado intermedias y avanzadas con un énfasis en el modelado del entorno. Los estudiantes recibirán instrucción focalizada, así como crítica en un entorno de grupo.

GAM 850 Diseño de Videojuegos

Este curso es para estudiantes de posgrado que desean crear su proyecto final de tesis en el motor de videojuegos Unreal. Se enseñarán lecciones sobre el desarrollo de trabajo según los estándares del ramo, y también se brindará una comprensión más a fondo del motor Unreal en cuanto a su aplicación a la producción y desarrollo de videojuegos.

GAM 860 Arte Conceptual para Videojuegos

Este curso está diseñado para ayudar a estudiantes en diversos niveles a prepararse para trabajar como artista de desarrollo visual o artista conceptual en el diseño de videojuegos. Las técnicas aprendidas en este curso se utilizarán en una diversidad de campos diferentes después de dominar el tema.

GAM 870 Animación y Rigging

Este curso es para estudiantes enfocados en la animación y el rigging para videojuegos a fin de seguir desarrollando su proyecto de tesis final. Se hará énfasis en mejorar el trabajo a partir de la crítica provista por los instructores y la retroalimentación de los compañeros. Entre los temas se incluirán las estrategias de producción, el desarrollo de portafolios, establecimiento de estándares profesionales y la preparación para la evaluación final.

GAM 890 Preparación de Tesis Final

En este curso, los estudiantes utilizarán diversas herramientas de software y métodos de desarrollo, tales como procesos secuenciales, para elaborar proyectos de tesis individuales en el diseño de videojuegos y/o producción artística. Los estudiantes recibirán instrucción y críticas de sus instructores y se espera que puedan intercambiar comentarios entre los compañeros de clase sobre los trabajos de cada uno para desarrollar más sus habilidades de análisis crítico.

GAM 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



DISEÑO GRÁFICO





QUÉ OFRECEMOS

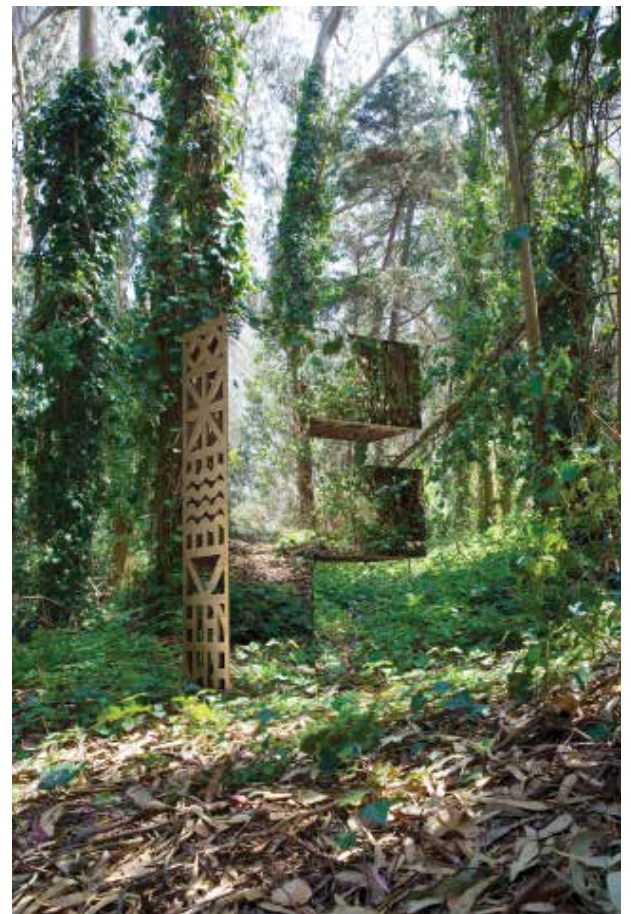
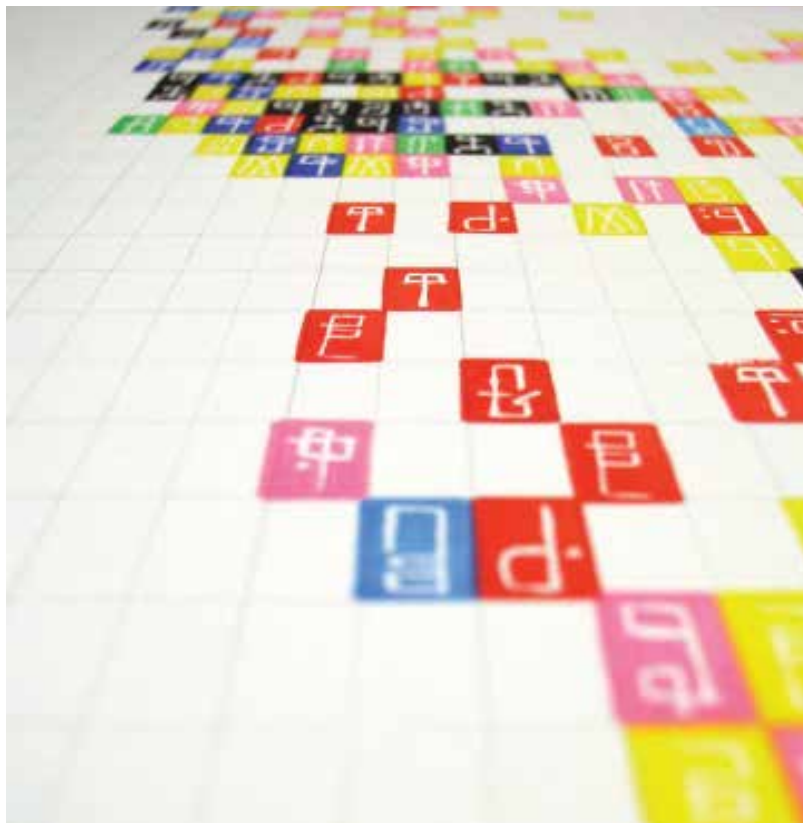
Exposición de Invierno: Además de participar en la Exposición de Primavera de la Academy, la Escuela de Diseño Gráfico celebra su propia Exposición de Invierno, en la que figuran los graduandos de último año y los candidatos para MFA, y también se exhiben proyectos de envases, envoltorios y dimensionales. Jurados integrados por invitados del sector otorgan premios a los portafolios más sobresalientes.

Proyectos de la vida real: Todos los años, los estudiantes de Diseño Gráfico trabajan en muchos proyectos para clientes reales.

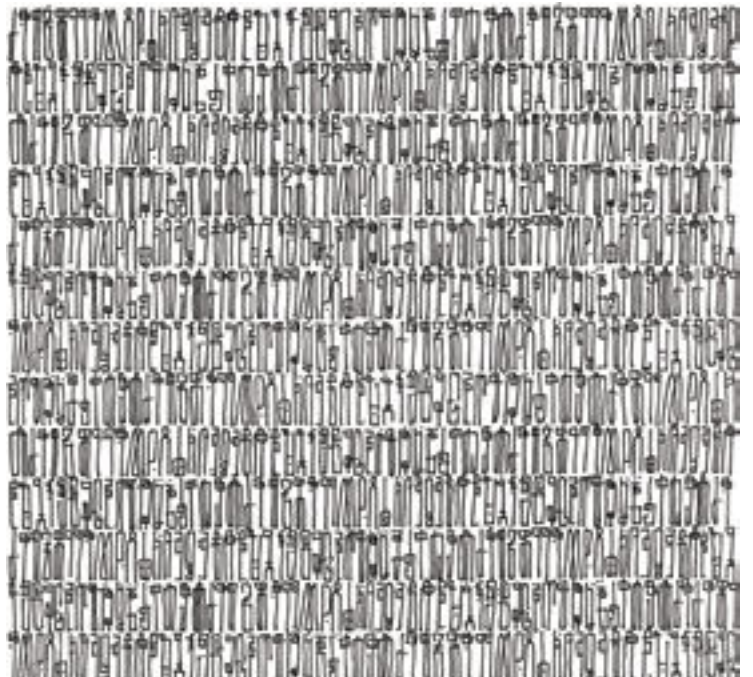
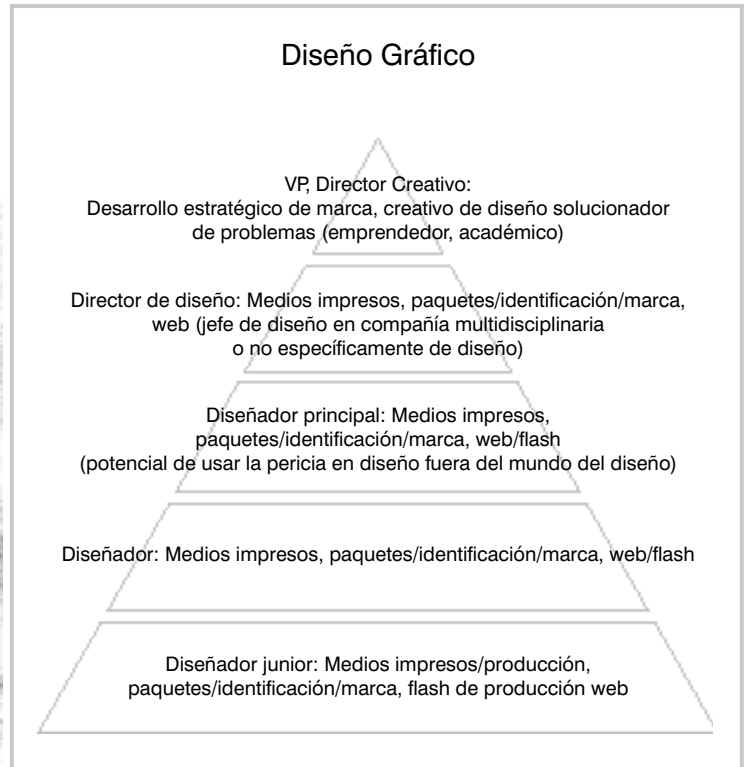
Cuerpo docente profesional: Los instructores de Diseño Gráfico son diseñadores galardonados que trabajan en el más alto nivel del ramo. Los miembros de nuestro cuerpo docente llevan años de experiencia en el ramo al salón de clase. Los estudiantes aprenden de grandes figuras del ramo, como Michael Osborne, el famoso diseñador de San Francisco de la “Estampilla del Amor” para el Servicio Postal de EE. UU., Tom Sieu, Director Creativo de Sephora, y el influyente icono del diseño, Roland Young.

Plan de estudios de categoría mundial: El programa ofrece un sólido plan de estudios que integra la solución de problemas conceptuales, la innovación, el pensamiento crítico y el diseño formal, así como estrategias de desarrollo de marca y mercadotecnia. Un enfoque del diseño desde la perspectiva del mundo real asegura que los estudiantes incorporen estética, funcionalidad, valor y significado en todos sus proyectos.

Diseño verde: Las estrategias verdes o ecológicas forman parte integral del programa. A todo lo largo de nuestro plan de estudios se enfatiza la consideración de temas de sustentabilidad.



LÍNEAS DE CARRERA



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Diseño Gráfico

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DISEÑO GRÁFICO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DISEÑO GRÁFICO

ADV 236	Fotografía Digital
FND 122	Fundamentos del Color
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
GR 122	Tipografía 1: Jerarquía y Forma
GR 221	Diseño Gráfico 1: Comunicación Visual
GR 310	Tipografía 2: Formalización de la Estructura
GR 321	Diseño de Envases 1: Pensar/Realizar en 3D
GR 327	Diseño Gráfico 2: Integración de Principios
GR 460	Portafolio de Graduación
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Diseño Gráfico

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DISEÑO GRÁFICO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DISEÑO GRÁFICO

ADV 236	Fotografía Digital
FND 122	Fundamentos del Color
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
GR 122	Tipografía 1: Jerarquía y Forma
GR 221	Diseño Gráfico 1: Comunicación Visual
GR 310	Tipografía 2: Formalización de la Estructura
GR 321	Diseño de Envases 1: Pensar/Realizar en 3D
GR 327	Diseño Gráfico 2: Integración de Principios
GR 460	Portafolio de Graduación
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 249	Diseño Web 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy

Certificado en Diseño Gráfico

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Diseño Gráfico y Medios Digitales

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA EL TÍTULO DE MA EN DISEÑO GRÁFICO Y MEDIOS DIGITALES

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN DISEÑO GRÁFICO Y MEDIOS DIGITALES

GR 601	Sistemas Tipográficos
GR 604	La Naturaleza de la Identidad
GR 605	Taller de Diseño Digital 1
GR 613	Experimentos Tipográficos
GR 616	Visibilizar las Ideas
GR 617	Formas Tipográficas
GR 618	Competencia Visual
GR 619	Composición Tipográfica
GR 620	Conceptualización Visual
GR 700	Seminario para Portafolio de MA
WNM 606	Principios de UX

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN DISEÑO GRÁFICO Y MEDIOS DIGITALES

GLA 615	Historia del Diseño Gráfico

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Diseño Gráfico

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DISEÑO GRÁFICO

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN DISEÑO GRÁFICO

GR 600	Laboratorio de Comunicaciones Visuales
GR 601	Sistemas Tipográficos
GR 605	Taller de Diseño Digital 1
GR 613	Experimentos Tipográficos
GR 616	Visibilizar las Ideas
GR 617	Formas Tipográficas
GR 618	Competencia Visual
GR 619	Composición Tipográfica
GR 620	Conceptualización Visual

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DISEÑO GRÁFICO

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 615	Historia del Diseño Gráfico

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 676	Prácticas Profesionales para Diseñadores y Publicistas

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 612	Redacción e Investigación para el Estudiante de Maestría

CURSOS DE PREGRADO

GR 102 Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital

Este es un curso técnico que explora las herramientas digitales utilizadas en las comunicaciones visuales. Se expone a los estudiantes a la teoría, función y uso del hardware y el software (Photoshop e InDesign) informático estándar en el ramo y los principios básicos de diseño digital utilizados en la producción de comunicaciones visuales.

GR 107 Introducción al Diseño Interactivo

Este curso es una introducción a los principios referentes a la experiencia del usuario, tales como la interacción ser humano-computadora, imagen/personalidad del usuario, interfaces con el usuario, y arquitectura de la información. Los estudiantes implementarán estrategias de diseño que optimicen la claridad, densidad y dimensionalidad de la información exhibida en las experiencias del usuario. Se hará énfasis en las mejores prácticas profesionales del proceso de diseño interactivo.

GR 122 Tipografía 1: Jerarquía y Forma

Este curso-taller introductorio cubre los fundamentos de la tipografía: su teoría, práctica, tecnología e historia. Los temas incluirán las formas de letras, proporción, jerarquía, legibilidad, estructura, composición, estética y los aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos de la tipografía. Los estudiantes utilizarán los principios tipográficos básicos para resolver problemas de diseño tipográfico y emplearán métodos de producción apropiados.

GR 150 Introducción a la Comunicación Visual

Este curso es una introducción al proceso y la cultura de diseño de la comunicación visual en la publicidad, el diseño gráfico y el diseño web, y en las firmas y agencias que emplean los nuevos tipos de medios. Los estudiantes adquirirán práctica interdisciplinaria directa con proyectos creativos que subrayan la ideación y la resolución creativa de problemas. Se hará énfasis en el papel de la colaboración y la creación de soluciones que capten la atención del público.

GR 221 Diseño Gráfico 1: Comunicación Visual

Mediante una reseña del diseño gráfico como disciplina, este curso ayudará a propiciar la comprensión de diversos consejos y técnicas. Este curso usa la investigación para resolver problemas desde varias perspectivas mediante la experimentación y la concepción de soluciones. Los resultados tendrán la forma de temas individuales que den lugar a una producción en múltiples medios y formas.

GR 242 Historia del Diseño Gráfico

Este curso ofrece una reseña integral de los sucesos históricos y culturales, las innovaciones técnicas, los movimientos de arte y diseño y los diseñadores y tipógrafos importantes que han conformado los orígenes de la forma artística que ahora llamamos diseño gráfico.

GR 310 Tipografía 2: Formalización de la Estructura

A partir de los principios aprendidos en Tipografía 1, los estudiantes se concentrarán en la integración de sistemas, la estética de la página y el párrafo y los contextos. Los temas incluirán cuadrículas, la legibilidad en diversos medios, la expresión tipográfica y la integración de la imaginería visual. A los estudiantes se les dará el reto de transformar textos en comunicaciones visualmente cautivantes que destaquen y amplifiquen el significado.

GR 321 Diseño de Envases 1: Pensar/Realizar en 3D

Los estudiantes afinarán su técnica de diseño mediante la aplicación de sus habilidades a envases tridimensionales. El curso proporciona un cimiento sólido respecto al proceso y los materiales utilizados en la forma del envase, y los estudiantes emplearán esta información para diseñar y crear envases y plantillas de prototipos. Se hará énfasis en el desarrollo de tratamientos apropiados basados en parámetros.

GR 322 Diseño de Envases 2: Ejecución del Diseño en 3D

Este curso presenta los conceptos del desarrollo de marca en su aplicación al diseño tridimensional. Los estudiantes utilizarán el resumen de marketing y su propia investigación para elaborar diseños que refuercen la marca visualmente. Se hará énfasis en el uso eficaz de la tipografía, la jerarquía, la estética y las imágenes. A los estudiantes se les presentará el reto de considerar materiales sustentables.

GR 324 Principios del Desarrollo de Marca

La meta de este curso es hacer posible que los estudiantes comprendan visual y conceptualmente los principios del diseño de identidad y el desarrollo de marca. Los estudiantes investigarán lo que define a una marca a un nivel fundamental, y elaborarán expresiones refinadas de marca que extienden este mensaje fundamental a nuevos productos, servicios y entornos.

GR 327 Diseño Gráfico 2: Integración de Principios

En este curso, el trabajo de taller reflejará pericia conceptual, fuerte sensibilidad respecto a la tipografía, conocimiento demostrado del lenguaje visual, y destrezas sólidas que producirán un cuerpo de trabajo profesional y bien elaborado. Los estudiantes reconocerán la capacidad del diseño de crear un impacto en contextos y públicos diversos.

GR 330 Tipografía 3: Jerarquía Compleja

A partir de los principios aprendidos en Tipografía 2, se elaborarán y refinarán comunicaciones tipográficas clásicas y de avanzada en una variedad de proyectos desafiantes para impresión y pantalla.

GR 350 Sistemas Visuales 1

Este curso investiga diversas plataformas de medios, atravesando los formatos interactivos e impresos. Los estudiantes seguirán desarrollando su dominio visual y conceptual y crearán soluciones integradas de diseño de comunicaciones. Se hará énfasis en el uso de la tipografía, la estética y la composición para elaborar imaginería significativa y resolver problemas de comunicación eficazmente.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

GR 360 Diseño Gráfico 3: Naturaleza de la Interacción

Este curso investiga cómo la investigación y entender al público crean proyectos interactivos exitosos que pueden realzar la experiencia que tiene un usuario con una marca. En este curso, la investigación y las estrategias de diseño alinean a una marca con una serie de soluciones de diseño de comunicaciones. Los estudiantes elaboran productos de diseño en multimedia que captan el interés de un público.

GR 365 Estrategias para el Desarrollo de Marca

En este curso, los estudiantes crean sistemas de identidad y aplicaciones en una variedad de medios tradicionales y digitales para una compañía u organización especificada. Los estudiantes exploran las similitudes, diferencias, retos y oportunidades de desarrollar una marca para diversos tipos de compañías, desde empresas orientadas a productos o a servicios hasta organizaciones sin fines de lucro o cívicas.

GR 370 Diseño de Envases 3: Desarrollo Avanzado de Marca en 3D

Este curso avanzado examina la comercialización y el desarrollo de marca de una línea de productos a través de sus envases. Los temas incluyen la investigación del mercado, el análisis del producto, el desarrollo de marca, la fotografía y el uso de ilustraciones. Los estudiantes evaluarán sistemas de envases existentes en función de su público y mercado objetivo. Las tareas están orientadas hacia su inclusión en el portafolio final.

GR 425 Sistemas Visuales 2

Este curso para desarrollo del portafolio continúa con la investigación de plataformas de medios interactivos e impresos. Los estudiantes refinarán y aplicarán su conocimiento de la tipografía, la composición y la construcción significativa de la imagen a proyectos integrados de comunicación. Se hará énfasis en desarrollar conceptos, diseñar composiciones y crear soluciones de diseño significativas y cautivantes para problemas complejos de comunicación.

GR 426 Diseño de Envases 4

En este curso avanzado de desarrollo de envases y marcas, los estudiantes elaboran marcas únicas y sistemas de marcas, así como posibles extensiones de línea de marcas existentes. El trabajo de este curso se incluirá en el portafolio final del estudiante para su graduación.

GR 429 Diseño de la Información

Los estudiantes elaborarán estrategias de diseño para la presentación visual de información compleja. Los estudiantes investigarán el diseño, la edición y el análisis de representaciones gráficas de datos. El curso explorará maneras de realzar la claridad, densidad y dimensionalidad de la información exhibida. El trabajo está orientado hacia su inclusión en el portafolio final.

GR 430 Sistemas Visuales 3

Este curso avanzado abarcará todas las áreas de desarrollo del concepto, para lo cual se emplearán todas las habilidades adquiridas hasta ahora. Se explorará una amplia variedad de materiales de comunicación, tales como medios impresos, folletos, campañas empresariales, carteles, medios ambientales, diseño de la información y desarrollo de marca. El trabajo está orientado hacia su inclusión en el portafolio final.

GR 434 Tipografía 4: Refinación de la Forma

Este curso investiga la disciplina del diseño en movimiento. El diseño en movimiento emplea muchas teorías, principios y prácticas del diseño gráfico. Los estudiantes aprenderán a respetar el diseño en movimiento como un medio poderoso a disposición de los diseñadores. A diferencia del diseño para medios impresos o para la web, utiliza medios tanto visuales como de audio para crear una presentación orquestada.

GR 435 Tipografía en Movimiento

Este curso explorará el mundo de posibilidades de la tipografía en el entorno fluido del movimiento digital, en lugar de en un campo estático. Estudiantes de las especialidades de Artes por Computadora/Medios Nuevos, Animación y Diseño Gráfico estarán en la clase para aportar perspectivas sobre el tema desde sus disciplinas particulares. Profesionales sobresalientes en este campo dictarán este curso. (Se requiere la aprobación del Director del Departamento)

GR 460 Portafolio de Graduación

En este curso de culminación de estudios, los estudiantes desarrollarán un sistema integral de desarrollo de marca compuesto de trabajo para medios impresos y digitales que represente sus habilidades avanzadas de conceptualización, innovación y teoría de diseño. Se hará énfasis en desarrollar un portafolio cohesivo que tenga impacto, individualidad y que sea memorable para demostrar claramente el potencial y valor a un empleador.

GR 490 Optimización del Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

GR 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario. (Se requiere la aprobación del Director del Departamento)

GR 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

CURSOS DE POSGRADO

GR 500 Pasantía en Diseño Gráfico

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el Diseño Gráfico.

GR 600 Laboratorio de Comunicaciones Visuales

Se alienta a los estudiantes en este curso a desarrollar su propia voz única como diseñadores. Mediante orientación e investigación, los estudiantes identificarán temas apropiados para ser explorados en su tesis y producirán las propuestas de mitad de programa necesarias para acceder a la segunda mitad del programa y tener la oportunidad de desarrollar más sus ideas.

GR 601 Sistemas Tipográficos

Este curso expone y desarrolla los principios básicos de la tipografía. A continuación, se alienta a los estudiantes a cuestionar su enfoque de estos principios básicos y explorar formas nuevas e innovadoras de comunicar con texto e imagen.

GR 603 Reseña del Diseño: Proceso y Principios

Este curso reseña la práctica occidental de diseño de las comunicaciones y equipa a los estudiantes lingüística y culturalmente diversos con un vocabulario profesional aplicable a proyectos de diseño impresos y digitales. Los estudiantes aplicarán ideas a proyectos prácticos, a la vez que desarrollan su capacidad de criticar y exponer sus elecciones de diseño.

GR 604 La Naturaleza de la Identidad

La meta de este curso es comprender visual y verbalmente la identidad y el desarrollo de marca con respecto a una variedad de negocios y sus estructuras organizativas. Los estudiantes investigarán lo que define la personalidad, identidad y sustancia de estos negocios mediante la creación y ejecución de programas de marca e identidad.

GR 605 Taller de Diseño Digital 1

El diseño gráfico siempre ha operado en estrecha consonancia con la innovación técnica. La revolución digital ha acelerado esa dinámica; los diseñadores de hoy usan cualquier medio a su disposición para comunicar sus ideas. Este curso explora las limitaciones y posibilidades de numerosas experiencias de los usuarios: web, tablet, dispositivos móviles y más.

GR 606 MS: Diseño - Narrativas en Publicaciones

Este curso explora el papel del diseñador como comunicador visual y narrador de relatos en el contexto de los medios impresos bidimensionales. Las críticas se entremezclan con notas de diseño acerca de temas relacionados, tales como los sistemas de cuadrícula, la refinación tipográfica, la creación de imágenes y la integración de tipografía e imagen.

GR 607 Diseño Digital 2

Este curso proporciona más investigación, exploración y recursos para la ejecución digital de soluciones de diseño. Los proyectos incorporan los medios impresos, la forma y los entornos, y los medios en línea e interactivos.

GR 612 Comunicaciones Integradas –

Síntesis del Mensaje

Los retos interdisciplinarios definen cada vez más las vidas cotidianas de los diseñadores. Este curso avanzado explorará el proceso, el propósito y la necesidad de desarrollar mensajes completamente integrados en cualquier medio. Los estudiantes se valdrán de sus habilidades creativas para identificar, administrar y presentar un proyecto de portafolio complejo y multifacético.

GR 613 Experimentos Tipográficos

Este curso explorará las ideas y técnicas tipográficas modernas existentes e intentará ampliar la gama tipográfica de los estudiantes. Los estudiantes investigarán la comunicación de contenido y las cualidades emotivas del texto.

GR 616 Visibilizar las Ideas

Este curso presenta a los estudiantes los requisitos conceptuales de la profesión de diseño. Se dirigirá la atención al desarrollo de las habilidades de razonamiento necesarias para concebir soluciones de diseño únicas. También se explorarán las comunicaciones visuales desde una variedad de contextos históricos, sociales y culturales.

GR 617 Formas Tipográficas

Este curso presenta la historia y la teoría de la tipografía como contexto para el desarrollo, la refinación y la comprensión de la tipografía. Se explorará la relación entre la palabra como mensaje y su transformación en forma visible.

GR 618 Competencia Visual

Este curso les enseña a los estudiantes a ser competentes en su uso del lenguaje visual. Las habilidades conceptuales se amplían para incluir el dominio de los principios universales del diseño, la teoría de la comunicación y habilidades críticas. Mediante el uso de estas habilidades, se enseñará a los estudiantes a crear significado y comprensión a partir del complejo mundo de la información que nos rodea.

GR 619 Composición Tipográfica

Este curso desarrolla los principios aprendidos anteriormente e incorpora temas más avanzados, tales como organización, jerarquía, diagramación y sistemas de cuadrícula. Los estudiantes empezarán a investigar maneras de comunicar el contenido y el significado del texto.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

GR 620 Conceptualización Visual

Este curso conduce a los estudiantes a través de los pasos específicos del proceso de diseño para crear soluciones cautivantes y pertinentes. Los estudiantes propondrán un tema, identificarán al público y las partes interesadas pertinentes, y luego encontrarán, crearán e implementarán elementos visuales convincentes en una variedad de medios que funcionen juntos como un sistema cohesivo.

GR 650 Seminario/Portafolio de Diseño

En este curso, que culmina el programa de MFA en Diseño Gráfico, los estudiantes desarrollan una serie de productos finales impresos y digitales usando un sistema de marca integral. Estos productos finales representarán los logros académicos de los estudiantes y abarcarán el desarrollo y los resultados de su tesis, con lo cual el estudiante se destacará y se diferenciará formal y conceptualmente en el campo profesional.

GR 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

GR 700 Seminario para Portafolio de MA

En este curso de grado, los estudiantes de MA elaborarán un sistema visual impreso y digital integral que represente óptimamente sus habilidades de diseño. Se hará énfasis en desarrollar una presencia fuerte en los medios sociales que promueva las fortalezas de cada persona eficazmente ante el sector del diseño. Todo el trabajo del proyecto se centra en elaborar un portafolio cohesivo que demuestre claramente el potencial y el valor ante un empleador.

GR 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

GR 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

GR 802 Foro de Mentoría para Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

GR 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

GR 810 Tesis 1 - Concepto

El concepto es el primero de los tres estudios dirigidos en grupo que brindan un marco para ejecutar proyectos de tesis de diseño gráfico. Los estudiantes definen el problema de la tesis y realizan la investigación por medio de una variedad de métodos, entre ellos los cuestionarios, las entrevistas y la observación, a fin de visualizar el estado final deseado y cómo se podría lograr.

GR 820 Seminario de Tesis

El seminario de tesis es un curso prescrito dentro de la secuencia de tesis que establece las metas individuales y los hitos en el diseño y/o la investigación. Los estudiantes trabajarán intensamente con su instructor/a y el grupo para llevar a cabo su trabajo de tesis especificado. Esta es una clase de grupo pequeño, y se requiere la aprobación del Director.

GR 830 Tesis 2 - Exploración

La exploración es el segundo de los tres estudios dirigidos en grupo que brindan un marco para ejecutar proyectos de tesis de diseño gráfico. Los estudiantes finalizarán un sistema visual mediante la exploración de soluciones de diseño y la realización de prototipos. Los estudiantes realizarán su investigación y finalizarán la mitad de los materiales de tesis designados.

GR 850 Tesis 3 - Refinación

La refinación es el último de los tres cursos que brindan un marco para ejecutar proyectos de tesis de diseño gráfico. Los estudiantes realizan pruebas con usuarios para refinar, focalizar y validar las soluciones, y luego elaboran y despliegan los materiales de tesis restantes. Se proporcionará información y orientación para crear una Presentación de Evaluación Final.

GR 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



ILUSTRACIÓN





QUÉ OFRECEMOS

Eventos del ramo: La Escuela de Ilustración celebra eventos focalizados en el ramo todo el año. Estos incluyen: Career Nights (noches de orientación profesional), eventos Network Night (noche de establecimiento de conexiones en el ramo), 24 Hour Comics (cómic por 24 horas), Costume Carnival (carnaval de disfraces) y Comics Summit (cumbre de cómics).

Conferencistas invitados: Todos los semestres, la Escuela de Ilustración continúa su serie de conferencias por artistas legendarios como Brom, Iain McCaig, James Gurney, Frank Cho, y muchos otros.

Proyectos de la vida real: Se celebran numerosos proyectos interdepartamentales anualmente entre ilustración, publicidad, animación y otros. Cada proyecto colaborativo se centra en metas del mundo real y expectativas del mundo real.

Cuerpo docente profesional: La Escuela de Ilustración tiene el orgullo de contar con un cuerpo docente prestigioso que actualmente incluye a Roman Muradov, galardonado ilustrador editorial; Dan Cooney, galardonado autor y artista de cómics; Julie Downing, galardonada autora e ilustradora de libros para niños; Tony Christov, Director de Arte en Pixar; y muchos otros ilustradores de primera línea.

Instalaciones de avanzada: Nuestras instalaciones son más extensas que las de cualquier otra escuela de ilustración y cuenta con laboratorios Mac y Cintiq, todo el software necesario para dibujo y artes digitales, lo último en iluminación y la más novedosa colección completa de vestuario y utilería en aulas taller.



LÍNEAS DE CARRERA



Ilustración

Ilustrador independiente, artista conceptual/
director de arte, autor/ilustrador de libros, novelas gráficas/cómics,
desarrollo visual/animador gráfico para cine y juegos,
diseño de superficies y arte bajo licencia

Publicidad, cubiertas de libros, libros y
regalías de libros para niños, fantasía, arte editorial,
Cómics: dibujante, entintador, colorista

Ilustrador técnico: ilustración científica, arquitectónica,
médica; libros de animación e imágenes fijas animadas

Diseño web/iconos y animación/medios nuevos,
diseño de ilustración, diseñador de avatares

Artista de arte preliminar para guiones gráficos,
ilustrador de iconos, gráficos web, tarjetas de saludo



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Ilustración

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ILUSTRACIÓN

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ILUSTRACIÓN

FA 110	Pintura de Bodegones 1
o ILL 292	Cómics: Lápices y Tintas
FA 213	Introducción a la Anatomía
FA 222	Cabezas y Manos Expresivas
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 116	Perspectiva
FND 125	Color y Diseño
o FND 122	Fundamentos del Color
ILL 120	Dibujo de la Figura Vestida 1
ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes
ILL 232	Taller 1
ILL 233	Medios Digitales 2: Imágenes Digitales en la Ilustración

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Ilustración

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ILUSTRACIÓN

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ILUSTRACIÓN

FA 110	Pintura de Bodegones 1
o ILL 292	Cómics: Lápices y Tintas
FA 213	Introducción a la Anatomía
FA 222	Cabezas y Manos Expresivas
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 116	Perspectiva
FND 125	Color y Diseño
o FND 122	Fundamentos del Color
ILL 120	Dibujo de la Figura Vestida 1
ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes
ILL 232	Taller 1
ILL 233	Medios Digitales 2: Imágenes Digitales en la Ilustración
ILL 491	Preparación de Portafolio y Autopromoción

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Análogo Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy

Certificado en Ilustración

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD	
(SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Ilustración

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ILUSTRACIÓN

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ILUSTRACIÓN

FA 606	Pintura de Bodegones
o FA 630	Teoría del Color
FA 626	Claroscuro
ILL 610	Dibujo de la Figura Vestida
ILL 615	Dibujo de la Cabeza Humana para Ilustradores
ILL 620	La Novela Gráfica 1
o ILL 602	Concepto, Técnica e Ilustración
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 630	Novela Gráfica 2
o ILL 635	Ilustración de Libros para Niños
ILL 632	Refinado de Diseños en Tinta
o ILL 604	Ilustración Narrativa
o ILL 606	Ilustración Editorial
ILL 645	Diseño de Personajes para Libros para Niños
o ILL 640	Diseño de Personajes para Novelas Gráficas
o ILL 612	Conceptos Figurativos Sostenidos
ILL 660	Pintura Digital
ILL 665	Ilustración Interactiva

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ILUSTRACIÓN

GLA 675	Prácticas Profesionales de Negocios

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Ilustración

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN ILUSTRACIÓN

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ILUSTRACIÓN

TRADICIONAL

FA 606	Pintura de Bodegones
o FA 630	Teoría del Color
FA 626	Claroscuro
ILL 602	Concepto, Técnica e Ilustración
ILL 606	Ilustración Editorial
o ILL 635	Ilustración de Libros para Niños
ILL 610	Dibujo de la Figura Vestida
ILL 612	Conceptos Figurativos Sostenidos
o ILL 645	Diseño de Personajes para Libros para Niños
ILL 615	Dibujo de la Cabeza Humana para Ilustradores
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 660	Pintura Digital

CÓMIC

FA 606	Pintura de Bodegones
o FA 630	Teoría del Color
FA 626	Claroscuro
ILL 610	Dibujo de la Figura Vestida
ILL 615	Dibujo de la Cabeza Humana para Ilustradores
ILL 620	La Novela Gráfica 1
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 630	La Novela Gráfica 2
ILL 640	Diseño de Personajes para Novelas Gráficas
ILL 660	Pintura Digital

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ILUSTRACIÓN

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 675	Prácticas Profesionales para Ilustradores

CURSOS DE PREGRADO

ILL 101 Seminario de Primer Año para Ilustradores

Este seminario guía a los estudiantes para que exploren sus identidades como ilustradores, se conecten con las comunidades de Academy of Art University y San Francisco y consideren su impacto potencial en el mundo. A través de proyectos, excursiones, discusiones y actividades en contexto, los estudiantes comparten, desarrollan e implementan habilidades que los encaminan hacia el éxito.

ILL 120 Dibujo de la Figura Vestida 1

Los estudiantes aprenden habilidades y herramientas que les permiten dibujar la figura vestida en cualquier acción o postura. Los temas de estudio incluyen la flexibilidad física en el dibujo, las relaciones esenciales del cuerpo, maneras de lograr la forma tridimensional, proporción, escorzo, y la construcción y uso de pliegues.

ILL 133 Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes

El uso eficaz de una cámara para registrar material de referencia e inspiración es una herramienta esencial para los artistas, al igual que conocer cómo usar Photoshop para la manipulación de imágenes. Este curso fusiona estas dos habilidades esenciales en un ambiente entretenido y, a la vez, estimulante, que permite que los artistas adquieran habilidades y creen contenido narrativo para desarrollar sus habilidades en sus especialidades respectivas. Este curso requiere una cámara digital y acceso a una computadora.

ILL 177 Dibujo para Tatuaje y Arte en la Piel

El arte del tatuaje como decoración del cuerpo humano es contemporáneo y atemporal. En este curso, los estudiantes aprenderán los fundamentos del diseño del arte del tatuaje, la historia del arte del tatuaje y prácticas comerciales para el arte del tatuaje. Los temas incluirán las técnicas de línea y color del tatuaje, y la comunicación de ideas de diseños personalizados a los clientes.

ILL 192 Cómic: Lápidos y Relatos

Este curso presentará a los estudiantes el amplio mundo de las imágenes secuenciales. Los estudiantes producirán una serie de tareas breves en distintas áreas de concentración del mundo de los cómics. En el proceso, se expondrá a los estudiantes al desarrollo de personajes, continuación de la historia (arco), lápices y tintas.

ILL 195 Historia de los Cómics: Cómics Estadounidenses

A menudo los cómics son descritos como una forma artística particularmente estadounidense. Este curso es una reseña integral de tiras cómicas, historietas y novelas gráficas estadounidenses importantes. Los estudiantes analizarán los estilos, tendencias y temas de los dibujantes de historietas, ilustradores y autores, y explorarán las relaciones entre las condiciones sociales y los estilos.

ILL 197 Historia de los Cómics: Cómics Internacionales y Alternativos

Se va más allá del reino de los superhéroes y se exploran los cómics y las novelas gráficas de distintas partes del mundo. Este curso explora a fondo la historia de los cómics del Reino Unido, España, Francia, Rusia y más, e incluye manga, manhwa y bande dessinée. Se analizará el estilo y contenido de los cómics contraculturales y alternativos.

ILL 220 Dibujo de la Figura Vestida 2

Este curso es una continuación del estudio de la figura vestida, con mayor énfasis en el valor. Los estudiantes aprenden a ver las formas y a usarlas en valor para crear patrones y desarrollar un sentido de la escenificación. Los estudiantes también se concentrarán en el drapeado y la manera en que la luz afecta la indicación de la forma.

ILL 232 Taller 1

Este curso fundamental explora los principios básicos de la elaboración de ilustraciones, con énfasis en la claridad del concepto y los procedimientos profesionales. Se practicarán las técnicas actuales del ramo, incluidas las de blanco y negro, a base de agua y técnica mixta a color. Se enfatiza el control de los sustratos y las herramientas.

ILL 233 Medios Digitales 2: Imágenes Digitales en la Ilustración

Este curso les da a los estudiantes conocimientos y experiencia en la aplicación de la ilustración tradicional a los medios digitales, usando principalmente Adobe Photoshop y Corel Painter. El énfasis principal será el desarrollo del concepto y el estilo personal. Las evaluaciones críticas considerarán la composición, la iluminación, el contenido, el significado y otros criterios.

ILL 238 Dibujo de la Figura Fantástica

Este taller de dibujo se concentra en técnicas avanzadas de dibujo de figuras guiadas por enfoques artísticos clásicos y modernos de personajes icónicos heroicos y villanos. Se hará énfasis en la anatomía, la exageración, el diseño de la forma humana y los personajes. Los estudiantes usarán una combinación de modelos en vivo y referencias fotográficas para crear un conjunto de obras de calidad de portafolio.

ILL 243 Perspectiva Avanzada para Ilustración, Cine y Juegos

Este curso concentra a los estudiantes en el dibujo de fondos convincentes y tratamientos a partir de referencias y de su imaginación. Los estudiantes crearán obras de arte reales, fantásticas e inusuales desde ángulos de cámara singulares. Los estudiantes aprenden a dibujar relaciones creíbles de perspectiva en cualquier sustrato y desde cualquier punto de vista.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ILL 253 Visualización de la Ciencia

La visualización científica es el arte de comunicar visualmente las ideas científicas. En este curso, los estudiantes aprenderán cómo se da vida a los conceptos científicos mediante ilustraciones imaginativas basadas en la investigación. Los alumnos estudiarán ejemplos de arte para la ciencia desde numerosas disciplinas científicas y ejecutarán ilustraciones en medios tanto digitales como tradicionales.

ILL 267 Anatomía Animal 1: Introducción al Dibujo y la Anatomía de Animales

Este curso introductorio estudia en profundidad la anatomía animal, e incluye esqueletos, músculos y la estructura básica de animales. Los temas incluirán el movimiento y el ritmo de los animales, texturas de pelo y piel, y comparaciones entre las formas humanas y animales. Los estudiantes trabajarán con técnicas tanto de medios digitales como de dibujo tradicional. Nota: Para realizar las tareas se necesitan habilidades digitales.

ILL 270 Figura Vestida Digital

Este curso presentará a los estudiantes el dibujo de la figura vestida usando la plataforma Cintiq y Adobe Photoshop como herramientas de dibujo. Los estudiantes continuarán aprendiendo los principios del dibujo de la figura vestida, con mayor énfasis en el valor y el diseño de formas. También se cubrirá el drapeado sencillo y la edición.

ILL 277 Diseño de Tatuaje y Arte en la Piel

Este curso presenta a los estudiantes la historia del arte sobre el cuerpo de distintas partes del mundo y técnicas para trabajar en múltiples estilos de tatuaje y arte corporal. Los temas incluyen habilidades, herramientas, normativas, prácticas comerciales y las técnicas necesarias para crear un portafolio en flash.

ILL 292 Cómic: Lápices y Tintas

Este curso ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de narración de relatos como artistas de cómic, lo cual les permitirá trabajar con publicaciones importantes o independientes, o la autopublicación. Se hace énfasis en la creación de continuidad de la historia (arco), diseño de página, sentido de la cámara y diversas técnicas para expresar atmósfera anímica y tiempo.

ILL 310 Historia de la Ilustración Estadounidense (Siglo XX)

Esta es una reseña integral de la obra de ilustradores estadounidenses destacados del siglo veinte. Se analizan los estilos, las tendencias y los temas de las composiciones. Se exploran las relaciones entre las condiciones sociales y los estilos. La ilustración moderna se plantea en el contexto de una conciencia histórica.

ILL 315 Dibujo y Pintura In Situ

Este curso se centra en la creación al momento de dibujos o pinturas ilustrativas interesantes en diversos lugares. Se exploran las composiciones dramáticas y las combinaciones eficaces de sustratos. Este curso se recomienda para los estudiantes de animación interesados en fondos y diagramación.

ILL 318 Redacción para Libros Ilustrados

En este curso, los estudiantes analizarán libros ilustrados sobresalientes que transmiten y validan los momentos trascendentales de la vida de un niño. Se explorarán temas universales de la niñez, tales como familia, amistad, rivalidad entre hermanos, resolución de problemas e independencia. A través de ejercicios de redacción en clase, los estudiantes elaborarán textos y personajes con los cuales los niños se puedan identificar para libros ilustrados.

ILL 320 Dibujo de la Figura Vestida 3

Este es un curso avanzado que se centra en controlar los dibujos para transmitir personaje, actitud, acción, atmósfera y ánimo. Otras temas resaltados son conciencia del diseño, selectividad del énfasis, escenificación, recorte, patrones y refinado de las herramientas de dibujo.

ILL 332 Arte Interactivo y Vectorial

La animación y la interactividad están derribando las fronteras de la ilustración. Este curso prepara a los estudiantes para competir en el área rápidamente creciente de la ilustración en la web mediante el uso de herramientas basadas en vectores. Los estudiantes crearán ilustraciones tanto para medios impresos como para la web utilizando las más recientes herramientas digitales e incorporarán esas imágenes a entornos interactivos.

ILL 333 Medios Digitales 3: Pintura Digital

Las habilidades de pintura digital se han convertido en el estándar internacional para el arte de preproducción, las ilustraciones impresas y las imágenes en la web. En este curso, los estudiantes aprenderán a crear la ilusión de la forma y la profundidad tridimensionales en entornos digitales. Los estudiantes crearán pinturas digitales figurativas, de naturalezas muertas y de paisajes usando software de pintura de mapas de bits e imágenes ráster estándar en el ramo.

ILL 338 Taller 2

Este curso explora la resolución de problemas y la experimentación con conceptos y la composición para producir un portafolio único de obras a partir de las habilidades desarrolladas en ILL 232. Se hace énfasis en la indagación en técnicas mixtas, la investigación y el proceso para desarrollar un hábito profesional y un estilo individual para el mercado de la ilustración.

ILL 341 Dibujo y Pintura en Situación

En este curso, los estudiantes pintarán a partir de modelos, escenarios e investigaciones para crear ilustraciones convincentes con una atmósfera anímica. Se hará énfasis en el uso eficaz del color, valores, diseño, historia, perspectiva, profundidad, ilusión espacial y la integración de la investigación. Los estudiantes utilizarán una amplia variedad de sustratos para dibujar y pintar tanto en taller como en otros entornos.

ILL 345 Logotipos, Fuentes y Tipografía para Ilustradores

Los estudiantes aprenderán a usar, diseñar e integrar formas y tipos de letras en la creación de logotipos ilustrados, ilustraciones y arte que requieren formas de letras particulares para vender relatos y productos. Los estudiantes adquirirán una comprensión de las habilidades manuales y digitales y la historia y uso de tipos y letras.

ILL 367 Anatomía Animal 2: Ilustración de Fauna Salvaje

Este curso continúa el estudio de la anatomía, el comportamiento y la locomoción de animales. A los estudiantes se les impartirá un enfoque estructural del dibujo y la construcción de animales creíbles.

ILL 379 Ilustración Excéntrica

Este curso enfatiza el estilo personal, la narrativa y el desarrollo conceptual. Los alumnos estudiarán la historia, la percepción psicológica y la propaganda en su relación con las artes y utilizarán esta información para desarrollar más sus propios conceptos y habilidades expresivas. Los estudiantes producirán un portafolio único con trabajos hechos en el sustrato de su elección.

ILL 380F Ilustración de Fantasía

Este curso se centra en el uso eficaz de la imaginación para el género de la ilustración de fantasía. Se hará énfasis en el diseño y la representación de personajes, criaturas, ambientes y aparatos creíbles producto de la imaginación. Los estudiantes combinarán elementos inventados y referenciados en la producción de cinco imágenes de calidad de portafolio. Se resaltarán fuertemente la creatividad y el estilo individual.

ILL 380X Ilustración: Concepto y Narrativa

En este curso, una comprensión firme de la composición, el diseño y la perspectiva se combina con habilidades sólidas de dibujo y pintura para que los estudiantes puedan producir el mayor impacto narrativo con sus imágenes. El proceso paso a paso incluye el uso de investigación, fotografía, bosquejos y arte preliminar.

ILL 385 Ilustración de Libros para Niños 1

Este curso está orientado hacia el desarrollo de un portafolio como ilustrador de libros para niños y el mejoramiento de las habilidades de ilustración. Los estudiantes aprenderán acerca de la ilustración de libros para niños y desarrollarán un estilo individual. Los estudiantes mejorarán sus habilidades de creación de ilustraciones mientras aprenden a trabajar creativamente en el marco del libro.

ILL 388 Ilustración para Productos de Consumo y Licencias

Este curso se centra en la ilustración contemporánea y sus aplicaciones en los productos de consumo, lo cual incluye tarjetas de saludo, productos de papel, muebles del hogar, decoración de paredes, artículos de regalo y otros productos para estilos de vida. Se cubrirá en profundidad el ramo de arte bajo licencia. Los estudiantes crearán arte para sus colecciones de arte reunidas y elaborarán planes de negocios y de marketing.

ILL 391 Cómics: Coloración y Diseño de Letras

Desde efectos de color que dan un impacto eficaz a la acción hasta herramientas digitales y tradicionales, este curso cubre la totalidad del proceso de coloración y diseño de letras. Se hará énfasis en contar la historia, el punto focal, la atmósfera anímica, la representación de estilos, paletas de colores y el diseño de letras. Los estudiantes también aprenderán sobre la rica historia de la coloración, tendencias en la web y la comercialización de su trabajo.

ILL 392 Entintado de Historietas

Este curso se dedica a desarrollar las habilidades de entintado requeridas para dar profundidad, atmósfera y definición a las imágenes secuenciales a lápiz. Trabajando solo en blanco y negro, los estudiantes usarán el grosor, el peso y la textura de la línea para representar cabello, ropa, fondos e iluminación dramática.

ILL 417 Redacción Avanzada para Cómics

Este curso enseña técnicas avanzadas de redacción de guiones de historietas. Los estudiantes leerán novelas gráficas, delinearán un arco de historia original con temas múltiples, y producirán un ejemplar de un guión de historieta completo.

ILL 420 Dibujo de la Figura Vestida 4: Color y Valor

Este es un curso avanzado de dibujo que enfatiza el dibujo a color y el uso del valor para sumar opinión, escenificación, drama, atmósfera anímica y relato de la historia a dibujos de figuras vestidas. Los estudiantes trabajarán principalmente en pasteles, aunque se introducirá algo de técnica mixta. Se explora la integración del estilo personal y enfoques no tradicionales del dibujo.

ILL 445 Ilustración Interactiva

Este curso avanzado se centra en la creación de un libro de cuentos, una historieta, un guión gráfico o una serie de ilustraciones editoriales de carácter interactivo y de calidad de portafolio. Los proyectos incorporarán animación, interactividad, sonido y sincronización eficaz.

ILL 446 Publicación en Tablet: Cómics y Libros Electrónicos Animados

En este curso, los estudiantes aprenderán a crear cómics y libros infantiles animados. Los estudiantes harán ilustraciones secuenciales que cuenten historias y crearán publicaciones digitales que tendrán animación en 2D y características interactivas. Las habilidades adquiridas permitirán que los estudiantes publiquen digitalmente de manera independiente y que colaboren con otros creadores.

ILL 455 Ilustración Editorial para Aplicaciones y Publicación

Se crearán ilustraciones y fotografías específicamente para publicaciones digitales originalmente para tablets y dispositivos móviles. Los estudiantes terminarán con un portafolio de trabajos animados, potenciados e interactivos diseñados específicamente para dispositivos móviles. Se cubrirán los formatos y el software para publicación digital.

ILL 460 Pintura Digital y Desarrollo de Portafolio

Este curso está diseñado para asistir a los estudiantes en la creación de obras para su portafolio usando la pintura digital. Los estudiantes crearán imágenes ilustrativas avanzadas de nivel profesional para sus portafolios.

ILL 475A Cómic: Proyecto de Graduación A: Construcción de Mundo

Los estudiantes desarrollarán y demostrarán su comprensión del arte secuencial mediante la creación de un mundo unificado de cómic, donde los personajes y los escenarios se complementan entre sí para el máximo efecto. Este curso desarrolla las habilidades de ilustración y coloración de cómics, dándoles a los estudiantes un espacio para elaborar material de calidad de portafolio.

ILL 475B Cómic: Proyecto de Graduación B: La Propuesta de Historieta

Este curso avanzado guía a los estudiantes a través del proceso de elaborar su propia propuesta de historieta original, una herramienta esencial para presentación ante la mayoría de las editoriales de cómics. Los estudiantes deben venir a clase con un guión de cómic original terminado y una idea para una miniserie de cómic que deseen presentar persuasivamente a las editoriales.

ILL 485 Ilustración de Libros para Niños 2

Este curso cubre el proceso de elaborar un paquete de presentación de un libro ilustrado que incluya el diseño del libro, bosquejos de los personajes y el arte final. Los estudiantes crearán un diseño detallado en ilustraciones pequeñas (thumbnails) de su libro, seguido de bocetos a lápiz dinámicos de los personajes y ambientes. El arte final incluirá una serie de ilustraciones a todo color.

ILL 488 Taller 3

Los estudiantes crearán un proyecto de tesis de pregrado bajo la asesoría de profesores y profesionales del ramo. Se pueden incorporar trabajos de encargos externos para desarrollar el portafolio. Directores de arte, ilustradores y graduados recientes compartirán sus conocimientos y experiencia y los estudiantes explorarán a un nivel personal más profundo por qué y qué significa ser un ilustrador.

ILL 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ILL 491 Preparación de Portafolio y Autopromoción

Este es un estudio de los aspectos comerciales de la ilustración para alumnos de último año. Los temas incluyen la venta de obras de arte, preparación de las obras de arte para una reproducción exitosa, revisión de ideas para técnicas de entrevista, habilidades de autopromoción y la presentación del portafolio. En las conversaciones sobre los temas comerciales pertinentes para el ilustrador se destacan la contabilidad, impuestos, aspectos legales, representantes de artistas y la autopromoción.

ILL 493 Semestre en el Extranjero: El Artista como Reportero Visual

En este curso, los estudiantes registrarán el mundo como un periodista visual e integrarán lugares, personas, cosas y sucesos en un solo paquete narrativo. A través de dibujos en cuadernos de bocetos, los estudiantes destacarán la historia y explorarán la perspectiva, el color, los sustratos y el texto como base para unificar el contenido recogido a manera de reportaje. Se alentará la expresión personal.

ILL 493A Semestre en el Extranjero: El Artista como Periodista Visual

Los estudiantes registrarán el mundo como un periodista visual e integrarán lugares, personas, cosas y sucesos en un solo paquete narrativo. A través de dibujos en cuadernos de bocetos, los estudiantes destacarán la historia y explorarán la perspectiva, el color, los sustratos y el texto como base para unificar el contenido recogido a manera de reportaje. Se alentará la expresión personal.

ILL 493B Semestre en el Extranjero: El Artista como Periodista Visual

Los estudiantes registrarán el mundo como un periodista visual e integrarán lugares, personas, cosas y sucesos en un solo paquete narrativo. A través de dibujos en cuadernos de bocetos, los estudiantes destacarán la historia y explorarán la perspectiva, el color, los sustratos y el texto como base para unificar el contenido recogido a manera de reportaje. Se alentará la expresión personal.

ILL 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

ILL 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

ILL 500 Pasantía en Ilustración

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la ilustración.

CURSOS DE POSGRADO

ILL 602 Concepto, Técnica e Ilustración

Los estudiantes explorarán, observarán y experimentarán con diferentes sustratos para facilitar el desarrollo de un estilo personal. El curso llevará a los estudiantes a lo largo del proceso de ilustración, desde los bocetos de concepto hasta la obra terminada.

ILL 604 Ilustración Narrativa

Este curso cubrirá la tradición narrativa en el arte y los métodos para contar historias de manera eficaz y estimulante. Los estudiantes desarrollan habilidades en conceptos, investigación visual, bosquejos y bocetos usando fuentes fotográficas y arte preliminar y la producción de una obra terminada.

ILL 606 Ilustración Editorial

Los estudiantes desarrollarán la comunicación personal de puntos de vista sobre un tema o una situación específica en este curso, que incluye una exploración del diseño visual utilizado para ilustrar las palabras, así como la creación de obras de portafolio para el mercado de las revistas.

ILL 607 Situación y Ambiente

Los estudiantes dibujarán y pintarán la figura vestida en relación emocional con diversos ambientes. Se explorarán los efectos de la luz, el color, el diseño y el ambiente en la conformación de una situación. Se hará énfasis en el contenido emocional de la obra de arte.

ILL 609 Ilustración en Acuarela

Este curso aborda técnicas avanzadas de acuarela aplicadas a la ilustración clásica en acuarela. Se cubren diversas oportunidades para aprender a pintar en acuarela y sus aplicaciones comerciales. Se alienta a los estudiantes a desarrollar sus propios estilos personales.

ILL 610 Dibujo de la Figura Vestida

Los estudiantes practican y aprenden una variedad de herramientas de dibujo para permitirles crear una ilusión tridimensional sobre una superficie plana de papel. Los temas de estudio incluyen el desarrollo de la flexibilidad física, la comprensión del movimiento de la figura, y los diversos tipos de pliegues y sus construcciones.

ILL 612 Conceptos Figurativos Sostenidos

Los estudiantes desarrollarán la habilidad de terminar dibujos de tres horas de figuras tanto desnudas como vestidas. Se hará énfasis en la estructura muscular y esquelética, las proporciones, el ritmo, el estiramiento y la compresión, el escorzo y la atmósfera. Se prestará atención a la semejanza facial, las manos, los pies y los pliegues representados tridimensionalmente usando el principio del claroscuro.

ILL 615 Dibujo de la Cabeza Humana para Ilustradores

Este curso está diseñado para instruir al estudiante en las proporciones y la estructura de la cabeza humana, con énfasis en su uso en el campo de la ilustración, en el cual la expresión o la actitud suelen ser necesarias. Conjuntamente con la cabeza, los estudiantes también verán el comportamiento expresivo de las manos.

ILL 620 La Novela Gráfica 1

Este curso permite a los estudiantes investigar la mecánica, las estructuras y las posibilidades de las narrativas visuales. Los estudiantes examinan el lenguaje formal en cómics, guiones gráficos, libros ilustrados y el cine, y crean sus propios relatos gráficos cortos.

ILL 625 Perspectiva para Ilustradores

Este curso está diseñado para los estudiantes que, después de graduarse, tienen la intención de trabajar sin el uso de referencias. Los temas incluyen: pensar en tres dimensiones; la iluminación a partir de la imaginación: el diseño de personajes factibles, atractivos y realistas; dar vida, motivación y personalidad a los personajes, y colocarlos en un entorno naturalista.

ILL 630 La Novela Gráfica 2

Este curso investigará aspectos avanzados de la mecánica, las estructuras y las posibilidades de las narrativas visuales. Examinaremos el lenguaje formal en cómics, guiones gráficos, libros ilustrados y el cine. Los estudiantes crearán sus propios relatos gráficos cortos y otros tipos de narrativas secuenciales.

ILL 632 Refinado de Diseños en Tinta

Este curso se dedica al desarrollo de las habilidades de entintado requeridas para llevar imágenes secuenciales a lápiz a un nivel más alto de acabado. Trabajando principalmente en blanco y negro, los estudiantes usarán la variación en la línea para crear atmósfera y definición, y ayudar a establecer un sentido de dimensión.

ILL 635 Ilustración de Libros para Niños

Los estudiantes desarrollarán un estilo individual en la ilustración de libros para niños. Se plantearán los medios y las técnicas de pluma y tinta, acuarela y pintura acrílica. Los estudiantes analizarán distintos tipos de libros y cuentos infantiles y los diferentes grupos de edad en la ilustración para niños.

ILL 639 Diseño de Criaturas

Este es un curso estructurado en torno al desarrollo de 3 a 5 criaturas de calidad de portafolio. Como base para la elaboración de criaturas imaginarias, se requerirá y enfatizará la desagregación anatómica del esqueleto, la musculatura y las anatomías superficiales de criaturas vivas reales.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

ILL 640 Diseño de Personajes para Novelas Gráficas

En este curso de dibujo de personajes, los estudiantes se concentrarán en desarrollar estilos dinámicos de dibujo y narración de relatos adecuados para las exigencias de las formas artísticas de la historieta y la novela gráfica. Los estudiantes explorarán el diseño de página y el diseño de personajes y crearán impacto con diversas estilizaciones, métodos de entintando y técnicas de coloración. Se mantendrá un cuaderno de bocetos del desarrollo de los personajes.

ILL 645 Diseño de Personajes para Libros para Niños

Este es un curso de dibujo de personajes, con énfasis en crear personajes dinámicos y memorables adecuados para el mercado de los libros para niños. Se asignarán tareas a los estudiantes y estos trabajarán a partir de manuscritos de muestra para desarrollar personajes para su portafolio.

ILL 660 Pintura Digital

Este curso está diseñado para desarrollar el conocimiento práctico del estudiante de posgrado de la computadora como herramienta para crear ilustraciones avanzadas de nivel profesional usando la pintura digital.

ILL 663 Ilustración Digital

Los estudiantes en este curso crearán ilustraciones digitales y desarrollarán un vocabulario usando software de mapas de bits. Los estudiantes continuarán utilizando las habilidades que aprendieron en ILL 660 y sumarán a su conjunto de habilidades: fotocomposición, manipulación, efectos especiales y pinceles digitales. Se hará énfasis en la composición e iluminación para crear imágenes de calidad de portafolio en Adobe Photoshop y Corel Painter.

ILL 665 Ilustración Interactiva

La tecnología está abriendo nuevos mercados para los ilustradores de hoy. En este curso, los estudiantes utilizarán herramientas vectoriales para crear obras que se usarán en la web. Los estudiantes crearán ilustraciones que integran las imágenes digitales en prácticas interactivas.

ILL 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

ILL 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

ILL 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ILL 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

ILL 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ILL 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

ILL 810 Procedimiento de Tesis

Este curso está diseñado para ayudar a los estudiantes a asimilar los comentarios hechos por el comité evaluador en la evaluación de punto intermedio. Cada estudiante recibirá indicaciones individuales para abordar aspectos de sus habilidades personales y establecer un procedimiento necesario para finalizar el proyecto con éxito.

ILL 820 Publicidad e Ilustración Editorial

En este curso, los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis. Se hará énfasis en desarrollar la profundidad del proyecto, establecer metas objetivo, y ceñirse a un ciclo de producción.

ILL 821 Ilustración de Libros para Niños

En este curso, los estudiantes desarrollarán las habilidades profesionales necesarias para trabajar con éxito en el mundo emocionante del mercado de los libros para niños. Los estudiantes producirán un libro ilustrado de 32 páginas a través de la investigación, bocetos y una maqueta de libro. Se hará énfasis en la historia de la literatura infantil, la autopromoción y el marketing.

ILL 822 Ilustración de Novelas Gráficas/Historietas

En este curso, los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis en el campo del cómic (novela gráfica). Se hará énfasis en desarrollar la profundidad del proyecto, establecer metas objetivo, y ceñirse a un ciclo de producción.

ILL 823 Ilustración de Arte Conceptual

En este curso, los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis en el campo del arte de preproducción (arte conceptual). Se hará énfasis en desarrollar la profundidad del proyecto, establecer metas objetivo, y ceñirse a un ciclo de producción.

ILL 824 Productos de Consumo y Licencias

Este curso se centra en la aplicación de la ilustración a los productos de consumo que se utilizarán en la decoración del hogar, artículos de regalo y la industria de las tarjetas de saludo, además de otros artículos para estilos de vida. Se explicará Adobe Illustrator y, junto con sustratos de arte tradicionales, se usará para crear obras de arte. Se cubrirá a profundidad la industria del arte bajo licencia.

ILL 830 Pintura Digital

En este curso, los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis en el campo de la pintura digital. Se hará énfasis en desarrollar la profundidad del proyecto, establecer metas objetivo, y ceñirse a un ciclo de producción.

ILL 831 Acuarela

En este curso, los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis en el campo de la pintura en acuarela. Se hará énfasis en desarrollar la profundidad del proyecto, establecer metas objetivo, y ceñirse a un ciclo de producción.

ILL 850 Preparación para la Evaluación Final

Este curso está diseñado para brindar a los estudiantes comentarios críticos integrales de su proyecto de tesis final antes de su evaluación. Cada estudiante es evaluado individualmente con una concentración en las áreas específicas que deseen abordar para mejorar el calibre de la totalidad de su presentación.

ILL 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

ILL 903 Estudios en el Extranjero

En este curso de posgrado, los estudiantes viajarán a un destino inspiracional para practicar arte en locación. Se hará énfasis en la expresión y reflexión del lugar. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

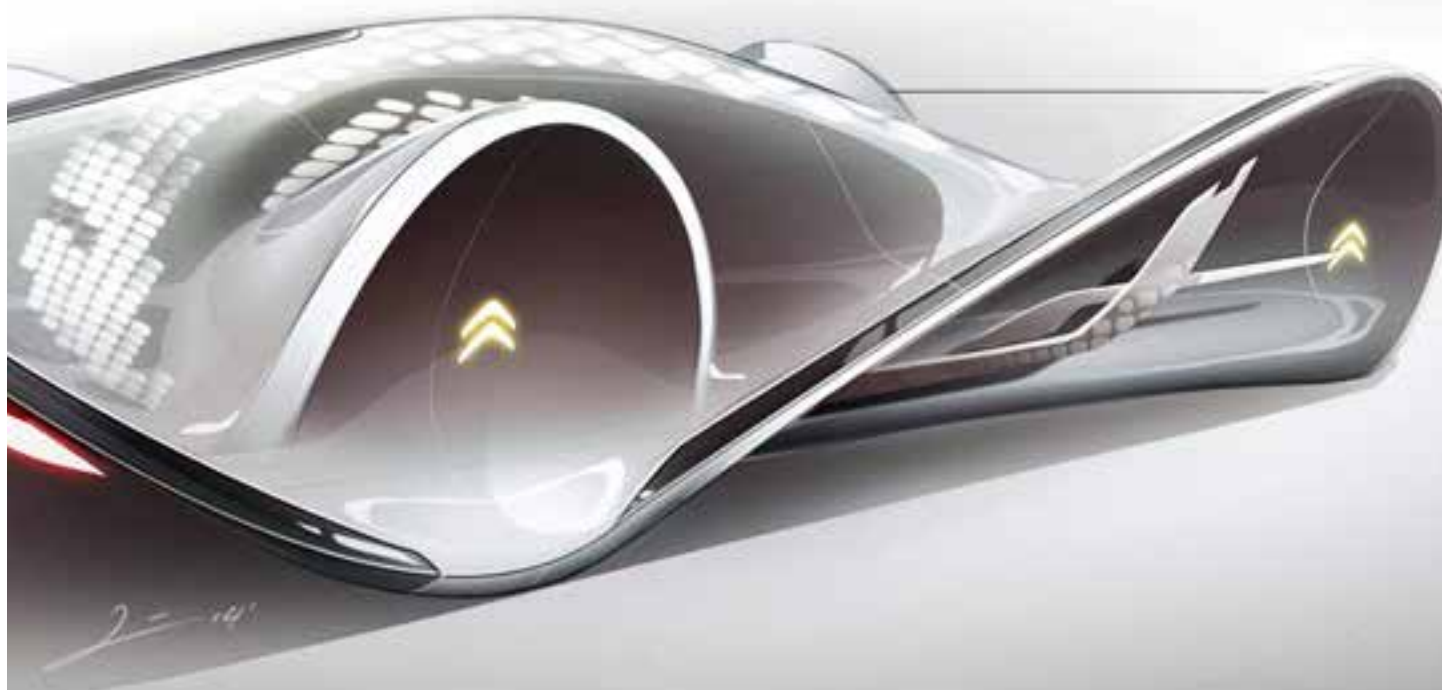
ILL 903A Estudios en el Extranjero

En este curso de posgrado, los estudiantes viajarán a un destino inspiracional para practicar arte en locación. Se hará énfasis en la expresión y reflexión del lugar. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

ILL 903B Estudios en el Extranjero

En este curso de posgrado, los estudiantes viajarán a un destino inspiracional para practicar arte en locación. Se hará énfasis en la expresión y reflexión del lugar. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.





DISEÑO INDUSTRIAL





QUÉ OFRECEMOS



Plan de estudios holístico: En la especialidad de diseño industrial, los estudiantes dedican mucho tiempo a aprender a construir las cosas que diseñan, y esto los ayuda a comprender mejor los procesos que dan forma a un objeto producido en serie. También les da la oportunidad de desarrollar sus propias habilidades y les permite adquirir seguridad en sus capacidades de diseño.

Formación de habilidades: Además de cursos de taller de dibujo, perspectiva, dibujo por computadora y renderizado, los estudiantes toman cuatro cursos de modelado en 3D en los que primero aprenden y luego desarrollan sus habilidades de modelado.

Instalaciones avanzadas: Academy of Art University cuenta con talleres de última generación para el diseño industrial donde se enseñan las habilidades necesarias y donde los estudiantes en los cursos de diseño de productos, vehículos de transporte, juguetes y muebles construyen las muestras y prototipos de los productos que diseñan.

Proyectos de la vida real: La Escuela de Diseño Industrial brinda a los estudiantes la oportunidad de trabajar en proyectos reales para clientes como Nike y Nissan.

Cuerpo docente profesional: Diseño Industrial cuenta con un cuerpo docente impresionante de grandes figuras y profesionales activos del ramo. Los estudiantes aprenderán de mentores como Ray Ng (Diseñador, Kia); Elliott Schneider (Diseñador Principal, Black and Decker) John Mun (Gerente de Diseño, Speedo); y Jim Shook, (Propietario, Shook Designs).

Nuestros talleres de diseño industrial: Los talleres de diseño industrial en 3D están divididos en cinco áreas físicamente separadas, cada una correspondiente a una disciplina distinta: taller de carpintería, taller de plásticos, taller de metalistería, taller de pintura y el laboratorio de computación en 3D.

El taller de carpintería

El taller de carpintería de diseño industrial es el más grande y, a menudo, el más usado de los cuatro talleres. Se utiliza para fabricar artículos y plantillas de productos en madera natural y artificial. En esta área de taller encontrarán cinco sierras de cinta, cuatro taladros de prensa, empalmadora, cepilladora, dos sierras ingletadoras, una sierra para tableros, y cuatro contorneadoras de madera y fresadoras de mesa. Hay dos tornos para madera y dos salas aisladas de lijado que contienen lijadoras de husillo y de disco y un torno más para trabajar con espumas de plástico. El taller de carpintería cuenta con cuatro sierras de mesa SawStop de tecnología de punta. Estas sierras se adquirieron recientemente como parte del esfuerzo de la Academy de mantener sus talleres en la vanguardia de la seguridad.

El taller de pintura

El taller de pintura para diseño industrial de la Academy es una de las instalaciones de pintura mejor equipadas y mejor administradas entre las escuelas de diseño del país, y cuenta con una caseta de pulverizado de presión negativa hecha a pedido que es tan grande como para dar cabida a un automóvil de tamaño completo. El departamento recientemente se amplió con dos casetas adicionales, que cuentan con 18 estaciones de trabajo para los estudiantes. Hay dos compresores de aire de alto rendimiento que se ocupan de la demanda de aire para las casetas y los otros talleres de diseño industrial, y recientemente se agregaron dos estaciones de lavado automático de pistolas pulverizadoras de tecnología de punta. El taller de pintura usa pinturas automotrices de la mejor calidad, con 150,000 colores almacenados en una base de datos computarizada, y un banco de colores que permite que cualquiera de estos colores se mezcle con las pinturas en existencia según se necesite. Los estudiantes consultan un libro de muestras de colores, llenan un formulario de pedido, y el color se mezcla para su proyecto. Todos los estudiantes en el programa de diseño industrial de Academy of Art University aprenden a utilizar una pistola pulverizadora para aplicar pintura en su primer semestre. Estas habilidades se usan y afinan continuamente a lo largo de sus estudios en la Academy.



El taller de metalistería

El taller de metalistería de diseño industrial cuenta con todas las herramientas necesarias para fabricar piezas metálicas de precisión para los proyectos de modelos de los estudiantes. La mayor parte del trabajo que se efectúa aquí se hace en aluminio, y estas herramientas se utilizan para fabricar cosas con plástico. Tenemos cuatro tornos de precisión (tres con lecturas digitales), cuatro fresadoras verticales (dos con lecturas digitales), un gabinete para granallado de cuentas, dos rectificadores, y cortadoras y plegadoras de chapas metálicas grandes.

El taller de plásticos

En el taller de plásticos de la Academy, los estudiantes pueden aprender los fundamentos de trabajar láminas de plástico (corte, encolado, formación térmica) y también hacer moldes y moldear sus propias piezas con una variedad de materiales plásticos. También enseñamos laminación compuesta, esculpido en espuma plástica y arcilla, y moldeo por vacío usando la máquina de moldeo por vacío hecha a pedido para el departamento.

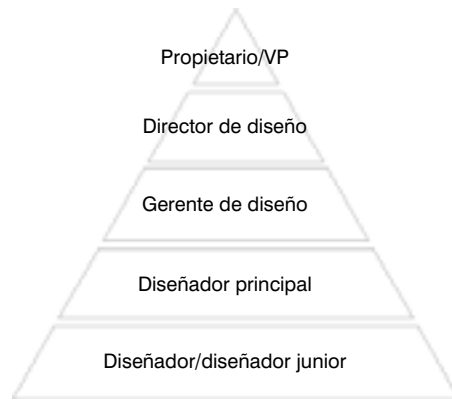


El laboratorio de computación en 3D

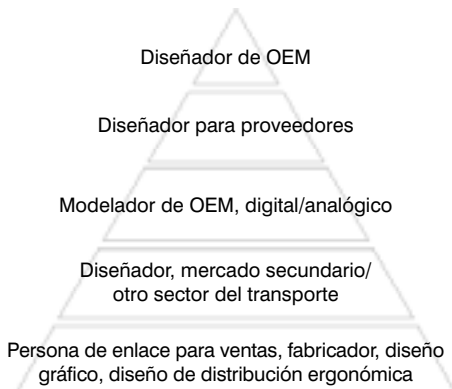
El laboratorio de computación en 3D es un espacio hecho a medida, cableado especialmente y libre de polvo para albergar nuestro inventario de aparatos de modelado computarizados. Estos incluyen una cortadora láser de materiales en láminas, una máquina duplicadora en 3D que funciona mediante deposición de filamentos de plástico, una máquina fresadora CNC de 3 ejes, y dos sondas de digitalización en 3D. Se está planeando la adquisición de una máquina fresadora de 3 ejes de tamaño estándar, una máquina fresadora de 5 ejes tamaño habitación, y máquinas cortadoras láser adicionales.

LÍNEAS DE CARRERA

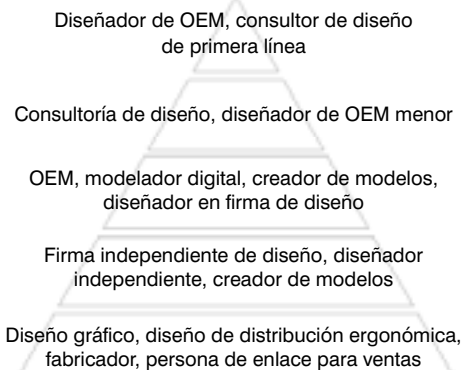
Diseño industrial



Automóviles



Diseño de productos (muebles, juguetes)





REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Diseño Industrial

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DISEÑO INDUSTRIAL

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DISEÑO INDUSTRIAL

FND 122	Fundamentos del Color
IND 111	Perspectiva para Diseño Industrial
IND 123	Dibujo por Computadora
IND 132	Bosquejo de Modelos
o IND 138	Creación de Modelos 1
IND 147	Resolución de Problemas de Diseño
IND 151	Dibujo de Diseños 1
IND 163	Imágenes Digitales 1
IND 180	Desarrollo de la Forma
o IND 182	Desarrollo Digital de la Forma
IND 211	Dibujo de Diseños 2
IND 223	Modelado Digital en 3D 1
IND 270	Creación de Modelos 2
o IND 271	Modelado de Productos
o IND 279	Modelado Tradicional de Vehículo 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Asociado en Artes [AA] en Restauración de Automóviles

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	24 UNIDADES
ESPECIALIDAD	18 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN RESTAURACIÓN DE AUTOMÓVILES

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de historia del diseño de automóviles
- 1 Curso de mecánica cuantitativa
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN RESTAURACIÓN DE AUTOMÓVILES

AUT 120	Restauración de Madera en Vehículos de Época
AUT 140	Tecnología de Maquinado y Documentación Visual
AUT 159	Procesos de Desarmado de Vehículos de Época
AUT 160	Sistemas Eléctricos de Vehículos de Época
AUT 170	Restauración de Chapas Metálicas de Automóviles
AUT 177	Restauración de Carrocería de Vehículos de Época
AUT 207	Restauración de Pintura de Vehículos de Época
AUT 280	Montaje de Restauración de Vehículos de Época

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

HISTORIA DEL DISEÑO DE AUTOMÓVILES

LA 129	Historia del Diseño de Automóviles

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

MECÁNICA CUANTITATIVA

LA 146	Anatomía de los Automóviles

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Diseño Industrial

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DISEÑO INDUSTRIAL

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DISEÑO INDUSTRIAL

FND 122	Fundamentos del Color
IND 111	Perspectiva para Diseño Industrial
IND 123	Dibujo por Computadora
IND 132	Bosquejo de Modelos
o IND 138	Creación de Modelos 1
IND 147	Resolución de Problemas de Diseño
IND 151	Dibujo de Diseños 1
IND 163	Imágenes Digitales 1
IND 180	Desarrollo de la Forma
o IND 182	Desarrollo Digital de la Forma
IND 211	Dibujo de Diseños 2
IND 223	Modelado Digital en 3D 1
IND 251	Dibujo de Diseños 3
IND 381	Diseño Gráfico y Portafolio

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés:
Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Análogo Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy

Certificado en Diseño Industrial

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD	
(SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad



PEUGEOT

THE FOOTWEAR STRATEGIES ARE
BETWEEN
TWO OPPOSITE TENDENCIES:
FASHION AND TECHNICAL



FASHION



TECHNICAL



HIGH-END DRYING SHOES ICE AMBULANCE
\$550.00
20 YEARS OLD
FASHION DESIGNER
ICE AMBULANCE
LONG DISTANCE COMMUTER
WATERPROOF



Designed by Peugeot
Ice Ambulance
for the Peugeot
Ice Ambulance



MID-END LIFESTYLE SHOES RIO DE JANEIRO
\$350.00
20 YEARS OLD
DESIGNER THOMAS
RIO DE JANEIRO
PUBLIC TRANSPORT
EASY TO WEAR



Designed by Peugeot
Rio de Janeiro
for the Peugeot
Rio de Janeiro



LOW-END SLIP-ON SHOES MILANO
\$75.00
20 YEARS OLD
DESIGNER
MILANO
EASY TO WEAR



Designed by Peugeot
Milano
for the Peugeot
Milano



Maestría en Artes [MA] en Diseño Industrial

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN DISEÑO INDUSTRIAL

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO INDUSTRIAL

IND 612	Dibujo de Diseños Industriales 1: Perspectiva
IND 621	Creación de Modelos
IND 630	Proyecto de Diseño 1
IND 651	Materiales y Procesos
IND 662	Dibujo de Diseños Industriales 2
IND 680	Proyecto de Diseño 2
IND 712	Dibujo de Diseños Industriales 3
IND 725	Introducción al Modelado Digital en 3D
IND 730	Proyecto de Diseño 3
IND 773	Modelado Sólido Digital
<i>o cualquier curso de la especialidad</i>	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DISEÑO INDUSTRIAL

GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado (Pasado y Presente)
GLA 631	Procesos de Diseño Industrial

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Diseño Industrial

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DISEÑO INDUSTRIAL

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DISEÑO INDUSTRIAL

IND 612	Dibujo de Diseños Industriales 1: Perspectiva
IND 630	Proyecto de Diseño 1
IND 651	Materiales y Procesos
IND 662	Dibujo de Diseños Industriales 2
IND 680	Proyecto de Diseño 2
IND 712	Dibujo de Diseños Industriales 3
IND 762	Dibujo de Diseños Industriales 4
IND 773	Modelado Sólido Digital
o IND 775	Modelado Digital en 3D Intermedio
IND 780	Preparación de Tesis

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DISEÑO INDUSTRIAL

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 631 Procesos de Diseño Industrial

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 672 Prácticas y Comunicaciones Profesionales para el Diseño Industrial

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 632 La Ciencia del Diseño - Métodos Etnográficos

CURSOS DE PREGRADO

AUT 120 Restauración de Madera en Vehículos de Época

En este curso, los estudiantes aprenden conceptos y prácticas de ebanistería básica y seguridad. Los temas incluyen planificación, fabricación, corte con láser y acabados. Las tareas incluyen hacer marcos de madera básicos con diversos tipos de uniones, y duplicación de piezas de madera del interior de un vehículo de época.

AUT 140 Tecnología de Maquinado y Documentación Visual

Este curso es una introducción a la medición de precisión, la documentación visual y la operación de máquinas-herramienta, tales como tornos y fresadoras. Los estudiantes utilizan estas habilidades para reproducir un componente de un automóvil. Los temas incluyen las características y usos de los metales industriales comunes usados en el proceso de maquinado, y el mantenimiento de las máquinas-herramienta.

AUT 159 Procesos de Desarmado de Vehículos de Época

Este curso es una introducción a la investigación histórica práctica, el desarmado, la inspección visual, la documentación escrita y fotográfica y la planificación asociados a la restauración de automóviles de época. Los estudiantes investigan la información pertinente necesaria para trazar un plan de restauración y documentar las condiciones del vehículo, sustentado por los registros fotográficos, a medida que se desarma el vehículo.

AUT 160 Sistemas Eléctricos de Vehículos de Época

Este curso abarca las características y operaciones básicas de los sistemas eléctricos usados en automóviles clásicos. Los temas incluirán la ley de Ohm, circuitos eléctricos, alimentación por batería, y la restauración y preservación de los componentes de los circuitos eléctricos. Los estudiantes diagnostican los sistemas eléctricos, trazan el procedimiento de reparación apropiado, y reparan y reemplazan los componentes eléctricos.

AUT 170 Restauración de Chapas Metálicas de Automóviles

Este curso es una introducción a los conceptos, técnicas y prácticas básicas utilizadas para cortar, doblar, formar y soldar paneles de carrocería. Los estudiantes forman las chapas metálicas, crean componentes nuevos de chapa metálica, y ensamblan los componentes usando remaches y sujetadores roscados.

AUT 177 Restauración de Carrocería de Vehículos de Época

Este curso cubre las prácticas básicas de reparación de carrocerías de metal y acabado de paneles. Los estudiantes aprenden a evaluar las condiciones de los componentes de carrocería y a trazar los procedimientos de reparación apropiados. Los estudiantes retiran los acabados existentes y reparan los componentes de carrocería.

AUT 207 Restauración de Pintura de Vehículos de Época

Este curso se centra en las prácticas básicas de restauración de la pintura de vehículos de época. Los temas incluyen preparación de paneles, sistemas de pintura, operación y mantenimiento del equipo,

aplicación de pintura, documentación, y evaluación de los defectos en las superficies pintadas de la carrocería. Abarca describir los procedimientos para corregir los defectos en las superficies pintadas. Se hará énfasis en lograr la perfección en la pintura.

AUT 217 Restauración de Piezas Brillantes de Vehículos de Época

Este curso es una introducción a las prácticas de restauración y pulido de molduras y componentes hechos de materiales duros. Los estudiantes evalúan las condiciones, planean los procedimientos apropiados y realizan las restauraciones de las molduras y los componentes hechos de materiales duros. Se abarcará la generación de especificaciones para pedidos de trabajo a terceros.

AUT 230 Restauración de Tapicería de Vehículos de Época

Este curso es una introducción a la restauración de tapicería y la reparación del interior de automóviles de época. Los estudiantes aprenden a desmontar y montar los asientos, los componentes interiores y los paneles de instrumentos. Los temas incluyen la operación y mantenimiento de máquinas de coser, los patrones de puntadas, la elaboración de patrones, ribetes, almohadillado, especificaciones de materiales y costura.

AUT 250 Restauración de Componentes de Vehículos de Época

Este curso se centra en el desmontaje, reparación, reconstrucción, acabado y montaje de los componentes de automóviles de época. Los estudiantes grafican y crean planos técnicos, diagnostican la condición de los componentes, desmontan, reconstruyen o reparan, y vuelven a montar los componentes automotrices. También se incluye la preparación para encargar la restauración de los componentes a terceros.

AUT 280 Montaje de Restauración de Vehículos de Época

Este curso se centra en el montaje y la realización de pruebas de los componentes. Los estudiantes proponen un componente para restaurar en un automóvil asignado, analizan el trabajo necesario, efectúan la investigación histórica necesaria y diagraman el trabajo que realizarán y el proceso que seguirán. Se hará énfasis en la calidad de la restauración y el montaje.

AUT 290 Detallado de Vehículos de Época

Este curso se centra en el detallado cosmético de automóviles como una de las etapas finales del proceso de restauración de automóviles. Los temas incluyen los productos y equipos para el detallado, técnicas y procedimientos para acondicionamiento final de los componentes y superficies interiores y exteriores para presentación y exhibiciones de automóviles. Se da énfasis a lograr acabados visualmente correctos y perfectos.

AUT 299 Práctica Preprofesional

La práctica preprofesional solo está a disposición de los estudiantes de segundo año y ofrece una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la restauración de automóviles.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>



CURSOS DE PREGRADO

IND 111 Perspectiva para Diseño Industrial

Este curso es una introducción a la creación de representaciones precisas de objetos en perspectiva a partir de planos y elevaciones. Los estudiantes aprenderán los principios de la perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga. Se presentará y practicará la diagramación de luz, sombra y reflejos.

IND 118 Historia del Diseño Industrial

Este curso empieza con los inicios de la mecanización y la revolución industrial, y luego sigue las ramificaciones sociales de los periodos históricos y sus influencias en el diseño contemporáneo. Se hace énfasis particular en los años de gloria de las décadas de 1930 y 1940, siendo esta la era asociada al nacimiento del diseño industrial.

IND 123 Dibujo por Computadora

En este curso, los estudiantes aprenden las técnicas de dibujar planos y dibujos mecánicos para representar objetos tridimensionales. El plan de estudios está orientado hacia el dibujo mecánico y de productos, a la vez que presenta los principios del dibujo de planos y las convenciones de dimensionamiento.

IND 129 Historia del Diseño de Automóviles

Este curso presenta a los estudiantes la evolución del diseño de automóviles y carrocerías en un contexto histórico y cultural. Los alumnos estudian las conexiones entre los avances tecnológicos y los cambios en los requisitos de seguridad, y sus influencias en el diseño automovilístico. Se hace énfasis en las eras asociadas al avance de la cadena de montaje y los años de gloria de las décadas de 1930 y 1940.

IND 132 Bosquejo de Modelos

En este curso, los estudiantes aprenderán a realizar bosquejos de modelos para fines de diseño industrial a través de varios proyectos de diseño y modelado rápido. Se hará énfasis en la velocidad y la comunicación precisa de la intención de diseño con respecto a la forma. Se cubrirá la seguridad y la organización de un portafolio.

IND 138 Creación de Modelos 1

Los estudiantes adquirirán experiencia de taller trabajando con madera, acrílico, espuma rígida, planchas de estireno y resina para colada. Los estudiantes harán modelos que reflejen con precisión los planos dibujados y lograrán superficies de alta calidad mediante técnicas de pistola pulverizadora. Los temas incluirán el uso de herramientas eléctricas, doblado al calor, moldeo al vacío, moldeo por fundición y lograr acabados de alta calidad.

IND 147 Resolución de Problemas de Diseño

Los estudiantes aprenden a encaminar y optimizar el proceso de diseño creativo para generar gran cantidad de ideas y emplear el pensamiento crítico. Se asignan problemas respecto a productos y conceptuales. Se explora cómo el diseñador puede utilizar la investigación, la definición del problema, el cuestionamiento de parámetros, el análisis, la lluvia de ideas, la evaluación de matrices y la toma de apuntes para llevar un proyecto a cabo con éxito.

IND 151 Dibujo de Diseños 1

Los estudiantes desarrollarán habilidades básicas de dibujo de diseños industriales usando lápices de colores, pasteles y bolígrafos. Focalizado en el dibujo, la destreza, una perspectiva correcta, el contraste y la composición, este curso concentrado tiene el propósito de mejorar la calidad del dibujo y mejorar el conocimiento de la perspectiva.

IND 163 Imágenes Digitales 1

Este curso es una introducción a las herramientas digitales básicas utilizadas comúnmente en el campo del diseño industrial. Se reforzarán las habilidades de dibujo y comunicación y a la vez se hará uso del software de imágenes ráster y de vectores en 2D. Los estudiantes adquirirán habilidades de retoque de imágenes, bocetos digitales rápidos, técnicas de arte vectorial y presentación digital en 2D.

IND 171 Desarrollo de Formas

Este curso es un estudio del diseño tridimensional de productos a escala, de vocabulario y de las formas geométricas frente a las formas libres. Los estudiantes aprenderán a representar y elaborar superficies y volumen en forma de sólidos, cascarones o secciones múltiples. Los temas incluyen los croquis ortográficos; la medición decimal, fraccional y métrica; y los fundamentos del dimensionamiento ortográfico.

IND 180 Desarrollo de la Forma

Este curso cubre el lenguaje de la forma como medio de conceptualización y desarrollo de ideas a través de dibujos y bocetos de modelos, uno de los cuales se ejecutará como modelo físico de calidad profesional. Los temas incluirán grabado y corte con láser, modelado en arcilla, realización de moldes, preparación de superficies, aplicación de pintura automotriz, y evaluación de superficies.

IND 182 Desarrollo Digital de la Forma

Este curso cubre el lenguaje de la forma como medio de conceptualización y desarrollo de ideas a través de dibujos y bocetos digitales de modelos.

IND 211 Dibujo de Diseños 2

Este es un curso práctico para desarrollar habilidades en el bosquejo a mano alzada de diseños de productos. Los principios de dibujo de línea, luz, sombreado, sombra, valor y contraste se aplican a las formas usadas comúnmente en los productos manufacturados. El curso concluye con una introducción al uso del color.

IND 223 Modelado Digital en 3D 1

Este curso es una introducción al modelado digital en 3D mediante el uso del software NURBS de modelado en 3D de sólidos. Los estudiantes explorarán herramientas y técnicas básicas de creación de modelos, lo cual incluirá convertir bosquejos de diseños en 2D en modelos digitales en 3D.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

IND 239 Materiales y Procesos

Este curso cubre los diversos procesos y parámetros de manufactura de productos que forman parte del diseño de piezas hechas principalmente de plásticos y metales. Se presentan los principales tipos de plásticos y categorías de metales y sus características respectivas, problemas reales de diseño respecto al correcto detallado para el proceso, y un examen de las partes de un producto.

IND 240 Diseño de Productos 1

Este curso se concentra en los productos llevados en la mano. Se analizará a fondo la ergonomía y los estudiantes aplicarán la investigación, la ideación y la resolución de problemas al desarrollo de sus conceptos. Se hará énfasis en el bosquejo y en el dibujo de las presentaciones. Los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas a sus presentaciones finales, que incluirán bocetos del proceso de desarrollo, dibujos ortográficos, bocetos de modelos y representaciones bosquejadas.

IND 249 Diseño de Transporte 1

Este curso cubre la historia de las tendencias y evolución de los estilos automovilísticos, la filosofía de diseño y su influencia. Los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades de bosquejo y representación en dibujos. Se hará énfasis en la precisión de las proporciones, en base a la acomodación de ocupantes y componentes.

IND 251 Dibujo de Diseños 3

Este es un curso de bosquejo rápido a mano alzada para el diseño industrial que aborda las técnicas para bosquejar rápidamente formas libres y geométricas. Se enfatiza fuertemente los bosquejos, las texturas y la delineación de materiales para la producción en volumen.

IND 263 Modelado Digital en 3D 2

Los estudiantes explorarán el mundo del diseño y modelado en 3D usando software de modelado de superficies NURBS de nivel avanzado con capacidades para renderizado. También se cubrirán las técnicas básicas de renderizado para crear modelos renderizados para presentación. Para el proyecto final, los estudiantes elaborarán modelos digitales de sus propios diseños.

IND 270 Creación de Modelos 2

Este curso enseña el uso de diversos materiales y herramientas manuales y eléctricas, la seguridad de las máquinas, y los métodos para hacer modelos realistas de tamaño completo y de aspecto acabado. Los estudiantes también aprenderán a realizar diversos detalles y acabados cosméticos de productos comunes, formas rectilíneas frente a formas libres, y técnicas de fabricación y acabado aplicadas a proyectos de diseño.

IND 271 Modelado de Productos

En este curso, los estudiantes fabricarán un modelo de calidad profesional para un producto diseñado en IND 210 Diseño de Productos 2. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en el uso del torno y la fresadora vertical, harán moldes vulcanizados a temperatura ambiente (RTV) y moldearán piezas duplicadas. Se hará énfasis en la precisión dimensional y la calidad visual de los modelos.

IND 279 Modelado Tradicional de Vehículo 1

Este curso se articula con IND 218 para realizar un modelo en arcilla del vehículo diseñado en IND 218. Se dan instrucciones especiales para hacer herramientas utilizadas en el modelado en arcilla, y para preparar y construir un modelo en arcilla de un vehículo a una escala de 1:5, así como los neumáticos y ruedas.

IND 280 Diseño de Productos 2

Este curso se concentra en la gestión de proyectos, la colaboración, las prácticas comerciales del sector y el diseño basado en los procesos de manufactura y ensamblado. Los estudiantes realizarán un estudio de mercado intensivo y elaborarán sus conceptos. Los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas a sus presentaciones finales, que incluirán bocetos del proceso de desarrollo, dibujos ortográficos, bocetos de modelos, representaciones bosquejadas y modelos sólidos.

IND 282 Diseño Digital de Vehículo 2

En este curso, los alumnos estudiarán la historia, evolución e influencias de las tendencias en los estilos e incorporarán esta información al proceso de diseño mediante tanto herramientas de dibujo tradicionales como medios digitales. Los estudiantes desarrollarán un automóvil sedán de 4 puertas en base a la acomodación de ocupantes y componentes. Se hará énfasis en las proporciones correctas.

IND 289 Diseño de Transporte 2

Este curso cubre la historia de las tendencias y la evolución de los estilos automotrices, la filosofía de diseño y su influencia. Los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades de bosquejo y representación en dibujos. Se hará énfasis en la precisión de las proporciones, en base a la acomodación de ocupantes y componentes. El diseño se desarrollará en un dibujo de tres vistas con cinta adhesiva y su representación precisa en un modelo de arcilla a una escala de 1:5.

IND 311 Dibujo de Productos

En este curso de dibujo de nivel avanzado, los estudiantes afinarán sus habilidades de visualización rápida, perspectiva y representación, y aprenderán a aplicar estas habilidades a la representación digital en un proceso altamente profesional.

IND 319 Dibujo de Vehículo de Transporte

Este curso se concentra en las técnicas de dibujo utilizadas en el ramo del diseño de vehículos de transporte, en particular, el dibujo del interior y exterior del automóvil. Se utilizarán ejemplos de la vida real para demostrar cómo la luz y los reflejos se presentan en las superficies de automóviles de distinto color y forma. El curso explorará distintas texturas y materiales para el interior y cómo representarlos usando bolígrafo, lápiz, marcador y tiza.

IND 323 Modelado Sólido Digital

En este curso, los estudiantes aprenderán los fundamentos del modelado sólido, ensamblajes avanzados de piezas y la exportación de datos para fines de producción en CNC. También se generarán dibujos ortográficos a partir de datos en 3D creados en clase.

IND 325 Modelado Digital en 3D 3

Este curso continúa las técnicas desarrolladas en Modelado Digital en 3D y enseña a los estudiantes las técnicas de modelado avanzadas necesarias para desarrollar modelos complejos en 3D, tales como productos, automóviles, aviones y botes.

IND 330 Creación de Modelos 3

En este curso, los estudiantes continuarán trabajando en proyectos actuales para crear un modelo acabado de alta calidad.

IND 339 Modelado Tradicional de Vehículo 2

Este curso se debe tomar conjuntamente con Diseño de Transporte 3. Los estudiantes trabajarán en este curso en paralelo para llevar a cabo un modelo terminado de alta calidad. Se asignarán doce horas de tareas para cada sesión de clase. Se hará énfasis en las técnicas de modelado en arcilla, acabado y pintura.

IND 340 Diseño de Productos 3

Este curso se centra en la invención, la innovación, la sostenibilidad y la investigación intensiva. Se retará a los estudiantes a diseñar un producto que no existe actualmente. Los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas a sus presentaciones finales, que incluirán bocetos del proceso de desarrollo, dibujos ortográficos, bocetos de modelos, representaciones bosquejadas y ya sea modelos digitales en 3D o modelos sólidos.

IND 342 Diseño Digital de Vehículo 3

Este es un curso de diseño de un vehículo pequeño. Los estudiantes aplicarán los conceptos de acomodación ergonómica a sus diseños. La enseñanza incluirá bosquejos, renderizado y dibujos de secciones para delinear superficies en 3D en un dominio bidimensional. Los productos finales incluyen bosquejos, renderizados, planos de distribución ergonómica y un modelo a escala (espuma).

IND 349 Diseño de Transporte 3

En este curso, los estudiantes diseñarán un vehículo pequeño usando la identidad de una marca no automotriz. Los estudiantes desarrollarán sus conceptos dentro de las limitaciones de las especificaciones provistas, incluida la distribución mecánica y de ocupantes. Los estudiantes realizarán una presentación que incluirá un modelo en arcilla completo pintado y un libro de proyecto estilo portafolio.

IND 363 Imágenes Digitales 2

Este curso explorará los requisitos y la variedad de formatos posibles para el trabajo reunido en el portafolio del estudiante. Se revisarán los trabajos pasados y actuales para determinar cómo y cuáles proyectos se deben preparar para inclusión.

IND 369 Modelado Digital de Vehículo 1

En este curso, los estudiantes aprenderán métodos de básicos a intermedios para crear superficies exteriores de automóviles. Todo el trabajo se hará digitalmente, desde los bocetos del concepto hasta la elaboración de los modelos. Se explorará el renderizado avanzado una vez que se termine el wireframe (prototipo en diagrama de malla de alambre).

IND 380 Diseño de Productos 4

La concentración de este curso es en un producto que no es de consumo, tales como los equipos médicos o industriales. Se requerirá una investigación intensiva de los modelos comerciales y bosquejos o bocetos de modelos. Los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas a producir una presentación de calidad de portafolio junto con modelos sólidos (tamaño completo o a escala) y/o modelos digitales.

IND 381 Diseño Gráfico y Portafolio

Este curso es una introducción a los principios del diseño gráfico y a los elementos básicos de un portafolio de nivel profesional. Las técnicas de entrevista se plantearán y analizarán.

IND 382 Diseño Digital de Vehículo 4

Este curso cubre el diseño del interior de un vehículo a partir de la investigación y análisis de un grupo de mercado objetivo y una marca. Los estudiantes desarrollarán habilidades de acomodación a los factores humanos y de distribución ergonómica. Los diseños se desarrollarán para conversión en dibujos ortográficos y modelos digitales en 3D para una presentación final lista para inclusión en el portafolio.

IND 383 Diseño de Muebles

Los estudiantes elaborarán conceptos de asientos y analizarán el uso y los medios requeridos para crear varios conceptos originales de diseño de muebles. Los estudiantes evaluarán los criterios ergonómicos, los requisitos de códigos y seguridad, y las técnicas de construcción (incluido el tapizado) y el uso apropiado de materiales y detalles.

IND 384 Desarrollo de Portafolio

En este curso, los estudiantes trabajarán en proyectos que se deberán proponer y aprobar antes del inicio del semestre. Los proyectos se pueden proponer como proyectos individuales o en grupo, según las preferencias de los estudiantes inscritos, y el curso se adecuará a las necesidades e intereses de los estudiantes.

IND 386 Diseño de Juguetes

Este curso se centra en la investigación y desarrollo de un juguete preescolar innovador que dé lugar al desarrollo del concepto y la creación de un prototipo tridimensional. Los estudiantes pueden usar herramientas de diseño en 2D y 3D para representar sus diseños en la presentación final.

IND 389 Diseño de Transporte 4

Este curso cubre el diseño interior del automóvil. Los estudiantes desarrollarán habilidades de acomodación a los factores humanos y de distribución ergonómica. El diseño se desarrollará en un dibujo con cinta adhesiva a una escala de 1:5 o de tamaño completo, y un dibujo esquemático o un esqueleto del automóvil (space buck) a una escala de 1:5 o de tamaño completo para una representación final lista para inclusión en el portafolio.

IND 423 Proyecto Avanzado Digital en 3D

Los estudiantes aplicarán su conocimiento del software de modelado de superficies NURBS de nivel avanzado a un proyecto importante. Se explorarán las técnicas de animación y renderizado. Se hará énfasis en usar las funciones de iluminación, sombreado y animación del software para presentaciones de diseño industrial.

IND 440 Diseño de Productos 5

En este curso de desarrollo del portafolio, se retará a los estudiantes a diseñar un producto teniendo en cuenta las limitaciones de manufactura especificadas. Los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas para lograr una presentación de nivel profesional con renderizados y un modelo final de tamaño completo. Se podrá contar con auspicio empresarial.

IND 443 Diseño de Muebles Intermedio

Este curso ofrece el estudio y la aplicación práctica de diversas técnicas de acabado, incluidos los tintes, barnices y lavados ácidos. Los estudiantes aprenderán cómo estas técnicas mejoran el aspecto general o diseño de una pieza. Se incluyen técnicas especializadas de aplicación de detalles cosméticos a los muebles para el mercado actual.

IND 446 Diseño de Juguetes Intermedio

Este curso amplía los conceptos fundamentales del diseño de juguetes, y requiere diseñar un juguete innovador que dará lugar a modelos terminados y operativos del diseño. Se emplean bosquejos de modelos, moldeado y creación de modelos para demostrar el proceso asociado a la producción de un modelo final realista.

IND 449 Diseño de Transporte 5

En este curso, los estudiantes continuarán trabajando en todos los aspectos del proceso de diseño automovilístico, con énfasis en desarrollo de la marca, posicionamiento y desarrollo temático. Los estudiantes elaborarán una presentación de calidad profesional con trabajos en 2D y un modelo en 3D. El proyecto de clase puede ser auspiciado por una empresa.

IND 480 Diseño de Productos 6

En este curso de desarrollo del portafolio, los estudiantes pueden proponer su propio proyecto basado en su área de interés. Los estudiantes emplearán todos los aspectos del proceso de diseño de productos, desde desarrollo de marca y posicionamiento hasta desarrollo temático. Los estudiantes producirán una presentación de calidad de portafolio con el proceso de diseño completo. Se podrá contar con auspicio empresarial.

IND 483 Diseño de Muebles Avanzado

Este curso incorpora todas las habilidades requeridas para tener éxito como diseñador de muebles. Se requerirá investigación, análisis, definición de problemas e implementación para que el estudiante seleccione un área de concentración específica. Se pedirá un prototipo de tamaño completo con los detalles de producción apropiados, documentación, especificaciones de materiales y costos.

IND 485 Diseño de Transporte 6

En este curso avanzado, los estudiantes emplearán todos los aspectos del proceso de diseño de automóviles y propondrán una estrategia de marketing basada en el desarrollo de marca, el posicionamiento y el desarrollo temático. Se hará énfasis en producir una presentación de calidad de estudio con bosquejos profesionales, planos de distribución ergonómica y modelos digitales en 3D. Se podrá contar con auspicio empresarial.

IND 486 Diseño de Juguetes Avanzado

Este curso implica el desarrollo de un concepto de juguete para un grupo de edad seleccionado. Después de extensa investigación del mercado seleccionado, se presentarán propuestas del concepto nuevo y se explorarán extensiones de la marca, y se culminará con una creación final de la vista detallada / plano de despiece para manufactura.

IND 489 Diseño de Transporte 7

Este curso brinda a los estudiantes que tengan áreas de interés específicas la oportunidad de preparar trabajos adicionales para su portafolio y explorar temas no cubiertos anteriormente. Los estudiantes evaluarán su trabajo hasta la fecha y propondrán proyectos que realcen sus portafolios. Se hará énfasis en crear planos de distribución ergonómica y diseños que reflejen la historia del usuario.

IND 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

IND 494 Proyecto con Auspicio Empresarial

En este proyecto con auspicio empresarial, el auspiciador dará un proyecto directamente a los estudiantes. Los estudiantes producirán propuestas de diseño a partir del resumen informativo del auspiciador y realizarán ajustes de acuerdo con los comentarios recibidos del auspiciador. Se hará énfasis en el concepto, la investigación, el afinamiento, los resultados entregables, la presentación y el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

IND 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

IND 500 Pasantía en Diseño Industrial

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el diseño industrial.

CURSOS DE POSGRADO

IND 612 Dibujo de Diseños Industriales 1: Perspectiva

Este curso es una introducción a la creación de representaciones precisas de objetos en perspectiva. Los estudiantes aprenderán los principios de la perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga. Se presentará y practicará la diagramación de luz, sombra y reflejos. Se introducirá la visualización rápida para que los estudiantes puedan crear dibujos precisos de las formas básicas con técnicas de dibujo a mano alzada.

IND 615 Herramientas de Diseño Digital 1

Este curso es una introducción a las herramientas de diseño básicas para presentaciones de diseño industrial. Los estudiantes refuerzan sus habilidades de comunicación visual y a la vez hacen uso del software de imágenes ráster y de vectores en 2D. Se cubrirá el dibujo asistido por computadora, el retoque de imágenes, bocetos digitales rápidos y las técnicas de arte vectorial.

IND 621 Creación de Modelos

En este curso, los estudiantes aprenderán a comunicar y afinar sus diseños y a hacer modelos de productos. A los estudiantes se les enseñarán las técnicas y materiales para convertir conceptos y bocetos y dibujos bidimensionales en representaciones rápidas de modelos tridimensionales. Se dará énfasis a la velocidad, la precisión y la capacidad de comunicación. Se cubrirá la seguridad y las normas de comportamiento en un taller.

IND 630 Proyecto de Diseño 1

Este curso es una introducción excelente al proceso de diseño industrial de la A a la Z. A través del rediseño de un producto sencillo, los estudiantes aplicarán las habilidades y metodologías enseñadas en sus cursos anteriores y actuales.

IND 651 Materiales y Procesos

Este curso cubre los diversos procesos y parámetros de manufactura de productos que forman parte del diseño de piezas hechas principalmente de plásticos y metales. Se hace énfasis en el pensamiento crítico respecto a cómo la selección de materiales afecta la toma de decisiones y el diseño del objeto.

IND 662 Dibujo de Diseños Industriales 2

Este curso presenta un estudio a fondo de la luz y la sombra (blanco y negro), el color y la introducción de la visualización rápida. Se hará énfasis en un mayor nivel de conciencia en las evaluaciones críticas tanto de grupo como individuales.

IND 680 Proyecto de Diseño 2

Este curso permite a los estudiantes empezar a explorar su propio interés personal en la profesión del diseño industrial. Los estudiantes diseñarán una solución para una marca particular, empresa o consultoría de diseño de su elección.

IND 694 Proyecto con Auspicio Empresarial

En este proyecto con auspicio empresarial, el auspiciador dará un proyecto directamente a los estudiantes. Los estudiantes producirán propuestas de diseño a partir del resumen informativo del auspiciador y realizarán ajustes de acuerdo con los comentarios recibidos del auspiciador. Se hará énfasis en el concepto,

la investigación, el afinamiento, los resultados entregables, la presentación y el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

IND 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de sus requisitos de tesis o de taller.

IND 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

IND 712 Dibujo de Diseños Industriales 3

Este es un curso práctico en dibujo de diseños industriales. Los estudiantes implementarán las herramientas y habilidades adquiridas necesarias para aumentar sus habilidades de visualización rápida a fin de comunicarse visualmente con velocidad y precisión.

IND 725 Introducción al Modelado Digital en 3D

Este curso es una introducción al modelado digital en 3D mediante el uso del software NURBS de modelado en 3D de sólidos. Los estudiantes explorarán herramientas y técnicas básicas de creación de modelos, lo cual incluirá convertir bosquejos de diseños en 2D en modelos digitales en 3D.

IND 730 Proyecto de Diseño 3

Este curso permite que los estudiantes se concentren en una dirección del diseño industrial de su propio interés particular. Disciplinas secundarias como gráficos, ingeniería mecánica, ingeniería eléctrica, negocios, envases, interfaces con el usuario, arquitectura, interiores y sitios web apoyarán la evolución de su solución de producto.

IND 762 Dibujo de Diseños Industriales 4

En este curso de dibujo de nivel avanzado, los estudiantes afinarán sus habilidades de visualización rápida, perspectiva y dibujo, y aprenderán a aplicar estas habilidades al renderizado digital en un proceso altamente profesional.

IND 773 Modelado Sólido Digital

Este curso de nivel avanzado cubre el modelado sólido, ensamblajes avanzados de piezas y la exportación de datos para fines de producción en CNC. También se generarán dibujos ortográficos a partir de datos en 3D creados en clase.

IND 775 Modelado Digital en 3D Intermedio

Este curso es una introducción al software de modelado de superficies NURBS de nivel avanzado. Los estudiantes explorarán Alias Studio Tools y aprenderán a convertir sus propios diseños en modelos digitales en 3D. También se cubrirán las técnicas de renderizado.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

IND 780 Preparación de Tesis

A través de observaciones de la vida real y la investigación, los estudiantes sustentarán sus propuestas para la evaluación de punto medio. Se enseñarán herramientas de diseño a partir de métodos de investigación etnográfica, gestión del tiempo, habilidades de comunicación y las pautas para la evaluación de punto medio de las presentaciones. Presentarán los resultados de su trabajo en su evaluación de punto medio y el comité de evaluación deberá dar su aprobación antes de proceder al Estudio Dirigido.

IND 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

IND 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

IND 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

IND 805 Dirección de Experto del Ramo

En este curso, los estudiantes avanzan con su proyecto de tesis bajo la dirección de un experto del ramo. Los estudiantes recibirán recomendaciones específicas, establecerán metas, trabajarán para lograr esas metas y darán opiniones y comentarios a sus compañeros. Se hará énfasis en afinar las fases de investigación, diseño y/o implementación.

IND 807 Dirección de Experto del Ramo

En este curso, los estudiantes avanzan con su proyecto de tesis bajo la dirección de un experto del ramo. Los estudiantes recibirán recomendaciones específicas, establecerán metas, trabajarán para lograr esas metas y darán opiniones y comentarios a sus compañeros. Se hará énfasis en afinar las fases de investigación, diseño y/o implementación.

IND 810 Investigación

La investigación del diseño es la fase inicial de cualquier proyecto de diseño. En colaboración con los compañeros de clase y los docentes, los estudiantes pondrán en práctica metodologías de investigación tanto tradicionales como creativas, lo cual incluye prototipos y pruebas. A partir de los resultados obtenidos de las pruebas de sus ideas, los estudiantes prepararán un documento detallado de requisitos para el producto.

IND 820 Desarrollo de Tesis: Experiencia del Usuario

En este curso de estudio independiente en grupo pequeño, se alienta a los estudiantes a colaborar con un mentor aprobado por el director. Se espera que afinen sus proyectos de tesis mediante una mejora de las fases de investigación del diseño, de diseño y/o de implementación de su proyecto. Este curso se debe tomar con un curso de estudio dirigido en grupo, salvo que se cuente con la aprobación del director. La concentración será en el desarrollo de habilidades para mejorar la experiencia total del usuario con los productos diseñados en las tesis, y su uso e impacto en las personas.

IND 822 Desarrollo de Tesis: Interfaz con el Usuario

En este curso de estudio independiente en grupo pequeño, se alienta a los estudiantes a colaborar con un mentor aprobado por el director. Se espera que afinen sus proyectos de tesis mediante una mejora de las fases de investigación del diseño, de diseño y/o de implementación de su proyecto. Este curso se debe tomar con un curso de estudio dirigido en grupo, salvo que se cuente con la aprobación del director. La concentración será en el desarrollo de habilidades para mejorar la interacción entre ser humano y máquina en los productos nuevos diseñados, y su uso e impacto en las personas. En base a los resultados de las pruebas, los estudiantes afinarán el diseño de su tesis para mejorar el ajuste y el control intuitivo del diseño industrial nuevo.

IND 830 Diseño

En este curso, los estudiantes empiezan la fase de diseño más crucial para su proyecto de tesis. A partir de los comentarios recibidos de los docentes y los compañeros de clase, los estudiantes desarrollarán sus soluciones de diseño creativo usando diversas herramientas y metodologías, tales como bosquejos de modelos, dibujos, renderizado y modelados en 3D. Los estudiantes crearán presentaciones formales con diapositivas de sus soluciones de diseño.

IND 850 Implementación

En este curso, los estudiantes inician la fase de afinamiento e implementación de sus proyectos de tesis. A partir de los comentarios recibidos en la fase de diseño, los estudiantes modificarán, mejorarán y finalizarán sus soluciones. Los estudiantes diseñarán y fabricarán una presentación tipo exposición que incluirá el trabajo plano, el modelo final, hoja de vida, tarjetas de presentación, y documentación.

IND 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES





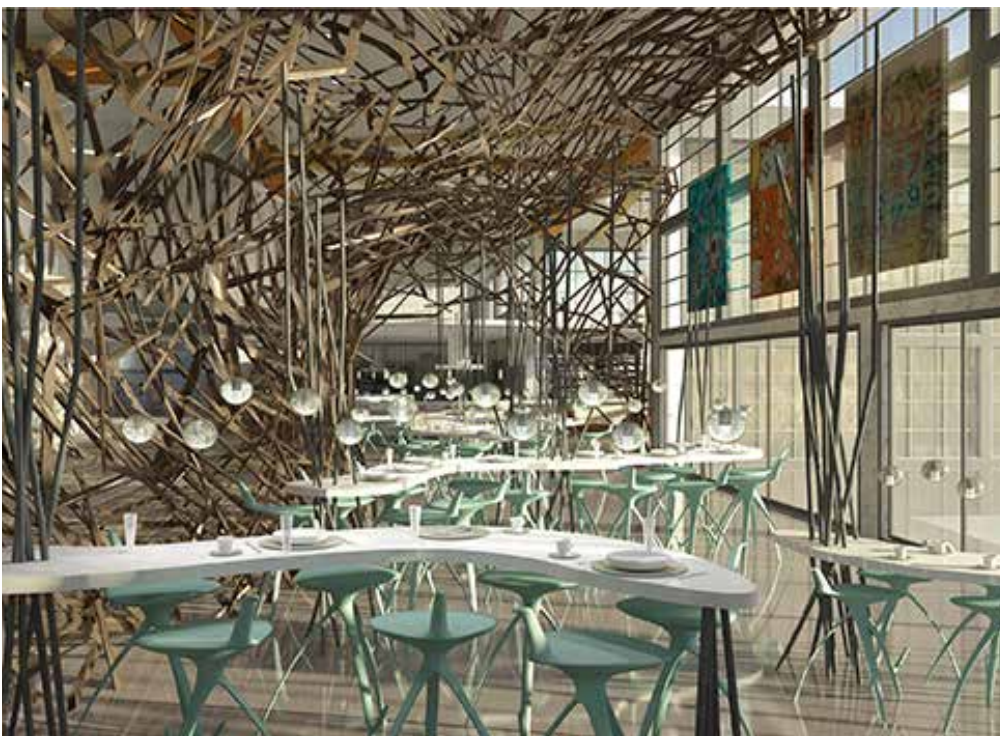
Aprende a diseñar espacios que despiertan emociones en las personas

Cursos de:

Arquitectura y Diseño de Interiores
Arquitectura de Interiores
Imágenes Digitales
Diseño Residencial
Diseño de Interiores Residenciales
Diseño Comercial
Diseño de Espacio Comercial
Diseño de Hostelería
Color e Iluminación
Diseño de Muebles
Diseño Textil
Historia del Diseño de Interiores
...¡y más!

Algunas de las firmas de arquitectura y diseño que contratan a nuestros graduados:

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



QUÉ OFRECEMOS

Cuerpo docente profesional: Los estudiantes se benefician de los conocimientos y experiencia de instructores profesionales, certificados y licenciados que trabajan actualmente en el campo del diseño.

Equipos de avanzada: Ofrecemos laboratorios de computación de tecnología de punta con una dotación completa de personal de apoyo. Enseñamos disciplinas informáticas que abarcan desde REVIT y 3D Max hasta Adobe Creative Suite, tanto a distancia como en cursos presenciales.



CIDA: La Escuela de Arquitectura y Diseño de Interiores está acreditada por el Council for Interior Design Accreditation (CIDA), la acreditación más prestigiosa disponible en los Estados Unidos para programas de diseño de interiores.

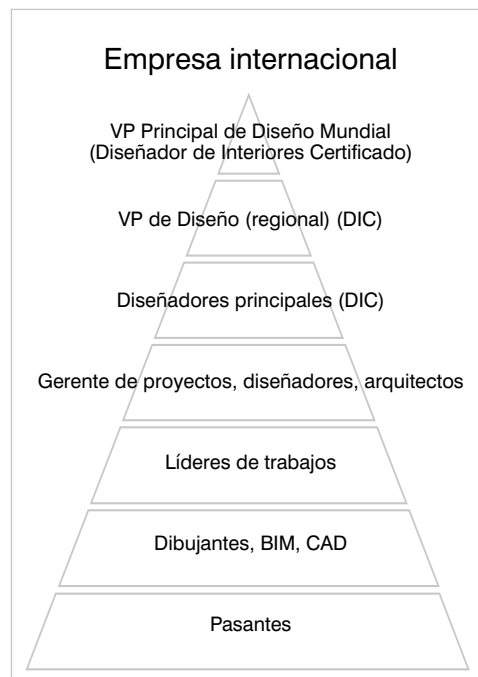
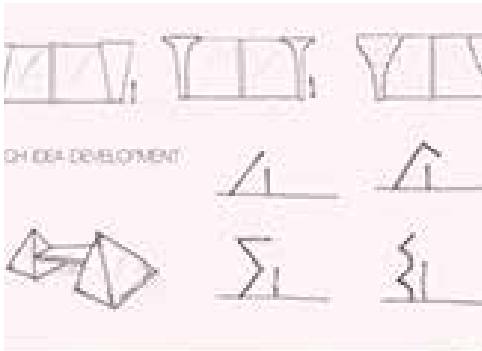
Plan de estudios profesional: Este es un programa profesional serio para el diseñador profesional serio. No es un programa solo conceptual y teórico como la mayoría de los programas de arquitectura y diseño. Nuestro plan de estudios tiene un corte práctico, en el que se enseña no solo la estética, sino también los aspectos de aplicación y de negocios.

Situada en una capital del ramo: Ya que la escuela se encuentra en San Francisco, tenemos una ventaja frente a otros programas por nuestra exposición a las mejores firmas del ramo. Hay más diseñadores famosos que viven y trabajan en San Francisco que en cualquier otro lugar de los Estados Unidos. Nuestra ubicación en San Francisco da a los estudiantes acceso inmediato al Centro de Diseño de San Francisco (SFDC), que cuenta con los mejores y más accesibles salones de exhibición de diseño del país.

Enfoque interdisciplinario: Nuestro plan de estudios permite que los estudiantes aprendan y se beneficien de los cursos de artes gráficas y otros asociados al arte y el diseño.



LÍNEAS DE CARRERA





¿Sabía usted?

San Francisco cuenta con filiales activas de la International Interior Designer Association (IIDA), la American Society for Interior Designers (ASID), la Hospitality Industry Association (HIA), y otras que trabajan con las filiales estudiantiles de la Academy. La escuela se reúne con estos grupos para las evaluaciones de los portafolios realizadas por profesionales en despachos profesionales.

La Escuela de Arquitectura y Diseño de Interiores ofrece oportunidades maravillosas para que los estudiantes tanto a distancia como presenciales acudan a Chicago para NeoCon, participen en el proyecto competitivo de Starbucks y en DIFFA (Design Industries Foundation Fighting Aids), el evento de diseño anual de recaudación de fondos para el VIH/SIDA.

La Escuela de Arquitectura y Diseño de Interiores tiene conexiones con muchos de los diseñadores y estudios más famosos de los Estados Unidos. Interactuamos con esta comunidad a través de nuestro cuerpo docente, tours, pasantías, conferencias y muchas actividades.

Los estudiantes de la Academy son ganadores frecuentes en la Competencia Internacional Anual Estudiantil de Diseño de Tiendas del Retail Design Institute; Anthony Nguyen ha establecido su reputación después de ganar el segundo lugar en esta competencia con su diseño para el espacio comercial de Ete Cosmetics. Nuestros estudiantes también participan en dos competencias anuales de diseño, la competencia de diseño NEXT Student, y la competencia ReVamp a Chair patrocinada por Leftovers Consignment Store, un evento benéfico en el cual se les da a los estudiantes una silla para que la rediseñen y cuyo propósito es la recaudación de fondos para refugios de animales.

Recientemente, la revista Hospitality Design publicó en setiembre una edición especial dedicada a la educación que se centraba en proyectos, personas y universidades que causan impacto. AAU figura junto con las universidades de Cornell, Harvard y Georgetown, por nombrar solo algunos.



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Arquitectura y Diseño de Interiores

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

FND 113	Boceto para la Comunicación
FND 122	Fundamentos del Color
IAD 100	Principios y Elementos del Diseño
IAD 140	Introducción a los Documentos de Construcción
IAD 200	Taller 1: Introducción al Diseño Arquitectónico de Interiores
IAD 240	Códigos y Sistemas de Construcción
IAD 241	Técnicas de Dibujo en Perspectiva
IAD 245	Materiales
IAD 280	BIM y Gráficos de Diseño
IAD 330	Introducción al Diseño de Iluminación
LAN 375	Bosquejos para Desarrollar Ideas

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Arquitectura y Diseño de Interiores

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, los cursos de la especialidad y LA 107 o LA 108, LA 226/IAD 230, y LA 229/IAD 231.

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 2 Cursos de historia de la arquitectura de interiores
- 2 Cursos de comunicaciones y prácticas laborales
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos y factores humanos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

FND 113	Boceto para la Comunicación
FND 122	Fundamentos del Color
IAD 100	Principios y Elementos del Diseño
IAD 140	Introducción a los Documentos de Construcción
IAD 200	Taller 1: Introducción al Diseño Arquitectónico de Interiores
IAD 240	Códigos y Sistemas de Construcción
IAD 241	Técnicas de Dibujo en Perspectiva
IAD 245	Materiales
IAD 280	BIM y Gráficos de Diseño
IAD 330	Introducción al Diseño de Iluminación
IAD 450	Preparación de Portafolio de ADI
LAN 375	Bosquejos para Desarrollar Ideas

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

IAD 430	Prácticas Profesionales para el Diseño de Interiores
LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA DE INTERIORES

- LA 226/IAD 230 Reseña de la Arquitectura de Interiores
Tradicional
- LA 229/IAD 231 Reseña de Arquitectura de Interiores
Contemporánea

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS Y FACTORES HUMANOS

- LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

- LA 127 Temas en el Arte Universal
- LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Universal
- LA 292 Programación y Cultural
- LA 343 Religión Comparativa
- LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para
el Artista de Hoy
- LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Arquitectura y Diseño de Interiores

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Arquitectura y Diseño de Interiores

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

IAD 600	Concepto, Teoría y el Proceso de Diseño
IAD 601	Fundamentos de la Documentación del Diseño
IAD 602	Sistemas de Construcción para el Diseño de Interiores
IAD 603	Bosquejos y Perspectiva para Ambientes Interiores
IAD 604	Diseño de Iluminación
IAD 608	Imágenes Digitales
IAD 610	Diseño Espacial
IAD 611	BIM - Modelado de Información de Construcción
IAD 612	Uso de Materiales
IAD 613	Taller de Diseño de Interiores

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 634	Prácticas Profesionales para Diseñadores de Interiores

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Arquitectura y Diseño de Interiores

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias
- Se debe haber obtenido un mínimo de treinta créditos- semestre de artes liberales y ciencias de nivel universitario (educación general) (NOTA: esto incluirá los créditos obtenidos del grado de *Bachelor* del estudiante)

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ARQUITECTURA Y DISEÑO DE INTERIORES

FA 630	Teoría del Color
IAD 600	Concepto, Teoría y el Proceso de Diseño
IAD 602	Sistemas de Construcción para el Diseño de Interiores
IAD 604	Diseño de Iluminación
IAD 609	Bosquejos para Diseños
IAD 610	Diseño Espacial
IAD 611	BIM - Modelado de Información de Construcción
IAD 612	Uso de Materiales
IAD 613	Taller de Diseño de Interiores

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ILUSTRACIÓN

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 634	Prácticas Profesionales para Diseñadores de Interiores

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 630	Reseña de Diseño Sostenible

CURSOS DE PREGRADO

IAD 100 Principios y Elementos del Diseño

Este curso presenta los fundamentos del diseño con una concentración en la resolución de problemas de espacio y composición en 2D y 3D. Los estudiantes crearán una variedad de soluciones a un problema y presentarán conceptos a escala usando bocetos y modelos. Se hará énfasis en utilizar los elementos del diseño para comunicar ideas conceptuales abstractas.

IAD 125 Diseño de Cocinas y Baños

Este curso se centra en los requisitos funcionales, ergonómicos y espaciales particulares del diseño de cocinas y baños. Los temas incluirán el cumplimiento de códigos, fontanería básica, soluciones eléctricas y de iluminación, accesorios, muebles, artefactos, equipos, materiales y acabados. Los estudiantes crearán diseños, elevaciones, secciones y vistas en perspectiva de conformidad con los códigos para comunicar su intención de diseño.

IAD 140 Introducción a los Documentos de Construcción

En este curso, los estudiantes adquieren las habilidades técnicas prácticas necesarias para crear documentos de construcción. Los estudiantes redactarán manualmente documentos de construcción arquitectónica que incluirán planos de planta, iluminación, electricidad, muebles y acabados, secciones, elevaciones, detalles y cronogramas. También se cubrirá la aplicación de rotulaciones, peso de líneas, dimensiones y símbolos gráficos.

IAD 161 La Sección Áurea y la Geometría Sagrada

El estudio de las construcciones y proporciones geométricas singulares que conforman la estructura del universo. Se explorarán aspectos artísticos, matemáticos, filosóficos y estéticos. Los estudiantes examinan las teorías y aplicaciones simbólicas y prácticas de estos principios divinos a partir de fuentes tanto clásicas como contemporáneas. A disposición de estudiantes de todas las especialidades.

IAD 200 Taller 1: Introducción a la Arquitectura y Diseño de Interiores

En este curso, los estudiantes tendrán su primera experiencia en el empleo del proceso de diseño y la aplicación de los principios y elementos del diseño para desarrollar un ambiente interior construido. A un nivel básico, los estudiantes identificarán los requisitos, generarán opciones múltiples basadas en requisitos programáticos, realizarán refinamientos y crearán presentaciones gráficas.

IAD 210 Imágenes Digitales

Este curso es una introducción al software de imágenes digitales. Los estudiantes aprenderán técnicas para realizar presentaciones a color, crearán distribuciones gráficas, e integrarán diversos tipos de medios en imágenes cohesivas.

IAD 215 Creación de Modelos en el Proceso de Diseño

Los alumnos estudiarán el proceso de visualización en 3D para ambientes interiores; elaborarán modelos para todas las etapas del proceso de diseño. Se explorarán modelos conceptuales, modelos en boceto/de trabajo, modelos estructurales y modelos detallados para presentación final.

IAD 230 Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional

Este curso se centrará en los principales movimientos, innovaciones y avances en arquitectura, diseño, muebles y materiales desde la prehistoria hasta inicios del siglo XIX. Los estudiantes aplicarán el lenguaje del diseño y examinarán más a fondo las influencias sociales, políticas, históricas y económicas en una serie de tareas y discusiones.

IAD 231 Reseña de la Arquitectura de Interiores Contemporánea

Los alumnos estudiarán la evolución de los conceptos modernos del diseño arquitectónico y de interiores desde la Revolución Industrial hasta el presente. Se explora la filosofía social con atención especial a las influencias históricas, políticas y geográficas.

IAD 232 Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía

Los alumnos estudian la arquitectura y el diseño de interiores de San Francisco en el contexto de la historia de la zona de la bahía. Los estudiantes aprenden términos estructurales generales y a ubicar materiales y mobiliario en un contexto histórico. Se exploran las órdenes arquitectónicas, tipos de techo, ventanas, porches, torres y detalles interiores.

IAD 240 Códigos y Sistemas de Construcción

Este curso proporciona fundamentos técnicos de los sistemas de construcción. Los estudiantes adquieren conocimientos vitales para efectuar una coordinación holística con un equipo de diseño. Los temas incluyen los sistemas estructurales, mecánicos, eléctricos, sanitarios y de fontanería y acústicos, detalles de construcción, códigos de construcción, clasificaciones de resistencia al fuego, acústica y zonificación. Los estudiantes ejercitarán sus conocimientos y habilidades a través de una serie de viñetas de diseño orientadas a la renovación de un edificio comercial y dos exámenes.

IAD 241 Técnicas de Dibujo en Perspectiva

Los estudiantes aprenderán el dibujo en perspectiva de uno y dos puntos de fuga para comunicar la intención de diseño. Los dibujos lineales se desarrollarán con sombreado y sombra, la integración de la figura humana y elementos de paisaje. Se estudiará el dibujo en perspectiva mecánico para reforzar el desarrollo del dibujo en perspectiva a mano.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

IAD 245 Materiales

Se evaluarán las propiedades y los criterios de rendimiento de materiales para interiores en función de su ergonomía, atributos ambientales, costo de ciclo de vida, calidad del aire interior, clasificaciones de propagación de llama, normativas y propósitos e interacción de colores. Se expondrá la fabricación, instalación y mantenimiento de los materiales. Se elaborará un proyecto final compuesto de tableros y especificaciones de materiales.

IAD 260 Dibujo Computarizado

Los estudiantes aprenderán habilidades técnicas en el uso de CAD y aplicarán sus habilidades existentes de dibujo y diseño a un proyecto de diseño que culminará con un conjunto pequeño de documentos.

IAD 270 3D Modelado Digital

Los estudiantes conocerán los pasos requeridos para producir visualizaciones espaciales usando la computadora. Los estudiantes crearán y dibujarán sus propios diseños y desarrollan las técnicas para realzar sus ambientes virtuales mediante el uso de geometría, materiales, luz y sombra. Se explorarán animaciones sencillas.

IAD 280 BIM y Gráficos de Diseño

Este curso es una introducción a la tecnología del Modelado de Información de Construcción (BIM). Los estudiantes crearán modelos virtuales en 3D y un conjunto de documentos que incluya planos, elevaciones, secciones y detalles.

IAD 310 Taller 2: Diseño Residencial (anteriormente IAD 350 Diseño 4: Desarrollo del Diseño)

Los estudiantes practicarán el proceso de diseño desde la programación hasta la documentación del diseño a un nivel intermedio. Los proyectos se evaluarán en función de la capacidad del estudiante de ejecutar y comunicar su proceso de diseño, lo cual incluye análisis, programación, diseño conceptual, planificación del espacio, desarrollo del diseño y documentación del diseño. Se hará énfasis en las especificaciones y los detalles arquitectónicos.

IAD 330 Introducción al Diseño de Iluminación

En este curso, los estudiantes elaborarán diseños, dibujos y especificaciones de iluminación básicos para ambientes residenciales y comerciales. Los diseños se evaluarán en función del proceso de diseño, la composición lumínica, luz y color, y la inclusión de información técnica sobre códigos, cálculos, lámparas y controles. Se hará énfasis en los códigos de energía y la iluminación diurna natural.

IAD 340 Taller 3: Diseño Comercial (anteriormente IAD 300 Diseño 3: Proceso de Diseño)

Los estudiantes aplicarán todas las habilidades y teorías aprendidas a la elaboración de una respuesta integral al programa y el contexto de un proyecto de diseño comercial. Los estudiantes demostrarán un conocimiento detallado del proceso de diseño, incluida la investigación, el desarrollo del concepto y el diseño, la documentación del diseño y la presentación del diseño. Se hará énfasis en diseñar para una aplicación en el mundo real.

IAD 345 Técnicas de Representación del Color

Este curso se concentra en las técnicas de representación del color que complementan otros métodos de comunicación gráfica. Los estudiantes emplearán una variedad de medios para crear versiones auténticas de sus diseños. En los trabajos, se evaluará la aplicación de la teoría del color y la capacidad de representar los efectos de color, luz, material y textura en el ambiente construido.

IAD 363 Diseño de Muebles y Mobiliario de Almacenamiento

En esta introducción al diseño de muebles, los alumnos estudiarán la historia del mueble, así como los materiales y técnicas usados para crear muebles por encargo. Este curso está diseñado para dar a los estudiantes una oportunidad de hacer lo que diseñan.

IAD 380 Diseño Sostenible

En este curso, los estudiantes adquieren un conocimiento práctico del campo del diseño consciente del medioambiente. Los estudiantes aprenden sobre el impacto del diseño en el medioambiente y maneras de conservarlo y protegerlo. La concentración es en los principios de la armonía natural, materiales no tóxicos e iniciativas ecológicas en el ramo del diseño.

IAD 410 Taller 4: Diseño Social

Este curso se centra en los conceptos, principios y teorías de la sostenibilidad en lo que respecta a los métodos de construcción, los materiales, los sistemas y los ocupantes. Se retará a los estudiantes a crear soluciones de diseño que mejoren la salud, seguridad, bienestar y desempeño de los ocupantes de edificios. Se hará énfasis en incorporar los principios del diseño térmico, la acústica, la calidad del aire interior y las normativas específicas del ramo.

IAD 430 Prácticas Profesionales para el Diseño de Interiores

El énfasis de este curso es en las habilidades de negocios necesarias para abrir y operar un estudio de diseño de interiores. Se enfatizará la ética profesional, la responsabilidad civil, especificaciones, documentos de compra y procedimientos. Se les enseñará a los estudiantes a establecer estructuras de tarifas, negociar servicios y administrar y expedir proyectos.

IAD 440 Taller 5: Taller Avanzado de Diseño Integral

Este curso se concentra en un proyecto comercial complejo al cual los estudiantes aplicarán la totalidad de sus habilidades. Los estudiantes identificarán los problemas de diseño particulares del proyecto, investigarán estudios de caso para encontrar soluciones innovadoras usadas para afrontar retos similares y, a partir de un análisis de los precedentes, incorporarán componentes de diseño acertados a sus propias ideas creativas para formular la mejor solución. Se hará énfasis en un enfoque integral, soluciones que promuevan una sostenibilidad positiva, y una presentación completa que incluya planos y dibujos en una gama de medios apropiados.

IAD 450 Preparación de Portafolio de ADI

El portafolio es una representación gráfica de la versatilidad del diseñador y su enfoque global hacia los proyectos. En este curso, los estudiantes elaborarán un portafolio y un paquete de identidad como una presentación de su capacidad y estilo personal con la asesoría del instructor. Se hará énfasis en transmitir sus fortalezas y su preparación profesional.

IAD 490 Optimización de Portafolio

Este es un curso de estudio independiente con un nivel avanzado de instrucción entre un docente y uno a tres estudiantes. Cubre los procesos, proyectos, técnicas, conceptos y estilos específicamente pertinentes a los estudiantes del curso. Los resultados serán únicos para cada estudiante individual. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

IAD 498 Proyecto Colaborativo

Este curso se ofrece a estudiantes que reúnen criterios establecidos y que sean escogidos por el departamento para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario con estudiantes de otros programas.

IAD 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

IAD 500 Pasantía en Diseño de Interiores

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la arquitectura y diseño de interiores.

CURSOS DE POSGRADO

IAD 600 Concepto, Teoría y el Proceso de Diseño

Este curso explorará el proceso de diseño a través de la resolución de problemas. Se hará énfasis en alternativas de bocetos, la investigación aplicada y medios apropiados para la comunicación del diseño.

IAD 601 Fundamentos de la Documentación del Diseño

Este curso enseña los fundamentos de los documentos de construcción para la arquitectura y diseño de interiores. La documentación del diseño incluirá planos, elevaciones y secciones.

IAD 602 Sistemas de Construcción para el Diseño de Interiores

Este curso proporciona una formación técnica en los sistemas de construcción. Los estudiantes adquieren conocimiento vital para efectuar una coordinación holística con un equipo de diseño. Los temas incluyen los sistemas estructurales, mecánicos, eléctricos, sanitarios y de fontanería y acústicos, detalles de construcción, códigos de construcción y zonificación. Los estudiantes demuestran sus conocimientos a través de planos de construcción. Se requiere experiencia o cursos previos usando documentos de construcción.

IAD 603 Bosquejos y Perspectiva para Ambientes Interiores

Este curso aborda la capacidad de crear bosquejos rápidos y usar la perspectiva y la composición para comunicar el diseño.

IAD 604 Diseño de Iluminación

Los estudiantes exploran el diseño de iluminación en una serie de proyectos. Se hará énfasis en los principios técnicos y estéticos. Se cubrirán los costos y los presupuestos.

IAD 605 Diseño Residencial

Se empleará una renovación residencial para dirigir a los estudiantes en el proceso de diseño, desde el diseño conceptual al desarrollo del diseño hasta los documentos de construcción. Los estudiantes producirán una presentación integral adecuada para su portafolio.

IAD 606 Diseño Comercial

Se asigna un proyecto comercial para dirigir a los estudiantes en el proceso de diseño, desde el diseño conceptual al desarrollo del diseño hasta los documentos de construcción. Los estudiantes producirán una presentación integral adecuada para su portafolio.

IAD 607 Diseño de Hostelería

Se asigna un proyecto de hostelería para dirigir a los estudiantes en el proceso de diseño, desde el diseño conceptual al desarrollo del diseño hasta los documentos de construcción. Los estudiantes producirán una presentación integral adecuada para su portafolio.

IAD 608 Imágenes Digitales

Los estudiantes continuarán desarrollando su habilidad en el uso del software de imágenes y aprenderán a mejorar sus técnicas digitales para presentaciones a color y a integrar mejor los diversos medios. Se hará énfasis en los principios de diseño gráfico.

IAD 609 Bosquejos para Diseños

En este curso taller se desarrollarán las técnicas de bosquejo rápido y representación del color para la visualización del diseño.

IAD 610 Diseño Espacial

Este curso basado en proyectos enfatizará el desarrollo en el diseño espacial, específicamente en relación con la forma y la función, y también se enfatizará la elaboración de conceptos de diseño espacial, bosquejos a mano, dibujo en perspectiva y la representación del concepto (rendering).

IAD 611 BIM - Modelado de Información de Construcción

Este curso basado en proyectos presenta el Modelado de Información de Construcción (BIM) como medio para plasmar la geometría, las relaciones espaciales y la información geográfica, así como las cantidades y propiedades de los componentes de la construcción. Los estudiantes aprenderán a mantener los datos de un proyecto en un solo archivo con capacidad para generar planos, secciones y elevaciones de manera perfectamente integrada.

IAD 612 Uso de Materiales

Este curso basado en proyectos enfatizará la selección, especificación e instalación apropiada de los materiales de construcción y acabado utilizados en la profesión.

IAD 613 Taller de Diseño de Interiores

Los estudiantes elaborarán un proyecto de uso mixto de mediana escala desde el análisis del sitio hasta la documentación del diseño. Se enfatizará el proceso de diseño, la investigación y los principios de diseño sostenible en su aplicación al ambiente interior, que incluirá los materiales de acabado, la iluminación diurna natural y la calidad del aire interior.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

IAD 620 Diseño de Espacio Comercial

Se asigna un proyecto comercial para dirigir a los estudiantes a través del estudio de campo y la observación directa del comportamiento del consumidor. Se presentan técnicas de presentación profesional, códigos, símbolos, conservación de energía y habilidades de resolución de problemas con énfasis en la creatividad del diseño. El proyecto implicará una construcción nueva en un edificio existente. Los estudiantes producirán una presentación integral adecuada para su portafolio.

IAD 621 Modelado en 3D

Los estudiantes desarrollarán más su conocimiento de los pasos requeridos para producir visualizaciones arquitectónicas usando la computadora. Los estudiantes representarán sus propios diseños renderizados usando AutoDesk Viz.

IAD 625 Reseña del Diseño Sostenible

Este curso se centrará en los conceptos del diseño sostenible y los aspectos medioambientales que influyen en el diseño en el siglo XXI. Los estudiantes examinarán los datos y formarán opiniones respecto a la sostenibilidad que conduzcan a una filosofía personal.

IAD 636 Taller de Diseño Moderno

Este curso examinará cómo la modernidad está estrechamente vinculada a los métodos de construcción tanto modernos como tradicionales. Los estudiantes llevarán a cabo tres proyectos de diseño de nivel de MFA centrados en la calidad del espacio, la composición abstracta y las selecciones de materiales. Se examinarán conceptos, ideas e inventos pioneros del siglo XX.

IAD 640 Percepción de la Luz y el Color

En este curso, los estudiantes aprenderán los principios del color y la luz y cómo afectan la percepción y el ambiente interior. Los estudiantes utilizarán diversas teorías del color e investigaciones contemporáneas para explicar y predecir soluciones integradas que consideran las respuestas emocionales humanas, el *way finding* y la modificación conductual a través del diseño. Los estudiantes realizarán análisis espaciales usando la composición de color para enfatizar, complementar y crear focos de atención.

IAD 650 Preparación de Portafolio

Para un diseñador, es esencial que pueda expresar sus ideas y decisiones de diseño en una representación gráfica: el portafolio. Este curso asistirá a los estudiantes en el desarrollo de sus identidades con respecto a su capacidad de diseño y estilo personal a fin de crear un paquete de identidad y un portafolio en los que se luzcan sus fortalezas y preparación profesional.

IAD 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

IAD 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

IAD 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

IAD 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

IAD 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

IAD 810 Concepto

En este curso, los estudiantes continuarán elaborando conceptos por escrito e interpretaciones de diseño abstractas para su Proyecto de Tesis Final. Los estudiantes documentarán su proceso mediante registros semanales en un Diario de Estudio Dirigido, informes orales y una presentación final.

IAD 812 Programación y Planificación del Espacio

El estudio dirigido se centra en la programación y planificación del espacio a través de investigaciones históricas, observacionales e interactivas. Los estudiantes evaluarán el edificio y el lugar, y examinarán los factores humanos, la accesibilidad y los códigos de construcción. A partir de un análisis de las necesidades del cliente y el usuario, los estudiantes crearán matrices de adyacencia y diagramas de burbujas.

IAD 830 Desarrollo del Diseño

En este curso, los estudiantes desarrollarán y finalizarán sus decisiones de diseño. Los estudiantes finalizarán sus propuestas de mobiliario, accesorios y equipos, planos de planta, planos de mobiliario y planos de obra e identificarán los gráficos de presentación para su Proyecto de Tesis Final. El proceso se documentará mediante registros semanales en un Diario de Estudio Dirigido, informes orales y una presentación final.

IAD 834 Materiales

En este curso, los estudiantes se concentrarán en el uso de materiales para interiores. Se repasarán y aplicarán los factores de mantenimiento, durabilidad, impacto ambiental y estética. Los estudiantes producirán especificaciones para su Proyecto de Tesis Final y documentarán el proceso mediante registros semanales en un Diario de Estudio Dirigido.

IAD 838 Modelado en 3D

En este curso, los estudiantes se concentrarán en el renderizado digital de cinco áreas interiores principales. Los estudiantes desarrollarán y aplicarán técnicas de modelado en 3D. Los estudiantes elaborarán y afinarán representaciones auténticas de interiores para su Proyecto de Tesis Final y documentarán el proceso mediante registros semanales en un Diario de Estudio Dirigido y una presentación final.

IAD 850 Implementación de Tesis

En este curso, los estudiantes recibirán dirección y comentarios críticos para su Proyecto de Tesis Final individual. Además, los estudiantes plantearán sus enfoques respecto a las secciones escritas y gráficas de su Proyecto de Tesis Final.

IAD 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



JOYERÍA Y ORFEBRERÍA





QUÉ OFRECEMOS

Academy of Art University ofrece un currículo innovador que ha sido desarrollado para artistas que aman la forma, las texturas, el color, la forma en las prendas y disfrutan trabajando tridimensionalmente. Arraigado en un riguroso compromiso con la visión personal, el programa de grado de joyería y orfebrería alienta la autoinvestigación y el pensamiento crítico en la búsqueda de ideas, y la habilidad y autodisciplina para darles vida. El programa se ve enriquecido por la colaboración interdisciplinaria que hace énfasis en la investigación y el diálogo en esta avanzada escuela de joyería y orfebrería.



LÍNEAS DE CARRERA

Cuando los estudiantes obtienen su grado en joyería y orfebrería, ellos habrán desarrollado un portafolio de un conjunto completo de habilidades que los preparará para las oportunidades profesionales, tales como:

- Asistente del Artista
- Propietario de Negocio
- Administrador de Fundición
- Artista por Comisión
- Diseñador de objetos funcionales y no funcionales de gama alta 'únicos en su clase'
- Diseñador de Accesorios de Moda
- Asistente de Galería
- Curador de Galería
- Propietario de Galería
- Asistente de Diseño de Joyería
- Diseñador de Accesorios de Modas de Gama Alta y Únicos en su Clase
- Gerente de Talleres de Fabricación de Moldes de Joyería
- Asistente de Producción de Joyería
- Especialista en Reparación de Joyería
- Fundidor de Ediciones Limitadas
- Diseñador de Joyería de Ediciones Limitadas
- Gerente de Talleres de Producciones en Serie
- Fabricador de Estructuras Metálicas
- Fabricador de Moldes
- Desarrollador de Productos
- Desarrollo de Productos
- Gerente de Productos
- Especialista de Producción
- Fabricante de Moldes para Objetos Pequeños
- Asistente de Estilismo
- Modelador/Ayudante de Diseñador de Juguetes
- Diseñador de Prototipos Metálicos Únicos
- ¡Y más!



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Joyería y Orfebrería

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ORFEBRERÍA Y JOYERÍA

FASCU 130	Escultura 1
FND 113	Boceto para la Comunicación
FND 122	Fundamentos del Color
o FND 125	Color y Diseño
o FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 168	Herramientas Digitales para Medios de Modas
o ILL 133	Medios Digitales 1: Fotografía e Imágenes
JEM 110	Joyería y Orfebrería 1
JEM 155	Joyería y Modas
JEM 165	Fundición Centrífuga y al Vacío 1
JEM 210	Joyería y Orfebrería 2
JEM 233	Diseño Digital, Corte con Láser, Fresado para Joyería y Orfebrería
JEM 240	Esmaltado 1
JEM 344	Metal en Movimiento 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX



Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Joyería y Orfebrería

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

FA 420	Taller de Portafolio Avanzado/Prácticas Profesionales
FASCU 130	Escultura 1
FND 113	Boceto para la Comunicación
FSH 120	Conceptos de Color para Modas
FSH 161	Técnicas Digitales para el Negocio de la Moda
JEM 110	Joyería y Orfebrería 1
JEM 155	Joyería y Modas
JEM 165	Fundición Centrífuga y al Vacío 1
JEM 210	Joyería y Orfebrería 2
JEM 233	Diseño Digital, Corte por Láser, Fresado para Joyería y Orfebrería
JEM 240	Esmaltado 1
JEM 344	Metal en Movimiento 1

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Análogo Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemática Discreta
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Artes [MA] en Joyería y Orfebrería

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

FA 601	Dibujo
JEM 605	Forjado y Formado
JEM 608	Fabricación en Modelos en Cera e Introducción a la Fundición
JEM 610	Joyería y Orfebrería: Diseño y Fabricación
JEM 620	Joyería y Orfebrería: Diseño Avanzado y Fabricación
JEM 630	Innovación en Materiales y Procesos
JEM 649	Fundición Modular para Escultura y Joyería
JEM 660	Introducción a la Impresión y Modelado en 3D
JEM 668	Diseño Digital de Corte por Láser
+ 1 Curso de la especialidad	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 674	Prácticas Profesionales para Artistas Plásticos

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Joyería y Orfebrería

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS DE ESPECIALIDAD OBLIGATORIOS PARA MFA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

JEM 605	Forjado y Formado
JEM 610	Joyería y Orfebrería: Diseño y fabricación
JEM 620	Joyería y Orfebrería: Diseño Avanzado y Fabricación
JEM 630	Innovaciones en Materiales y Procesos
JEM 644	Punto Medio y Desarrollo de Proyecto
JEM 649	Fundición Modular para Escultura y Joyería
JEM 668	Diseño Digital: Corte por Láser y Fresado + 2 Cursos de Especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN JOYERÍA Y ORFEBRERÍA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 674	Prácticas Profesionales para Artistas Plásticos

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 612	Redacción e Investigación para el Estudiante de Maestría

CURSOS DE PREGRADO

JEM 108 Tallado en Cera e Introducción a la Fundición

Los estudiantes aprenderán métodos de trabajo aditivos y sustractivos de cera, incluido el conformado, la textura, el mecanizado, el aserrado, y la fusión de la cera. Los estudiantes también ejecutarán proporciones a través de tallado, transferencia y acumulación. Los proyectos incluyen la fundición de cera en metales y la fundición de metales para engastar piedras.

JEM 110 Joyería y Orfebrería 1

En este curso, los alumnos crearán finas piezas de joyería y orfebrería utilizando metales no ferrosos y metales preciosos. Este curso enseña técnicas y principios de la fabricación. Además, se cubrirán temas como engastado de piedras, forjado de metales, grabado (chasing), grabado simple y formado de dados o troqueles.

JEM 143 Modelado e Impresión en 3D 1

Este curso brinda una introducción al modelado en 3D, escaneado, preparación de archivos para la impresión en 3D, y operación de una impresora en 3D. Además, los estudiantes aprenderán sobre los materiales disponibles para imprimir, diversos procesos de impresión y técnicas de procesamiento posterior. Los estudiantes adquirirán conocimientos en técnicas de creación rápida de prototipos, las cuales son valiosas para los diseñadores de joyería, escultores y diseñadores industriales.

JEM 155 Joyería y Moda

Este curso cubre la fabricación intermedia, fundición, y técnicas de engastado de pedrería. Se hará énfasis en la elaboración de cadenas, grabado en aguafuerte, grabado y repujado, así como la creación de múltiples piezas. Los estudiantes utilizarán estas técnicas para elaborar joyería y accesorios. Los estudiantes llevarán cuadernos de anotaciones de inspiración y de sus investigaciones e ideas.

JEM 165 Fundición Centrífuga y de Vacío 1

Este curso presenta a los estudiantes técnicas básicas de fundición centrífuga y de vacío. Con el trabajo en bronce, plata y oro, los estudiantes desarrollarán habilidades para la fabricación de moldes de inyección, técnicas de *gating* o bebederaje, *investing* o fundición a la cera perdida, vertido de metales, fundición y acabado. Los estudiantes también utilizarán técnicas antiguas y modernas para elaborar patrones directamente a partir de la cera.

JEM 210 Joyería y Orfebrería 2

Este curso cubre técnicas de fabricación avanzadas, técnicas de engastado de pedrería, fabricación de herramientas, formado de troqueles o dados por medio de prensas hidráulicas, y electroformado. Los estudiantes desarrollarán joyería, formas funcionales y no funcionales y esculturas de pequeña escala que incorporan metales no ferrosos y metales preciosos, plásticos y otros medios mixtos.

JEM 224 Técnicas Textiles

En este curso, los joyeros, los artistas textiles, y los escultores aprenden a adaptar técnicas textiles a los metales. Se aplica alambre fino y tiras de metal para tejer, hacer tejido con aguja y hacer ganchillo, así como técnicas para elaborar trenzas y cestería para crear prendas exclusivas y formas escultóricas.

JEM 233 Diseño Digital, Corte por Láser, Fresado para Joyería y Orfebrería

Los estudiantes realizarán sus diseños utilizando software estándar de la industria y adaptarán técnicas industriales para el diseño de joyería y la escultura. Los estudiantes crearán imágenes vectoriales y rásters y luego utilizarán una cortadora por láser para cortar diseños precisos e intrincados en una diversidad de materiales. El curso abarcará el uso de fresadoras CNC y técnicas adicionales de diseño vectorial.

JEM 235 Cinética y Mecánica

Este curso presenta a los estudiantes mecanismos simples y complejos, como engranajes, levas, poleas y varillajes, que se pueden utilizar para crear, convertir y controlar el movimiento a través de la construcción de esculturas mecánicas y autómatas. Este curso está recomendado para cualquier persona que quiera agregar movimiento e interactividad a sus proyectos.

JEM 238 Confección de Papel/Técnica Mixta

Este curso explora la confección de papel artesanal para el arte de hacer libros, la escultura, el grabado, el dibujo, la pintura y la fotografía experimental. El papel se utiliza tanto por sí solo como en el contexto de otros medios. Los estudiantes aprenden a hacer pulpa de papel a partir de materiales sintéticos, naturales y materia vegetal en bruto y cómo utilizarlos en la fabricación de papel.

JEM 239 Joyería: Diseño y Renderización

Este curso se centra en técnicas de renderización para desarrollar diseños de joyería originales e innovadores. Los temas incluyen la renderización de piedras preciosas y metales con acuarela, lápices de colores, medios digitales y referencias históricas ilustrativas. El proyecto final será una colección exclusiva de joyas profesionalmente presentada, diseñada y renderizada, utilizando renderizado manual o técnicas digitales (a opción del alumno).

JEM 240 Esmaltado 1

En este curso, los estudiantes aprenderán sobre el esmaltado, el arte de fundir vidrio sobre metales para crear diseños coloridos y realzados de las superficies. Los estudiantes primero aprenderán los fundamentos básicos y, a continuación, aplicarán estos fundamentos a una diversidad de técnicas.

JEM 245 Historia de la Joyería y Orfebrería

Este curso proporciona un estudio completo de la progresión del diseño y fabricación de joyas y la orfebrería desde el trabajo con materiales primitivos del mundo antiguo hasta terminar con las innovaciones digitales del siglo XXI. Se hará énfasis en los materiales, en el simbolismo, en las técnicas, y en los artesanos clave y sus contribuciones y estilos emblemáticos.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

JEM 255 Electrónica y la Forma en las Prendas

Este curso presenta los conceptos básicos de las entradas/salidas analógicas y digitales, componentes electrónicos, y codificación básica para microprocesadores, para su uso en objetos usados como prendas, joyería y esculturas. Este curso está recomendado para escultores, artistas plásticos, diseñadores de moda, diseñadores de joyería, y cualquier persona interesada en incorporar luz, movimiento e interactividad en sus proyectos.

JEM 165 Fundición Centrífuga y de Vacío 2

En este curso, los estudiantes avanzarán en sus técnicas de fundición centrífuga y de vacío con moldes complejos y acabado mecánico. Se cubrirán temas de fabricación de moldes de inyección, técnicas de fundición y técnicas de acabado de la producción. Los estudiantes utilizarán estas técnicas para realizar un proyecto escultórico de varias piezas o un proyecto de joyería.

JEM 275 Soldadura y Forjado

En este curso, los estudiantes aprenderán las técnicas de forjado y soldadura: gas, arco MIG y TIG. Trabajando con maquetas, se aplicarán estas técnicas a un proyecto final que puede ser uno de los siguientes: una forma ponible, una escultura independiente o una pieza mural (modular o unitaria).

JEM 610 Joyería y Orfebrería 3

Este curso se centra en las innovaciones en materiales y técnicas. El estudiante tendrá la oportunidad de realizar una exploración a profundidad de una diversidad de materiales que incluyen el plástico, la madera, la cerámica, la piedra, los textiles, la pintura, el caucho, el cemento, la resina y objetos encontrados. Se hará énfasis en el desarrollo de una serie artística relacionada temáticamente.

JEM 320 El Torno del Joyero: Técnica y Aplicación

Este curso avanzado se enfoca en la fabricación de objetos metálicos con torno y aplicaciones de mecanizado que requieren tolerancias de alta precisión. Los estudiantes aprenderán a torneear un cilindro perfecto, a operar un centro vivo y a combinar una diversidad de materiales utilizando conexiones en frío. Se hará énfasis en la seguridad y en los proyectos que utilizan técnicas complejas.

JEM 333 Modelado e Impresión en 3D 2

Se examinarán técnicas avanzadas de modelado en 3D y se probarán utilizando impresoras con tecnología de punta. Los estudiantes continuarán desarrollando conceptos individuales a la vez de explorar formas más complicadas a profundidad. Se prestará atención especial a las aplicaciones de diseño de joyería, engastado de pedrería, diseños entrelazados y renderización a nivel profesional de modelos finales.

JEM 340 Esmaltado 2

Este curso ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar y experimentar con las técnicas aprendidas en Esmaltado 1. Los estudiantes aprenderán técnicas y acabados innovadores, y cómo combinar expertamente el esmaltado con las habilidades de metalistería.

JEM 344 Metal en Movimiento 1

En este curso, los estudiantes aprenderán los principios básicos de utilizar martillos y estacas para mover y conformar el metal. Se cubrirán técnicas fundamentales de formado metálico que incluirán: elevado, aplanado, forjado, hundimiento, uniones y conformado por pliegues. Estas técnicas se aplicarán a la joyería, y también a las formas de objetos huecos funcionales y no funcionales de todo tamaño.

JEM 422 Engastado de Pedrería Avanzado

En este curso, los estudiantes ahondarán en sus habilidades de engastado de pedrería. Se hará énfasis en las técnicas de engastado de pedrería que incluyen dientes, canales, cordones y pavé. También se cubrirá la preparación y uso de grabadoras, eliminadoras de rebaba, punzones y herramientas para rebordeado. Los estudiantes seleccionarán las técnicas que aplicarán a sus proyectos finales.

JEM 450 Proyecto de Portafolio de Joyería y Orfebrería

En este curso de proyecto de portafolio, los estudiantes desarrollarán y refinarán un cuerpo de trabajo único e idóneo para mostrar en una exhibición. Se hará énfasis en el concepto, en la habilidad, en la artesanía y en la presentación.

JEM 490 Optimización de Portafolio

El trabajo de este curso requiere una propuesta de proyecto centrada en el desarrollo de un portafolio específico de trabajo. El concepto y los plazos serán desarrollados por un estudiante bajo la guía del instructor. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados serán únicos para cada proyecto del estudiante. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

JEM 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

JEM 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

JEM 500 Pasantía en Joyería y Orfebrería

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la joyería y la orfebrería.

CURSOS DE POSGRADO

JEM 605 Forjado y Formado

Este curso se ocupa de problemas y soluciones para la conformación de metales no ferrosos mediante la forja y el formado en frío. Los estudiantes aprenderán a fabricar herramientas específicas según las necesidades del proyecto; estos proyectos incluyen joyería y creación de objetos funcionales y no funcionales. Esta clase brinda a los estudiantes un mayor entendimiento de la maleabilidad de los metales.

JEM 608 Fabricación en Modelos en Cera e Introducción a la Fundición

Este curso cubre información esencial para el logro creativo y exitoso de fundiciones metálicas para joyería y formas estructurales. Los estudiantes aprenden a seleccionar y usar ceras, herramientas y acabados para crear el modelo en cera que se utilizará en el proceso de fundición. Las fundiciones metálicas finales adquieren la imagen exacta de los modelos en cera creados en la clase.

JEM 610 Joyería y Orfebrería: Diseño y Fabricación

Este curso brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar su expresión individual mientras aprenden la fabricación básica con metales y técnicas de fundición. Las técnicas cubiertas incluyen soldadura, fabricación, engastado de pedrería, texturizado, patinación y fundición a la cera perdida. Se alienta a los estudiantes a desarrollar una serie temáticamente relacionada con la joyería por sí sola o en combinación con objetos funcionales o no funcionales. Los estudiantes llevan libretas/cuadernos de bosquejos detallados para este curso.

JEM 620 Joyería y Orfebrería: Diseño Avanzado y Fabricación

En este curso los estudiantes continuarán explorando y refinando proyectos personalizados en joyería y fabricación de objetos. Se hace énfasis en el desarrollo continuo del avance conceptual y técnico junto con el desarrollo del conocimiento de tendencias, estilos y movimientos. Se enseñan técnicas de elaboración de cadenas, grabado al agua fuerte, engastado intermedio de pedrería, y fundición a la cera perdida como una continuación de las técnicas aprendidas en JEM 610. Los estudiantes llevan un registro detallado en sus cuadernos y libretas para este curso.

JEM 624 Fabricación de Joyería: Tejido, Croché, Urdido con Metal

Utilizando metal para aplicar las técnicas textiles de tejido, croché, urdido y cestería, los estudiantes crearán joyería y formas escultóricas.

JEM 630 Innovaciones en Materiales y Procesos

Aprovechando los cursos anteriores en joyería y orfebrería, los estudiantes explorarán materiales, técnicas y conceptos innovadores para completar un cuerpo de trabajo sofisticado y significativo. Los estudiantes utilizarán materiales tales como caucho, madera, fibra, cemento y plástico, junto con la investigación, el diálogo y la crítica para la investigación de un resultado profesional.

JEM 643 Exploraciones en la Elaboración de Papel

Este curso incluye una exploración amplia de las técnicas de superficie y medios utilizados en la creación de papel en hojas, así como formas fundidas. Se cubren las técnicas asiáticas y europeas.

JEM 644 Punto Medio y Desarrollo de Proyecto

Este curso brinda a los estudiantes la oportunidad de centrarse en la preparación para una evaluación exitosa de medio semestre y su proyecto final. A medida que los estudiantes enfrentan problemas pertinentes al desarrollo riguroso, conceptual y técnico, ellos examinarán, explorarán y definirán su desarrollo y presentación del proyecto.

JEM 649 Fundición Modular para Escultura y Joyería

Los estudiantes primero explorarán y utilizarán técnicas históricas de fundición, comenzando con la fundición primitiva en hueso de sepia y arcilla/arena. Posteriormente utilizarán procedimientos de cera perdida en fundiciones asistidas por centrifugación y vacío. Los estudiantes aprenderán estas técnicas y habilidades para producir un proyecto final de varias piezas. Se hará énfasis en la producción de joyería así como de objetos escultóricos.

JEM 659 Fundición Modular Avanzada para Escultura y Joyería

Se examinarán las técnicas avanzadas de fundición centrífuga y de vacío, desde moldes complejos hasta el acabado mecánico. Los estudiantes desarrollarán habilidades en la elaboración de moldes de inyección y técnicas de fundición que incluyen moldes de varias piezas y aleación de metales. Los estudiantes aprenderán técnicas de acabado de producción para llevar a cabo un proyecto de joyería o escultura de varias piezas.

JEM 660 Introducción a la Impresión y Modelado en 3D

Se hará énfasis en el diseño y el pensamiento conceptual en este curso introductorio al modelado en 3D, escaneado, preparación de archivos para impresión en 3D y la operación de una impresora de 3D. Además, los estudiantes aprenderán sobre los materiales disponibles para imprimir, diversos procesos de impresión y técnicas de procesamiento posterior. Los estudiantes adquirirán conocimientos en técnicas de creación rápida de prototipos, las cuales son valiosas para los diseñadores de joyería, escultores y diseñadores industriales.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

JEM 668 Diseño Digital: Corte por Láser y Fresado

Por medio de proyectos individualizados con un fuerte énfasis en el concepto, los estudiantes realizarán sus diseños utilizando software estándar de la industria y adaptarán técnicas industriales para el diseño de joyería y la escultura. Los estudiantes crearán vectores y rásters y luego utilizarán una cortadora de láser para cortar y grabar diseños precisos e intrincados en una diversidad de materiales. El curso abarcará el uso de fresadoras CNC y técnicas adicionales de diseño vectorial.

JEM 670 Modelado e Impresión en 3D Avanzado

En este curso, los estudiantes aplicarán técnicas avanzadas de modelado en 3D y de creación rápida de prototipos hasta formas más difíciles y obtendrán más experiencia práctica con una variedad de métodos de producción y acabado. Se hace énfasis en la precisión y exactitud a la vez de desarrollar conceptos individuales. El curso culmina con el desarrollo de una colección cohesiva y una presentación de nivel profesional para su inclusión en el portafolio del estudiante.

JEM 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

JEM 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

JEM 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

JEM 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

JEM 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

JEM 810 Estudio Dirigido en Grupo 1

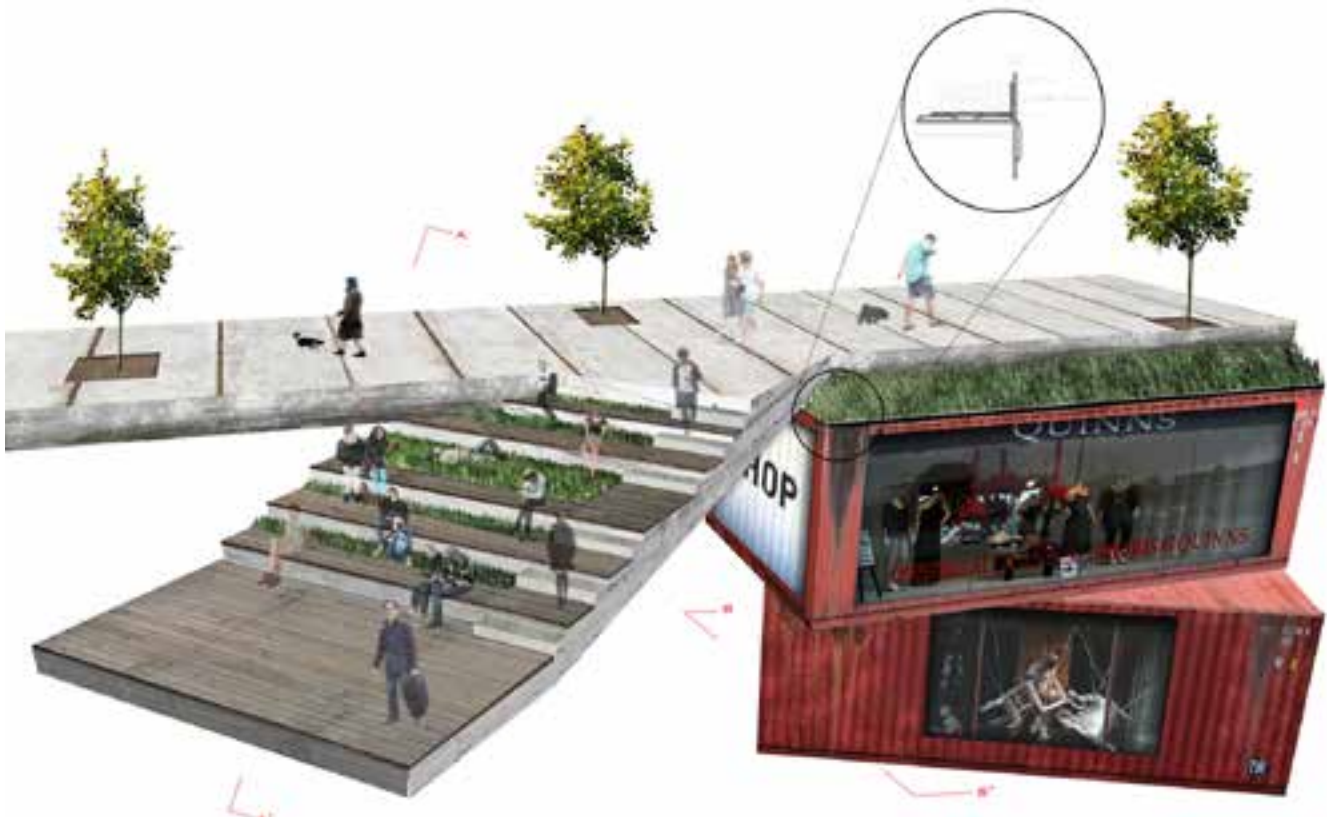
Los estudiantes de posgrado que trabajan en sus proyectos finales en joyería y orfebrería recibirán instrucciones y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de los comentarios críticos regulares del instructor y las instrucciones técnicas, los estudiantes debatirán sus enfoques a sus proyectos finales como compañeros.

JEM 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



ARQUITECTURA PAISAJISTA



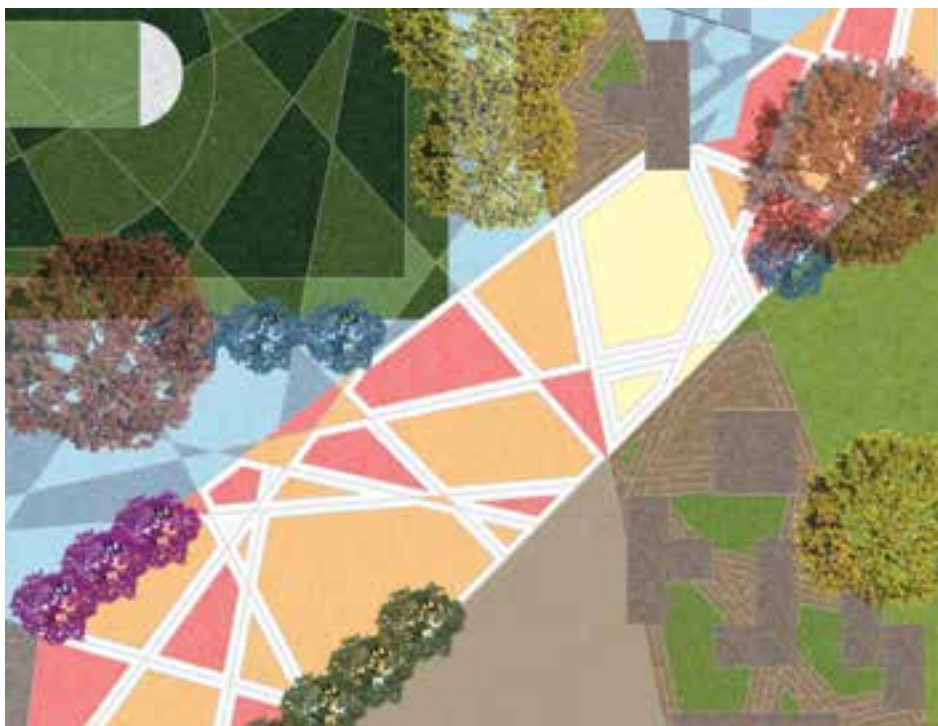


QUÉ OFRECEMOS

Cuerpo docente profesional: San Francisco es el hogar de una de las mayores concentraciones de arquitectos paisajistas. Ven a aprender de ellos.

Plan de estudios interdisciplinario: Colabora con los estudiantes de Academy of Art University de las Escuelas de Arquitectura, de Arquitectura y Diseño de Interiores, de Cine y Televisión, de Artes Plásticas y Escultura y de Diseño Gráfico para crear paisajes dinámicos para el siglo XXI. Aprende a ver el mundo de una nueva manera y crea paisajes que las personas aman, paisajes que restauran los procesos y sistemas de la tierra.

Experiencia en el mundo real: Obtén experiencia práctica con las herramientas más recientes para la arquitectura paisajista y aprende a dominar todos los recursos para crear un portafolio dinámico que sobresale por encima de los demás.



LÍNEAS DE CARRERA

Director de firma, diseñador urbano, arquitecto paisajista principal, gerente de proyectos principal, planificador ambiental

Arquitecto paisajista junior, planificador de parques, coordinador de gestión de recursos, administrador de construcción

Diseñador paisajista, estimador de costos, coordinador de restauración de hábitat, diseñador de jardines, consultor de horticultura

Integrante de equipo de firma de arquitectura paisajista, redactor de especificaciones técnicas, consultor de irrigación, diseñador asistente de jardines, asistente de vivero

La arquitectura paisajista es la combinación perfecta de arte y ciencia, lo urbano y lo rural, sistemas vivos y forma escultórica, precedente histórico y visión innovadora. Es la profesión del futuro.

¡Ven a aprender con nosotros! Todos nuestros más de 25 instructores son arquitectos paisajistas, diseñadores paisajistas, artistas o arquitectos en ejercicio que traen sus conocimientos y experiencia profesional directamente a nuestros talleres y salones de clase. Nuestros instructores representan a firmas prestigiosas de arquitectura paisajista

reconocidas en todo el mundo por sus diseños excepcionales y visionarios: PWP Landscape Architecture, Bionic, Tom Leader Studio, SWA Group, Hargreaves Associates, Surface Design, Inc., entre otros.



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Arquitectura Paisajista

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

ARH 110	Taller 1: Taller de Diseño Conceptual
FND 113	Boceto para la Comunicación
IAD 210	Imágenes Digitales
LAN 135	El Mundo Natural 2: El Clima y las Comunidades Vegetales
LAN 180	Plantas en el Paisaje 1
LAN 193	Dibujos y Planos Paisajísticos
LAN 213	Renderizado Digital
LAN 235	El Mundo Natural 3: Planificación del Emplazamiento
LAN 240	Diseño de Plantación
LAN 250	Taller de Diseño Paisajista
LAN 260	El Mundo Técnico 1: Topografía y Drenaje

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y los cursos siguientes:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
o LA 108	Composición para el Artista
LA/LAN 115	El Mundo Natural 1: La Capa Base
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0

Y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de historia de la arquitectura paisajista
- 1 Curso de matemática para el diseño ambiental
- 1 Curso de matemática aplicada
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

MATEMÁTICA PARA DISEÑO AMBIENTAL

LA 255	Matemática Universitaria

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA PAISAJISTA

LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Arquitectura Paisajista

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

ARH 110	Taller 1: Taller de Diseño Conceptual
FND 113	Boceto para la Comunicación
IAD 210	Imágenes Digitales
LAN 135	El Mundo Natural 2: El Clima y las Comunidades Vegetales
LAN 180	Plantas en el Paisaje 1
LAN 193	Dibujos y Planos Paisajísticos
LAN 213	Renderizado Digital
LAN 235	El Mundo Natural 3: Planificación del Emplazamiento
LAN 240	Diseño de Plantación
LAN 250	Taller de Diseño Paisajista
LAN 260	El Mundo Técnico 1: Topografía y Drenaje
LAN 450	Taller de Diseño Avanzado

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y los cursos siguientes:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
o LA 108	Composición para el Artista
LA/LAN 115	El Mundo Natural 1: La Capa Base
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA/LAN 297	Factores Sociales en el Paisajismo

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0

Y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de comunicación escrita
2	Cursos de historia de la arquitectura paisajista
1	Curso de matemática para el diseño ambiental
1	Curso de matemática aplicada
1	Curso de factores sociales en el paisajismo
1	Curso de conciencia histórica
1	Curso de ideas e influencias culturales
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171 Civilización Occidental
LA 270 Historia de EE. UU.
LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276 Seminario en Gran Bretaña
LA 278 Seminario en Francia
LA 279 Seminario en Italia
LA 359 Sociología Urbana

HISTORIA DE LA ARQUITECTURA PAISAJISTA

LA/LAN 177 Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA/LAN 277 Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales

FACTORES SOCIALES EN EL PAISAJISMO

LA/LAN 297 Factores Sociales en el Paisajismo

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127 Temas en el Arte Universal
LA 193 Estudios Étnicos
LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238 Literatura Universal
LA 292 Programación y Cultura
LA 337 Temas en Estudios Étnicos
LA 343 Religión Comparativa
LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología
 para el Artista de Hoy
LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

MATEMÁTICA PARA DISEÑO AMBIENTAL

LA 255 Matemática Universitaria

MATEMÁTICA APLICADA

LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría

Maestría en Artes [MA] en Arquitectura Paisajista

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	36 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

- Resultados satisfactorios en Evaluación Final de Portafolio
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

IAD 608	Imágenes Digitales
LAN 605	Dibujo como Proceso
LAN 607	Precedentes Históricos de la Arquitectura Paisajista
LAN 609	Fundamentos Ecológicos del Diseño 1
LAN 610	Taller de Diseño de Arquitectura Paisajista
LAN 617	Ingeniería del Emplazamiento
LAN 619	Fundamentos Ecológicos del Diseño 2
LAN 620	Taller de Diseño de Emplazamientos
LAN 660	Taller de Diseño de Espacios Públicos
LAN 665	Gráficos Digitales para la Arquitectura Paisajista
LAN 678	Personas y el Entorno
LAN 679	Gráficos Digitales Avanzados para la Arquitectura Paisajista

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Arquitectura Paisajista

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA - CURRÍCULO I

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	12 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

LAN 658	Paisajismo, Teoría y Diseño
LAN 660	Taller de Diseño de Espacios Públicos
LAN 665	Gráficos Digitales para la Arquitectura Paisajista
LAN 670	Planificación y Análisis Regional
LAN 673	Métodos y Materiales Arquitectónicos de Paisajismo
LAN 678	Personas y el Entorno
LAN 679	Gráficos Digitales Avanzados para la Arquitectura Paisajista
LAN 680	Taller de Planificación del Emplazamiento y Diseño Sostenible
LAN 688	Temas Emergentes en la Arquitectura Paisajista
LAN 690	Taller de Diseño Profesional Avanzado

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 681	Práctica Profesional para la Arquitectura Paisajista

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 640	La Historia de los Paisajes Urbanos

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Arquitectura Paisajista

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA - CURRÍCULO II

ESPECIALIDAD	60 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	12 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	87 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 87 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

GLA 640	La Historia de los Paisajes Urbanos
GLA 681	Práctica Profesional para la Arquitectura Paisajista
IAD 608	Imágenes Digitales
LAN 605	Dibujo como Proceso
LAN 607	Precedentes Históricos de la Arquitectura Paisajista
LAN 609	Fundamentos Ecológicos del Diseño 1
LAN 610	Taller de Diseño de Arquitectura Paisajista
LAN 617	Ingeniería del Emplazamiento
LAN 619	Fundamentos Ecológicos del Diseño 2
LAN 620	Taller de Diseño de Emplazamientos
LAN 658	Paisajismo, Teoría y Diseño
LAN 660	Taller de Diseño de Espacios Públicos
LAN 665	Gráficos Digitales para la Arquitectura Paisajista
LAN 670	Planificación y Análisis Regional
LAN 673	Métodos y Materiales Arquitectónicos de Paisajismo
LAN 678	Personas y el Entorno
LAN 679	Gráficos Digitales Avanzados para la Arquitectura Paisajista
LAN 680	Taller de Planificación del Emplazamiento y Diseño Sostenible
LAN 688	Temas Emergentes en la Arquitectura Paisajista
LAN 690	Taller de Diseño Profesional Avanzado

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN ARQUITECTURA PAISAJISTA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

CURSOS DE PREGRADO

LAN 115 El Mundo Natural 1: La Capa Base

Este curso da la oportunidad de adquirir una comprensión más profunda del paisaje natural. Mediante la exploración de emplazamientos locales, los estudiantes aprenderán a identificar y analizar los tipos de suelo, formas geológicas, cuencas y otras características topográficas y cómo estas afectan las decisiones de diseño. Se presentarán estrategias para trazar mapas de esta información y registrarla.

LAN 117 Reseña de la Arquitectura Paisajista

Este curso proporciona una reseña general de la profesión y destaca las responsabilidades y retos del arquitecto paisajista del siglo XXI. Los alumnos estudiarán la historia de la arquitectura paisajista y el papel de los arquitectos paisajistas en darle forma a los espacios humanos. Se analizarán las influencias para lograr cambios positivos en el entorno.

LAN 135 El Mundo Natural 2: El Clima y las Comunidades Vegetales

Este curso examina el paisaje vivo a través del lente de la observación y el análisis meticuloso. Los alumnos estudiarán el suelo, la elevación y las condiciones climáticas para comprender las relaciones directas entre las comunidades vegetales, las especies y el crecimiento estacional. Estos sistemas naturales proporcionan el cimiento de la paleta cromática y la inspiración para el diseño del arquitecto paisajista.

LAN 177 Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales

Este curso ofrece una reseña integral de la historia de los impactos humanos en los entornos, desde Stonehenge hasta los espacios urbanos, jardines y parques del Renacimiento. Mediante un estudio sistemático de ejemplos clásicos, los estudiantes aprenderán a evaluar las cualidades y la pertinencia de cada uno en su contexto histórico.

LAN 180 Plantas en el Paisaje 1

El uso de las plantas para crear espacios al aire libre es una singularidad de la arquitectura paisajista. Los estudiantes identificarán, dibujarán y describirán las cualidades estéticas de una variedad de árboles, arbustos, plantas de cobertura, enredaderas y gramas. Los estudiantes utilizarán su conocimiento de los requisitos hortícolas para tomar decisiones de diseño responsables y eficaces.

LAN 193 Dibujos y Planos Paisajísticos

El trazado de planos, secciones y elevaciones a escala para comunicar ideas es una destreza fundamental para cualquier diseñador. Se enseñará el uso eficaz del peso de línea, la textura, el sombreado y la sombra, y la perspectiva de un punto de fuga. Los estudiantes crearán dibujos lineales a pluma y lápiz que expresen ideas de diseño de manera clara y eficaz.

LAN 213 Renderizado Digital

En este curso, los estudiantes aprenderán a comunicar eficazmente ideas de diseño espacial mediante la aplicación de los fundamentos de SketchUp para crear wireframes (prototipos en diagrama de malla de alambre) listos para la representación con técnicas tanto de dibujo a mano tradicional como de renderizado digital. Se explorará la teoría básica del color y estrategias de presentación.

LAN 223 Dibujo Asistido por Computadora para la Arquitectura Paisajista

Los documentos digitales facilitan la comunicación entre los profesionales del diseño. En este curso, los estudiantes aplicarán las técnicas y habilidades de dibujo a mano aprendidas anteriormente para trazar digitalmente planos, secciones y elevaciones. Se hará énfasis en los comandos y métodos que les permitirán producir dibujos legibles, precisos y bien organizados.

LAN 235 El Mundo Natural 3: Planificación del Emplazamiento

Los procesos, las formas y las interrelaciones en la naturaleza proporcionan una rica paleta de información e inspiración para el diseñador. En este curso, los estudiantes desarrollarán sus conocimientos adquiridos anteriormente para identificar las oportunidades y limitaciones naturales de un emplazamiento. Los estudiantes aprenderán a evaluar la idoneidad de las decisiones de diseño a partir de las condiciones existentes.

LAN 240 Diseño de Plantación

En este curso, los estudiantes continuarán desarrollando sus conocimientos de las plantas, las comunidades vegetales y los medioambientes. Se retará a los estudiantes a seleccionar las plantas más apropiadas para que sus diseños de emplazamientos sean interesantes en todas las estaciones del año. Se utilizarán técnicas de dibujo para crear ilustraciones detalladas.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

LAN 250 Taller de Diseño Paisajista

Este curso se centra en el uso eficaz de la imaginación para el género de la ilustración de fantasía. Se hará énfasis en el diseño y la representación de personajes, criaturas, ambientes y aparatos creíbles producto de la imaginación. Los estudiantes combinarán elementos referenciales e inventados para producir cinco imágenes de calidad de portafolio. Se resaltarán fuertemente la creatividad y el estilo individual.

LAN 260 El Mundo Técnico 1: Topografía y Drenaje

Este curso se centra en las estrategias y los cálculos para controlar el movimiento de las aguas pluviales. Los estudiantes crearán planos y modelos topográficos precisos en una variedad de escalas para comprobar sus diseños. Se retará a los estudiantes a incorporar tanto la funcionalidad como la estética. Los temas incluirán cálculos de las aguas pluviales, tecnologías sostenibles innovadoras, sistemas de biofiltración de aguas pluviales y jardines de lluvia.

LAN 277 Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales

Los espacios diseñados son producto de una época, cultura y ubicación específicas. Este curso continúa la exploración de los espacios abiertos urbanos. Los estudiantes compararán y contrastarán espacios exteriores diseñados desde el Renacimiento hasta la actualidad y analizarán su importancia en el contexto histórico.

LAN 280 Plantas como Elementos de Diseño en el Paisaje 3

Este curso se centra en crear diseños sostenibles creativos con énfasis en las plantas tolerantes a las sequías y las gramas ornamentales. Los estudiantes crean ilustraciones detalladas de plantas, diseños del emplazamiento y planos de plantación. Se analizarán estudios de caso de la aplicación práctica de la irrigación y el xeriscaping (jardinería seca).

LAN 297 Factores Sociales en el Paisajismo

Un imperativo subyacente de la arquitectura paisajista es desarrollar relaciones positivas entre las personas, y entre las personas y el entorno exterior. Los estudiantes aplicarán teorías y métodos imperantes de investigación social y psicológica para aprender las técnicas de investigación y las habilidades de observación necesarias para determinar cómo las personas usan, interactúan y perciben el paisaje.

LAN 300 Taller de Diseño de Lugares Urbanos

Sobre la base de la información adquirida en cursos anteriores, los estudiantes combinarán habilidades gráficas, conocimientos técnicos y principios del diseño para abordar proyectos más complejos. Se hará énfasis en la aplicación eficaz de cada paso del proceso de diseño a la creación de espacios exteriores urbanos innovadores, sostenibles y hermosos.

LAN 323 Dibujo Digital Técnico 1

Sobre la base de cursos anteriores de dibujo digital, este curso se concentrará en la creación de los detalles precisos de construcción y otros documentos de construcción que son esenciales para el proceso de diseño mediante el uso de una variedad de programas de software digitales. También se analizarán los cómputos de área, la manipulación de contornos, el modelado tridimensional y las técnicas de ilustración apropiadas.

LAN 330 El Mundo Técnico 2: Materiales y Detalles

Los detalles de un proyecto pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso de un diseño. Este curso se centra en integrar creativamente materiales y detalles innovadores y sostenibles en diseños exteriores. Los estudiantes aprenderán acerca de los detalles de los materiales de construcción. Sobre la base de la investigación, los estudiantes crearán planos detallados que indicarán los materiales y los métodos de instalación.

LAN 350 Taller de Diseños y Prácticas Sostenibles

La continua exposición a proyectos de diseño de la vida real será una concentración principal de este curso. Se hará énfasis especial en desarrollar la capacidad de los estudiantes de tomar decisiones de diseño defendibles, ampliar su vocabulario de diseño y mejorar sus habilidades de presentación verbal y gráfica. También se explorarán estrategias para soluciones de diseño sostenible.

LAN 360 El Mundo Técnico 3: Documentos de Construcción

Este curso se centra en la redacción de documentos de construcción con el propósito de comunicar conceptos, ideas y detalles de construcción complejos. Se enfatizarán las instrucciones detalladas para los contratistas y los detalles de construcción e instalación sostenibles. Los estudiantes elaborarán detalles de diseño que resuelvan aspectos estructurales, estéticos y ambientales complejos.

LAN 375 Bocetos para el Desarrollo de Ideas

Los bocetos rápidos son una herramienta esencial para pensar y resolver problemas espaciales en obra. Los diseñadores utilizan esta herramienta para comunicar ideas con confianza y rápida y eficientemente a personas sin formación profesional en el ramo. En este curso, los estudiantes bosquejarán dibujos de múltiples vistas para resolver problemas de espacio, comprobar ideas rápidamente, y evaluar su trabajo y tomar decisiones.

LAN 391 Preparación de Portafolio

El portafolio es una representación gráfica de la versatilidad del arquitecto paisajista y su enfoque global hacia los proyectos. En este curso, los estudiantes elaborarán un portafolio y un paquete de identidad como una presentación de su capacidad y estilo individual. Se hará énfasis en transmitir sus fortalezas y su preparación profesional.

LAN 392 Prácticas Profesionales

El ejercicio exitoso de la arquitectura paisajista es el resultado de prácticas filosóficas, de gestión y administrativas que permiten que una persona o una firma grande sean rentables y eficaces. En este curso, los estudiantes definirán e identificarán aspectos contractuales y legales, códigos de construcción y leyes pertinentes a través de un análisis de estudios de caso.

LAN 398 Taller de Diseño para la Comunidad

En este curso taller, los estudiantes trabajarán en equipo para diseñar e implementar una solución para un cliente. Trabajando colaborativamente, los estudiantes analizarán el emplazamiento, identificarán los retos particulares y concebirán un plan para llevar a cabo el proyecto de etapas múltiples. Se enfatizará la incorporación de las observaciones y comentarios del gerente de proyecto y el cliente.

LAN 400 Taller de Planificación y Diseño Regional

En este curso, los estudiantes aprenderán los métodos y estrategias necesarios para resolver los aspectos de mayor escala y cada vez más complejos de la planificación y diseño regional. Los estudiantes aplicarán los resultados de inventarios y análisis ambientales para producir soluciones de planificación y diseño para ciudades, poblaciones y comunidades más habitables.

LAN 450 Taller de Diseño Avanzado

Los estudiantes refinarán y aplicarán todas las habilidades aprendidas en cursos anteriores a su proyecto de diseño independiente. Se hará énfasis en estrategias de investigación, plazos y los retos comunes para la producción exitosa de un proyecto y un portafolio de calidad profesional.

LAN 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

LAN 499 Temas Especiales de Arquitectura Paisajista

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por artistas invitados especiales. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

LAN 500 Pasantía en Arquitectura Paisajista

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la Arquitectura Paisajista.

CURSOS DE POSGRADO

LAN 605 Dibujo como Proceso

Los estudiantes desarrollarán bases sólidas de dibujo mecánico y a mano alzada. Se aprenderán habilidades de proyección ortográfica y estas se aplicarán a una variedad de proyectos. Se desarrollarán las conexiones entre la observación y la resolución de problemas espaciales a través del dibujo a mano alzada. Los estudiantes aplicarán convenciones gráficas profesionales para comunicar diseños existentes.

LAN 607 Precedentes Históricos de la Arquitectura Paisajista

Este curso explora las fuerzas complejas y orígenes multidisciplinarios de la profesión de la arquitectura paisajista. Se examinarán paisajes diseñados a través de los siglos en el contexto histórico de los factores culturales, geográficos, tecnológicos, climáticos y hortícolas imperantes. Se analizará la naturaleza y el alcance de la práctica arquitectónica paisajista actual.

LAN 609 Fundamentos Ecológicos del Diseño 1

El suelo y el agua son elementos esenciales del paisaje. Este curso se centrará en sus características químicas, biológicas y físicas, las diversas relaciones ecológicas entre ellos, y sus tolerancias relativas frente al desarrollo humano. Se utilizarán estudios de caso y trabajos de campo para desarrollar habilidades de trazado de mapas, observación y registro.

LAN 610 Taller de Diseño de Arquitectura Paisajista

Este curso se centra en la aplicación de los principios y los elementos del diseño. Los proyectos del taller se centrarán en los métodos de composición y organización espacial para infundir significado y propósito a los espacios. Se analizará la aplicación del proceso de diseño, con énfasis en la ideación y la selección entre alternativas conceptuales.

LAN 617 Ingeniería del Emplazamiento

Este curso se centrará en comprender las implicancias de manipular tanto la topografía natural como las superficies de terreno construidas. Los temas incluirán, entre otros, la producción precisa y ecológicamente consciente de planos topográficos y de drenaje, detalles de construcción, trazados viales y la gestión del agua.

LAN 619 Fundamentos Ecológicos del Diseño 2

Este curso se centrará en el reconocimiento de las comunidades vegetales, su distribución, asociaciones de hábitat, clasificación, taxonomía, y temas de horticultura y arboricultura. También se analizará la morfología de las plantas como fuente de inspiración e interpretación para el diseño. Los proyectos incluirán una introducción a los principios del diseño de plantación.

LAN 620 Taller de Diseño de Emplazamientos

Una serie de proyectos de pequeña escala proporcionará un marco para que los estudiantes desarrollen habilidades analíticas, técnicas de comunicación, e ideas espaciales que reflejen acertada y apropiadamente los contextos culturales y ecológicos.

LAN 658 Paisajismo, Teoría y Diseño

Este curso se centra en ideas y teorías medulares para la profesión de la arquitectura paisajista, a partir de escritos originales y según se expone en otros medios (cine, revistas, etc.). Se analizarán temas históricos, contemporáneos y emergentes. Se alentará que los estudiantes sigan sus intereses individuales en sus temas de investigación.

LAN 660 Taller de Diseño de Espacios Públicos

Este taller se centra en los retos y oportunidades de crear centros urbanos más saludables, viables y más habitables mediante la integración de aspectos clave del mundo natural con las necesidades cotidianas de la vida urbana. Se hará énfasis en cómo resolver problemas ambientales urbanos complejos con soluciones innovadoras y sostenibles.

LAN 665 Gráficos Digitales para la Arquitectura Paisajista

Los documentos digitales facilitan la comunicación entre los profesionales del diseño. Sobre la base de las técnicas de dibujo a mano alzada, los estudiantes adquirirán habilidades en el uso de aplicaciones de software, comandos y métodos estándar en el ramo que les permitirá comunicar la construcción y manipulación espacial con precisión y legibilidad. Se explorarán las interrelaciones entre AutoCAD y Sketch Up.

LAN 670 Taller de Planificación y Análisis Regional

Este curso se centra en la planificación y el diseño de entornos al aire libre a gran escala que corresponden específicamente a los sistemas paisajísticos en toda una región. Las regiones son de diversos tamaños y configuraciones, y están supeditadas a límites jurisdiccionales y/o naturales. El proceso de diseño se aplica para generar soluciones de diseño para espacios abiertos regionales.

LAN 673 Métodos y Materiales Arquitectónicos de Paisajismo

En este curso, los estudiantes investigarán materiales tradicionales e innovadores mientras examinan el proceso de desarrollar ideas conceptuales para convertirlas en paisajes contruidos. Se analizarán las estimaciones de costos, las especificaciones y la evaluación del impacto ambiental de la selección de materiales y detalles.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

LAN 678 Personas y el Entorno

Este curso se centra en la relación de las personas, comunidades y sociedades con el paisaje y la importancia de fomentar un diseño que piensa en el usuario. Se analizarán las necesidades específicas de las poblaciones subrepresentadas. Los estudiantes aprenderán métodos para observar, registrar y analizar la interacción del ser humano con su entorno.

LAN 679 Gráficos Digitales Avanzados para la Arquitectura Paisajista

Los documentos y las ilustraciones digitales facilitan la comunicación entre los profesionales del diseño y sus clientes. Sobre la base de las habilidades adquiridas en cursos anteriores, los estudiantes aplicarán programas de software de modelado y animación de tecnología avanzada para explorar y comunicar ideas a cualquier escala.

LAN 680 Taller de Planificación del Emplazamiento y Diseño Sostenible

Este taller se centra en la implementación de prácticas sostenibles y reconocidas de construcción e ingeniería del emplazamiento. Las deliberaciones se centrarán en detalles, estrategias y sistemas innovadores de construcción paisajista. En una serie de proyectos, los estudiantes incorporarán todas las fases del proceso de diseño, incluido el desarrollo del concepto y los detalles del diseño.

LAN 688 Temas y Métodos de Investigación Emergentes

Los estudiantes investigarán y deliberarán sobre una amplia gama de temas pertinentes, entre ellos, las nuevas evoluciones y los retos actuales que afronta la profesión. Los estudiantes aprenderán diversas estrategias de investigación y utilizarán este seminario para empezar a formular una concentración para su proyecto de tesis.

LAN 690 Taller de Diseño Profesional Avanzado

Los estudiantes empezarán el proceso de afinar los diversos componentes de su proyecto de tesis tal como este se defina en la Evaluación de Punto Medio. Se analizarán estrategias de investigación, plazos y los retos comunes para la producción exitosa de una tesis y un portafolio de posgrado de calidad profesional.

LAN 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

LAN 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

LAN 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

LAN 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

LAN 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

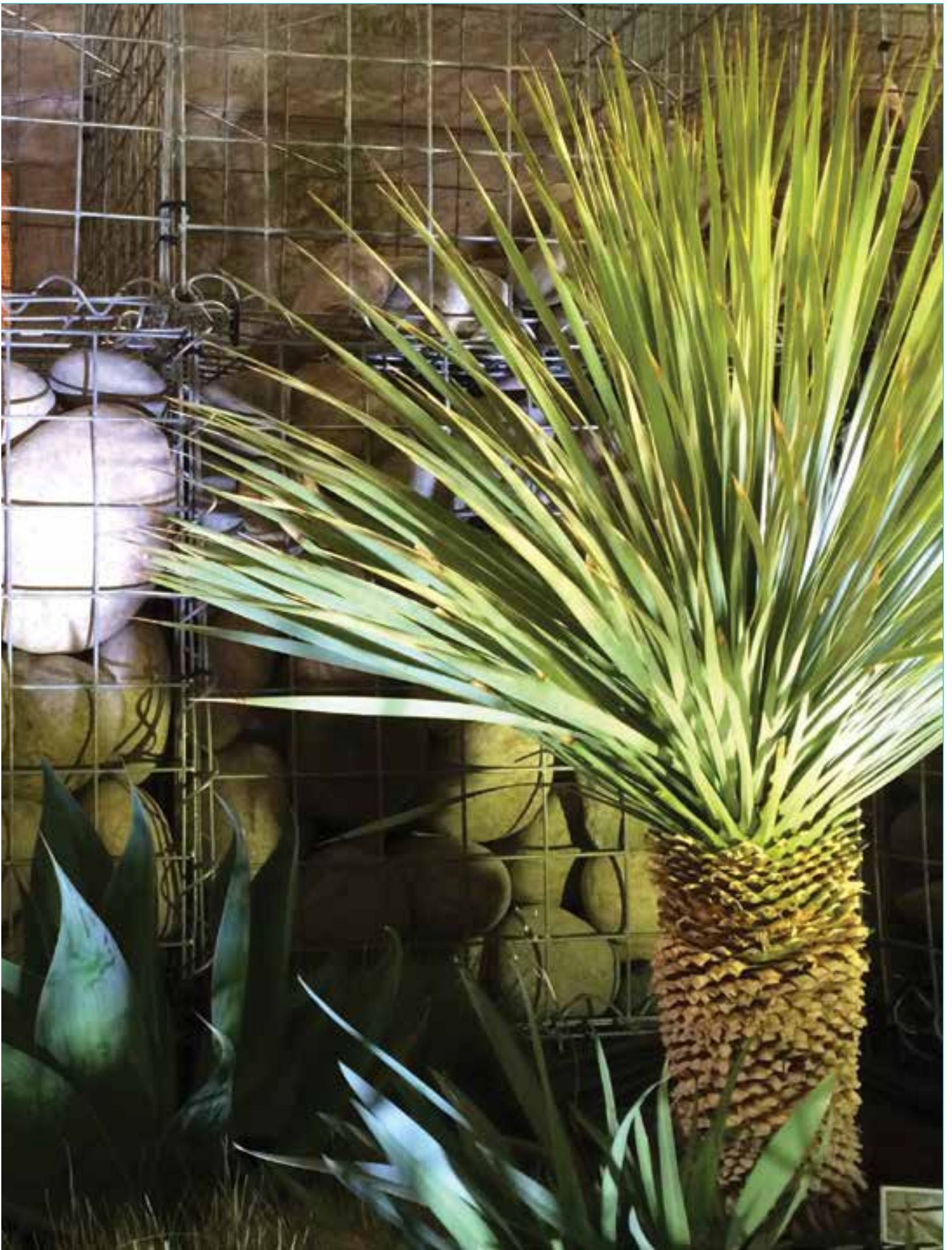
En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

LAN 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

LAN 900 Pasantía en Arquitectura Paisajista

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.





CINE Y TELEVISIÓN





QUÉ OFRECEMOS

Plan de estudios de categoría mundial: La Escuela de Cine y Televisión fomenta la creatividad y la independencia en la realización fílmica como arte. También proporcionamos instrucción en los aspectos comerciales de la realización fílmica como negocio.

Enfoque práctico: Estamos consagrados a impartir una capacitación práctica en un marco colaborativo. A los estudiantes se les sumerge en una amplia gama de habilidades fílmicas, que incluyen las disciplinas de producción, dirección, cinematografía, iluminación, sonido, edición, redacción de guiones, diseño de producción y actuación.

Formación de especialistas: Después de adquirir experiencia en una amplia gama de disciplinas, los estudiantes se especializarán en una sola área a fin de preparar un portafolio. Formamos a los estudiantes para que en última instancia se conviertan en especialistas, ya que, en el ramo, hay demanda de especialistas.

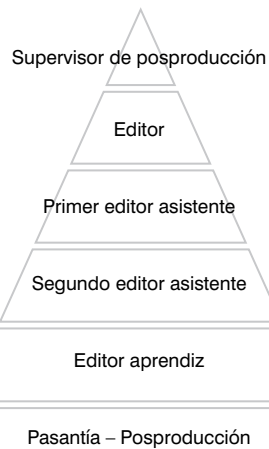
Instalaciones modernas: Ninguna escuela de cine cuenta con recursos mejores que los nuestros, los cuales incluyen equipos de tecnología de punta para cinematografía, video, sonido e iluminación, además de un estudio de fondo verde, un laboratorio de redacción de guiones, estudio de sonido, salas de edición, teatro de caja negra, bóveda de utilería, y mucho más.

Cuerpo docente profesional: Para convertirte en el mejor, aprende de los mejores. Contamos con un prestigioso cuerpo docente de profesionales que trabajan activamente en el ramo. Además, todos los semestres se invita a grandes figuras del ramo para dar conferencias.



LÍNEAS DE CARRERA

Edición



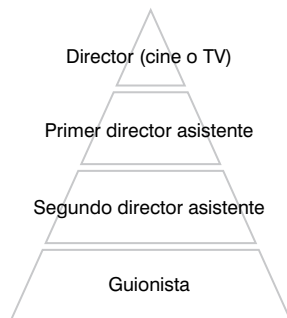
Redacción de guiones



Diseño de producción



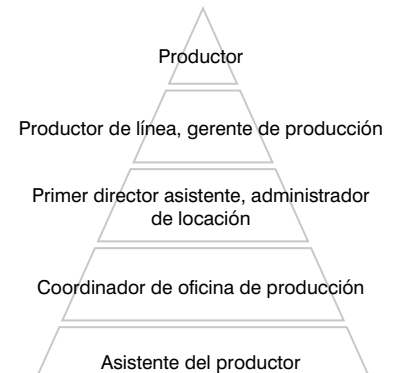
Dirección



Cinematografía



Producción



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Cine y Televisión

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN CINE Y TELEVISIÓN

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN CINE Y TELEVISIÓN

ACT 101	Respeto a la Actuación
MPT 105	Relato Cinematográfico
MPT 110	Edición Computarizada No Lineal 1: Principios de la Edición
o MPT 106	Edición 1: Premiere y el Arte de la Edición
MPT 130	Lenguaje del Cine
MPT 140	Iluminación 1: El Arte de Ver la Luz
MPT 159	Cinematografía 1
MPT 205	Introducción a la Producción
MPT 225	Diseño de Sonido para Cine 1: Conceptos Básicos
MPT 231	Edición Computarizada No Lineal 2
MPT 377	Principios de la Dirección
WRI 166	Elaboración de Guión de Cortometraje

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Cine y Televisión

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN CINE Y TELEVISIÓN

• Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

• Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir los requisitos de educación general antedichos, tome los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN CINE Y TELEVISIÓN

ACT 101	Respeto a la Actuación
MPT 105	Relato Cinematográfico
MPT 110	Edición Computarizada No Lineal 1: Principios de la Edición
o MPT 106	Edición 1: Premiere y el Arte de la Edición
MPT 130	Lenguaje del Cine
MPT 140	Iluminación 1: El Arte de Ver la Luz
MPT 159	Cinematografía 1
MPT 205	Introducción a la Producción
MPT 225	Diseño de Sonido para Cine 1: Conceptos Básicos
MPT 231	Edición Computarizada No Lineal 2
MPT 377	Principios de la Dirección
MPT 495	Portafolio del Cineasta: Abrirse Paso en la Industria del Entretenimiento
WRI 166	Elaboración de Guión de Cortometraje

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión
y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómics: Cómics Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómics: Cómics Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror

LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analogico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Cine y Televisión

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD	
(SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Redacción y Dirección para Cine

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN REDACCIÓN Y DIRECCIÓN PARA CINE

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN REDACCIÓN Y DIRECCIÓN PARA CINE

MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 618	Guionista-Director Intensivo 1
MPT 625	Edición
MPT 641	Relato Visual
MPT 651	Un Director Se Prepara
MPT 685	Comercialización en Medios Sociales para el Sector del Entretenimiento
WRI 660	El Largometraje 1: Ideación a Línea Argumental
	+4 Cursos de Especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN REDACCIÓN Y DIRECCIÓN PARA CINE

GLA	Curso de Conciencia Histórica del Arte y Sensibilidad Estética

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Cine y Televisión

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN CINE Y TELEVISIÓN

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN CINE Y TELEVISIÓN

CINEMATOGRAFÍA

ANM 604	Efectos Visuales: Cinematografía
MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 615	Iluminación
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 630	Cinematografía Fílmica 1
o MPT 634	Cinematografía Digital 1
MPT 636	Cinematografía Fílmica 2
o MPT 639	Cinematografía Digital 2
MPT 646	Cinematografía Fílmica 3
MPT 715	Iluminación Interior Avanzada
MPT 736	Estilos Cinematográficos: Clásico y Contemporáneo

DIRECCIÓN

MPT 600	Rápido y Vertiginoso: Una Historia de los Cortos
MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 616	Dirección de Actores para el Cine
MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 630	Cinematografía Fílmica 1
o MPT 613	Acabado Profesional
o MPT 629	Reescritura de Guiones para Cortometrajes
o MPT 634	Cinematografía Digital 1
MPT 640	Producción para Películas
o MPT 642	Dirección en el Estudio
MPT 641	Relato Visual
MPT 651	Un Director Se Prepara

EDICIÓN

MPT 600	Rápido y Vertiginoso: Una Historia de los Cortos
MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 613	Acabado Profesional
MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 632	Diseño de Sonido
MPT 643	Diseño de Sonido Experimental para Medios Visuales
MPT 649	Edición con Gráficos Animados y Efectos Visuales
MPT 663	Estética de la Edición

PRODUCCIÓN

MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
MPT 624	Gestión Práctica de Sets
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 629	Reescritura de Guiones para Cortometrajes
MPT 630	Cinematografía Fílmica 1
o MPT 634	Cinematografía Digital 1
MPT 640	Producción para Películas
MPT 641	Relato Visual
MPT 654	Gestión de Unidad de Producción

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

IAD 640	Percepción de Luz y Color
MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 615	Iluminación
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 630	Cinematografía Fílmica 1
o MPT 634	Cinematografía Digital 1
MPT 641	Relato Visual
MPT 642	Dirección en el Estudio
MPT 645	Sinopsis del Diseño de Producción
MPT 695	Proyecto Colaborativo: Diseño de Producción para Serie Web-Comedia

REDACCIÓN DE GUIONES

MPT 600	Rápido y Vertiginoso: Una Historia de los Cortos
MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine
MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
MPT 625	Conceptos de Edición
MPT 629	Reescritura de Guiones para Cortometrajes
MPT 640	Producción para Películas
o MPT 641	Relato Visual
WRI 622	Redacción de Guiones: Adaptación
WRI 625	Dominio del Diálogo
WRI 628	Redacción para Géneros de Cine

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN CINE Y TELEVISIÓN

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 605	Teoría y Estilos del Cine

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 673	Prácticas Profesionales en el Sector del Entretenimiento

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 714	Actuación para el Escenario y la Cámara



CURSOS DE PREGRADO

MPT 105 Relato Cinematográfico

El relato cinematográfico es el lenguaje visual del cine. Este curso se concentrará en la composición, la elección de lentes, la iluminación, la velocidad de obturación, aperturas de diafragma, y operaciones básicas con cámara digital. Los estudiantes elaborarán guiones gráficos para previsualizar la narración de los relatos para el cine mientras desarrollan sus habilidades cinematográficas técnicas.

MPT 106 Edición 1: Premiere y el Arte de la Edición

Este curso es una introducción al relato visual a través del uso creativo de la edición de video. Los estudiantes utilizarán Adobe Premiere Pro para aprender los conceptos de montaje, la dirección en la pantalla, la continuidad y los elementos de estilo, mientras editan una secuencia narrativa.

MPT 110 Edición Computarizada No Lineal 1: Principios de la Edición

Este curso es una introducción a las reglas de la edición mediante el uso de sistemas de edición no lineales. Los estudiantes aprenderán los conceptos de ritmos invisibles, la dirección en la pantalla, la continuidad y los elementos de estilo, mientras editan una secuencia narrativa con montajes de diálogo y música.

MPT 130 Lenguaje del Cine

En este curso, los estudiantes explorarán los equipos principales del ramo del cine mientras aprenden a hablar su lenguaje. Los temas incluirán elección de lente, eje, la regla de los 180 grados y la dirección en la pantalla. Los estudiantes crean un documental y una escena narrativa trabajando con actores, y exploran técnicas de improvisación para los ensayos y filmación.

MPT 133 Principios del Relato en Cortometrajes

Este curso examina los principios fundamentales de narración del relato en los cortometrajes. Se hará énfasis en qué constituye un gran cortometraje. Los estudiantes analizarán películas, redactarán críticas y practicarán las habilidades narrativas esenciales que son necesarias antes de pasar a la etapa del guión en el curso siguiente.

MPT 140 Iluminación 1: El Arte de Ver la Luz

Este curso es una introducción a los conceptos básicos de la iluminación. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica filmando con película en blanco y negro. Los temas incluirán la difusión, el contraste, las proporciones clave-relleno y colocación de luces. Se enfatizarán los procedimientos de seguridad en el ramo, que incluyen la manipulación correcta de la electricidad y de las luces de alta temperatura.

MPT 159 Cinematografía 1

Este curso está diseñado para darle al estudiante una introducción a los aspectos técnicos y conceptuales de la cinematografía a través de filmaciones de formato corto. Este curso explorará las herramientas, las técnicas y el lenguaje visual de la cinematografía. Los estudiantes recibirán experiencia práctica en la cinematografía mientras realizan proyectos individuales y en grupo.

MPT 205 Introducción a la Producción

El argumento es el cimiento del cine y el trabajo del productor es evaluar un argumento, obtener los derechos y promover el argumento para conseguir financiamiento. Los estudiantes evaluarán y mejorarán argumentos y practicarán con promover, programar, presupuestar y resolver problemas. Se cubrirá el papel del productor en las seis etapas del proceso de realización de una película.

MPT 206 Preparación para Certificación en Adobe Premiere

Este curso prepara a los estudiantes para tomar el examen de Certificación CC de Adobe Premiere CC de la ACE. Los temas incluirán efectos, transiciones, títulos, metadatos, marcadores, datos de subtitulado, gestión de medios.

MPT 225 Diseño de Sonido para Cine 1: Conceptos Básicos

Este curso es una introducción a los elementos básicos de la grabación y producción de sonido para el cine y la televisión. Los estudiantes aprenderán a seleccionar y colocar micrófonos, así como el mezclado y la ecualización. Los estudiantes utilizarán el software Pro-Tools para grabar diálogos automáticos y Foley.

MPT 231 Edición Computarizada No Lineal 2

Este curso ampliará la comprensión del estudiante de la edición no lineal. En un entorno avanzado, los estudiantes explorarán temas de edición, tales como administración de archivos, importación de medios y producción de proyectos finales. Los estudiantes aplicarán diseño de sonido, corrección de color y efectos especiales a sus proyectos.

MPT 236 Edición 2: Fundamentos de Avid

Este curso ampliará la comprensión de los estudiantes de la edición de video y les presentará el programa Avid Media Composer. Los estudiantes explorarán temas de edición, tales como administración de archivos, importación de medios y producción de proyectos finales. Los estudiantes aplicarán diseño de sonido, corrección de color y efectos especiales a sus proyectos.

**VER el calendario, los prerrequisitos, y los cargos
de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

MPT 246 Programación de Filmación

Los directores asistentes organizan las operaciones diarias en el set. Cumplen funciones de supervisión, organización y administración. Este curso abarca la estructura del ramo que se rige por presupuestos, sindicatos, gremios y contratos. Los estudiantes prepararán cronogramas, resolverán problemas y redactarán informes detallados. Los temas incluirán atender al elenco, dirigir a los extras y supervisar al equipo de filmación mientras se prepara cada toma.

MPT 250 Gestión de Unidad de Producción

Este curso cubrirá los retos cotidianos que enfrentan los gerentes de producción y las soluciones que emplean actualmente. El curso enfatizará todos los temas asociados al desglose, la programación y la preparación del presupuesto de una película.

MPT 255 Historia del Cine 1: Antes de 1940

Este curso explora los principales movimientos del cine desde 1895 hasta 1940, desde la época del cine mudo hasta la llegada del cine a color. Los estudiantes aprenderán las formas fundamentales de cine tal como fueron desarrolladas por Eisenstein y Griffith, y se les presentarán los conceptos de puesta en escena, edición de montaje, expresionismo y cine negro.

MPT 256 Historia del Cine 2: 1940-1974

Este curso explora los principales movimientos en la época de oro del cine de 1940 a 1974, que incluyen el neorrealismo, la nueva ola francesa, el *cinéma vérité*, y una nueva edad de oro de Hollywood. Se examinará la obra de Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola, y otros grandes directores. Las conferencias y proyecciones se acompañarán de lecturas asignadas.

MPT 259 Cinematografía 2

Este curso analiza cómo la cinematografía de alta calidad contribuye al relato visual. Se estudiará la obra de grandes directores de fotografía mientras los estudiantes realizan sus propios proyectos de películas. El énfasis principal será en técnicas de cámara y el pensamiento visual.

MPT 271 Iluminación 2: Película + Digital

La concentración de la clase será en iluminar y fotografiar a actores sobre el escenario y en situaciones del mundo real. Los estudiantes filmarán sus tareas en película de 16 mm. Los temas de las tareas incluyen la combinación de la iluminación con fines de cobertura, el papel del director de fotografía en una producción, y la relación con el jefe del departamento eléctrico.

MPT 272 Iluminación 2: Digital

Los estudiantes aprenderán los tres pilares fundamentales de la iluminación, el sistema de zonas, cómo iluminar y grabar pantallas verdes / azules, y cómo manipular el color. Ampliarán sus habilidades de lectura de la iluminación existente y la modificarán por medio de herramientas eléctricas y de configuración de la iluminación. Las tareas se grabarán en formato de video digital.

MPT 285 Diseño de Producción: Del Guión a la Pantalla

Los diseñadores de producción son cruciales para crear el estilo visual de una película. Este curso abarca los componentes del departamento de arte y el papel del diseñador de producción. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en el proceso de diseño, que incluye desgloses, investigación, diseño básico de escenografía y presentaciones de conceptos para secuencias seleccionadas de un guión.

MPT 299 Dirección: Desglose y Planificación de Posiciones

Este curso está diseñado para brindar un cimiento sólido en los principios básicos de la filmación narrativa a través de un desglose eficaz del guión. Los estudiantes desempeñarán los papeles de director, editor, actor y supervisor de guión en diversos proyectos.

MPT 301 Maquillaje: Cotidiano y Efectos Especiales

Este curso examina todos los aspectos de crear maquillaje cotidiano contemporáneo realista, así como las necesidades especiales para crear personajes, efectos especiales y maquillaje médico.

MPT 303 Maquillaje: Personaje y Efectos Especiales

Este curso lleva a los estudiantes al ámbito del maquillaje para personajes específicos, el maquillaje de moda y efectos especiales avanzados. Los estudiantes tomarán un guión y crearán el diseño de maquillaje para un personaje a partir de las palabras impresas.

MPT 304 Crowdfunding y Comercialización en los Medios Sociales

Este curso examinará el papel cada vez más importante de los medios sociales en la generación de proyectos. Los estudiantes realzarán, promoverán y facilitarán proyectos mediante la integración de conceptos como *crowdfunding*, *crowdsourcing* y desarrollo en múltiples plataformas digitales. Por medio de estrategias prácticas, los estudiantes crearán una marca para sus proyectos que se pueda usar desde el desarrollo hasta la producción y distribución.

MPT 315 Cine Experimental 1

Este curso se centra en expresar ideas y emociones dentro de las limitaciones de las imágenes en movimiento. Los estudiantes reasignarán significado a secuencias filmadas "encontradas" y combinarán sonido e imágenes creativamente para una experiencia visual. Se estudiará la evolución del cine experimental en un contexto sociológico.

MPT 325 Diseño de Sonido para Cine 2: Conceptos Avanzados

Este curso se centra en técnicas de producción que incluyen la grabación sincronizada de sonido, grabación Foley avanzada y reemplazo automático de diálogo.

MPT 330 Dirección de Actores para Cine y Televisión

En este curso, los estudiantes se concentrarán en el análisis, ensayo y dirección de material en forma de guión. También se analizan elementos prácticos del trabajo con actores en el proceso de audición, selección de elenco, rondas de selección y ensayos.

MPT 341 Documental 1

Este curso expone a los estudiantes al formato de cine documental. Los estudiantes verán diversos ejemplos de cine documental. Los estudiantes también crearán sus propios proyectos documentales.

MPT 346 Edición 3: Certificación en Avid

Media Composer

Este curso continúa la capacitación en el uso de Avid Media Composer, con énfasis en técnicas profesionales. Al finalizar el curso, los estudiantes podrán tomar el examen para la Certificación de Avid como Editor de Avid Certificado. Esta credencial tiene reconocimiento internacional y deja constancia de que usted ha realizado esta capacitación y se le considera un Editor para Cine y Televisión de nivel profesional.

MPT 350 Edición No Lineal 3

En este curso, los estudiantes trabajarán para llevar su edición al siguiente nivel en preparación de la transición al mercado comercial. Se practicarán técnicas de acabado y estéticas de nivel profesional. Se hará énfasis en editar proyectos conforme a estándares profesionales exigentes y crear proyectos bien acabados para sus filmaciones de muestra o *demo reels*.

MPT 351 Iluminación 3: Cine

En este curso, los estudiantes aprenderán métodos creativos y técnicos de iluminar exteriores de día y de noche. Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en los procedimientos operacionales de trabajar en un set profesional de cine. Las filmaciones se realizarán en formatos tanto digitales como de película.

MPT 355 Edición Computarizada No Lineal 4:

Edición del Portafolio Profesional

Este curso continúa con la capacitación en edición con Adobe Premiere Pro. El énfasis se extenderá más allá de la mecánica y la estética de la edición y se concentrará en la destreza. Los estudiantes aprenderán a asimilar los medios debidamente, encontrar el relato, afinar el ritmo, colaborar con los demás y producir un proyecto máster.

MPT 359 Cinematografía 3

En este curso, los estudiantes ampliarán su conocimiento de las técnicas cinematográficas y los equipos de cámara de gama alta. Trabajando a partir de conceptos originales, los estudiantes elaborarán un guión simple con una lista de tomas. Sobre la base de sus guiones, los estudiantes filmarán una película narrativa corta utilizando técnicas cinematográficas avanzadas.

MPT 360 Producción para Películas

En este curso, los estudiantes examinarán el papel del productor como fuerza motriz en la selección y realización de un producto visual. Los estudiantes desempeñarán el papel de productor en una producción estudiantil y elaborarán planes de negocios y estrategias de comercialización.

MPT 362 Cinematografía: Filmar con Estilo

En este curso, los estudiantes compararán, contrastarán y seleccionarán la estética cinematográfica que apoye mejor su relato. Los estudiantes analizarán principios y técnicas bien logradas, desde la composición y el encuadre clásicos hasta el enfoque frenético de hoy impulsado por el género de "reality". Se practicará con la estética de la luz, el color, el encuadre, la cobertura y el movimiento en trabajos en estudio y en locación.

MPT 363 Promoción de Películas y Recuperación de Presupuesto

Este curso examina las adquisiciones, distribución, comercialización y exhibición de películas. Los estudiantes adquirirán conocimientos sobre el negocio del cine, qué es lo que vende y cómo llevar películas al mercado. El curso vinculará la producción fílmica a la distribución y comercialización de modo que cada estudiante aprecie las cualidades interconectadas de las dos disciplinas.

MPT 367 Obtención de Derechos y Contratos para Cine

En este curso, los estudiantes redactarán contratos de opción y compra, acuerdos de sometimiento, contratos de productor, contratos de preproducción y contratos de trabajo y acuerdos de confidencialidad, y también investigarán las leyes de derecho a trabajar. Los temas incluirán la estructura organizativa de una compañía de producción, financiamiento de proyectos, protección de la propiedad intelectual, cargos y honorarios, participación en las ganancias, remuneración y seguros, y negociación de contratos.

MPT 371 After Effects para Editores Profesionales

En este curso, los estudiantes aprenderán las capacidades singulares del software de edición estándar en el ramo para crear efectos, capas y títulos de tecnología de punta. Este es un curso avanzado de edición diseñado para enseñar a los estudiantes las habilidades que se están convirtiendo en estándar en la industria en todo el mundo.

MPT 372 After Effects Avanzado

En este curso, los estudiantes explorarán las técnicas más avanzadas que ofrece Adobe After Effects, inserción de gráficos computarizados, inserción croma, creación de scripts de expresiones, y gráficos animados en 3D.

MPT 377 Principios de la Dirección

Este curso examina el papel del director en relación con áreas cruciales creativas de la producción fílmica. Los estudiantes trabajan en formato de video digital para practicar sus habilidades. El curso enseña a los estudiantes a reconocer y ejecutar los estándares del ramo.

MPT 378 Dirección 2

Este curso explora el ritmo emocional de la secuencia y da a los estudiantes una visión de cómo es trabajar con actores, planificación de posiciones, iluminación, diseño de producción, diseño de sonido y edición.

MPT 380 Posproducción de Cine: Transferencia y Corrección de Color Digital

Este curso técnico cubre la transferencia digital de película y la corrección de color intermedia digital. Los estudiantes utilizarán sus propios medios en telecine y en software intermedio digital para crear efectos deseados a través del uso apropiado de graduación del color, filtros y máscaras.

MPT 384 Grabación de Programa Dramático de 1 Hora

Los estudiantes aprenderán a dirigir un set, a resolver problemas en el set y a comunicar su visión al personal clave, tales como el diseñador de producción, el director de fotografía y el editor. Se hará énfasis en una narración eficaz del relato a través de la dirección de cámaras, la cobertura y la selección de tomas para el formato de televisión de una hora.

MPT 386 Teoría Avanzada de la Edición

Este curso se ha diseñado para proporcionar un estudio en profundidad de cómo la edición reescribe la película según la selección de imágenes, la yuxtaposición y el ritmo, además de los principios del relato. Los estudiantes deconstruirán una amplia variedad de estilos de edición para comprender el propósito de cada uno.

MPT 389 Diseño de Producción: Entretenimiento en Formato Corto

Este curso se centra en diseñar escenografías para comerciales, videos de música, series web, videojuegos, entretenimiento móvil y cortos. Se cubrirán los requisitos para construcción, pintura, decoración del set, utilería, iluminación, vestuario, peinado y maquillaje, con tareas para realzar los proyectos de todo cineasta.

MPT 390 La Obra de los Grandes Directores

Este curso examina las películas de los grandes directores con énfasis en estudios críticos. Mediante el análisis de la obra de cineastas como Woody Allen, Ingmar Bergman, Wong Kar Wai, Stanley Kubrick, Akira Kurosawa y Roman Polanski, los estudiantes desarrollarán una comprensión de la creación de un estilo personal.

MPT 391 Fundamentos del Diseño de Producción

En este curso, los estudiantes desarrollarán habilidades de bosquejo y dibujo necesarias para diseñar sets para la televisión. Los estudiantes aprenderán acerca de bocetos, planos y símbolos de dibujo técnico, creación de maquetas y modelos, gráficos y signos, guiones gráficos, locaciones, abastecimiento, e incluso desarrollo de contactos y carreras.

MPT 392 Diseño de Producción: Largometrajes

En este curso, los estudiantes analizarán diseños de producción bien logrados para largometrajes como investigación para sus proyectos. Los estudiantes seleccionarán un guión y lo desglosarán en una lista de secuencias para establecer la estructura visual para el estilo visual de una película y diseñarán escenas de introducción, intermedias y de clímax.

MPT 415 Cine Experimental 2

Este curso les permite a los estudiantes experimentar más con el cine como forma artística no narrativa. Se retará a los estudiantes a realizar varias películas sin las restricciones de la estructura de tres actos. Los temas incluirán el procesamiento manual avanzado, impresión óptica y técnicas de proyección frontal y retroproyección. Se hará énfasis en la poesía visual, la estética, el uso de recursos públicos y secuencias filmadas "encontradas".

MPT 425 Taller de Posproducción para Sonido

Este curso cubrirá la preparación posproducción de películas y cintas de video desde la edición final hasta la mezcla final. Los estudiantes aprenderán a editar y ensamblar todos los elementos de sonido, incluidas las pistas de efectos, diálogos y música.

MPT 431 Edición para la Representación Actoral

Este curso consistirá en el uso de rodajes diarios de clases de actuación y el análisis de una variedad de decisiones de edición. Los estudiantes editarán las secuencias semanalmente y recibirán comentarios críticos. Se dictarán clases sobre las numerosas consideraciones referentes a cómo la edición realza, afina y acentúa la representación actoral.

MPT 440 Sinopsis: Posproducción de Cine y Video

En este curso, se hará énfasis en el proceso de posproducción de tecnología de punta. Los estudiantes aprenderán sobre los laboratorios de cine y los estudios de posproducción de video, incluidos los estudios de transferencia Bosch de película a cinta.

MPT 441 Documental 2

En este curso, los estudiantes llevarán sus proyectos al siguiente nivel. Este curso será un taller en profundidad sobre la investigación, desarrollo y afinamiento de proyectos documentales. Se abordarán temas de financiamiento, producción, posproducción y distribución.

MPT 450 Realización de Videos de Música

En este curso, cada uno de los estudiantes explorará la totalidad del proceso creativo de producir trabajo para la televisión de música (MTV), lo cual incluye la concepción, guión gráfico, grabación, edición y finalización de su propio video musical. Los estudiantes aprenderán a desglosar y marcar los tiempos de una canción y a presentar ideas conceptuales iniciales.

MPT 455 Edición: Corrección de Color Avanzada

Este curso está diseñado para enseñar consejos y técnicas de corrección de color de videos digitales ejecutada en una variedad de aplicaciones de software de corrección de color. Se aprende a ajustar tomas de exposición deficiente, crear tomas con tintes de color, crear estilos visuales, compaginar tomas y dominar técnicas de corrección de colores secundarios. Los estudiantes usarán la corrección de color para desarrollar un relato.

MPT 456 Tecnologías Emergentes en la Edición

Este es un curso de tecnología de punta diseñado para informar a los estudiantes avanzados de las evoluciones más recientes en las prácticas de posproducción. Este curso es una investigación en profundidad de las herramientas y aplicaciones emergentes y preparará a los estudiantes para trabajar en el ramo de manera actualizada.

MPT 459 Cinematografía 4

En este curso, los estudiantes aprenderán a iluminar y filmar interiores nocturnos y productos. Se comparará la calidad de la imagen de las cámaras de 35 mm y de HD. Se analizarán distintos tipos de cinematografía especializada, tales como las tomas submarinas, montura en vehículos, soportes de cámara y tomas aéreas.

MPT 461 Emprendimiento de Producción 1

En este curso, los estudiantes elaborarán un guión para producción en el siguiente semestre. Se utilizará trabajo en equipo para desempeñar los papeles de producción y los estudiantes trabajarán individualmente para preparar un guión y un plan de comercialización. Los temas incluirán los planes de preproducción, el cronograma de filmación, planes de comercialización, planes de financiamiento y medios sociales.

MPT 463 Emprendimiento de Producción 2

Los estudiantes producirán una película usando el guión que elaboraron en MPT 461. Los estudiantes también desarrollarán materiales de mercadotecnia adicionales valiéndose de videojuegos, cómics y carteles. Los temas incluirán la organización de proyecciones de prueba, cronogramas de filmación, transferencia de la narrativa de una película a otro sustrato, paquete electrónico de prensa, y la planificación de la estrategia de participación en festivales de cine.

MPT 464 Dirección de Comerciales

En este curso, los estudiantes adquirirán experiencia práctica en la realización de comerciales originales. Se cubrirá la iluminación, escenografía, búsqueda de locaciones, selección del elenco y la dirección de los artistas. Se hará énfasis en una edición eficaz para producir un relato entendible y sin cabos sueltos. Los proyectos recibirán comentarios críticos sobre la base de los estándares actuales del ramo, concepto, ejecución, representación actoral y calidad de la imagen.

MPT 467 Producción de Comerciales de Televisión

En este curso colaborativo, estudiantes de ADV y MPT trabajarán en equipos de producción para producir comerciales de televisión terminados. Se fomentará la colaboración activa con otras especialidades en todas las etapas de la producción. Los temas incluirán la selección del elenco, el proceso de propuesta, el diseño de música y sonido, gráficos, efectos especiales y medios de difusión alternativos.

MPT 471 Narrativa Avanzada-Producción

En este curso, los estudiantes de último año trabajarán colaborativamente para producir películas de cine narrativo. Se hará énfasis en la preparación y filmación de películas de alta calidad. Los estudiantes prepararán un libro de producción profesional, completarán un equipo de producción y desarrollarán campañas de medios sociales. Se realizará la posproducción de las películas en MPT 472.

MPT 472 Narrativa Avanzada-Post

En Narrativa Avanzada-Post, los estudiantes finalizarán un proyecto comenzado anteriormente. Se hará énfasis en finalizar una película de 10 a 12 minutos lista para presentación en un festival de cine. Los temas incluirán la edición para un público objetivo, el paquete electrónico de prensa (EPK) y la promoción de proyectos con medios alternativos y entretenimiento móvil.

MPT 480 Producción para Televisión

Este curso está diseñado como una mirada general al entorno del estudio profesional de televisión. El curso se centrará en aplicaciones específicas para escribir, producir y dirigir para la televisión por cable y de señal abierta.

MPT 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

CURSOS DE POSGRADO

MPT 495 Portafolio del Cineasta: Abrirse Paso en la Industria del Entretenimiento

Este curso de culminación de estudios se centra en desarrollar los elementos profesionales necesarios para ingresar al ramo del entretenimiento. Los estudiantes crearán una presentación integral que incluirá una filmación de demostración bien lograda de su mejor trabajo, una hoja de vida específicamente para la industria, y una tarjeta de presentación. Los estudiantes buscarán activamente oportunidades de hacer contactos y desarrollarán una presencia eficaz en los medios sociales.

MPT 498 Proyecto Colaborativo

Este curso se ofrece a estudiantes que reúnen criterios establecidos y que sean escogidos por el departamento para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario con estudiantes de otros programas.

MPT 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

MPT 500 Pasantía en Cine y Televisión

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el cine, la televisión y los comerciales.

MPT 600 Rápidos y Furiosos: Una Historia de los Cortos

Este curso expondrá a los estudiantes a la historia y la naturaleza de los cortometrajes. Los estudiantes aprenderán a elaborar conceptos de relatos para cortometrajes de diez segundos a doce minutos de duración, y trabajarán en crear conceptos realizables usando las habilidades necesarias para desarrollarlos desde guiones y guiones gráficos hasta medios audiovisuales que complazcan al público.

MPT 603 Realización de Documentales

Este es un curso de videografía avanzada que se centra en el documental desde un punto de vista tanto de producción como teórico. Los estudiantes realizarán y producirán su propio documental a lo largo del semestre.

MPT 605 Taller de Lenguaje del Cine

A través de este curso, los estudiantes comprenderán los elementos básicos de la narración visual usando la fotografía y el video digital. Los estudiantes realizan ejercicios de *bracketing* (toma de un mismo sujeto usando distintos ajustes de cámara),

profundidad de campo, tamaño de toma, encuadre, composición y movimiento de cámara, mientras aprenden a usar la cámara como herramienta óptica.

MPT 605E Relato Visual/Cinematográfico

Este curso práctico de carácter visual para estudiantes con poco dominio del inglés enseña los elementos del relato visual usando la fotografía y el video digital. Los estudiantes aprenden y usan el vocabulario del ramo y realizan ejercicios de *bracketing* (toma de un mismo sujeto usando distintos ajustes de cámara), profundidad de campo, tamaño de toma, encuadre, composición y movimiento de cámara, mientras aprenden a usar la cámara como herramienta óptica.

MPT 613 Acabado Profesional

Este curso continúa la capacitación de edición con Adobe Premiere Pro. El énfasis se extenderá más allá de la mecánica y la estética de la edición y se concentrará en la destreza, la técnica y el conocimiento técnico necesarios para llevar una película o programa de televisión desde su concepción hasta la entrega final. Los estudiantes aprenderán a asimilar los medios debidamente, encontrar el relato, afinar el ritmo, colaborar con los demás y producir un proyecto máster en los muchos sustratos exigidos en el mercado actual.

MPT 615 Iluminación

Este curso está diseñado para darles a los estudiantes un nivel de competencia general en la iluminación para cine, que combina el arte de ver con la ciencia del control de la exposición. Los estudiantes aprenden a iluminar a los actores en el set para la toma máster, primer plano, contraplano y configuraciones de luces principales laterales, así como a iluminar para el movimiento y para los efectos de pantalla azul.

MPT 616 Dirección de Actores para el Cine

En este curso, los estudiantes adquirirán un conocimiento básico de los elementos fundamentales de la dirección de actores para el cine. Los temas incluyen: comprensión y análisis del guión, encontrar una visión del relato, y trabajar con los actores para hacer realidad esa visión.

MPT 618 Guionista-Director Intensivo 1

Los estudiantes generarán ideas para su proyecto de cine final en el programa de MA en Redacción y Dirección para Cine. Adquirirán las habilidades necesarias para contar historias de una manera lógica y que generen una conexión emocional. Los estudiantes desarrollarán ideas originales o adaptarán ideas a partir de material existente hasta la etapa de línea argumental.

VER el calendario, los prerrequisitos, y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>

MPT 619 Redacción de Guiones para Cortometrajes

Este curso cubre el proceso desde la idea hasta la primera versión terminada. Los estudiantes redactan ideas troncales, esquemas de puntos rítmicos de la trama (beats), líneas argumentales y tratamientos. Los estudiantes aprenden a formatear los guiones según los estándares del ramo. Se redactarán dos guiones de una duración que cumpla con los requisitos de tesis.

MPT 624 Gestión Práctica de Sets

En este curso, los estudiantes aprenderán las técnicas de gestión práctica de sets necesarias para trabajar como directores asistentes. Trabajando en el marco de una estructura del ramo que se rige por presupuestos y contratos con sindicatos y gremios, los estudiantes aprenderán una variedad de habilidades, tales como programación de cronogramas, supervisión del equipo de filmación, dirección de extras, elaboración de informes, y resolución de problemas en el set.

MPT 625 Conceptos de Edición

Este curso es una introducción a las reglas de la edición a través del uso de los sistemas de edición no lineal de Avid Media Composer. Los estudiantes aprenderán los conceptos de ritmos invisibles, la dirección en la pantalla, la continuidad y los elementos de estilo.

MPT 629 Reescritura de Guiones para Cortometrajes

Los estudiantes reescribirán dos veces y pulirán los dos guiones que redactaron en MPT 619 Redacción de Guiones para Cortometrajes. Al finalizar el curso, los estudiantes habrán terminado dos guiones de cortometraje de 8 a 12 minutos de duración, con la meta de que ambos guiones estén listos para producción.

MPT 630 Cinematografía Fílmica 1

En este curso, los estudiantes experimentarán con conceptos de cámara. Se hará énfasis en seguir desarrollando la dirección personal de cada estudiante. Los estudiantes producen películas en blanco y negro en 16 mm que cuenten historias cinematográficamente sin el uso de diálogo.

MPT 632 Diseño de Sonido

Este es un curso taller que cubre los conceptos de grabación y producción de sonido para el proyecto de tesis final. Ejercicios independientes con producción de sonido proporcionarán aprendizaje práctico y oportunidades para recibir comentarios críticos.

MPT 634 Cinematografía Digital 1

El propósito de este curso es producir películas que cuenten historias cinematográficamente sin el uso de diálogo. Este curso está diseñado para brindar a los estudiantes una introducción a los aspectos técnicos y conceptuales de la cinematografía en video digital a través de la realización de películas en formato corto.

MPT 636 Cinematografía Fílmica 2

Este curso ofrece una indagación en la iluminación, escenificación de secuencias y colocaciones de cámara, desde la perspectiva del director de fotografía. Los proyectos se harán en película a color de 16 mm con diálogo grabado.

MPT 639 Cinematografía Digital 2

Los estudiantes explorarán las herramientas y habilidades que utiliza un cinematógrafo para crear y controlar la imagen y contar una historia. Se analizarán los temas de cámaras profesionales, tecnología digital e iluminación para técnicas digital y fotográfica, con énfasis en realizar productos estilísticos de calidad.

MPT 640 Producción para Películas

En este curso, los alumnos estudian producción desde la perspectiva del productor asociado/gerente de unidad de producción. Los estudiantes desglosan un guión en sus componentes principales, y examinan los aspectos de elaboración de cronogramas y presupuestos. También se exploran las ventas, el marketing y el empaquetado de películas para los inversionistas.

MPT 641 Relato Visual

Los alumnos estudiarán las técnicas de relato visual en obras maestras del cine y realizarán películas digitales cortas que demuestren esas mismas técnicas. Los estudiantes utilizarán ejemplos conocidos de la historia del cine como fuente de inspiración. Los estudiantes trabajarán en selecciones de tomas, habilidades de composición, movimiento de cámara y decisiones de edición.

MPT 641A Dirección 1: Relato Visual

Este curso examina el papel del director en relación con diversas áreas creativas de la producción de películas de cine. El curso está diseñado para ayudar a los estudiantes a reconocer y ejecutar el estándar del ramo en cada una de esas áreas.

MPT 642 Dirección en el Estudio

Este curso explora las situaciones con las que se encuentran los directores al trabajar en secuencias con actores, la planificación de posiciones, la iluminación, el diseño de producción, el diseño de sonido y la edición.

MPT 643 Diseño de Sonido Experimental para Medios Visuales

En este curso, los estudiantes aprenden el lenguaje y el poder narrativo del diseño de sonido en los medios audiovisuales. Los temas incluirán el entrenamiento del oído, la psicoacústica, el impacto físico y psicológico del sonido, el uso creativo de plug-ins, desarrollo de pistas de sonido basadas en el análisis del guión y los personajes, y cómo colaborar inteligentemente con los directores, editores y compositores. Es necesario tener habilidades de edición de audio.

MPT 644 Dirección de los Ensayos con Actores

Este curso enseña a los estudiantes a dirigir eficazmente a los actores para su actuación frente a la cámara. Los estudiantes adquieren una base sólida sobre cómo lograr una correspondencia entre el tamaño de toma y la representación y energía vocal de los actores. El curso también cubre opciones creativas de planificación de posiciones, preparación para ensayos, análisis de escenas, la creación de ritmo y compás en las secuencias, y estrategias eficaces de selección de artistas.

MPT 645 Sinopsis del Diseño de Producción

Este curso explora la importancia del diseño de producción en el impacto global de una película. Los temas de discusión incluirán la interacción con el director, la importancia del color, la escenografía, el diseño de época, el proceso presupuestario y otros temas de producción.

MPT 646 Cinematografía Fílmica 3

En este curso, a los estudiantes se les enseñará técnicas de 35 mm en los formatos Arriflex y Mitchell desde el punto de vista del primer camarógrafo asistente.

MPT 649 Edición con Gráficos Animados y Efectos Visuales

Los estudiantes aprenderán las capacidades particulares de AfterEffects para crear efectos de tecnología de punta, capas, títulos, gráficos animados, composición digital y mejora del color. Este curso está diseñado para enseñar a los estudiantes habilidades que son estándar en el ramo en todo el mundo.

MPT 651 Un Director Se Prepara

Creativa y financieramente, las producciones de cine necesitan a un director que llegue bien preparado. Este curso enseña a los directores a desglosar guiones y comunicar sus intenciones creativas y necesidades de producción. Los estudiantes practicarán con la preplanificación de una película entera y de cada día de filmación, sin dejar de mantener la flexibilidad al confrontar obstáculos del mundo real.

MPT 652 Dirección en el Estudio 2

Los estudiantes de dirección se concentrarán en el pulso y ritmo emocional de la secuencia, el trabajo con los actores, planificación de posiciones, iluminación, diseño de producción, diseño de sonido y edición. Durante el semestre, las secuencias se filmarán en un estudio de sonido.

MPT 654 Gestión de Unidad de Producción

Este curso cubrirá los retos y las soluciones que gerentes de unidad de producción reales han encontrado durante la preparación, filmación y finalización de una película de largometraje. Se demostrarán las maneras más eficaces de abordar el presupuesto, el cronograma y la gestión tanto de largometrajes independientes de bajo presupuesto como de largometrajes de los estudios con grandes presupuestos.

MPT 659 Cine Experimental

Este curso se centra en el aspecto psicológico del cine no narrativo con énfasis en que el cineasta estudiante se embarque en una travesía personal. Los estudiantes reasignarán significado a secuencias filmadas "encontradas" y combinarán sonido e imágenes creativamente para una experiencia visual. Se estudiará la evolución del cine experimental en un contexto sociológico.

MPT 663 Estética de la Edición

A partir de la selección de imágenes, desarrollo de personajes, el ritmo y los principios del relato, los estudiantes aprenderán cómo la edición reescribe una película. Los alumnos estudiarán diversos

editores y estilos de edición para analizar el propósito de cada estilo. Se cubrirá una variedad de teorías de edición y de cine y cómo se relacionan con la producción y edición de películas.

MPT 685 Comercialización en Medios Sociales para el Sector del Entretenimiento

Se vaya a crear una aplicación, una línea de moda, un videojuego, un producto, una película u otra creación, este curso proporciona la información más actualizada sobre el mundo cada vez más importante del *crowdfunding* y la comercialización en los medios sociales. Se enseña cómo conseguir financiamiento, desarrollar una marca, atraer a patrocinadores, y convertir un proyecto de ensueño en realidad.

MPT 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

MPT 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

MPT 715 Iluminación Interior Avanzada

Los estudiantes desarrollarán las habilidades adquiridas en MPT 615 y se centrarán en la iluminación avanzada y en fotografiar a actores en estudios de sonido, junto con un análisis de situaciones en el mundo real. Las tareas realizadas por los estudiantes en clase se filmarán en película a color de 16 mm. Las tareas para realizar en casa se grabarán en cámaras digitales proporcionadas por los estudiantes.

MPT 736 Estilos Cinematográficos: Clásico y Contemporáneo

En este curso, los estudiantes aprenderán a comparar, contrastar y explicar cómo la estética cinematográfica apoya un relato. Los estudiantes analizarán principios y técnicas bien logradas, desde la composición y el encuadre clásicos hasta el enfoque frenético de hoy impulsado por el género de "reality". Se enfatizará la estética de la luz, el color, el encuadre, la continuidad, la cobertura y el movimiento.

MPT 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

MPT 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

MPT 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

MPT 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

MPT 815 Iluminación en Exteriores

Este curso está diseñado para que los estudiantes aprendan técnicas avanzadas de iluminación para iluminar en locación tanto de día como de noche. Los estudiantes aprenderán el proceso técnico y creativo, y dominarán el trabajo en un set en diversos puestos del equipo de filmación. Se utilizarán los formatos tanto digital como en película.

MPT 824 Producción de la Tesis 1

Este curso preparará a los estudiantes de posgrado para filmar su película de tesis. Los estudiantes harán los ajustes finales a su previsualización, cronogramas de producción, presupuestos, búsqueda de locaciones y audiciones.

MPT 825 Producción de la Tesis 2

Los estudiantes de posgrado producirán su película de tesis. Los estudiantes administrarán su presupuesto de producción, ejecutarán su plan de producción y harán los ajustes necesarios durante la producción. En esta clase presentarán un primer corte/montaje de su película.

MPT 851 Dirección de la Tesis: Preproducción

Este curso lleva a los estudiantes paso a paso a través del proceso de preproducción y los empodera para usar recursos económicamente para lograr sus metas creativas. Los estudiantes prepararán presupuestos, cronogramas de filmación, guiones gráficos y hojas de rodaje. También convocarán a sus jefes de departamento, elenco y equipo de filmación para la película de tesis.

MPT 853 Dirección de la Tesis: Producción

Este curso prepara al director para los ensayos y la filmación de la película de tesis. Los estudiantes desglosarán sus guiones en momentos rítmicos narrativos (beats) y determinarán como posicionar a sus actores para servir mejor al relato. Los directores también evaluarán cómo la colocación de la cámara y la naturaleza de la cobertura en cada secuencia servirán para su intención narrativa.

MPT 856 Cinematografía Fílmica 4

En este curso, los estudiantes estudiarán en profundidad las técnicas avanzadas que se aplican comúnmente en la producción actual de películas. Los estudiantes aprenderán diversos estilos y disciplinas de filmación. Los estudiantes estudiarán la cinematografía hasta la posproducción y la aplicación de técnicas avanzadas.

MPT 870 Tesis de Redacción de Guiones 1: La Línea Argumental del Largometraje

En este curso, los estudiantes redactarán una línea argumental para el guión de un largometraje. Los estudiantes se centrarán en el desarrollo de ideas, la estructura y el desarrollo de personajes. Los estudiantes también redactarán una idea troncal y una premisa eficaces e identificarán el tema de su relato.

MPT 872 Tesis de Redacción de Guiones 2: El Guión del Largometraje

En este curso, los estudiantes redactarán un borrador de un guión para película de largometraje. Además del desarrollo del relato, el desarrollo de personajes y el tema, los estudiantes también se centrarán en el diálogo, el subtexto y el formato correcto de los guiones.

MPT 874 Tesis de Redacción de Guiones 3: La Reescritura del Largometraje

En este curso, los estudiantes reescribirán y pulirán un guión para largometraje. Los estudiantes se centrarán en ajustar la estructura del relato, la estructura de las secuencias, el diálogo y el ritmo, así como en mejorar el desarrollo de los personajes. También se prestará atención al aspecto del guión final en la página.

MPT 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

MPT 990 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.





COMUNICACIONES MULTIMEDIA





QUÉ OFRECEMOS



Aprende a redactar, editar, filmar, producir, ser conductor, reportar, y difundir en todo tipo de medios.

Estar frente a cámaras o aprender a dirigir talentos ante cámara: en el estudio o en locación. ¡La opción es tuya! Aprende los trabajos de presentador de noticias, conductor, videoperiodista, periodista de multimedia y más! Multiplataforma. De última generación. Experiencia práctica. Comienza tu carrera hoy mismo.

Crea contenido profesional de medios para Internet, radio, TV, cable, transmisión en redifusión (sindicación) y más!

Conviértete en un experto de medios en arte, diseño, noticias, modas, entretenimiento, deportes, tecnología, alimentos, o cualquier especialidad que te interese. Desarrolla guiones, crónicas, artículos y demás contenido escrito para la cobertura mediática en diversas plataformas.

Realiza investigaciones en profundidad para artículos de fondo, o una serie de investigaciones, igual que como lo hacen los profesionales.

Aprende técnicas de producción: produce contenido de video listo para difusión que cumpla estándares profesionales.

Utiliza y crea contenido interactivo y diseños Web para promover y realizar tus proyectos multimedia.

Aprende de los mejores: Nuestro profesorado está formado por conocidos profesionales del ramo con años de experiencia.

Logra todo esto mientras obtienes un título de subespecialidad en un campo del arte y del diseño.



LÍNEAS DE CARRERA

En Cámara



Producción



Medios sociales



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Bachelor en Artes [BA] en Comunicaciones Multimedia

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ELECTIVOS DE SUBESPECIALIDAD / ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BA EN COMUNICACIONES MULTIMEDIA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir los requisitos de educación general antedichos, tome los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BA EN COMUNICACIONES MULTIMEDIA

- COM 102 Relato Visual: Fundamentos de Edición para Contenido de Vídeo en Formato Corto
- COM 103 Usted y los Medios: Producción de Formato Corto 1
- COM 104 Comunicaciones Multimedia: Actuación Frente a Cámaras
- COM 105 Redacción para Multimedia
- COM 110 Los Medios Ahora: Introducción a la Producción Digital
- COM 115 Herramientas Digitales para Nuevos Medios de Comunicación
- COM 150 Introducción a la Radio/ Podcasting
- COM 200 Creación de Contenido Multiplataforma
- COM 210 Contenido Multiplataforma en Vivo
- COM 303 Blogging y Producción en Formato Corto
- COM 400 Proyecto en Profundidad: El Programa de Concursos
- o COM 410 Proyecto en Profundidad: Redefinición de la Producción de Medios Informativos
- o COM 420 Proyecto en Profundidad: Series de Entretenimiento en Estudio

ELECTIVOS DE ESPECIALIDAD O SUBESPECIALIDAD

Los estudiantes pueden optar por una subespecialidad en cualquier campo del arte y del diseño con la intención de enriquecer su práctica en el área de estudio de su especialidad. Las subespecialidades se obtienen completando una selección determinada de cursos dentro de otra disciplina de arte y diseño, que por lo general incluye una amplia experiencia de la historia, estética, y los conocimientos básicos de dicha disciplina. Consulta con tu asesor para conocer un listado de opciones de cursos de subespecialidad.

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL**COMUNICACIÓN ESCRITA****SELECCIONAR UNO:**

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión
y Argumentación Creativa
LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA**SELECCIONAR UNO:**

- LA 171 Civilización Occidental
LA 270 Historia de EE. UU.
LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276 Seminario en Gran Bretaña
LA 278 Seminario en Francia
LA 279 Seminario en Italia
LA 359 Sociología Urbana

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

- LA 124 Física para Artistas
LA 146 Anatomía de los Automóviles
LA 200 Introducción a la Programación Informática
LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254 Diseño Centrado en Humanos
LA 255 Matemática Universitaria
LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286 Matemáticas Discretas
LA 288 Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293 Precálculo
LA 296 Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

- LA 127 Temas en el Arte Universal
LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238 Literatura Universal
LA 292 Programación y Cultura
LA 343 Religión Comparativa
LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Artes [MA] en Comunicaciones Multimedia

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

**Según aprobación del director*

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN COMUNICACIONES MULTIMEDIA

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN COMUNICACIONES MULTIMEDIA

COM 602	Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto
COM 603	Producción de Relato Visual
COM 604	Actuación Frente a Cámaras para Medios Multiplataforma
COM 610	Producción de Medios: Trabajando con el Cliente
COM 611	Evolución de Medios Globales
COM 620	Redacción Especializada en Multiplataformas
COM 625	Creación de Contenido Original
COM 635	Producción de Medios Sociales y Desarrollo de Marca
COM 645	Herramientas Digitales para el Diseño Interactivo Multiplataforma
COM 650	Producción Multiplataforma: Series Originales
COM 690	Tesis Final: Tu Portafolio Multimedia



CURSOS DE PREGRADO

COM 101 Comunicaciones, Usted y las Redes Sociales

Este curso de experiencia para estudiantes de nuevo ingreso está diseñado para los estudiantes que asisten a la universidad por primera vez. Los estudiantes con 12 unidades universitarias completas o estudiantes con experiencia militar están exentos de COM 101. Este curso guía a los estudiantes para explorar sus identidades como creadores de medios, conectar con la universidad y con las comunidades artísticas, y entender su impacto potencial en el mundo como comunicadores. Mediante debates, actividades y proyectos contextualizados los estudiantes pondrán en práctica los principios que promueven las mejores prácticas en la comunidad, la crítica, las habilidades y creatividad en la solución de problemas.

COM 102 Relato Visual: Fundamentos de Edición para Contenido de Vídeo en Formato Corto

Este curso se enfoca en las técnicas de edición para contenidos de vídeo en formato corto. Los estudiantes filmarán sus propios materiales originales que ellos mismos editarán aplicando habilidades básicas de edición que incluyen importar, exportar, mezclar audio y corrección de colores. Se hará énfasis en la edición para lograr impacto emocional y una mayor captación del interés del usuario por medio de relatos dinámicos y convincentes. NOTA: Para este curso se necesita un dispositivo digital con capacidad para tomar video, tal como un teléfono inteligente o una cámara, ya que los estudiantes tendrán que capturar su propio material para editarlo posteriormente.

COM 103 Usted y los Medios: Producción de Formato Corto 1

En este curso, los estudiantes aplicarán técnicas básicas de relatos de audio y video para producir, dirigir, filmar y editar vídeos en formato corto para una diversidad de plataformas de medios. Se hará énfasis en el desarrollo y análisis de ideas de historias, trabajo en equipo y en el uso eficaz de la tecnología.

COM 104 Comunicaciones Multimedia: Actuación Frente a Cámaras

En este curso, los estudiantes practicarán el papel de un presentador frente a cámaras de televisión y medios digitales, aplicando habilidades de presentación vocales y visuales. Los estudiantes evaluarán las características de las noticias locales e internacionales y otros géneros. Este curso incluirá la visita de profesionales del ramo y visitas presenciales o virtuales a las estaciones de medios de comunicación.

COM 105 Redacción para Multimedia

Este curso cubre técnicas de redacción y reportaje para todas las formas de medios, incluida la web, la radio y la televisión. Se hace énfasis en la redacción de contenido convincente para entretenimiento, noticias, segmentos informativos e historias instructivas.

COM 106 Deportes y los Medios

Este curso proporciona un estudio en profundidad de la naturaleza del reportaje deportivo. Los estudiantes obtienen experiencia en redactar artículos sobre deportes para crónicas y noticias, y algunas tareas se basarán en la cobertura de partidos en vivo. Los estudiantes aprenderán técnicas de reportaje para anuncios deportivos, para difusión de deportes, reportaje web y en medios impresos.

COM 110 Los Medios Actuales: Introducción a la Producción Digital

Este curso proporcionará una descripción general de la producción de contenido en las áreas de entretenimiento, deportes, modas y noticias para difundirlas en plataformas que incluyen la televisión, Vine y YouTube. Los estudiantes aprenderán acerca de las principales funciones en la producción mediante la creación de proyectos de video y guiones. Ellos también desarrollarán estrategias relacionadas con la planificación, plazos, equipo y producción en el campo.

COM 115 Herramientas Digitales para Nuevos Medios de Comunicación

Este curso enseña aspectos básicos de las herramientas digitales para los profesionales de los medios de comunicación. Los estudiantes aprenderán a aplicar capas, cronogramas y fotogramas para crear animaciones para mejorar sitios web. Por medio de ejercicios cortos, los estudiantes practicarán y redefinirán las habilidades para crear medios interactivos. Los estudiantes diseñarán interfaces de usuarios, gráficos y cinemagrafías.

COM 141 Relato: Del Teléfono a la Transmedia

Explora el impacto que los relatos tienen en diversas tecnologías de los medios y su relación con las instituciones locales y globales de medios electrónicos, con los públicos y con los eventos. Los estudiantes investigarán y analizarán la integración y adopción de la transmedia (relatar historias a través de múltiples medios) que impactan el futuro de la comunicación multimedia.

COM 150 Introducción a la Radio/ Podcasting

En este curso, los estudiantes aprenden los aspectos básicos de la radiodifusión combinados con una descripción general de podcasting. Los estudiantes se familiarizarán con las funciones profesionales asociadas con la radiodifusión a la vez de tener la oportunidad de producir sus propios podcasts. Los estudiantes adquirirán habilidades básicas en edición de audio, técnicas de entrevistas y producción de radio.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

COM 200 Creación de Contenido Multiplataforma

Diseñado para tomarse concurrentemente con COM 210, este curso hace énfasis en la habilidad para producir paquetes de reportaje de noticias utilizando técnicas de relato de video. El trabajo del estudiante se incluirá en una transmisión televisiva de 30 minutos.

COM 202 Formatos Multimedia y Tendencias

Este curso se enfoca en la comercialización y distribución, colocación de medios, formatos y tendencias. Los estudiantes aprenderán técnicas para la distribución de contenido original utilizando canales de distribución de Internet. Se presentará el uso de aplicaciones en la nube para distribuir contenido original.

COM 104 Comunicaciones Multimedia 2: Entrevistas

En este curso, los estudiantes aprenderán el arte de una entrevista realizada como una conversación. Los estudiantes desarrollarán y desempeñarán estilos de entrevista para radio, televisión y medios digitales. Los estudiantes se prepararán para entrevistas elaborando preguntas eficaces. Por medio del uso de ejemplos históricos, los estudiantes compararán los estilos de entrevista contemporánea con los de las leyendas en el campo.

COM 206 Jugada por Jugada y Reportaje en Vivo desde el Campo

Este curso se enfoca en un estudio del reportaje deportivo jugada por jugada. Los estudiantes aplicarán habilidades de reportaje deportivo avanzadas, que incluyen investigación, redacción y otras técnicas de voz al aire a fin de realizar segmentos radiales jugada por jugada basados en eventos deportivos actuales.

COM 208 Imágenes Aéreas Dinámicas: Aspectos Fundamentales de la Producción con Drones o Cuadricópteros

Los estudiantes conocerán aspectos básicos y obtendrán experiencia práctica con capacidades emocionantes presentadas por el campo emergente de la fotografía con drones. Los estudiantes realizarán ejercicios de fotografía y cinematografía aérea volando diversos drones o cuadricópteros para crear imágenes dinámicas aéreas. Entre los temas se incluyen el aeroperiodismo, la fotografía aérea, los fundamentos de vuelo y normativas y reglamentaciones de seguridad.

COM 210 Contenido Multiplataforma en Vivo

Utilizando los paquetes de reportaje producidos en COM 200, los estudiantes podrán realizar una producción de 30 minutos que será televisada y transmitida por Internet. Cada semana, los estudiantes rotarán posiciones para que puedan aprender las diversas responsabilidades frente a cámaras y detrás de cámaras necesarias para lograr sacar al aire un programa de 30 minutos.

COM 230 Gráficas en Movimiento para Medios Digitales 1

Este curso de medios digitales se enfoca en las herramientas de gráficas más populares en la producción digital. Los estudiantes aplicarán principios de diseño y estética para medios digitales y utilizarán una diversidad de aplicaciones para crear gráficos dinámicos para diferentes medios que incluyen transmitir video, la Internet y los dispositivos móviles.

COM 250 Producción y Promoción de Podcast

Los estudiantes concebirán, desarrollarán y producirán podcasts. Incluye el desarrollo conceptual, investigación de públicos, material piloto y selección de formatos y estilos. Los estudiantes redactarán, serán conductores, grabarán y editarán un podcast original de largometraje. Los estudiantes aprenderán acerca de cómo publicar sus producciones en iTunes y promover sus presentaciones utilizando las redes sociales.

COM 301 Producción Multiplataforma

Los estudiantes avanzarán más allá de la difusión hacia formatos de multiplataforma que incluyen la producción y el trabajo con clientes. Partiendo de las habilidades aprendidas en otros cursos de producción, los estudiantes desarrollarán y producirán un programa promocional para una empresa principiante local. Los estudiantes realizarán funciones en la preproducción, producción y posproducción, incluida la búsqueda de un cliente, ejecutar su visión creativa y producir una historia de video para satisfacer las necesidades del cliente.

COM 302 Producción de Multimedia en Vivo

En este curso, los estudiantes aprenderán y ejecutarán transmisiones de televisión webcast en vivo regulares. Se hará énfasis en el dominio de los aspectos creativos y técnicos de una difusión, en un estudio y en locación. Los estudiantes realizarán las funciones de cada miembro del equipo en el curso del semestre.

COM 303 Blogging y Producción en Formato Corto

Partiendo de las habilidades aprendidas, los estudiantes dominarán el arte de la producción de formato corto mediante el desarrollo y construcción de sus propias series. Los estudiantes practicarán la creación de contenido convincente y avanzado y lo adaptarán para múltiples medios.

COM 304 Comunicaciones Multimedia 3: Hosting y Contenido Creativo

En este curso, los estudiantes se desempeñarán como conductores para una transmisión y programación en línea. Los estudiantes aprenderán a dominar la atención, conducir a los invitados, hablar extemporáneamente y responder ante eventos inesperados. Como conductores, los estudiantes desarrollarán un contenido creativo para programas de variedades y comerciales, además de otros géneros.

COM 306 Jugada por Jugada 2

Este curso proporciona un estudio en profundidad del reportaje deportivo jugada por jugada complejo y de múltiples variables. Los estudiantes aplicarán habilidades de reportaje deportivo avanzadas, que incluye investigación, redacción y técnicas de reportaje en el campo a fin de realizar segmentos jugada por jugada de audio y video basados en eventos deportivos de otoño, tales como fútbol americano, la serie mundial de béisbol y baloncesto de la NBA.

COM 330 Gráficos en Movimiento para Medios Digitales 2

Este curso de gráficos avanzados para medios digitales se enfoca en técnicas complejas utilizadas en la producción de gráficos digitales. Los estudiantes se convertirán en artistas calificados de medios digitales competitivos y eficientes, y utilizarán complicadas herramientas del ramo para crear gráficos de calidad profesional para cualquier tipo de medio digital.

COM 340 Diseño Multiplataforma para Comunicaciones

Este curso se enfoca en medios móviles y en la interactividad. Los estudiantes diseñarán sus propias aplicaciones web para dispositivos móviles, adquirirán experiencia en realidad aumentada y en sistemas de gestión de contenido. Los estudiantes aprenderán sobre la interacción basada en gestos.

COM 351 Administración de Estación de Medios

Los estudiantes aprenderán a administrar todos los aspectos de una estación de medios de comunicación de radio/podcasting. Como administradores de una estación de medios de comunicación, los estudiantes investigarán tendencias y datos de la audiencia para servir de apoyo a la programación, promoción, creación de imágenes y decisiones de promoción comercial. Los estudiantes programarán sweepers, promocionales, segmentos radiales y podcasts de largometraje para el funcionamiento semanal de la estación de radio de AAU.

COM 400 Proyecto en Profundidad: El Programa de Concursos

Los estudiantes contribuirán informes de video a un programa de 30 minutos con programación regular que aparece en una diversidad de medios, que incluyen transmisiones por televisión, web y móviles. El enfoque puede incluir entretenimiento, modas, gastronomía, política y reportajes especializados similares. Los estudiantes dominarán las personalidades, la terminología, la historia y los eventos actuales en ese campo.

COM 410 Proyecto en Profundidad: Redefinición de la Producción de Medios Informativos

Los estudiantes ampliarán sus habilidades en transmisión de televisión y producción en línea mediante la creación de programación original que incluye la creación de videos, segmentos con un conductor y entrevistas remotas y en estudio utilizando sets virtuales. Los estudiantes participarán en la creación de contenido modular y aprenderán sobre el poder de la promoción comercial social. Los estudiantes aprenderán aptitudes de gerencia y liderazgo.

COM 420 Proyecto en Profundidad: Series de Entretenimiento en Estudio

En este curso, los estudiantes aprenderán a producir series semanales de entretenimiento en vivo en el estudio. Los estudiantes asumirán una diversidad de funciones y responsabilidades relacionadas con los conductores, talento en cámara, productores, videógrafos y editores. Se puede abordar temas de entretenimiento, modas, gastronomía, política y géneros especializados similares.

COM 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se hará énfasis en los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

COM 495 Su Portafolio de Medios: La Hoja de Vida y Más

Los estudiantes se comercializarán ellos mismos mediante el desarrollo de una estrategia total de creación de marca, incluido un sitio web, mensajes en redes sociales, hoja de vida y colaterales. Los materiales incorporarán gráficos, tales como logotipos y nombre profesional. Los estudiantes serán entrevistados por gerentes de contratación profesionales. Se hará énfasis en cómo formar y operar un negocio.

COM 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

COM 499 Temas Especiales de Comunicaciones en Multimedia

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo de curso adicional y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

COM 500 Pasantías en Comunicaciones Multimedia

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con las Comunicaciones Multimedia.

CURSOS DE POSGRADO

COM 602 Relato Visual: Edición para Contenido de Video de Formato Corto

En este curso, los estudiantes aprenderán técnicas de edición básicas de video y audio y obtendrán una comprensión del propósito y el poder de la edición. Los estudiantes aprenderán también técnicas para administrar y distribuir medios, y ahondarán su conocimiento del relato creativo en multimedia.

COM 603 Producción de Relato Visual

Este curso permite a los estudiantes de posgrado crear una serie de piezas cortas utilizando tecnología de alta definición. Los estudiantes pueden seleccionar entre una diversidad de temas desde entretenimiento, noticias, modas, gastronomía, *reality* en televisión, tecnología, deportes o arte y diseño.

COM 604 Actuación Frente a Cámaras para Medios Multiplataforma

En este curso, los estudiantes desarrollarán habilidades profesionales de actuación en cámara y desarrollarán contenido para sus hojas de vida. Los estudiantes obtendrán habilidades avanzadas en el uso de pantallas *teleprompters*, presentaciones en pantalla verde, entrevistas en cámara en el estudio y en locación, actuaciones unipersonales y en la redacción y edición de guiones.

COM 608 Producción Profesional con Drones

Los estudiantes filmarán video y tomarán fotografías con UAV estándar en la industria (vehículos aéreos no tripulados). Se hará énfasis en los valores de la producción profesional, en la seguridad, aptitudes de pilotado y requisitos normativos. Los que se gradúen en este curso estarán calificados plenamente para obtener empleo como cinematógrafos aéreos y aeroperiodistas y estarán preparados para la certificación federal.

COM 610 Producción de Medios: Trabajando con el Cliente

En este curso, los estudiantes tendrán la oportunidad de desempeñar diversas funciones en un entorno estándar en el ramo. Los estudiantes trabajarán en una producción del mundo real, que incluye el concepto, la venta, el desarrollo, la preproducción y la producción. La posproducción y distribución continuarán en Producción de Multimedia 2.

COM 611 Evolución de Medios Globales

Este curso estudia el desarrollo de la tecnología y contenido de los medios, desde modelos de transmisión por televisión en el siglo XX hasta las plataformas digitales de hoy. Los estudiantes analizarán diversos medios con textura, compararán y contrastarán patrones de la interacción y comportamiento de medios sociales para después predecir el futuro y el impacto de las tecnologías disruptivas.

COM 620 Redacción Especializada en Multiplataformas

En este curso, los estudiantes aprenderán a redactar historias para multimedia en formato corto utilizando formatos de guiones profesionales. Los estudiantes escribirán para audio, video y sitios web. Se hará énfasis en la recopilación y síntesis de entrevistas originales con información de contactos personales, correos electrónicos, redes sociales y materiales publicados.

COM 625 Creación de Contenido Original

Este curso proporciona experiencia del mundo real como videoperiodista. Se espera que los estudiantes muestren habilidades avanzadas en redacción, edición, producción, posproducción y reportaje, bajo la presión de los plazos y expectativas comunes en el ramo. Este curso concluirá con una revisión evaluada del avance de los estudiantes y del *reel* profesional.

COM 630 Gráficos en Movimiento para Medios Digitales

Este curso se enfocará en las herramientas básicas para la animación de gráficos utilizadas en los medios digitales. Los estudiantes aprenderán sobre principios de diseño y estética y crearán gráficos dinámicos para el relato en los medios de transmisiones de televisión, web y plataformas móviles.

COM 635 Producción de Medios Sociales y Desarrollo de Marca

En este curso, los estudiantes aprenderán la teoría y práctica del desarrollo comercial y de las relaciones públicas. Los estudiantes aprenderán a crear objetivos y mensajes detrás de las campañas y los pondrán en práctica.

COM 645 Herramientas Digitales para el Diseño Interactivo Multiplataforma

Los estudiantes de este curso concebirán y construirán sus propias aplicaciones web para plataformas móviles. Los estudiantes aprenderán a incorporar todos los elementos visuales y de audio asociados con las aplicaciones. El curso se centrará en cómo habilitar la interactividad mediante el uso de gráficos y animación.

COM 650 Producción Multiplataforma: Series Originales

Este curso cubre la producción desde la perspectiva de un productor de series de televisión, productor asociado, productor de segmento, y productor de talentos. Los estudiantes desarrollarán y montarán una serie de televisión de varias partes o episodios.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

COM 690 Tesis Final: Su Portafolio Multimedia

Este curso se centrará en el **reel** profesional, presencia web personal, y redes sociales. Los estudiantes aprenderán sobre prácticas profesionales, y se les preparará para ingresar al mercado profesional. Se alentará a los estudiantes a desarrollar aún más sus estilos individuales y creativos en sus **reels** profesionales.

COM 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

COM 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

COM 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

COM 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

COM 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

COM 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



00:06:09;03

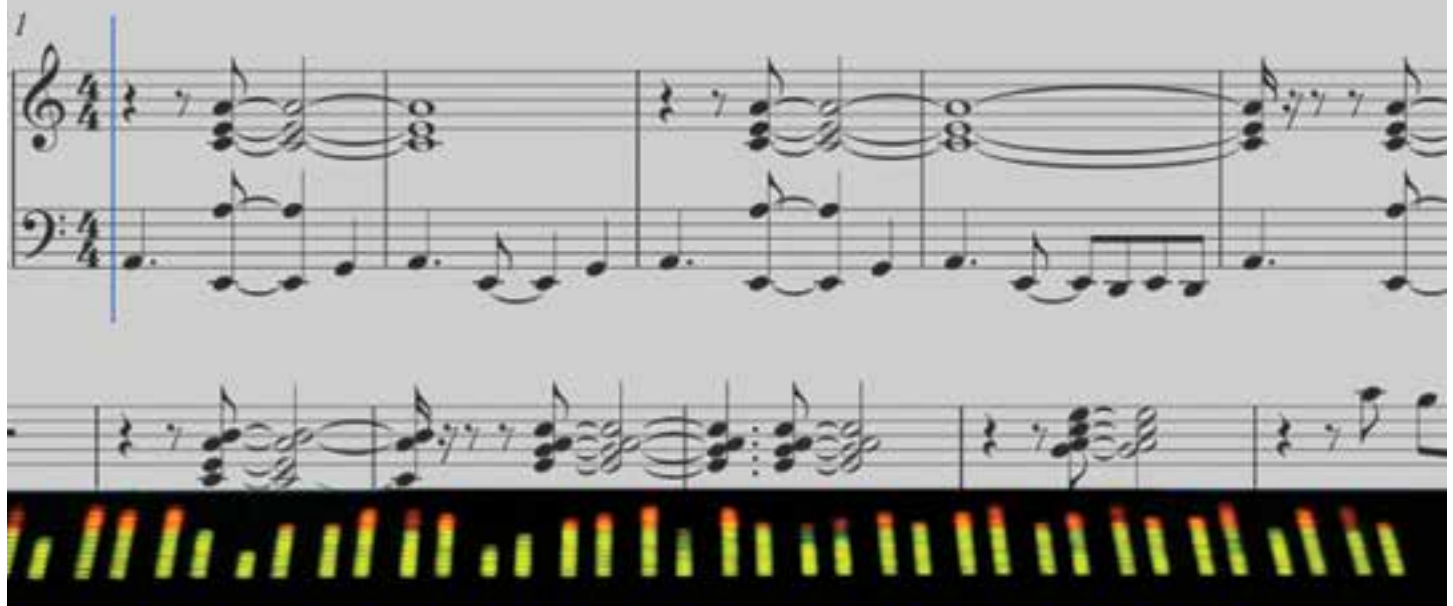


Score Editor



The Hell Patrol - Cue 11B - "Fletcher"

Bradley



PRODUCCIÓN DE MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO PARA MEDIOS VISUALES





QUÉ OFRECEMOS

Composición para la pantalla: Música para cine, videojuegos, televisión, contenido web, y más.

Cuerpo docente profesional: La Escuela de Música para Medios Visuales ha reunido a un cuerpo docente distinguido integrado por profesionales en ejercicio, todos en el nivel más alto de la industria de la música.

Plan de estudios de categoría mundial: Ofrecemos capacitación técnica profunda, acompañada de cursos avanzados en composición y teoría musical. Técnica y creativamente, los estudiantes aprenden a dominar el arte de articular la música con el relato visual.

Instalaciones avanzadas: La escuela ofrece todas las más recientes tecnologías de producción. Los estudiantes tienen acceso a los mismos equipos musicales, tecnología y herramientas de producción computarizada que se usan en el ramo.

Experiencia práctica: Estamos consagrados a impartir una capacitación práctica en un marco colaborativo y darles a los estudiantes muchas oportunidades de trabajar en proyectos de la vida real.

Grabación (Reel) de demo: Los estudiantes terminan sus estudios con una grabación de demo o *reel* impresionante para presentar a sus posibles empleadores después de graduarse.



LÍNEAS DE CARRERA

Producción de Música y Diseño de Sonido para Medios Visuales

Compositor cinematográfico
(cine, videojuegos, comerciales, web)

Orquestador, supervisor de partituras,
coordinador musical

Diseñador de sonido, programador de sintetizador,
supervisor de música

Copista musical,
editor musical, contratista de músicos

Bibliotecario de música



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Producción de Música

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA

MUS 102	Reseña de la Industria Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 105	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 110	Armonía 1
MUS 120	Producción de Música 1
MUS 125	Producción de Audio
MUS 130	Formación del Oído 1
MUS 140	Notación Musical y Preparación de Partitura
MUS 170	Producción de Música 2
MUS 195	Sonido para Videojuegos 1
MUS 270	Edición de Música para Medios Visuales 1
MUS 370	Edición de Música para Medios Visuales 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

Asociado en Artes [AA] en Diseño de Sonido

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DISEÑO DE SONIDO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de comunicación escrita
- 2 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DISEÑO DE SONIDO

MPT 110	Edición Computarizada No Lineal 1: Principios de la Edición
MPT 225	Diseño de Sonido para Cine 1: Conceptos Básicos
MPT 325	Diseño de Sonido para Cine 2: Conceptos Avanzados
MUS 102	Reseña de la Industria de Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 105	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 120	Producción de Música 1
MUS 125	Producción de Audio
MUS 170	Producción de Música 2
MUS 195	Sonido para Videojuegos 1
MUS 270	Edición de Música para Medios Visuales 1
MUS 370	Edición de Música para Medios Visuales 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL DISEÑO DE SONIDO

- LA 258 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonidos 1

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Producción de Música

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN PRODUCCIÓN DE MÚSICA

MUS 102	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 105	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 110	Armonía 1
MUS 120	Producción de Música 1
MUS 125	Producción de Audio
MUS 130	Formación del Oído 1
MUS 140	Notación Musical y Preparación de Partitura
MUS 170	Producción de Música 2
MUS 195	Sonido para Videojuegos 1
MUS 270	Edición de Música para Medios Visuales 1
MUS 370	Edición de Música para Medios Visuales 2
MUS 480	Grabación de Demo Musical

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE**SELECCIONAR UNO:**

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM	102 Historia de la Animación
LA 134/ANM	104 Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación Computarizada
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad

LA 327	Arte del Mundo Clásico
LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vectores, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Partitura y Composición Musical

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de conciencia histórica del diseño de sonido
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

MUS 102	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 105	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 110	Armonía 1
MUS 120	Producción de Música 1
MUS 125	Producción de Audio
MUS 130	Formación del Oído 1
MUS 140	Notación Musical y Preparación de Partitura
MUS 170	Producción de Música 2
MUS 195	Sonido para Videojuegos 1
MUS 270	Edición de Música para Medios Visuales 1
MUS 370	Edición de Música para Medios Visuales 2
MUS 480	Grabación de Demo Musical

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación Informática
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en Humanos
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultura
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Diseño de Sonido

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DISEÑO DE SONIDO

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 1 Curso de conciencia histórica del diseño de sonido
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales según sea necesario para cumplir el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DISEÑO DE SONIDO

MPT 110	Edición Computarizada No Lineal 1: Principios de la Edición
MPT 225	Diseño de Sonido para Cine 1: Conceptos Básicos
MPT 325	Diseño de Sonido para Cine 2: Conceptos Avanzados
MUS 102	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 105	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 120	Producción de Música 1
MUS 125	Producción de Audio
MUS 170	Producción de Música 2
MUS 195	Sonido para Videojuegos 1
MUS 270	Edición de Música para Medios Visuales 1
MUS 370	Edición de Música para Medios Visuales 2
MUS 480	Grabación de Demo Musical

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos
- LA 133 Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

- LA 171 Civilización Occidental
- LA 270 Historia de EE. UU.
- LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
- LA 276 Seminario en Gran Bretaña
- LA 278 Seminario en Francia
- LA 279 Seminario en Italia
- LA 359 Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL DISEÑO DE SONIDO

LA 258 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonido 1

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

- LA 124 Física para Artistas
- LA 146 Anatomía de los Automóviles
- LA 200 Introducción a la Programación de Computadoras
- LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
- LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano
- LA 255 Matemáticas Universitaria
- LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
- LA 286 Matemáticas Discretas
- LA 288 Vectores, Matrices y Transformaciones
- LA 293 Precálculo
- LA 296 Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

- LA 127 Temas en el Arte Universal
- LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
- LA 238 Literatura Universal
- LA 292 Programación y Cultura
- LA 343 Religión Comparativa
- LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
- LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Artes [MA] en Partitura y Composición Musical

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	6 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

MUS 600	Fundamentos de la Armonía
MUS 601	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 602	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 605	Notación Musical y Preparación de Partitura
MUS 609	Técnicas Modernas en la Producción de Música
MUS 610	Armonía: Técnicas Avanzadas
MUS 625	Orquestación
MUS 635	Orquestación MIDI
MUS 639	Producción de Música 2
MUS 640	Composición Musical para Cine

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 618	Historia de la Música para Cine: El Arte de la Banda Sonora

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 680	Prácticas Profesionales en la Música y el Diseño de Sonido

Maestría en Artes [MA] en Diseño de Sonido

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	9 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN DISEÑO DE SONIDO

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO DE SONIDO

MPT 632	Diseño de Sonido
MUS 601	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 602	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas en la Producción de Música
MUS 616	Producción de Audio 1
MUS 617	Diseño de Sonido para Videojuegos
MUS 629	Edición de Música para Medios Visuales
MUS 639	Producción de Música 2
MUS 643	Diseño de Sonido Creativo para Medios Visuales

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DISEÑO DE SONIDO

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 618	Historia de la Música para Cine: El Arte de la Banda Sonora

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 680	Prácticas Profesionales en la Música y el Diseño de Sonido

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Partitura y Composición Musical

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

MUS 601	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 602	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 605	Notación Musical y Preparación de Partitura
MUS 609	Técnicas Modernas en la Producción de Música
MUS 610	Armonía: Técnicas Avanzadas
MUS 620	El Arte del Contrapunto
MUS 625	Orquestación
MUS 639	Producción de Música 2
MUS 640	Composición Musical para Cine

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN PARTITURA Y COMPOSICIÓN MUSICAL

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 618	Historia de la Música para Cine: El Arte de la Banda Sonora

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 680	Prácticas Profesionales en la Música y el Diseño de Sonido

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Diseño de Sonido

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DISEÑO DE SONIDO

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DISEÑO DE SONIDO

MPT 632	Diseño de Sonido
MUS 601	Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1
MUS 602	Reseña de la Industria de la Banda Sonora
MUS 609	Técnicas Modernas en la Producción de Música
MUS 616	Producción de Audio 1
MUS 617	Diseño de Sonido para Videojuegos
MUS 629	Edición de Música para Medios Visuales
MUS 639	Producción de Música 2
MUS 643	Diseño de Sonido Creativo para Medios Visuales

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DISEÑO DE SONIDO

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD

ESTÉTICA

GLA 618	Historia de la Música para Cine: El Arte de la Banda Sonora

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 680	Prácticas Profesionales en la Música y el Diseño de Sonido

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

MPT 605	Taller de Lenguaje del Cine

CURSOS DE PREGRADO

MUS 101 Teoría Musical y Notación Básica

Este curso presenta material fundamental para el estudio de la música. Se tratarán los conceptos clave de la teoría musical básica, así como habilidades básicas de teclado. Los estudiantes adquirirán destrezas fundamentales para lograr buenos resultados en cursos posteriores de música.

MUS 102 Reseña de la Industria de la Banda Sonora

Este curso reseña la industria de la banda sonora y proporciona a los estudiantes la terminología y la teoría fundamental de la música y el diseño de sonido necesarias para escuchar y analizar partituras musicales y diseños de sonido con sentido crítico. Los temas incluirán los componentes de una banda sonora, notación musical, diálogo, efectos, Foley, y la relación de la música y el sonido con la narrativa de la trama.

MUS 105 Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1

Este curso es una introducción a la tecnología de las estaciones de trabajo de audio digital, que son el núcleo del flujo de trabajo en la producción de audio moderna. Se tratará el software estándar en el ramo, incluidas las técnicas para grabar, editar, procesar y mezclar los elementos de la banda sonora en un todo cohesivo.

MUS 110 Armonía 1

Este curso proporciona las habilidades fundamentales necesarias para formar una armonía musical. Los estudiantes empezarán a desarrollar un conjunto de habilidades para la composición musical. Se introducirán los principios de las progresiones de acordes diatónicos y la función armónica. Se explicarán las relaciones entre acordes, la conducción de voces y el análisis musical.

MUS 120 Producción de Música 1

Los estudiantes aprenderán los principios tradicionales de la composición musical y los aplicarán a herramientas de producción del siglo XXI para crear apuntes musicales originales. Los estudiantes utilizarán estaciones de trabajo de audio digital (DAW – digital audio workstations), instrumentos virtuales y bucles para sincronizar música a video con código de tiempo SMPTE.

MUS 125 Producción de Audio

Este curso presenta los principios de la ingeniería de audio y técnicas prácticas para producir audio de calidad para proyectos en medios como videojuegos, animación y video. Los estudiantes grabarán sonido con micrófonos, grabarán voces en off y mezclarán todos los elementos de una pista de sonido para sincronizarla con video. Se tratarán las bibliotecas de sonido, las bibliotecas SFX, la edición y las herramientas de procesamiento de audio.

MUS 130 Formación del Oído 1

Los estudiantes desarrollarán habilidades de escucha intensificadas a través de ejercicios que los ayudarán a identificar y reconocer componentes musicales básicos. Esta habilidad es esencial para comprender el lenguaje de la música. Los estudiantes identificarán intervalos musicales, estructuras armónicas y estructuras melódicas. El canto a primera vista reforzará el reconocimiento de los conceptos musicales.

MUS 140 Notación Musical y Preparación de Partitura

Los estudiantes aprenderán a leer, escribir y representar música usando técnicas de notación musical tanto tradicionales como del siglo XXI. Se tratará el reconocimiento de tonos y ritmos, técnicas de lectura de partituras y la creación de partituras simplificadas (lead sheets) eficaces. Ejercicios que incluirán dictado rítmico y melódico reforzarán el material del curso.

MUS 142 Apreciación de Música para Películas

Este curso reseña el desarrollo de la banda sonora para películas de cine desde su inicio hasta hoy. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia de la banda sonora y cómo funciona para apoyar la estética y los elementos narrativos de la trama.

MUS 150 Armonía 2

Este curso amplía el conjunto de habilidades del estudiante en la escritura y la comprensión de la armonía. Los estudiantes aprenderán conceptos intermedios de la teoría de acordes y escalas, progresiones armónicas y la armonía en el modo menor. Se explicará la importancia de la cadencia musical y la conducción de voces y se hará una introducción a las dominantes secundarias y la armonía modal.

MUS 160 Formación del Oído 2

En este curso, los estudiantes continuarán desarrollando sus habilidades de escucha y la capacidad de reconocer materiales musicales, incluidos los intervalos, tríadas y progresiones armónicas intermedias. Los estudiantes aprenderán a identificar y entender las formas y piezas musicales a través del análisis de ejemplos musicales.

MUS 170 Producción de Música 2

En este curso, los estudiantes utilizarán técnicas más avanzadas para componer música para medios visuales. Los estudiantes integrarán MIDI con audio y usarán plug-ins para crear una mezcla interesante. Se hará una introducción a las técnicas de mezcla del sonido envolvente y se enfatizará el mapeo del tempo para mantener la sincronización con la imagen.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

MUS 180 Arreglos 1

El arreglo es el arte de darle variedad musical a una melodía existente. Los estudiantes prepararán y adaptarán una composición existente para un nuevo conjunto de instrumentos y crearán un arreglo para establecer una atmósfera anímica. Los estudiantes elegirán instrumentos apropiados para crear un impacto emocional y crearán partituras simplificadas (lead sheets).

MUS 195 Sonido para Videojuegos 1

Este curso aborda la creación de contenido de sonido en videojuegos. Los estudiantes desarrollarán habilidades de producción de audio —grabación, edición y mezcla—, con énfasis especial en la implementación de voz, efectos de sonido y música en el entorno de los videojuegos. Se tratará el flujo de trabajo especializado de los elementos de audio en el diseño de videojuegos.

MUS 210 Armonía 3

Este curso presenta conceptos más avanzados de la teoría de acordes y escalas aplicada a una composición bien lograda. Se hará énfasis en la conducción de voces intermedia, los principios del ritmo armónico y la textura musical. Los estudiantes aplicarán técnicas armónicas y melódicas para construir frases musicales eficaces.

MUS 235 Análisis de la Composición Dramática

En este curso, los estudiantes analizarán ejemplos musicales existentes que demuestran los elementos fundamentales de la composición y aplicarán esos principios a la creación de música para situaciones dramáticas específicas. Los estudiantes crearán proyectos basados en ejemplos profesionales y evaluarán su propio trabajo a partir de esos mismos estándares.

MUS 240 Contrapunto 1

En la música, el contrapunto es la relación entre dos o más voces que son independientes en contorno y ritmo y que son armónicamente interdependientes. En este curso, los estudiantes examinarán el arte de combinar líneas melódicas, evaluarán ejemplos musicales y practicarán la interacción melódica en la escritura de material melódico complementario.

MUS 250 Armonía 4

Este curso presenta conceptos avanzados de la teoría de acordes y escalas aplicada a la composición. Se hará énfasis en crear progresiones de acordes armónicos eficaces y melodías de diversos tipos. Se explicará la duplicación de voces y las técnicas para enlazar frases musicales para crear formas más largas. Los estudiantes realizarán un análisis avanzado de ejemplos musicales.

MUS 258 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonido 1

Este curso reseña el desarrollo del diseño de sonido y las pistas de sonido desde antes del inicio de las películas de cine hasta 1978. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia del diseño de sonido, la influencia de las tecnologías y figuras históricas clave para ayudarlos en el desarrollo de sus propias obras creativas. Se hará énfasis en cómo el diseño de sonido funciona para apoyar los elementos estéticos y narrativos de la trama.

MUS 265 Técnicas de Orquestación 1

Este curso se centra en las técnicas de combinar diferentes instrumentos para crear efecto y carácter. Los estudiantes aprenderán las características y los ámbitos sonoros (tocados y escritos) de diversos instrumentos y aplicarán ese conocimiento a la creación de una partitura completa a partir de una partitura simplificada (lead sheet) para piano.

MUS 270 Edición de Música para Medios Visuales 1

Una música que apoya el contenido emocional de la imagen visual es esencial para el éxito de una película. En este curso, los estudiantes editarán y adaptarán audio para crear una banda sonora integrada y eficaz usando herramientas de edición de música. Se explicará lo que son las pistas temporales y el flujo de trabajo en la postproducción de cine.

MUS 280 Arreglos 2

Este curso aborda conceptos avanzados de arreglo y orquestación y combinaciones complejas de instrumentos con el propósito de lograr un efecto dramático intencional. Los estudiantes crearán una partitura simplificada (lead sheet) y desarrollarán ese material en un arreglo más grande y más complejo para una composición completamente realizada.

MUS 330 Grabación de Sonido en Producción

Este curso proporciona estrategias y técnicas para grabar sonido durante la producción de una película, con énfasis en registrar pistas de producción de alta calidad. También se tratarán los ambientes y efectos de sonido, y se enfatizará, con proyectos prácticos, la función del grabador de sonido de producción en el equipo cinematográfico.

MUS 340 Contrapunto 2

Este curso trata conceptos avanzados en el estudio de la escritura contrapuntística y hace una introducción a los principios cromáticos (no diatónicos) en la melodía. Se analizará y practicará la composición ternaria, la relación con la armonía y la conducción de voces. Los estudiantes aplicarán este conocimiento a los elementos fundamentales del contrapunto para crear composiciones musicales cortas únicas.

MUS 355 Orquestación MIDI

Los estudiantes aprenden técnicas avanzadas de creación de simulaciones orquestales realistas con muestras de instrumentos virtuales de alta calidad. El trabajo de clase incluye crear simulaciones de partituras clásicas y partituras para bandas sonoras modernas de cine, así como partituras de una composición o elección propia del estudiante.

MUS 358 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonido 2

Este curso reseña el desarrollo del diseño de sonido y las pistas de sonido desde 1978 hasta el presente. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia del diseño de sonido, la influencia de las tecnologías y sobre figuras históricas clave para ayudarlos en el desarrollo de sus propias obras creativas. Se hará énfasis en cómo funciona el diseño de sonido para apoyar los elementos estéticos y narrativos de la trama.

MUS 365 Técnicas de Orquestación 2

Este curso aborda conceptos avanzados de orquestación y combinaciones complejas de instrumentos con el propósito de lograr un efecto dramático intencional. Los estudiantes crearán una partitura simplificada (lead sheet) y desarrollarán ese material en una orquestación más grande y más compleja para una composición completamente realizada.

MUS 370 Edición de Música para Medios Visuales 2

Un curso técnico diseñado para darles a los compositores experiencia práctica en el área de la edición de música para una película con banda sonora y un proyecto de película con pista temporal. Los estudiantes prepararán los documentos necesarios para el flujo de trabajo de la postproducción musical y utilizarán técnicas avanzadas para sincronizar y editar la música con la película en una estación de trabajo de audio digital.

MUS 375 Composición Musical para Cine 1

Este curso examina las herramientas y técnicas avanzadas de composición de partituras musicales para películas de cine. Los estudiantes aprenderán una combinación de habilidades prácticas, técnicas y estéticas que apoyen en la creación de una partitura musical eficaz que refuerce el contenido emocional de las imágenes visuales. Se demostrarán métodos prácticos de composición de partituras.

MUS 395 Composición Musical para Videojuegos

Este curso se concentrará en los retos particulares de la composición musical para entornos de videojuegos. Se explorarán los paralelos y las diferencias con la música para cine, televisión, dibujos animados y otra música para medios lineales, y a la vez los estudiantes analizarán y crearán música para videojuegos y medios no lineales. Se abordarán las consideraciones técnicas en el flujo de trabajo del diseño de videojuegos, y los estudiantes compondrán música para una variedad de estilos y formas de juegos usando estaciones de trabajo de audio digital (DAW), middleware de audio y motores de juegos.

MUS 415 Mezcla 1: La Mezcla de Música

Este curso enseña a los estudiantes el arte de crear la mezcla final en la producción de música. Se tratará el equilibrio de elementos en la mezcla, el procesamiento de señales, la ecualización y compresión, y el uso de la reverberación. Los estudiantes producirán mezclas finales bien acabadas listas para difusión.

MUS 430 Edición de Diálogo

Este curso brinda a los estudiantes capacitación y práctica en la grabación y edición de diálogo en los medios visuales. Se tratarán las estrategias para obtener grabaciones fuente de calidad, la edición, archivos OMF, y la mezcla final. Los estudiantes realizarán proyectos prácticos para practicar la creación de pistas de diálogo de calidad, con flujos de trabajo para cine, videojuegos y animación.

MUS 480 Grabación de Demo Musical

En este curso para alumnos de último año, los estudiantes crearán una grabación de demo interesante que demuestre su competencia profesional y su aptitud para crear música que apoye eficazmente la narrativa y el contenido emocional del medio visual seleccionado. Los estudiantes también desarrollarán materiales de marketing que reflejen su estilo musical.

MUS 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se hará énfasis en los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

MUS 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

MUS 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

MUS 500 Pasantía en Música para Medios Visuales

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la música para medios visuales.

CURSOS DE POSGRADO

MUS 600 Fundamentos de la Armonía

Este curso es el cimiento del lenguaje de la música. Los estudiantes desarrollarán un conjunto de habilidades para la composición musical, que incluirán identificación de notas, intervalos, formación de modo y escalas, armaduras de clave y formación de acordes. Se hará una introducción a las progresiones de acordes diatónicos, la armonía en modo mayor y modo menor, y los principios del compás rítmico.

MUS 601 Estaciones de Trabajo de Audio Digital 1

Este curso da capacitación en el uso de estaciones de trabajo de audio digital usando software estándar en el ramo. Los estudiantes grabarán, editarán, procesarán y mezclarán música y sonido en un todo cohesivo. Ya que brinda capacitación en los flujos de trabajo profesionales para la producción de música y el diseño de sonido, este curso es un cimiento para lograr buenos resultados en cursos de producción posteriores.

MUS 602 Reseña de la Industria de la Banda Sonora

Diseñado para todos los alumnos que inician estudios de MFA, este curso los preparará para lograr buenos resultados en el currículo de música, ya que brinda una reseña de la banda sonora para la industria de los medios visuales, y estrategias para presentarse con éxito a sus evaluaciones de punto medio y final. Se tratarán temas tanto de música como de diseño de sonido.

MUS 602E Reseña de la Industria de la Banda Sonora (EAP)

Diseñado para los alumnos que inician estudios de MFA y se encuentran actualmente en el nivel 2 de EAP o inferior, este curso los preparará para lograr buenos resultados en el currículo de música, ya que brinda una reseña de la industria de la banda sonora y estrategias para presentarse con éxito a sus evaluaciones de punto medio y final. Se tratará tanto la música como el diseño de sonido.

MUS 605 Notación Musical y Preparación de Partitura

Este curso es una introducción a los principios y técnicas de la notación musical tradicional. Los estudiantes representarán la música claramente en notación a fin de comunicar ideas musicales por escrito. Se tratará el reconocimiento de tonos y ritmos, las técnicas de lectura de partituras y la creación de partituras simplificadas (lead sheets) eficaces. Ejercicios en clase que incluirán dictado rítmico y melódico reforzarán el material del curso.

MUS 609 Técnicas Modernas en la Producción de Música

En este curso, los estudiantes aprenderán acerca de las tecnologías de producción modernas y aplicarán ese conocimiento a la creación de música. Los estudiantes utilizarán técnicas de composición y sincronizarán música con video. Los estudiantes aprenderán sobre el código de tiempo SMPTE, los instrumentos virtuales, los plug-ins y el uso de bucles para crear música en una estación de trabajo de audio digital (DAW).

MUS 610 Armonía: Técnicas Avanzadas

Este curso presenta los conceptos avanzados de teoría musical necesarios para una composición bien lograda. Los estudiantes desarrollarán los conceptos adquiridos en Fundamentos de la Armonía y dominarán las técnicas de conducción de voces, ritmo armónico, duplicación de voces y el enlace de frases musicales para crear formas más largas. Los estudiantes realizarán un análisis avanzado de ejemplos musicales.

MUS 615 Arreglos

El arreglo es el arte de darle variedad musical a una melodía existente. Los estudiantes prepararán y adaptarán una composición existente para un nuevo conjunto de instrumentos y crearán arreglos para establecer una atmósfera anímica. Los estudiantes elegirán instrumentos apropiados para crear un impacto emocional y crearán partituras simplificadas (lead sheets).

MUS 616 Producción de Audio 1

En este curso, los estudiantes aprenderán técnicas de producción de audio orientadas a la creación de proyectos de tesis de punto medio y finales bien logrados. Se tratarán los principios del flujo de trabajo de la producción de audio y las técnicas prácticas para crear audio de calidad para proyectos en medios como videojuegos, animación y cine/video. Se incluyen las técnicas de procesamiento de audio para la mezcla final.

MUS 617 Diseño de Sonido para Videojuegos

En este curso, los estudiantes aprenderán a crear contenido de sonido en videojuegos. Los estudiantes desarrollarán habilidades de producción de audio —grabación, edición, mezcla— con énfasis especial en la implementación de voz, efectos de sonido y música en el entorno de los videojuegos. Se tratará el flujo de trabajo especializado de los elementos de audio en el diseño de videojuegos.

MUS 619 Formación del Oído / Habilidades para Escuchar Música

Los estudiantes desarrollarán habilidades de escucha intensificadas a través de ejercicios que los ayudarán a identificar y reconocer los componentes musicales fundamentales a fin de comprender plenamente el lenguaje de la música. Los estudiantes identificarán intervalos musicales, estructuras armónicas y estructuras melódicas. El canto a primera vista reforzará el reconocimiento de los conceptos musicales.

MUS 620 El Arte del Contrapunto

En la música, el contrapunto es la relación entre dos o más voces que son independientes en contorno y ritmo y que son armónicamente interdependientes. En este curso, los estudiantes examinarán el arte de combinar líneas melódicas para dar más profundidad y textura a las composiciones, evaluarán ejemplos musicales y practicarán la interacción melódica en la escritura de material melódico interdependiente.

**VER el calendario, los prerrequisitos,
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

MUS 625 Orquestación

Este curso se centra en las técnicas de combinar diferentes instrumentos para crear efecto y carácter. Los estudiantes aprenderán las características y los ámbitos sonoros (tocados y escritos) de diversos instrumentos y aplicarán ese conocimiento a la creación de una partitura completa a partir de una partitura simplificada (lead sheet) para piano. Se tratarán las técnicas MIDI.

MUS 629 Edición de Música para Medios Visuales

Este curso aborda los procedimientos y las prácticas de la edición de música. Los editores de música son responsables de gran parte del flujo de trabajo de postproducción relacionado con la música. Trabajan estrechamente con el compositor y deben tener conocimientos musicales, una sensibilidad estética desarrollada y un conocimiento técnico práctico de las herramientas de edición, la transferencia de archivos de audio, velocidades de cuadros, sincronización de imágenes, listas EDL y archivos OMF.

MUS 635 Orquestación MIDI

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en técnicas de producción de música reciben instrucción y comentarios críticos de su trabajo, así como capacitación en funciones avanzadas de la orquestación MIDI y el uso de muestras de alta calidad. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre posibles alternativas de implementación.

MUS 639 Producción de Música 2

En este curso, los estudiantes emplearán técnicas más avanzadas para componer música para medios visuales. Se tratará la integración de las técnicas de edición MIDI avanzadas y la mezcla de audio. Se hará énfasis en técnicas avanzadas para trabajar con archivos de video y el mapeo del tempo con los cortes de escena para mantener la sincronización con las imágenes.

MUS 640 Composición Musical para Cine

Este curso examina las herramientas y las técnicas avanzadas de componer bandas sonoras para películas de cine. Los estudiantes aprenderán una combinación de habilidades prácticas, técnicas y estéticas para apoyar la creación de una partitura musical eficaz que refuerce el contenido emocional de las imágenes visuales. Se demostrarán métodos prácticos de composición de partituras para cine, así como la creación de una grabación de demo eficaz.

MUS 643 Diseño de Sonido Creativo para Medios Visuales

En este curso, los estudiantes aprenden el lenguaje y el poder narrativo del diseño de sonido en los medios audiovisuales. Los temas incluyen la formación del oído, la psicoacústica, el impacto físico y psicológico del sonido, el uso creativo de los plug-ins, el desarrollo de bandas sonoras basadas en el guión y el análisis de personajes, y cómo colaborar inteligentemente con los directores, editores y compositores. Se necesita tener habilidades de edición de audio.

MUS 645 Composición Musical para Videojuegos

Este curso se centrará en la composición musical para entornos de videojuegos. Se exploran las diferencias con la música lineal a la vez que los estudiantes analizan y crean música para entornos interactivos. Se abordan las consideraciones técnicas del diseño de videojuegos, mientras que los estudiantes componen música para diversos estilos de juegos usando herramientas tradicionales, middleware de audio y motores de juegos.

MUS 649 Análisis de la Composición Dramática

En este curso, los estudiantes realizarán un análisis musical en profundidad de ejemplos de partituras musicales que constituyen obras maestras. Por medio de análisis escritos y de transcripciones, los estudiantes entenderán mejor cómo formar entradas y guías musicales bien hechas, y utilizarán esto como base para escribir su propia música.

MUS 695 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

MUS 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

MUS 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

MUS 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

MUS 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

MUS 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

MUS 810 Composición 1

En este curso, los estudiantes que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales recibirán instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo de orquestación y escritura de partituras. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, habrá deliberaciones entre los compañeros de clase respecto a los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 811 Diseño de Sonido y Producción 1

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo en diseño de sonido y producción de música, la mezcla y el uso de instrumentos virtuales. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 815 Técnicas Avanzadas de Orquestación

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo, así como capacitación en el uso de la orquestación MIDI con muestras de alta calidad. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 819 Partitura Musical 1

Este Estudio Dirigido brinda a los estudiantes orientación profesional en la producción de un portafolio de tesis integral compuesto de partituras musicales terminadas para medios visuales que se utilizarán para presentación a posibles clientes en los medios de difusión. Se prestará atención detallada al flujo de trabajo creativo y el efecto que esto puede tener en los resultados profesionales.

MUS 830 Composición 2

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo de orquestación y escritura de partituras. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 831 Diseño de Sonido y Producción 2

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo en diseño de sonido y producción de música, la mezcla y el uso de instrumentos virtuales. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 839 Partitura Musical 2

Los estudiantes de posgrado que estén trabajando en sus proyectos de tesis individuales reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo de composición y escritura de partituras. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 859 Partitura Musical 3

En este curso, los estudiantes de posgrado trabajarán en sus proyectos de tesis individuales y reciben instrucción y comentarios críticos sobre su trabajo de composición musical y escritura de partituras. Además de recibir con regularidad comentarios críticos de su trabajo en curso de parte del instructor, los estudiantes de posgrado deliberan con sus compañeros de clase sobre los enfoques de sus proyectos de tesis.

MUS 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.



FOTOGRAFÍA





QUÉ OFRECEMOS



Relaciones con la industria: Cada semestre, los estudiantes se benefician de charlas y presentaciones artísticas de los mejores fotógrafos de todo el mundo, y la escuela ayuda a los estudiantes a encontrar pasantías con los mejores fotógrafos en el ramo. Además, muchas clases incluyen visitas a los principales estudios de fotografía.

Eventos del ramo: La Escuela de Fotografía participa en eventos promovidos en el ramo todo el año, incluidos los eventos regionales y nacionales de la Society of Photographic Education.

Oportunidades de reclutamiento: Los estudiantes que se gradúan reciben evaluaciones de sus portafolios por parte de galeristas y profesionales.

Instalaciones avanzadas: La Escuela de Fotografía cuenta con los mejores equipos e instalaciones que puede ofrecer cualquier escuela de fotografía. Esto incluye cámaras modernas, iluminación y otros equipos de estudio, cuartos oscuros húmedos, imaginería e impresión digital, una diversidad de accesorios de equipos, y estudios de trabajo especializados. La amplia gama de equipo y recursos disponibles para el estudiante de fotografía en la Academy of Art University refleja la amplitud del currículo que incluye tecnologías de fotografía tradicional y de fotografía digital.

Cuerpo docente profesional: La Escuela de Fotografía vincula estudiantes con mentores que son los mejores fotógrafos en su campo. Ofrecemos un cuerpo docente prestigioso, legendarios conferencistas invitados, y la serie "Iconos de la fotografía" que vincula a los estudiantes de último año prontos a graduarse con grandes figuras del ramo.

Entre las compañías que contratan a nuestros graduados se incluyen:

Adobe
Apple
Bank of America
Bon Appétit
Bloomberg BusinessWeek
Coca-Cola
Canon
Christian Dior
Goodby Silverstein & Partners
Guess
Levi's
Revistas del New York Times
Nike
Porche
7 x 7 Magazine
Seabourn Cruise Line
Scientific American Magazine
Sony
TBWA / Chiat Day
Wired Magazine
Xbox



LÍNEAS DE CARRERA

Artes plásticas

Exhibiciones en museos y galerías,
trabajo por encargo/comisionado,
publicación de libros

Enseñanza universitaria, curador de museo,
autopublicación, consultoría

Fotografía artística, enseñanza universitaria,
fotografía de stock

Enseñanza en secundaria

Arte comercial

Trabajo por encargo, fotografía de bodas y retratos
de gama alta, fotografía publicitaria, naturaleza muerta,
editorial y retratos de modas

Fotografía de stock, comprador de fotografías, trabajo
por encargo, catálogo de gama alta, editor fotográfico,
explorador de locaciones, productor, estilista,
gerente de estudio, enseñanza, bodas/retratos

Trabajo por encargo, asistente segundo de filmación, primer
asistente, fotografía de mascotas, fotografía de eventos

Fotografía médica científica, catálogos

Tecnología digital

Retocado, composición

Trabajo de montaje digital, enseñanza o consultoría

Técnico digital en el set, fotografía médica científica

Técnico de laboratorio, retoque básico

Periodista documental/fotográfico

Fotografía de revistas y periódicos,
proyectos asignados especiales,
reportaje fotográfico

Editorial, enseñanza, consultoría, autopublicación,
fotografía de stock

Eventos sin fines de lucro, fotografías de eventos,
trabajos en manufactura/ventas



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Fotografía

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN FOTOGRAFÍA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

2	Cursos de Comunicación Escrita
2	Cursos de conciencia histórica del arte
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN FOTOGRAFÍA

PH 100	La Fotografía Como Lenguaje Visual
PH 107	Photoshop para Fotógrafos
PH 108	Principios y Técnicas de Fotografía
PH 112	Calidad de la Luz
PH 115	Visualización
PH 177	Imágenes Digitales para Fotógrafos
PH 197	Impresión Digital
PH 225	Diseño y Conceptos Fotográficos
PH 235	Fotografía de Personas
PH 256	Imágenes en Movimiento para Fotógrafos
PH 275	Proyecto Conceptual

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Fotografía

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN FOTOGRAFÍA

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 3 Cursos de comunicación escrita
- 4 Cursos de conciencia histórica del arte
- 1 Curso de conciencia histórica
- 1 Curso de conocimientos cuantitativos
- 1 Curso de ideas e influencias culturales
- 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN FOTOGRAFÍA

PH 100	La Fotografía Como Lenguaje Visual
PH 107	Photoshop para Fotógrafos
PH 108	Principios y Técnicas de Fotografía
PH 112	Calidad de la Luz
PH 115	Visualización
PH 177	Imágenes Digitales para Fotógrafos
PH 197	Impresión Digital
PH 225	Diseño y Conceptos Fotográficos
PH 235	Fotografía de Personas
PH 256	Imágenes en Movimiento para Fotógrafos
PH 275	Proyecto Conceptual
PH 495	Portafolio Avanzado

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

- LA/LAN 117 Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118 Historia del Diseño Industrial
LA 127 Temas en el Arte Universal
LA 128 El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129 Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131 Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102 Historia de la Animación
LA 134/ANM 104 Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137 Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177 Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182 Géneros en el Cine
LA/ILL 195 Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197 Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219 Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220 Historia del Arte Estadounidense
LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222 Arte del Siglo XX
LA 224 La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230 Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231 Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232 Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242 Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310 Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244 Historia de la Moda
LA/JEM 245 Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246 Historia de los Textiles
LA 247 Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248 Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249 Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276 Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277 Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278 Seminario en Francia
LA 279 Seminario en Italia
LA 281/MPT 255 Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256 Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283 Examen del Cine Negro
LA 284 Evolución del Cine de Terror
LA 319 Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327 Arte del Mundo Clásico

- LA 333 Arte de la Edad Media
LA 361 El Artista en el Mundo Moderno
LA 382 Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383 Cine Mundial
LA 384 Cine Subestimado
LA 385 Primer Plano en Hitchcock
LA 386 Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387 Directoras en el Cine
LA 388 Reseña del Cine Asiático
LA 408 Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420 Arte del Renacimiento Italiano
LA 421 Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422 Arte del Barroco Italiano
LA 423 La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432 Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433 Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464 Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101 Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

- LA 124 Física para Artistas
LA 146 Anatomía de los Automóviles
LA 200 Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255 Matemática Universitaria
LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286 Matemáticas Discretas
LA 288 Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293 Precálculo
LA 296 Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

- LA 127 Temas en el Arte Universal
LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238 Literatura Universal
LA 292 Programación y Cultural
LA 343 Religión Comparativa
LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Fotografía

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD (SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Fotografía

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN FOTOGRAFÍA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN FOTOGRAFÍA

PH 601	Fotografía - Concepto
PH 603	El Lenguaje de la Fotografía
PH 612	La Naturaleza de la Fotografía
PH 613	Color e Iluminación
PH 616	El Fotógrafo y Photoshop
PH 674	Portafolio I
PH 675	Portafolio II
	+4 Cursos de Especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN FOTOGRAFÍA

GLA 625	Historia de la fotografía

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Fotografía

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN FOTOGRAFÍA

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN FOTOGRAFÍA

PH 601	Fotografía - Concepto
PH 603	El Lenguaje de la Fotografía
PH 612	La Naturaleza de la Fotografía
PH 613	Color e Iluminación
PH 616	El Fotógrafo y Photoshop
PH 680	Desarrollo de Proyecto de Tesis
+ 3 Cursos de Especialidad	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN FOTOGRAFÍA

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 625	Historia de la Fotografía

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 626	Prácticas y Principios Empresariales para Fotógrafos

CURSOS DE PREGRADO

PH 100 La Fotografía Como Lenguaje Visual

Este curso es una introducción a los aspectos básicos de la fotografía. Se hace énfasis en un enfoque sistemático y detallado en el área de composición, iluminación y operaciones con cámara. Los estudiantes desarrollan habilidades esenciales para obtener resultados coherentes y es una base para la fotografía como lenguaje visual.

PH 101 Historia y Conceptos de la Fotografía

Este curso es un estudio de la estructura visual y la historia de la fotografía, el examen de las personas, los movimientos y las teorías que hay detrás de ellos, que son el fundamento de la forma de arte. Se requiere tareas escritas y fotográficas.

PH 103 Fotografía Digital para Artistas

Este curso está diseñado para estudiantes cuya especialidad no sea la fotografía. Los estudiantes reciben una introducción a la fotografía digital y sobre el funcionamiento de la cámara digital, abarcando la iluminación, la composición, la exposición y los fundamentos de conceptos fotográficos tradicionales. Se analizará también la fotografía del arte plano, objetos tridimensionales y optimización de fotos para un flujo de trabajo digital.

PH 107 Photoshop para Fotógrafos

Este curso tiene por objeto familiarizar a los estudiantes con Adobe Photoshop y desarrollar habilidades de fotografía digital. Los estudiantes reciben instrucción detallada sobre la edición de imágenes, y adquieren las herramientas necesarias para el mercado profesional.

PH 108 Principios y Técnicas de la Fotografía

Este curso está diseñado para estudiantes especializados en fotografía. Los estudiantes reciben una introducción a la fotografía digital que les permite tener una base sólida en las tecnologías necesarias para la fotografía profesional. Se requiere habilidades básicas en computación.

PH 112 Calidad de la Luz

Este curso brinda a los estudiantes un entendimiento del lenguaje de la luz, incluyendo la fuente puntual, luz suave, la dureza y suavidad de la luz en relación con las ideas y la estructura emocional del sujeto. Los estudiantes entenderán claramente cómo diseñar escenarios de iluminación sensibles y personales para cada tema y estado de ánimo.

PH 115 Visualización

Este es un curso creativo introductorio que ayuda a los estudiantes a encontrar una solución personal a sus tareas fotográficas. Las tareas que se les dan en clase están abiertas a amplias interpretaciones. Se fomentan los enfoques desde las artes plásticas, la ilustración, los documentales y el periodismo.

PH 150 Proceso Fotográfico Tradicional

Este curso ofrece a los estudiantes una introducción a los procesos tradicionales con películas en blanco y negro. El revelado de las películas en blanco y negro y la impresión en cuarto oscuro son el enfoque principal del curso. Se hará énfasis en un enfoque sistemático y detallado del arte de los procesos en el cuarto oscuro.

PH 177 Imágenes Digitales para Fotógrafos

Este curso se basará en temas de semestres anteriores y cubrirá áreas más avanzadas en el ámbito de Adobe Photoshop. El objetivo de este curso es ahondar la comprensión de los estudiantes en las diversas habilidades de la creación de imágenes digitales y adquirir mayor entendimiento de las poderosas herramientas necesarias para expandir las posibilidades creativas.

PH 197 Impresión Digital

El objetivo de esta clase es desarrollar las habilidades necesarias para crear un portafolio de fotografías. Los conceptos fotográficos tradicionales serán traducidos en términos digitales para que los estudiantes aprendan acerca de la impresión fotográficamente realista. Se enseñará a los estudiantes a trabajar en color o en blanco y negro.

PH 200 Procesos Fotográficos Tradicionales Avanzados

Este curso introduce a los estudiantes a cámaras con película de formato intermedio y de gran tamaño. Los estudiantes aprenderán también técnicas avanzadas para la impresión fina en blanco y negro en el cuarto oscuro. Se hará énfasis en las consideraciones técnicas y estéticas. El curso incluirá conferencias, demostraciones, críticas y sesiones de impresión en cuarto oscuro supervisadas.

PH 225 Diseño y Concepto Fotográfico

Este es el segundo de nuestros cursos de conceptos creativos. Se hace énfasis en la composición contemporánea y el diseño gráfico combinados con la personalidad y estilo de trabajo del estudiante de fotografía.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

PH 233 Fotografía a Color

Este curso capacitará a los estudiantes en los principios y técnicas de la fotografía a color. Se analizarán los aspectos técnicos y teóricos en términos de flujo de trabajo digital. Se hará énfasis en la producción de exposiciones precisas y medidas que lleven al procesamiento RAW. Se explorará el uso del color como una forma de expresión en la fotografía comercial y artística.

PH 235 Fotografía de Personas

Este curso explora todas las formas de fotografía de personas con énfasis en el diseño gráfico y en la representación de la influencia emocional. La instrucción será pertinente a todos los campos de la fotografía que incluyen la ilustración, modas y documental. El curso incluye instrucción de iluminación para estudios y escenarios con luz natural.

PH 250 Iluminación de Locaciones

Este curso enseñará a los estudiantes a crear un aspecto de estudio en la fotografía mientras están en locaciones externas. Utilizando luz estroboscópica e iluminación ambiental, los estudiantes aprenderán las técnicas para hacer el máximo con la mínima cantidad de equipo al estar en locación.

PH 256 Imágenes en Movimiento para Fotógrafos

Este curso introduce a los estudiantes de fotografía a los aspectos técnicos y conceptuales de la comunicación eficaz utilizando imágenes en movimiento. El curso hará énfasis en las funciones básicas de la cámara, edición y el guion gráfico, lo cual los estudiantes aplicarán a dos proyectos completos. Se considerarán las tendencias y estándares actuales en el sector, así como estrategias de producción y organización.

PH 260 Documental

En este curso, los estudiantes explorarán las diferencias entre la fotografía documental y el fotoperiodismo. El contenido explora los principales actores históricos, contemporáneos y éticos en el campo del fotoperiodismo. Los estudiantes crearán imágenes destinadas para la publicación impresa o en línea. Los proyectos incluirán noticias en vivo, reportajes y un proyecto de largo plazo.

PH 275 Proyecto Conceptual

En este curso, los estudiantes utilizarán habilidades y técnicas para mejorar la intención conceptual de la imagen final. Las tareas se enfocarán en el desarrollo conceptual y en el perfeccionamiento de los estilos individuales. Los estudiantes crearán imágenes personales que son memorables y evocan una reacción en el observador.

PH 295 Preparación de Portafolio y Desarrollo Profesional

En este curso final para el título de Asociado en Artes en Fotografía, los estudiantes se enfocarán en lograr un cuerpo unificado de trabajo para demostrar su disposición a competir por oportunidades en la fotografía profesional. Se hará énfasis en el desarrollo de un estilo cohesivo a medida que los estudiantes definen sus objetivos profesionales y establecen pasos de acciones claras para lograr sus objetivos.

PH 300 Fotografía de Paisajes Arquitectónicos

El objetivo principal de este curso es crear fotografías paisajistas interesantes y eficaces. Los estudiantes desarrollarán una definición del término "paisaje" que agregará significado y dimensión a las fotografías que ellos tomen.

PH 310 Fotografía Artística

Este curso hace énfasis en la fotografía como un medio de expresión artística. Se analizan las ideas y movimientos históricos y contemporáneos. Los estudiantes presentarán su propio trabajo para evaluación crítica.

PH 312 Procesos Alternativos

Este curso explora diversos tipos de procesos fotográficos, que incluyen la fotografía con cámara estenopeica, cianotipos y las fotografías Van Dyke. Los estudiantes trabajan en proyectos individuales que examinan los enfoques históricos, técnicos y estéticos.

PH 316 El Paisaje como Tema Artístico

Este es un curso para estudiantes avanzados que desean realizar una serie personal y cohesiva de fotografías paisajistas. Se incluyen críticas y un análisis en profundidad de la historia de la fotografía paisajista.

PH 325 Captura Digital Avanzada

Este curso cubrirá las técnicas, software, producción en estudio, y otras habilidades relacionadas con la captura digital avanzada. Los estudiantes aprenderán sobre fotografía conectada directamente a computadoras (*tethered shooting*) y flujo de trabajo, utilizando respaldos digitales Phase-One y Leaf y software Capture One. Los estudiantes producirán archivos de alta calidad adecuados para impresión fina y/o entrega al cliente.

PH 335 Prácticas Contemporáneas de Artes Plásticas

Este curso introduce a los estudiantes a las prácticas fotográficas artísticas contemporáneas. Se hace énfasis en el proceso fotográfico y en la presentación como medio para transmitir conceptos. Los estudiantes producen un cuerpo de trabajo que refleja sus intereses fotográficos.

PH 338 Retratos Artísticos

Este curso se concentra en el desarrollo de un estilo individual que será aplicado a un portafolio de retratos. Se cubrirá una descripción general de las técnicas de retratos artísticos en el pasado y actuales. Se podrá utilizar luz natural e iluminación de estudio.

PH 345 Naturaleza Muerta 1

Este curso es un estudio de todos los tipos de fotografía desde fotografía de mesa y artística hasta fotografía ilustrativa. Se cubrirá en el curso la iluminación natural y de estudio apropiada.

PH 350 Fotografía Arquitectónica

Este curso se enfoca en las habilidades conceptuales y técnicas necesarias para fotografiar edificios y exteriores. Los temas incluyen movimientos de lente, inclinación y desplazamiento, opciones de lentes, ángulo de visión, sentido del espacio, perspectiva, iluminación y cómo elegir la hora adecuada del día. Los estudiantes tomarán fotografías bajo diversas fuentes de iluminación con diferentes temperaturas de color.

PH 355 Desarrollo de Portafolio 1

Este es un curso de producción de portafolio en el cual los estudiantes desarrollarán proyectos que encajarán en una categoría de fotografía específica comercializable. El énfasis del curso es habilitar a los estudiantes para desarrollar su propio estilo personal. Los estudiantes tendrán tareas semanales de sesiones fotográficas según los objetivos individuales del portafolio de cada estudiante.

PH 356 Proyecto de Imagen en Movimiento

Este curso introduce a los estudiantes de fotografía a los aspectos técnicos y conceptuales de la comunicación eficaz con la imagen en movimiento. Una vez que los estudiantes entienden los aspectos básicos de la técnica después de completar la primera parte del curso, se les solicitará que seleccionen métodos de presentación que sean apropiados para su contenido y audiencia prevista.

PH 365 Fotografía Publicitaria

Este curso hace énfasis en la aplicación práctica de la fotografía conceptual. Los estudiantes trabajan en tareas editoriales, publicitarias e ilustrativas.

PH 369 El Ensayo Fotográfico

Este curso se enfoca en el arte y habilidad de la narrativa visual. Los estudiantes aprenderán a colocar pies de foto de imágenes con eficacia y redactar ensayos sustanciales que apoyen y realcen sus proyectos. También se hace un fuerte énfasis en la investigación, edición, acceso, diseño de página y técnicas básicas de grabación de audio.

PH 370 Ilustración Fotográfica

En este curso de desarrollo de portafolio, los estudiantes se enfocarán en hacer fotografías para ilustrar un concepto, una historia o un estado de ánimo. Se hará énfasis en el enfoque creativo y en la utilización de técnicas avanzadas de iluminación para respaldar las calidades de la narrativa adjuntas a la imagen.

PH 371 Iluminación de Locación Avanzada

En este curso los estudiantes ampliarán su habilidad para iluminar creativamente una diversidad de temas complejos que incluyen automóviles, edificios, interiores, personas y macroobjetos. Utilizando equipo de iluminación profesional, los estudiantes sincronizarán múltiples fuentes de luz, trabajarán con controles remotos, luz ambiental y modificadores de iluminación, y también pintarán con luz para crear efectos específicos.

PH 372 Retratos Ambientales

Este curso es una investigación de la relación entre el ambiente y la persona y lo que el entorno revela acerca del carácter. Los estudiantes conocerán a fotógrafos históricos y contemporáneos pertinentes. Las tareas facilitan el desarrollo de un tema o concepto personal.

PH 380 Naturaleza Muerta 2

Este curso es impartido por directores artísticos y fotógrafos que trabajan en el ramo. Este curso será útil para fotógrafos artísticos así como para fotógrafos comerciales.

PH 385 Imágenes Fotográficas Avanzadas

Este curso se enfoca en la composición como un medio para explorar las posibilidades ilimitadas de las aplicaciones artísticas y comerciales de Adobe Photoshop. Se hace énfasis también en los conceptos y metodología relacionada con la captura de fotos fuente para el uso de una creación de imagen final.

PH 414 Fotografía y Técnica Mixta

Este curso presenta a los estudiantes el uso de la técnica mixta en la fotografía. Los estudiantes aprenderán cómo combinar sus imágenes fotográficas con otros medios para crear trabajos que están equilibrados tanto visualmente como conceptualmente. Las técnicas incluyen la impresión sobre superficies y materiales alternativos, pintura, dibujo, costura, collage y la incorporación de objetos encontrados.

PH 425 Retoque Digital Avanzado

Este curso proporciona a los fotógrafos habilidades avanzadas de creación de imágenes digitales para la fotografía publicitaria. Se analizarán las técnicas de retoque, desarrollo de sombras y creación de imágenes borrosas por movimiento. Los ojos, las manos, el cabello y la piel serán áreas importantes de enfoque.

PH 455 Proyecto Artístico 1

En este curso, los estudiantes comenzarán a enfocarse en la creación de un cuerpo significativo de trabajo personal. Los estudiantes explorarán las ideas que los inspiran y regularmente presentarán trabajo para discusión y críticas.

PH 462 Fotografía Editorial

La fotografía editorial es un curso basado en sesiones fotográficas enfocadas en el desarrollo de un portafolio. Los estudiantes explorarán este mercado, a partir de publicaciones impresas y en línea, y se prepararán para encargos en el mercado editorial. Además se analizarán las estrategias empresariales.

PH 464 Autopromoción y Desarrollo Comercial

Este curso ofrece una guía práctica para la autopromoción y el desarrollo comercial de sus negocios de fotografía. Los temas cubiertos incluyen el desarrollo de una identidad y marca comercial, diversos enfoques para el desarrollo comercial y relaciones públicas. Los estudiantes desarrollarán materiales de comercialización y estrategias específicamente diseñadas para ayudar a promover el éxito de su negocio de fotografía.

PH 475 El Negocio de la Fotografía

En este curso, se introducirán diversos aspectos del manejo de un negocio de fotografía. Este curso cubrirá desarrollo comercial, contabilidad, aspectos jurídicos, cuestiones de derechos de autor, estimación del precio de trabajos, permisos, contratación de empleados y otros aspectos para la creación de un negocio exitoso. Este curso de nivel de último año preparará a los estudiantes de fotografía para lograr una carrera independiente y exitosa.

PH 476 Moda y Belleza 1

Este curso ofrece un tratamiento avanzado de la fotografía de modas utilizando materiales en color y blanco y negro, así como técnicas en locación y en estudio. El curso también hace énfasis en los requisitos especiales de diversos tipos de trabajo, tales como fotografía para tiendas minoristas frente a fotografía para publicidad.

PH 488 Proyecto de Estudiantes de Último Año

Este es un curso avanzado con contenido creado específicamente para cada estudiante. El curso cubrirá procesos, técnicas, conceptos, estilos y enfoques específicos para cada estudiante. Los resultados del curso se lograrán mediante tareas semanales, discusiones y revisiones del instructor. Se requiere la aprobación del Director del Departamento.

PH 489 Proyecto Artístico 2

Este curso es un vehículo para el desarrollo de un cuerpo sustancial de trabajo personal. Este curso incluye información de autopromoción y desarrollo comercial para el fotógrafo artístico. Se espera que los estudiantes completen un proyecto listo para presentación a galerías y profesionales de artes plásticas.

PH 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

PH 493 Estudio Intensivo de Fotografía en el Extranjero

Este curso de siete semanas en el extranjero expondrá a los estudiantes, a través del medio fotográfico, al arte, cultura y significancia histórica de Italia. Los viajes supervisados permitirán a los estudiantes explorar y fotografiar una amplia gama de ciudades, la campiña y monumentos históricos de Italia. Este curso está abierto a todos los estudiantes presenciales y en línea.

PH 495 Portafolio de Estudiante de Último Año

En este curso, los estudiantes se centrarán en el desarrollo de un portafolio, mediante métodos tradicionales y contemporáneos, para crear una presentación sólida y cohesiva adecuada para presentar trabajo más allá del entorno del aula. Se producirán portafolios físicos y basados en la web, así como otros materiales de desarrollo comercial para uso profesional en el mercado de la fotografía.

PH 496 Moda y Belleza 2

Este curso prepara a los estudiantes para una amplia gama de encargos editoriales de moda tanto en locación como en el estudio. Los estudiantes desarrollan un estilo individual y habilidades técnicas para apoyar dicho estilo. Se analizarán las diversas exigencias que plantea la fotografía de modas.

PH 497 Portafolio de Publicidad/Editorial

En este curso, los estudiantes desarrollarán un portafolio profesional de fotografía publicitaria y editorial. El enfoque será en la creación de un cuerpo único de trabajo que refleje un estilo personal. Los estudiantes producirán un libro de portafolio, así como otros materiales promocionales, para comercializar sus trabajos ante sus clientes, representantes y agencias.

PH 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

PH 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

PH 500 Pasantías en Fotografía

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con la Fotografía.

CURSOS DE POSGRADO

PH 600 Conceptos y Técnicas de Fotografía Digital

Este curso está diseñado para brindar a los estudiantes bases técnicas sólidas en fotografía digital. Los temas incluirán: uso de los controles de cámaras, técnicas de captura, calidad de la luz, edición de imagen y composición. Se hará énfasis en los estándares de la industria para calidad de imagen y conceptos fotográficos en las discusiones y tareas del curso.

PH 601 Fotografía - Concepto

En este curso de estudio interactivo, los estudiantes desarrollan y perfeccionan sus habilidades conceptuales y técnicas. Este curso guía a cada estudiante hacia un estilo artístico individual y ayuda a los estudiantes en la exploración preliminar del concepto en relación con sus clases de fotografía continuas y su proyecto de tesis.

PH 603 El Lenguaje de la Fotografía

En este curso, los estudiantes participarán en un estudio en profundidad del lenguaje fundamental en la fotografía, compuesto por los aspectos estéticos, técnicos y prácticos del medio. Se analizará la interpretación artística y la técnica por medio del estudio de la captura de imágenes, el procesamiento y la impresión pertinente a las aplicaciones artísticas, comerciales y documentales.

PH 604 Aplicaciones Artísticas

En este curso, los estudiantes desarrollarán su propio lenguaje y estética personal en una serie de proyectos. Los aspectos artísticos de la fotografía se estudiarán en profundidad.

PH 608 Iluminación

Este curso proporciona una exploración de los aspectos fundamentales relacionados con la iluminación. Se explicarán las diversas calidades de iluminación y se utilizará una amplia gama de herramientas para controlar la iluminación. Cajas blandas (softboxes), sombrillas, materiales de difusión y el equilibrio de diversos ambientes de iluminación proporcionarán una plataforma para el enfoque individual.

PH 611 Paisaje Contemporáneo

En este curso, los estudiantes explorarán el género de la fotografía paisajista desde cinco enfoques conceptuales diferentes: representativo, expresivo, ilustrativo, declarativo y basado en la forma. Se analizará la historia del género y el impacto cultural de la representación paisajista. Se presentarán las diversas técnicas de creación de imágenes y herramientas a disposición de los fotógrafos paisajistas.

PH 612 La Naturaleza de la Fotografía

Este curso está dedicado a la investigación y comprensión de la fotografía como un lenguaje visual. La relación elemental de la forma y la narrativa se explorarán como medio de expresión artística individual. Se hará énfasis en la aplicación de estos principios a través de tareas prácticas y discusiones verbales.

PH 613 Color y Luz

En este curso, los estudiantes estudiarán la relación fundamental entre el color, la calidad de la luz y el estado de ánimo. Se hará énfasis en la producción de fotografías técnicamente competentes y creativas mediante iluminación, filtración de colores y posproducción de imágenes. Los aspectos técnicos, estéticos y conceptuales del uso del color y de la iluminación serán temas de discusión en profundidad.

PH 614 Cuarto Oscuro para Blanco y Negro

Este curso establece las técnicas y procedimientos de cuarto oscuro para revelado en blanco y negro, incluyendo los procesos relacionados a la impresión fina en blanco y negro. Los estudiantes exploran el procesamiento de la película y las técnicas de normalización del revelado, así como estrategias para desarrollar técnicas de impresión finas.

PH 616 El Fotógrafo y Photoshop

Diseñado específicamente para fotógrafos, este curso ayuda a los estudiantes a acumular experiencia en la preparación de imágenes con Adobe Photoshop para el mercado profesional. Los estudiantes reciben instrucción detallada en la edición de imágenes, corrección de colores básicos y las herramientas contenidas en el programa. Este curso se mantiene actualizado con las tecnologías más recientes y con la versión más actualizada de Photoshop.

PH 620 Naturaleza Muerta

En este curso, los estudiantes estudian y practican la fotografía fija de pequeños objetos e imágenes sobre una mesa. Los estudiantes experimentarán con una diversidad de técnicas de iluminación en estudio y modificadores de iluminación, a la vez que mantienen un enfoque conceptual en el estilo y en el diseño pertinente a aplicaciones tanto de arte comercial como artístico.

PH 621 Fotografía Experimental

En este curso, los estudiantes exploran una diversidad de técnicas fotográficas experimentales. Entre los temas se incluyen: técnicas de captura alternativa, transferencia de imágenes, procesos de impresión alternativos; así como otros métodos experimentales que permiten una mayor interpretación y expresión del medio fotográfico.

PH 622 Documentales

Este curso explora el amplio espectro de la fotografía documental desde sus raíces como testigo fidedigno al servicio del cambio social, hasta imágenes representativas destinadas a la interpretación subjetiva. Se hace énfasis práctico en el desarrollo de las habilidades necesarias para la narración visual exitosa que incluyen: edición, secuenciación, acceso, flujo, investigación y redacción de pies de foto y propuestas.

**VER los programas, los prerrequisitos
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

PH 623 Retratos

Este curso determinante examina los diversos enfoques hacia el retrato y la fotografía de personas en todas las ramas de estudio. Se hace énfasis en el uso eficaz de la luz utilizando una multitud de técnicas de iluminación, y en el papel creativo y conceptual del fotógrafo retratista.

PH 626 Uno Mismo Como Sujeto

En este curso, los estudiantes podrán explorarse a sí mismos por medio de la fotografía como un medio creativo. Se les alienta a desafiar a sí mismos y tomar riesgos con su trabajo, y los estudiantes crearán un cuerpo coherente de trabajo que refleje la visión única de cada uno. Los estudiantes serán presentados a artistas que trabajan en el género de autorretrato.

PH 632 Técnicas de Iluminación y de Gran Formato

En este curso, se explorarán y se dominarán técnicas avanzadas de naturaleza muerta, figura, e iluminación en interiores y exteriores. Además, los estudiantes podrán adquirir un amplio conocimiento de las aplicaciones de cámaras de gran formato. Se hará énfasis en la definición e interpretación de las relaciones espaciales.

PH 633 Fotografía de Moda y Belleza

Este curso enseña un enfoque de las técnicas para fotografiar a personas y otros sujetos que fusiona las técnicas editoriales y de modas. El curso se centra en los estilos y tendencias actuales en la fotografía editorial, y cubre los aspectos de iluminación de los encargos editoriales y de modas. Los estudiantes producirán un portafolio de trabajo como parte de su tarea final.

PH 635 Impresión Digital y Presentación

Este curso se concentra en una amplia gama de soluciones de impresión digital. Un fuerte enfoque en la impresión en chorro de tinta de calidad de archivo para portafolios y presentaciones se analizará teniendo al fotógrafo contemporáneo en mente. Los estudiantes aprenderán a reproducir con exactitud colores en una diversidad de métodos de impresión modernos, desde impresoras de chorro de tinta hasta prensas CMYK.

PH 636 Imágenes Digitales

En este curso los estudiantes aprenden habilidades de nivel intermedio de Photoshop relacionadas con las imágenes digitales y las impresiones digitales. Se hará énfasis en el avance de las técnicas de mezclado, enmascaramiento, retoque y composición además de la preparación de archivos para optimizar las fotografías digitales. Los conocimientos que se imparten en este curso apoyarán el perfeccionamiento de los proyectos de portafolio individuales.

PH 640 Procesos Históricos Experimentales

Este curso enseña procesos históricos del siglo XIX, tales como el cianotipo, Van Dan Dyke Brown, Tintype y Gum Printing. Los estudiantes aprenderán a dominar las técnicas históricas, y posteriormente las utilizarán de manera experimental.

PH 642 Iluminación de Locación

Este curso instruirá a los estudiantes sobre las técnicas de iluminación en locación, incluyendo la optimización del uso de la luz disponible, control de la luz y uso de estroboscopios e iluminación mixta en locación. Se cubrirán locaciones tanto interiores como exteriores.

PH 644 Fotografía como Técnica Mixta

Este curso explora el uso de la técnica mixta en la fotografía. Se exploran técnicas de dibujo y pintura, collage y múltiples imágenes.

PH 645 Fotografía Contemporánea Experimental

Este curso se concentra en métodos no tradicionales para la creación y exhibición de trabajo fotográfico. Se explorará una amplia variedad de técnicas creativas que incluyen: capturas alternativas, emulsiones líquidas, tonificación, coloración, transferencia de imágenes y experimentación con superficies fotográficas alternativas y escalas. Se hará énfasis en la intensificación de la expresión artística y la creatividad dentro del medio.

PH 646 Cámaras Estenopeicas, Plásticas y Portátiles

Este curso se concentra en la experimentación y exploración de la expresión personal mediante el uso de cámaras estenopéicas y plásticas. Los estudiantes conocerán muchos de los diferentes tipos de cámaras y artistas que trabajan en este género de fotografía.

PH 650 Desarrollo de Portafolio

Este curso está diseñado para apoyar a los estudiantes en el desarrollo de sus materiales promocionales y de desarrollo comercial para sus proyectos fotográficos actuales. Siguiendo estándares profesionales vigentes del ramo, los estudiantes diseñarán y producirán un portafolio de fotografías y un sitio web con su portafolio para mostrar su trabajo de tesis y otros proyectos fotográficos pertinentes.

PH 653 Retratos Ambientales

Este curso está diseñado para preparar a los estudiantes para una carrera como fotógrafo editorial comercial. Los estudiantes perfeccionarán sus habilidades de iluminación en locación y también aprenderán importantes técnicas de interacción trabajando con una diversidad de personas. Los retratos se capturarán para publicaciones empresariales, de viaje, estilo de vida y otras más.

PH 655 Montaje Digital

En este curso, los estudiantes explorarán las diversas posibilidades imaginativas del montaje digital utilizando Adobe Photoshop. Este curso avanzado se basa en técnicas aprendidas en cursos de imágenes digitales anteriores. Las tareas conceptuales y técnicas apoyarán los temas cubiertos en clase; se explorarán las aplicaciones en las artes plásticas y en el arte comercial.

PH 656 Captura de Movimiento y Narrativa Visual

En este curso, los estudiantes de fotografía explorarán los componentes conceptuales y técnicos de la narrativa visual utilizando imágenes en movimiento. Mediante la utilización de captura de video y el software de edición Adobe Premiere Pro, los estudiantes conceptualizarán, crearán y finalizarán proyectos de movimiento. Los conceptos avanzados se explorarán en relación con las prácticas actuales del ramo para fotógrafos.

PH 672 La Fotografía Intensiva

En este curso, los estudiantes desarrollarán su experiencia práctica, técnica y teórica a la vez que aprenden sobre los movimientos artísticos del siglo XX y las tendencias en la fotografía contemporánea. Se brindará apoyo para asuntos técnicos tales como iluminación para locaciones, uso de filtros, y diferentes técnicas de formato de cámara. El curso culminará en una exposición colectiva de tres semanas.

PH 673 Portafolio: Concepto y Desarrollo

Este curso para portafolio está diseñado para aquellos estudiantes que ya han terminado el currículo obligatorio del programa y están listos para aplicar su conocimiento de los conceptos y técnicas fotográficas en el desarrollo de un cuerpo de trabajo cohesivo y profesional. Se hará énfasis en el desarrollo de conceptos de nivel avanzado, la captura de imagen y la crítica.

PH 674 Portafolio 1

El curso de portafolio está diseñado para los estudiantes que han terminado el currículo obligatorio del programa de posgrado en fotografía, y están listos para aplicar su conocimiento de captura de imágenes, color, luz, composición, concepto, posproducción y presentación al desarrollo de un cuerpo de trabajo cohesivo y profesional.

PH 675 Portafolio 2

Este curso intensivo de portafolio se basa en el contenido aprendido en Portafolio I. En este curso, los estudiantes profundizarán sus conceptos y habilidades fotográficas mediante el avance en sus portafolios profesionales individuales. El portafolio final en este curso demostrará el máximo nivel de competencia del estudiante en habilidades técnicas, composición, concepto y presentación.

PH 680 Desarrollo de Proyecto de Tesis

Este curso está diseñado para guiar a los estudiantes a definir y desarrollar sus proyectos de tesis propuestos en preparación para su evaluación de punto medio. Por medio de discusiones participativas y tareas de portafolio, los estudiantes explorarán, confrontarán y resolverán problemas de concepto, narrativa y técnica pertinentes a sus proyectos de tesis.

PH 681 Avance de Tesis

Este curso intensivo, que deberá tomarse después de Desarrollo de Proyecto de Tesis, está diseñado para apoyar a los estudiantes a medida que ellos avanzan sus conceptos del proyecto de tesis y proporcionan imágenes en preparación para la evaluación de punto medio. La concentración será en el desarrollo de habilidades técnicas, conceptuales e intelectuales por medio de tareas fotográficas escritas y presentaciones orales.

PH 682 Conceptos y Procesos de Crítica

En este curso, los estudiantes avanzados confrontarán conceptos y teorías relacionados con las artes visuales. Se explorarán las teorías influyentes alrededor de la definición de arte y sus efectos en el proceso del artista. Este curso implica pensamiento abstracto, examen de los procesos críticos, y aplicación significativa de dichos conceptos en el trabajo personal del estudiante.

PH 692 Temas Contemporáneos en Fotografía

En este curso, los estudiantes explorarán temas contemporáneos en fotografía mediante la participación en conferencias de artistas, entrevistas y discusiones de grupo de nivel avanzado. Se presentarán charlas de artistas y entrevistas con líderes en el ramo a través de webcasts en vivo y pregrabados. Los temas del curso se explorarán en profundidad por medio de tareas de investigación, redacción y fotografía.

PH 694 El Arte de Enseñar Fotografía

Este curso está diseñado para estudiantes avanzados que aspiran a enseñar fotografía a nivel universitario. Se explorarán de manera crítica las prácticas educativas contemporáneas en la enseñanza presencial y en línea. Se hará énfasis en el desarrollo de currículo, complementado por un examen a profundidad y la aplicación práctica de metodologías pedagógicas relacionadas específicamente con la educación fotográfica.

PH 695 Proyecto Colaborativo

Los estudiantes que cumplan los criterios establecidos serán seleccionados por sus departamentos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

PH 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

PH 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

PH 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

PH 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

PH 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

PH 810 Concepto e Imagen

Este curso ofrece a los estudiantes la oportunidad de recibir instrucción y críticas respecto a sus proyectos de tesis individuales en un entorno de grupo pequeño. Diseñado para estudiantes que han aprobado recientemente su evaluación de punto medio, este curso hace énfasis en el refinamiento del concepto, la superación de los desafíos de su proyecto, y el desarrollo de su portafolio de tesis.

PH 816 Artes Plásticas

Este curso ofrece a los estudiantes de fotografía con énfasis en Artes Plásticas la oportunidad de recibir instrucción y críticas respecto a sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se hará énfasis en el avance de los conceptos de sus proyectos y en el desarrollo de su portafolio. Se explorarán y analizarán las filosofías y prácticas contemporáneas relacionadas con la fotografía artística.

PH 817 Arte Comercial

Este curso ofrece a los estudiantes de fotografía de arte comercial la oportunidad de recibir instrucción y críticas respecto a sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se hará énfasis en el desarrollo de los conceptos de sus proyectos y en el desarrollo de su portafolio. Se explorarán y analizarán las filosofías y prácticas contemporáneas relacionadas con la fotografía de arte comercial.

PH 818 Documental

Este curso ofrece a los estudiantes de fotografía con énfasis en documentales la oportunidad de recibir instrucción y críticas respecto a sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se hará énfasis en el desarrollo de los conceptos de sus proyectos y en el desarrollo de sus portafolios. Se explorarán y analizarán las filosofías y prácticas contemporáneas relacionadas con la fotografía documental.

PH 830 Contexto y Comunicación

En este curso, los estudiantes definirán sus trabajos de tesis en un contexto contemporáneo e histórico, profundizarán su comprensión de las metodologías fotográficas aplicadas y refinarán sus filosofías artísticas personales pertinentes a los estudios de tesis. Se hará énfasis en la investigación y en la comunicación visual, verbal y escrita en preparación para las evaluaciones finales y el ingreso a la industria fotográfica.

PH 831 Tesis Intensiva

Este curso intensivo de verano está diseñado para brindar a los estudiantes de todos los énfasis fotográficos un curso de estructura flexible en el cual puedan avanzar su investigación, conceptos e imágenes para sus proyectos de tesis. Se hará énfasis en el avance de los proyectos independientes, en la instrucción individualizada y en la crítica de grupo sobre los avances de los proyectos de cada estudiante.

PH 836 Photoshop Avanzado

Este curso ofrece a los estudiantes la oportunidad de recibir instrucción avanzada en Photoshop y críticas de sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se pondrá énfasis en el avance de las habilidades de posprocesamiento creativo y de impresión, a medida que los estudiantes ensamblan sus portafolios de tesis. Se desarrollarán tareas y discusiones en base a las necesidades individuales de cada estudiante.

PH 837 Prácticas Alternativas

Este curso ofrece a los estudiantes que trabajan con técnicas creativas y/o de captura y procesamiento histórico la oportunidad de recibir instrucción y críticas sobre sus proyectos de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se hace énfasis en el perfeccionamiento de los métodos alternativos de captura e impresión. Las tareas y las discusiones se basarán en las necesidades individuales de cada estudiante.

PH 850 Investigación y Desarrollo de Proyectos

En este curso, los estudiantes participarán en la investigación individualizada para sus proyectos, en combinación con el avance de sus portafolios de proyecto de tesis en un entorno de grupo pequeño. Se hará énfasis en la creación continua de nuevas imágenes para sus proyectos de tesis; se ofrecerán críticas del instructor y los compañeros de clase.

PH 856 Preparación para la Evaluación Final

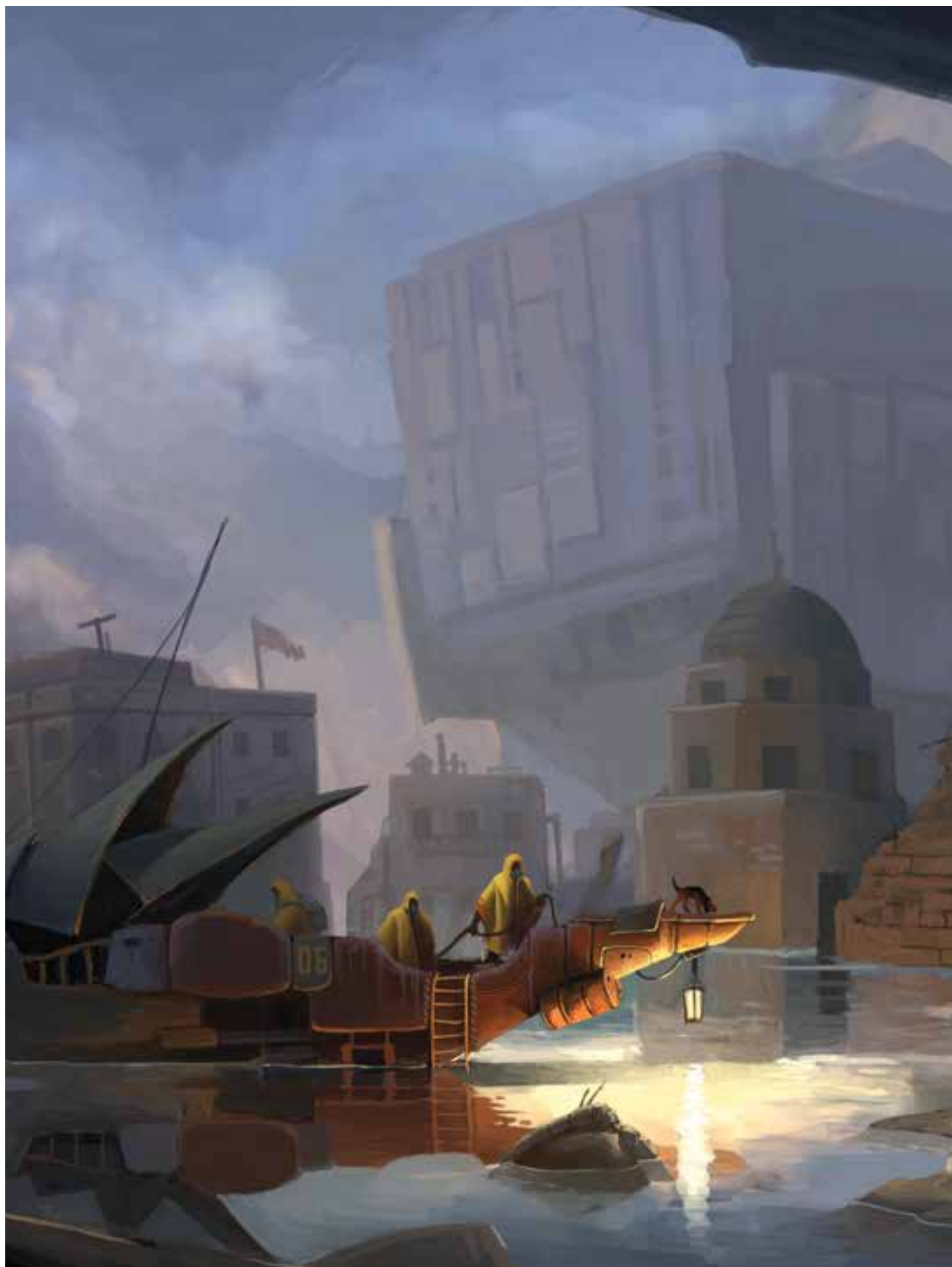
Este curso ofrece a los estudiantes en su último semestre la oportunidad de recibir asesoramiento a medida que ellos se preparan para las evaluaciones finales y el ingreso a la industria profesional de la fotografía. Se hace énfasis en el avance de las habilidades verbales y escritas relacionadas con el arte, la preparación profesional y la finalización de sus proyectos de tesis.

PH 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

PH 903 Estudio Intensivo de Fotografía en el Extranjero

Este curso de siete semanas en el extranjero expondrá a los estudiantes, mediante el medio fotográfico, al arte, cultura y significancia histórica de Italia. Los viajes supervisados permitirán a los estudiantes explorar y fotografiar una amplia gama de ciudades, la campiña y monumentos históricos de Italia. Este curso está abierto a todos los estudiantes presenciales y en línea.



DESARROLLO VISUAL





QUÉ OFRECEMOS

**Nuestros graduados
son contratados por
compañías como:**

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
¡Y más!



El programa de grado de Desarrollo Visual ofrece a los estudiantes un conocimiento sólido de todos los principios fundamentales del Desarrollo Visual y está diseñado para impartir una formación integral en las artes. Se da énfasis al dominio de capacidades tradicionales, técnicas y conceptuales, así como a una respuesta emocional, en todos los aspectos del proceso de Desarrollo Visual. El programa de grado de Desarrollo Visual fomenta la evolución firme de un estilo personal, así como una amplia gama de métodos para transformar las habilidades tradicionales de los estudiantes en habilidades que reflejen la amplitud de la tecnología avanzada del ramo. Los estudiantes adquirirán destreza en la amplia variedad de tareas relacionadas con el Desarrollo Visual para enriquecer su creatividad, capacidad de resolución de problemas y profesionalismo.



LÍNEAS DE CARRERA



Los graduados de la Escuela de Desarrollo Visual pueden seguir carreras como:

- Director de arte
- Diseñador de fondos/layout
- Diseñador de personajes
- Artista conceptual
- Diseñador de criaturas
- Diseñador de entornos
- Diseñador de niveles para videojuegos
- Escultor de maquetas
- Diseñador de paquetes de modelos
- Artista de producción
- Asistente de producción
- Diseñador de producción
- Diseñador de accesorios
- Escenógrafo
- Dibujante de bocetos
- Artista de texturas
- Artista de texturas/diseñador de accesorios
- Artista de desarrollo visual



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Desarrollo Visual

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DESARROLLO VISUAL

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DESARROLLO VISUAL

FA 110	Pintura de Bodegones 1
FASCU 270	Ecorché
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 116	Perspectiva
FND 125	Color y Diseño
FND 131	Modelado de Figuras
VIS 103	Imágenes para el Desarrollo Visual
VIS 150	Desarrollo Visual 1
VIS 205	Producción de Desarrollo Visual
VIS 250	Desarrollo Visual 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX



"DOC"
CHARACTER SHEET



Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Desarrollo Visual

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DESARROLLO VISUAL

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 3 Cursos de comunicación escrita
 - 4 Cursos de conciencia histórica del arte
 - 1 Curso de conciencia histórica
 - 1 Curso de conocimientos cuantitativos
 - 1 Curso de ideas e influencias culturales
 - 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DESARROLLO VISUAL

FA 110	Pintura de Bodegones 1
FASCU 270	Ecorché
FND 110	Análisis de la Forma
FND 112	Dibujo de Figuras
FND 116	Perspectiva
FND 125	Color y Diseño
FND 131	Modelado de Figuras
VIS 103	Imágenes para el Desarrollo Visual
VIS 150	Desarrollo Visual 1
VIS 205	Producción de Desarrollo Visual
VIS 250	Desarrollo Visual 2
VIS 405	Portafolio Avanzado de Desarrollo Visual

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
 LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

- LA/LAN 117 Reseña de la Arquitectura Paisajista
 LA/IND 118 Historia del Diseño Industrial
 LA 127 Temas en el Arte Universal
 LA 128 El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
 LA 129 Historia del Diseño de Automóviles
 LA/GAM 131 Historia de los Videojuegos
 LA 132/ANM 102 Historia de la Animación
 LA 134/ANM 104 Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
 LA/VIS 137 Historia del Desarrollo Visual
 LA/LAN 177 Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
 LA 182 Géneros en el Cine
 LA/ILL 195 Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
 LA/ILL 197 Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
 LA/ARH 219 Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
 LA 220 Historia del Arte Estadounidense
 LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
 LA 222 Arte del Siglo XX
 LA 224 La Mujer, el Arte y la Sociedad
 LA 226 /IAD 230 Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
 LA 229/IAD 231 Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
 LA 236/IAD 232 Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
 LA 242/GR 242 Historia del Diseño Gráfico
 LA 243/ILL 310 Historia de la Ilustración Estadounidense
 LA/FSH 244 Historia de la Moda
 LA/JEM 245 Historia de la Joyería y Orfebrería
 LA/FSH 246 Historia de los Textiles
 LA 247 Historia y Técnicas del Grabado
 LA/FASCU 248 Historia y Teoría de la Escultura Artística
 LA 249 Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
 LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
 LA 276 Seminario en Gran Bretaña
 LA/LAN 277 Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
 LA 278 Seminario en Francia
 LA 279 Seminario en Italia
 LA 281/MPT 255 Historia del Cine 1: Antes de 1940
 LA 282/MPT 256 Historia del Cine 2: 1940-1974
 LA 283 Examen del Cine Negro
 LA 284 Evolución del Cine de Terror
 LA 319 Historia de la Arquitectura: La Modernidad
 LA 327 Arte del Mundo Clásico

- LA 333 Arte de la Edad Media
 LA 361 El Artista en el Mundo Moderno
 LA 382 Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
 LA 383 Cine Mundial
 LA 384 Cine Subestimado
 LA 385 Primer Plano en Hitchcock
 LA 386 Exploración del Cine de Ciencia Ficción
 LA 387 Directoras en el Cine
 LA 388 Reseña del Cine Asiático
 LA 408 Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
 LA 420 Arte del Renacimiento Italiano
 LA 421 Arte del Renacimiento Septentrional
 LA 422 Arte del Barroco Italiano
 LA 423 La Edad de Oro del Arte Holandés
 LA 432 Arte de España: De El Greco a Picasso
 LA 433 Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
 LA 464 Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
 PH 101 Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

- LA 124 Física para Artistas
 LA 146 Anatomía de los Automóviles
 LA 200 Introducción a la Programación de Computadoras
 LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
 LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano
 LA 255 Matemática Universitaria
 LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría
 LA 286 Matemáticas Discretas
 LA 288 Vector, Matrices y Transformaciones
 LA 293 Precálculo
 LA 296 Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

- LA 127 Temas en el Arte Universal
 LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural
 LA 238 Literatura Universal
 LA 292 Programación y Cultural
 LA 343 Religión Comparativa
 LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
 LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Artes [MA] en Desarrollo Visual

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN DESARROLLO VISUAL

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DESARROLLO VISUAL

ANM 610	Conceptos Figurativos
ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación
FA 602	Dibujo de la Cabeza Humana
o FA 605	Pintura Paisajista
o FA 607	Pintura del Paisaje Urbano
	o cualquier curso de la especialidad
FA 630	Teoría del Color
ILL 610	Dibujo de la Figura Vestida
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
ILL 660	Pintura Digital
VIS 611	Los Elementos Visuales del Guion
VIS 660	Fundamentos del Diseño de Entornos y Accesorios
VIS 670	Producción de Punto Medio
	+1 Curso de la especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DESARROLLO VISUAL

GLA 624	Historia del Desarrollo Visual

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Desarrollo Visual

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MFA EN DESARROLLO VISUAL

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DESARROLLO VISUAL

ANM 633	Dibujo y Diseño para la Animación
ANM 685	Guiones Gráficos
o ANM 689	Desarrollo del Guion
FA 601	Dibujo
FA 630	Teoría del Color
ILL 610	Dibujo de la Figura Vestida
ILL 625	Perspectiva para Ilustradores
VIS 611	Los Elementos Visuales del Guion
VIS 660	Fundamentos del Diseño de Entornos y Accesorios
VIS 670	Producción de Punto Medio

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DESARROLLO VISUAL

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

GLA 624 Historia del Desarrollo Visual

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 679 Prácticas Profesionales para el Desarrollo Visual

CURSOS DE PREGRADO

VIS 103 Imágenes para el Desarrollo Visual

Este curso es una introducción a las pautas principales para la composición y el desarrollo visual. Los estudiantes emplearán la fotografía digital para crear imágenes con narrativa y un aspecto cohesivo. Se utilizará software de imágenes para destacar el punto focal, la profundidad y la perspectiva. Se pondrá énfasis en la composición y el análisis de una narración eficaz del relato.

VIS 137 Historia del Desarrollo Visual

Este curso tratará sobre los inicios del desarrollo visual hasta las técnicas modernas de producción, así como sobre diseñadores y artistas del desarrollo visual. Los temas incluirán costos, financiamiento y promoción comercial o *marketing* de proyectos comerciales e independientes. El curso concluirá con deliberaciones sobre el futuro del desarrollo visual.

VIS 150 Desarrollo Visual 1

Este curso es una introducción a los principios del desarrollo visual. Los estudiantes aprenderán a usar composiciones con valores básicos, la figura vestida y la teoría del color en su aplicación al desarrollo visual, así como fundamentos de Photoshop para el desarrollo visual.

VIS 205 Producción de Desarrollo Visual

Este es el primer paso hacia un portafolio que cumple los estándares del ramo. Los estudiantes organizarán su trabajo, diseñarán un sitio web personal y presentarán persuasivamente una promoción visual. Los proyectos incluirán una previsualización de un videojuego o una película corta que comunique eficazmente la trama/el concepto. También se tratarán las fases de producción para animación, documentales y acción en vivo.

VIS 230 Pintura Digital para el Desarrollo Visual

Este curso es una introducción intensiva a la pintura digital, adaptada específicamente al proceso de diseño en el desarrollo visual. Los estudiantes utilizarán Photoshop y software 3D para desarrollar composiciones que enfaticen el diseño de elementos cohesivos de la trama. Los estudiantes crearán un conjunto de piezas temáticamente conexas que demuestren una iluminación homogénea y valor, color, profundidad y punto(s) focal(es) eficaces.

VIS 235 3D Modelado y Diseño de Personajes para el Desarrollo Visual

Este curso ofrece una introducción al esculpido y pintura de modelos usando software 3D. Los temas incluirán crear elementos orgánicos y de superficie dura, añadir detalles a la superficie y acabar los modelos con ejes UV y texturas. Los estudiantes generarán sus maquetas en arcilla y las pintarán usando el software Zbrush.

VIS 250 Desarrollo Visual 2

A partir de relatos y guiones seleccionados, los estudiantes crearán personajes y pinturas que plasmen el ambiente y la atmósfera anímica de la trama. Este curso pondrá hincapié en habilidades sólidas de dibujo y pintura y exige una imaginación vívida.

VIS 270 Diseño de Vehículos y Armaduras para el Desarrollo Visual

Este curso combina el diseño de vehículos y armaduras con distintas épocas históricas y temas como postapocalíptico, futurista y steampunk. Los estudiantes emplearán medios de dibujo tradicionales y digitales para desarrollar sus conceptos y crear pinturas conceptuales que cuenten una historia.

VIS 280 Diseño de Color/Color Scripting

Este curso explorará los orígenes y la aplicación moderna del diseño de color (color scripting) mediante la realización de tareas que abarcan temas como composición cinematográfica, uso atmosférico del color y continuidad del color. Los estudiantes también realizarán un color script (guion o pauta del color) de dieciséis imágenes.

VIS 300 Diseño de Entornos para el Desarrollo Visual

Este curso guiará a los estudiantes a través de las distintas etapas de la generación de un diseño dinámico y dramático de un entorno. El curso abarcará los conceptos fundamentales, desde ilustraciones pequeñas (thumbnails) hasta el producto terminado, e incluirá composición, iluminación y uso de texturas. Los estudiantes crearán tres ilustraciones de conceptos para entornos y una lista de imágenes de referencia de accesorios (prop callout) para un género de su elección.

VIS 310 Desarrollo Visual para Spots Animados

Los estudiantes crearán un spot animado y luego desarrollarán el arte para un cortometraje. Se pondrá énfasis en retener la atención del espectador mediante un uso limitado de personajes y ambientes. Los estudiantes practicarán hacer bocetos y guiones gráficos rápidos con propósitos de reconocimiento, asociación personal y creación de identidad de marca. Se tratarán los temas de imágenes digitales, composición digital, pintura de texturas y retoques.

VIS 311 Desarrollo Visual para Juegos Web y Móviles

En este curso, los estudiantes crearán arte animado para videojuegos sociales y medios interactivos. Los temas abarcarán los guiones gráficos, comunicación visual, soluciones de diseño, imágenes digitales, composición digital, pintura de texturas, creación de elementos de videojuego y optimización de película. Los estudiantes entregarán un entorno de videojuego terminado con fondo, accesorios, personajes y los elementos de interfaz del juego que incluyan botones y sonidos.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

VIS 350 Desarrollo Visual para Acción en Vivo

En este curso avanzado, los estudiantes trabajarán a partir de guiones seleccionados para crear un paquete profesional orientado hacia una película familiar de acción en vivo, que deberá incluir pinturas de producción, composiciones en thumbnail, y estudios de valor y color. Se pondrá énfasis en representar el estilo de una película tanto de acción en vivo como familiar, sin afectar la integridad del diseño.

VIS 364 Diseño de Personajes 1: Dar Vida a los Personajes

En este curso, los estudiantes primero dibujarán en vivo con énfasis en el dibujo rápido, la línea de acción, volumen y caricatura. Luego, los estudiantes diseñarán sus propios personajes, y realizarán hojas de modelos y rotaciones.

VIS 374 Diseño de Personajes 2: Personajes Listos para Producción

Los estudiantes ampliarán su técnica y ejecutarán diseños de personajes en formatos tanto de mapa de bits como vectoriales, según sea apropiado, para flujos de procesos en 2D y 3D. Los estudiantes producirán pinturas en 3D completas con texturas y fuentes de luz creíbles. Se pondrá énfasis en la creación de criaturas convincentes mediante el uso eficaz de los elementos de diseño y la anatomía animal del mundo real.

VIS 375 Diseño de Criaturas para el Desarrollo Visual

En este curso, los estudiantes aprenderán a diseñar criaturas para el desarrollo visual. Los estudiantes diseñarán cuatro criaturas que darán lugar a piezas de portafolio de arte conceptual. Los estudiantes aprenderán a visualizar y capturar sus visiones a través de thumbnails, estudios de color/valor, e ilustraciones terminadas.

VIS 400 Estilos de Desarrollo Visual

En este curso, los estudiantes explorarán los diversos aspectos del estilo con relación al desarrollo visual de la animación. Se incluirán ejemplos de técnicas gráficas, europeas y orientales. Este curso desarrollará los principios presentados en VIS 250, los cuales incluyen el diseño de personajes, diseño de accesorios, diseño del entorno, composición, valor y color.

VIS 405 Portafolio Avanzado de Desarrollo Visual

La meta de este curso es desarrollar un portafolio profesionalmente comercializable compuesto por el mejor trabajo del estudiante. Para pulir cómo llevar la relación entre el cliente y el artista, los estudiantes practicarán el arte de la presentación y habilidades de comportamiento, y desarrollarán un portafolio y una identidad profesional.

VIS 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

VIS 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

VIS 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

VIS 500 Pasantía en Desarrollo Visual

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con el desarrollo visual.

CURSOS DE POSGRADO

VIS 611 Los Elementos Visuales del Guion

Este curso es una introducción a los diversos aspectos de los elementos visuales en un guion, tales como color y diseño, teoría del color, puesta en escena y composición, ángulos de cámara, principios de la perspectiva y tipografía. También se presentará el vocabulario del cine.

VIS 660 Fundamentos del Diseño de Entornos y Accesorios

Este curso explorará los fundamentos del diseño de entornos mediante la realización de tareas que cubrirán temas como composición cinemática y relaciones de aspecto, perspectiva atmosférica, y fundamentos del diseño arquitectónico. Los estudiantes también realizarán diseños de accesorios en forma de paquetes de modelos e imágenes de referencia (callouts) de texturas/materiales.

VIS 670 Producción de Punto Medio

Este curso se centrará en dar retroalimentación individualizada e intensiva a los estudiantes para que estos se preparen para la Evaluación de Punto Medio. Las trabajos incluirán una tesis escrita, preparación del relato, análisis del relato, progresión de color, dibujo conceptual, estudios de personajes, estudios del entorno, estudios de los accesorios, esquemas de los puntos rítmicos de la trama (beat boards), y presentaciones de proyectos.

VIS 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

VIS 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

VIS 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerequisites para el curso podrían variar según el tema.

VIS 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

VIS 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

VIS 850 Estudio Dirigido en Grupo: Desarrollo Visual para Proyecto de Tesis

En este curso, los estudiantes examinarán los personajes y las pinturas que ilustran el ambiente y la atmósfera anímica de su propio relato. Este curso hará hincapié en habilidades sólidas de dibujo y pintura. Los estudiantes utilizarán su imaginación vívida y habilidades de resolución de problemas visuales.

VIS 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

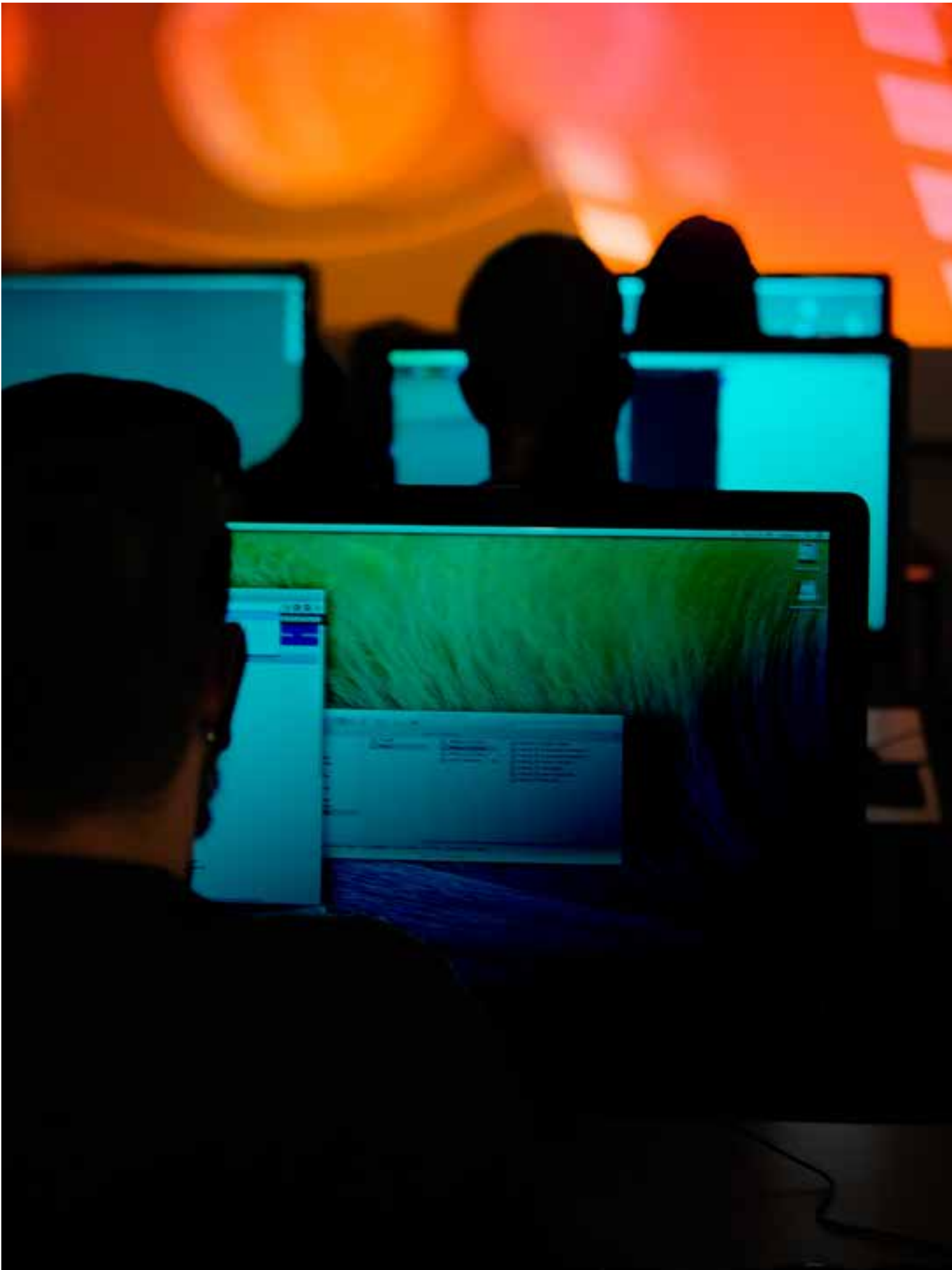
**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

RED CLOVER

Nieta

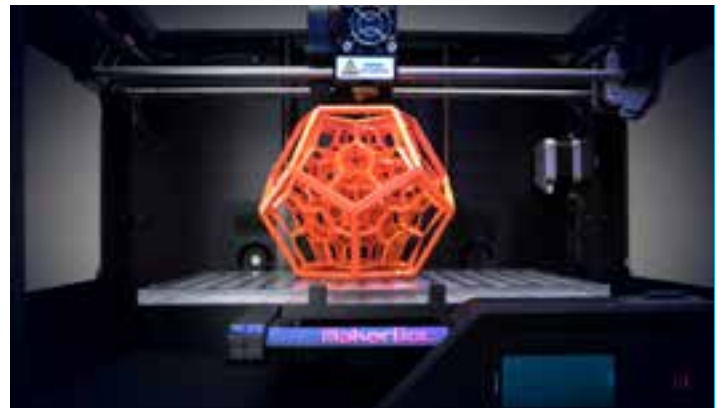
a film by Nicolás P. Villarreal



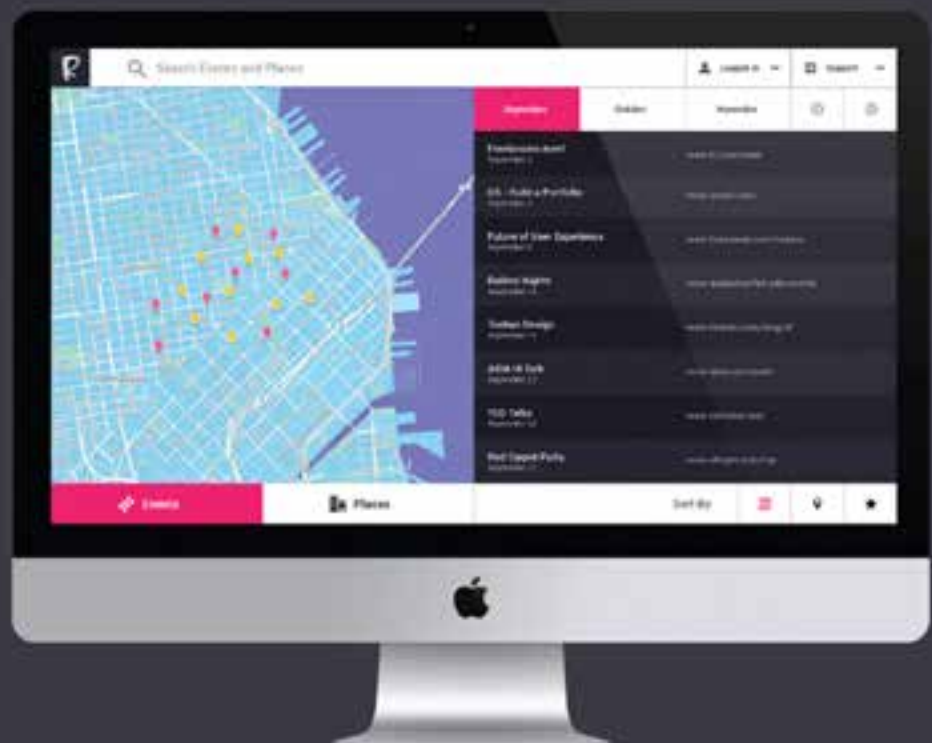


DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS





I created a supporting website. It works exactly as the app but for browsers and for iPad.

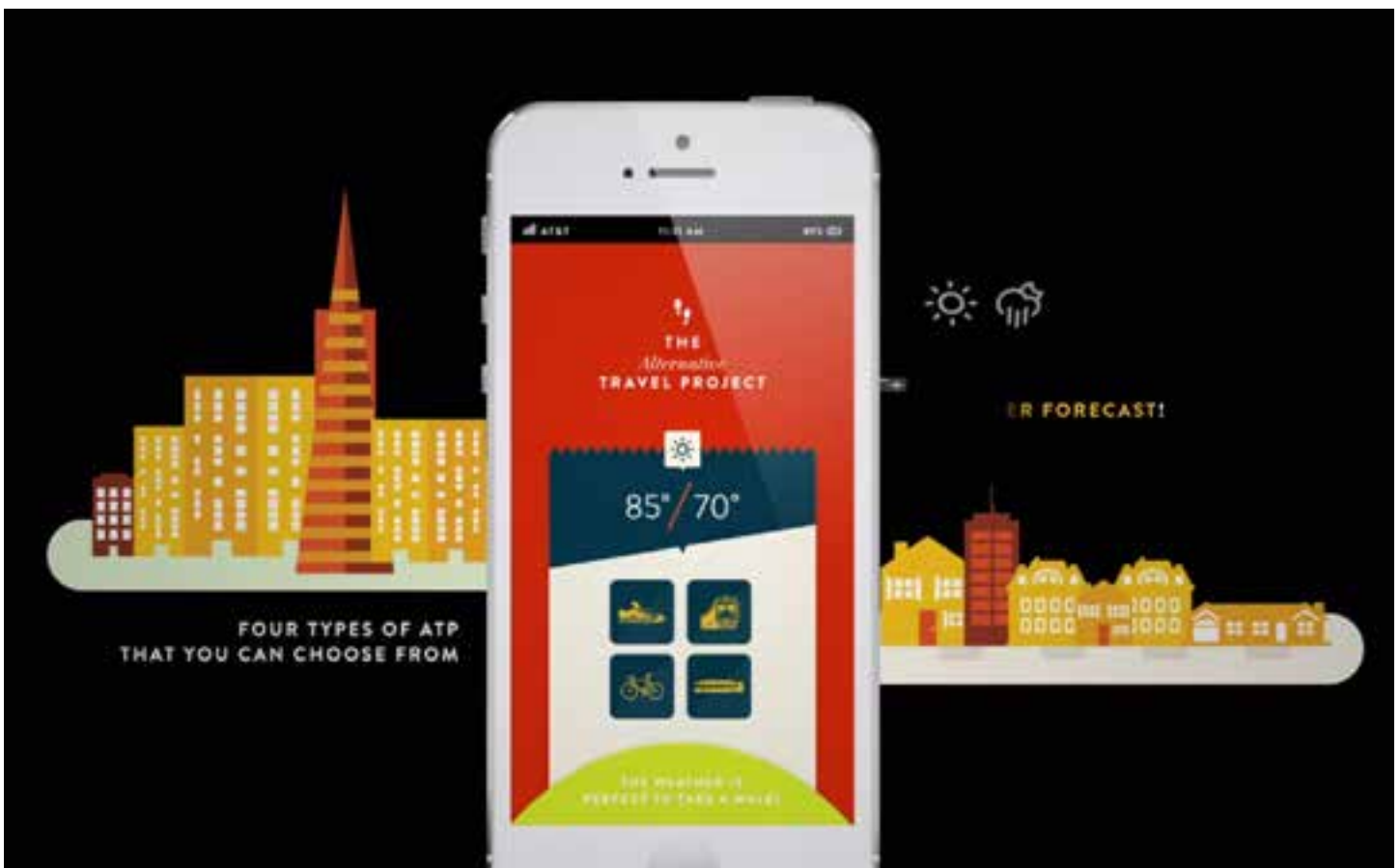


QUÉ OFRECEMOS



Con profesionales del ramo en cada salón de clase, aprenderás de los mejores. Tutoriales prácticos, mentores profesionales y comentarios críticos en persona convierten el aprendizaje en una experiencia emocionante.

Tenemos como norma usar lo último en software y equipos. Nos mantenemos al día con los avances actuales en tecnología y las prácticas del ramo. Lo que sea que estén usando los profesionales, eso es lo que encontrarás en nuestros salones de clase y talleres.



LÍNEAS DE CARRERA

Diseño para la web, móviles
y medios nuevos

Director creativo o director técnico

Director de arte

Diseñador o desarrollador sénior:
Diseño UX/UI, diseño de productos,
gráficos animados, desarrollo de front-end

Diseñador o desarrollador júnior:
Diseño UX/UI, diseño de productos,
gráficos animados, desarrollo de front-end

Artista de producción: Gráficos web, codificación
de front-end, gráficos animados



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Asociado en Artes [AA] en Diseño Web y Medios Nuevos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA AA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	33 UNIDADES
ESPECIALIDAD	15 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	18 UNIDADES
TOTAL	66 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE AA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

- 2 Cursos de Comunicación Escrita
- 2 Cursos de Conciencia Histórica del Arte
- 1 Curso de Comunicaciones y Prácticas Laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA AA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

ADV 236	Fotografía Digital
FND 122	Fundamentos del Color
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 120	Experiencia del Usuario 1
WNM 210	Diseño Visual 1
WNM 230	Imágenes Digitales 1
WNM 249	Diseño Web 1
WNM 250	Diseño Web 2
WNM 310	Diseño Visual 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

- LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe
- LA 108 Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

- LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
- LA 280 Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

- LA 291 Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

- LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV
- LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Bachelor en Bellas Artes [BFA] en Diseño Web y Medios Nuevos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD	
OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	132 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista
- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:
 - 3 Cursos de comunicación escrita
 - 4 Cursos de conciencia histórica del arte
 - 1 Curso de conciencia histórica
 - 1 Curso de conocimientos cuantitativos
 - 1 Curso de ideas e influencias culturales
 - 1 Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

ADV 236	Fotografía Digital
FND 122	Fundamentos del Color
GR 102	Tecnología de Diseño: Herramientas de Publicación Digital
GR 150	Introducción a la Comunicación Visual
WNM 105	Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual
WNM 120	Experiencia del Usuario 1
WNM 210	Diseño Visual 1
WNM 230	Imágenes Digitales 1
WNM 249	Diseño Web 1
WNM 250	Diseño Web 2
WNM 310	Diseño Visual 2
WNM 482	Portafolio 2

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX

SELECCIONAR DOS:

LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS

SELECCIONAR UNO:

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES

SELECCIONAR UNO:

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Certificado en Diseño Web y Medios Nuevos

REQUISITOS PARA CERTIFICADO

OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD	
(SEGUIR LOS OBLIGATORIOS PARA BFA)	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	42 UNIDADES
+ SEGÚN ASESORÍA	24 UNIDADES
+ ELECTIVOS	12 UNIDADES
+ HISTORIA DEL ARTE	6 UNIDADES

TOTAL	120 UNIDADES

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0
- Calificación mínima de C- e todos los cursos obligatorios y de la especialidad

Maestría en Artes [MA] en Diseño Web y Medios Nuevos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MA

ESPECIALIDAD	33 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	3 UNIDADES
TOTAL	36 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 36 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

WNM 601	Al Interior de la Programación
WNM 605	Tipografía para Originales Digitales
WNM 606	Principios de UX
WNM 608	Tecnología Web 1
WNM 613	Temas en Gráficos Animados
WNM 617	Tecnología Web Móvil
WNM 622	Captura Digital
WNM 655	Portafolio de Maestría
+3 Cursos de la especialidad	

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

GLA 615	Historia del Diseño Gráfico

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Diseño Web y Medios Nuevos

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

ESPECIALIDAD	27 UNIDADES
+ ESTUDIO DIRIGIDO	18 UNIDADES
+ ELECTIVOS*	6 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES DE POSGRADO	12 UNIDADES
TOTAL	63 UNIDADES

*Según aprobación del director

REQUISITOS PARA TÍTULO DE MA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

- Realización satisfactoria del proyecto de tesis final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 63 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

WNM 601	Al Interior de la Programación
WNM 605	Tipografía para Originales Digitales
WNM 606	Principios de UX
WNM 608	Tecnología Web 1
WNM 643	Diseño Interactivo y Conceptos
	+ 4 Cursos de la especialidad

REQUISITOS DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO PARA MFA EN DISEÑO WEB Y MEDIOS NUEVOS

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA

SELECCIONAR UNO:

GLA 601	El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos
GLA 602	El Arte y la Ideología del Siglo XX
GLA 607	Arte e Ideas del Siglo de las Luces
GLA 609	Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

COMPRENSIÓN INTERCULTURAL

SELECCIONAR UNO:

GLA 603	Antropología: Experimentar la Cultura
GLA 606	Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial
GLA 611	Narrativas Culturales
GLA 617	Mitología para el Mundo Moderno
GLA 619	Cultura e Identidad en el Teatro Estadounidense Moderno
GLA 627	Diseño Industrial en un Mundo Globalizado
GLA 903	Seminario de Posgrado en Europa

PRÁCTICAS Y COMUNICACIONES PROFESIONALES

GLA 676	Prácticas Profesionales para Diseñadores y Publicistas

CURSO DE ARTES LIBERALES DE POSGRADO DESIGNADO PARA LA ESPECIALIDAD

GLA 610	Equilibrar la Creatividad y la Rentabilidad

CURSOS DE PREGRADO

WNM 105 Tecnología de Diseño: Herramientas de Diseño Visual

Este curso abarca una amplia gama de tecnologías fundamentales para el diseño y la producción digital profesional. Los estándares del ramo se tratan en profundidad. Los temas incluyen: preparación de gráficos con énfasis en el uso de gráficos vectoriales, tecnologías de fuentes (tipos de letra) y tipografía, manipulación del color, el sistema operativo (OS) Mac, eficiencias de producción, presentación y métodos de producción.

WNM 110 Principios del Diseño Visual

Este curso abarca los fundamentos de la teoría y los principios del diseño, y el proceso de diseño. Los estudiantes aprenderán a desarrollar conceptos para proyectos digitales impresos, en multimedia y de diseño web, y se les presentarán los principios de la tipografía, teoría del color, investigación, planificación estratégica, métodos de resolución de problemas de diseño, desarrollo de thumbnails (ilustraciones pequeñas), borradores, diagramación y arte preliminar.

WNM 120 Experiencia del Usuario 1

Se presentarán los conceptos fundamentales del proceso de diseño centrado en el usuario: investigación, estilos visuales, *user journeys* (experiencias de los usuarios en la interacción con los productos diseñados), casos de uso, *wireframing* (diagramas de malla de alambre) y estructura del sitio. La primera parte del curso se ocupará de la realización de prototipos rápidos y pruebas con usuarios, para luego pasar a la parte de diseño visual, que incluye examinar patrones de diseño para móviles y para computadoras de escritorio, y establecer el atractivo visual usando tipografía, color, diagramación e iconografía.

WNM 124 Reseña de Diseño: Herramientas y Principios

Este curso, que se enseña por medio de demostraciones y presentaciones visuales interactivas, es una introducción al software de diseño básico, así como a los elementos y principios del diseño, para estudiantes de pregrado con menor dominio del inglés. Los estudiantes utilizan herramientas digitales para crear proyectos prácticos y desarrollan su capacidad de describir métodos de producción y diseño.

WNM 200 Introducción a la Programación de Computadoras

Este curso es una introducción a los fundamentos de la programación informática con concentración en las aplicaciones cuantitativas y geométricas utilizadas en los medios nuevos. Los estudiantes desarrollarán las habilidades de programación necesarias para crear interactividad, movimiento, visualización de datos y representaciones gráficas. Los temas incluyen tipos de variables, funciones, coordenadas, álgebra básica, proporción y porcentaje, rotación y escala, y los primitivos geométricos.

WNM 205 Gráficos Animados 1

Este curso es una introducción a la teoría y producción de gráficos animados en 2D para múltiples plataformas. Se tratará el concepto, la investigación, el diseño y las técnicas de preproducción para proyectos de gráficos animados, con concentración en la animación con tipografía, símbolos gráficos, formas y color. Se emplearán las principales herramientas de software del ramo, con énfasis en el flujo de trabajo y los principios de la animación clásica.

WNM 210 Diseño Visual 1

Este curso se centra en el desarrollo de habilidades de diseño y producción para publicaciones impresas e interactivas. Los estudiantes usan herramientas digitales estándar en el ramo para crear elementos gráficos y contenido de manera eficiente y precisa. Se tratarán las técnicas básicas de diseño visual y producción, lo cual incluirá tipografía, gráficos vectoriales y enfoques respecto a la identidad y la marca empresarial.

WNM 230 Imágenes Digitales 1

Este curso familiariza al estudiante con los conjuntos de herramientas, técnicas, capacidades y comandos de Photoshop. Los estudiantes aprenderán a realizar selecciones acertadas, a crear composiciones digitales y a trabajar con contraste y control de color/corrección y capas, mientras desarrollan habilidades de eficiencia en las muchas aplicaciones de las imágenes digitales.

WNM 249 Diseño Web 1

Los estudiantes construirán páginas web usando Hypertext Markup Language (HTML) y Cascading Style Sheets (CSS). Se empleará planificación del sitio, diagramación de páginas, navegación, administración de archivos, compatibilidad entre navegadores y estrategias de marcado semántico para crear sitios web altamente utilizables basados en los estándares. Se hará una introducción a la tipografía en la web, estilos de formas y el Modelo de Cajas de CSS.

WNM 250 Diseño Web 2

En este curso, los estudiantes aplicarán los fundamentos del diseño para desarrollar y producir aplicaciones basadas en la web. Utilizando estándares de web abierta, los estudiantes emplearán HTML, CSS y JavaScript para crear experiencias web optimizadas para los usuarios en los navegadores de sus teléfonos móviles, tablets o computadoras de escritorio tradicionales. Se pondrá énfasis en la funcionalidad, la movilidad y la escalabilidad.

WNM 270 Diseño Tipográfico

Este curso enfatiza la importancia de la tipografía en el proceso de diseño y se centra en proporcionar a los estudiantes las herramientas y técnicas digitales necesarias para lograr soluciones tipográficas profesionales. Los estudiantes aprenderán a incorporar los principios de la tipografía profesional a las habilidades técnicas esenciales.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

WNM 282 Portafolio 1

Este curso de punto medio proporciona capacitación especializada en la producción y presentación de un portafolio de artes por computadora. Los estudiantes reharán, actualizarán, modificarán y mejorarán sus trabajos actuales y producirán proyectos adicionales según sea necesario. Los estudiantes elaboran un cimiento sólido para un portafolio profesional con una identidad y un sistema de marketing homogéneos.

WNM 290 Experiencia del Usuario 2

Se pondrá énfasis en el Arquitecto de la Información como persona designada en las etapas de planificación y desarrollo de asegurar que un producto interactivo para la Internet sea el más conveniente o útil para el usuario. Las tareas específicas propias de esta función se explorarán en profundidad.

WNM 300 Aplicaciones Interactivas

Este curso se centra en diseñar y desarrollar aplicaciones diseñadas originalmente o “nativas” para dispositivos móviles. Los temas incluirán las diferencias entre aplicaciones, sitios web y sitios web para móviles, el uso de lenguajes de programación y kits SDK para diseñadores, y los requisitos del ramo para desarrolladores y la publicación de aplicaciones. Los estudiantes crearán, comprobarán, publicarán y distribuirán sus aplicaciones y juegos para móviles.

WNM 305 Gráficos Animados 2

Este curso se centra en la creación de gráficos animados avanzados utilizando software estándar en el ramo y las técnicas de difusión actuales. El objetivo de este curso es diseñar y producir tipografía y gráficos animados muy atractivos basados en el tiempo para plataformas de teledifusión, web y móviles.

WNM 310 Diseño Visual 2

Este curso se centra en seguir desarrollando habilidades de diseño y producción para publicaciones impresas e interactivas. Los estudiantes usan herramientas digitales estándar en el ramo para crear contenido y elementos gráficos eficiente y acertadamente. Se tratarán técnicas de diseño visual y producción de nivel intermedio, que incluirán tipografía, gráficos vectoriales y enfoques respecto a la identidad y la marca empresarial.

WNM 315 Diseño Visual 3

La concentración de este curso es la dirección de arte práctica, la dirección creativa, el pensamiento crítico y la ejecución de estrategias y conceptos de diseño. Se examina el proceso de diseño profesional, que abarca el trabajo en equipo, la colaboración y el flujo de trabajo de producción. Los estudiantes aprenderán las funciones y los procedimientos actualmente en uso en el ramo del diseño, y adquirirán confianza en el desarrollo de soluciones creativas para problemas de diseño. NOTA: Este curso no se debe tomar con WNM 380 ni con WNM 482 debido a su pesada carga de trabajo.

WNM 330 Imágenes Digitales 2

Este curso explora más a fondo la composición digital y técnicas creativas para desarrollar imágenes usando las evoluciones y adelantos de software más recientes en la fotografía digital. Los proyectos de este curso incluirán fotografía digital de concepto avanzado y resolución creativa de problemas, para lo cual se usarán las técnicas de imágenes más poderosas disponibles a fin de crear portafolios ejemplares de medios nuevos.

WNM 335 Imágenes Digitales 3

Este curso se centra en la dirección de arte para fotografía y el desarrollo visual profesional de alto nivel, y combina la fotografía original y Photoshop para producir obras visuales conceptuales creativas en una gama de estilos para aplicaciones comerciales.

WNM 349 Diseño Web 3

Los estudiantes diseñarán, planearán, estructurarán y producirán sitios web de gran escala fácilmente actualizables mediante el uso de infraestructuras digitales (frameworks), bibliotecas y sistemas de administración de contenido estándares en el ramo. Se pondrá énfasis en utilizar las herramientas de creación de scripts y los estándares web actuales para desarrollar sitios web de calidad profesional que demuestren los principios de diseño eficaz, interacción con el usuario y experiencia del usuario.

WNM 355 Gráficos Animados 3

En los gráficos animados convergen el arte, el diseño, el movimiento y la tecnología. Los estudiantes aprenderán técnicas de tecnología de punta en el ramo, concentrándose principalmente en Maya y sus usos en el ramo del diseño para difusión. Además de un componente fuerte de 3D, el curso también se concentrará en la integración de tipo, diseño y audio.

WNM 358 Video Digital 1

Este curso se centra en los conceptos de relato de formato corto para el video digital, y la iluminación, las técnicas de pantalla verde y la sincronización de música, sonido y video con técnicas de edición profesionales. Además, se presentará el tema de la autoría de discos DVD para el diseño y producción de discos DVD interactivos. Se hará una introducción a las utilidades de video esenciales, los formatos de archivos, la compresión y la transmisión directa continua (streaming).

WNM 369 Diseño Web 4

En este curso de proyecto avanzado, los estudiantes implementarán ideas de diseño y desarrollarán sitios web complejos que operan en función de bases de datos. Los estudiantes incorporarán scripts PHP de servidor y técnicas de base de datos MySQL para administrar el contenido. Se pondrá énfasis en desarrollar sitios web interactivos que brinden una experiencia dinámica y cohesiva al usuario.

WNM 380 Proyecto de Graduación

Los estudiantes que estén preparándose para sus presentaciones finales de último año de estudios trabajarán en un entorno colaborativo para desarrollar conceptos de proyecto, guiones gráficos, presupuestos, cronogramas de producción, prototipos y una campaña integrada de marketing y comunicaciones.

WNM 482 Portafolio 2

En este curso, los estudiantes trabajan con el instructor en la afinación de sus proyectos terminados anteriormente y en el desarrollo de habilidades de presentación y entrevista. Los estudiantes crearán su portafolio profesional final, que incluirá elementos de identidad, portafolios en línea y en físico, y copias de su presentación.

WNM 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

WNM 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

WNM 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales cambian cada semestre y son impartidos por expertos en un área específica. Le sugerimos comunicarse con el director o el asesor de su departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

WNM 500 Pasantía en Diseño Web y Medios Nuevos

Las pasantías solo están a disposición de estudiantes calificados de niveles superiores y ofrecen una oportunidad de trabajar en un campo relacionado con las artes por computadora.

CURSOS DE POSGRADO

WNM 600 Aplicaciones Digitales

A través de la exploración de técnicas tradicionales y medios digitales, cada estudiante descubrirá un nivel superior de creatividad y expresión propia por medio de ejercicios que transforman la palabra escrita en un mensaje visual.

WNM 601 Al Interior de la Programación

En este curso, los estudiantes aprenderán los fundamentos de las computadoras, la programación informática, y el vocabulario de los conceptos técnicos necesarios para tener éxito en el ramo. Los estudiantes entenderán el entorno del desarrollo de productos de software y aprenderán cómo los diseñadores visuales y los expertos en aptitud para el uso encajan en el proceso de desarrollo de software.

WNM 603 Reseña del Proceso y los Principios del Diseño

Este curso reseña la práctica occidental de diseño de las comunicaciones y equipa a los estudiantes lingüística y culturalmente diversos con un vocabulario profesional aplicable a proyectos de diseño impresos y digitales. Los estudiantes aplicarán ideas a proyectos prácticos, a la vez que desarrollan su capacidad de criticar y exponer sus elecciones de diseño.

WNM 605 Tipografía para Originales Digitales

Se hará una introducción a los fundamentos de la tipografía y su aplicación, desde los tipos de letra históricos hasta los nuevos clásicos. Los ejercicios para medios impresos llevarán al diseño en función de la resolución de pantalla y la legibilidad, con énfasis en la composición, la cuadrícula y la estética, a fin de optimizar el propósito y el mensaje.

WNM 606 Principios de UX

Este curso aborda los principios del diseño utilizable, tales como escuchar a los usuarios, comprender el medio, y la capacidad de conectar ambos aspectos por medio de una interfaz con el usuario bien diseñada. Se evaluará objetivamente la aptitud para el uso de los productos, se diseñará a partir de los requisitos del usuario, y se comprobarán los diseños para verificar los éxitos o descubrir los defectos.

WNM 608 Tecnología Web 1

Los estudiantes recibirán una introducción a todas las ventajas en cuanto a oportunidades que ofrece la web. La interfaz con el usuario, los principios del diseño y la gestión de proyectos se asociarán con aplicaciones prácticas del proceso completo de desarrollo web de *front-end*. Los lenguajes incluyen HTML, XHTML, CSS y JavaScript.

WNM 613 Temas en Gráficos Animados

Este curso es una introducción a los principios de los gráficos animados usando las nuevas herramientas digitales de Adobe AfterEffects. Se tratará la investigación y el diseño de proyectos de gráficos animados, desde el concepto y el guion gráfico hasta la producción y, por último, la entrega final.

WNM 617 Tecnología Web Móvil

Los estudiantes explorarán aplicaciones web móviles de buena capacidad de respuesta usando HTML5, CSS3, JavaScript e infraestructuras digitales (frameworks). Se tratará el tema de las pruebas de capacidad de utilización en lo que respecta al diseño y desarrollo web móvil rápido. También se analizarán las aplicaciones nativas e híbridas. Los estudiantes producirán una aplicación móvil final para prácticamente cualquier dispositivo móvil.

WNM 618 Tecnología Web 2

Una concentración más profunda en las metodologías y tecnologías de los sitios web interactivos. Los estudiantes explorarán en profundidad ejemplos del sistema de administración de contenido Drupal y examinarán otras tecnologías de cliente-servidor, entre ellas PHP y MySQL. Los estudiantes desarrollarán un sitio web activo y aprenderán las principales estrategias, aplicaciones y prácticas adoptadas por el ramo actualmente.

WNM 619 Imágenes Digitales Avanzadas

Este curso sigue desarrollando las habilidades de creación de imágenes digitales del estudiante por medio de prácticas con técnicas avanzadas de edición fotográfica e ilustración fotográfica, así como su aplicación en los ramos del cine y los videojuegos digitales. Se explorará el descubrimiento de texturas, corrección de color, gráficos animados, fondos para composiciones digitales, reemplazo de pantalla azul, y optimización de la imagen para la web.

WNM 622 Captura Digital

Este curso de posgrado está diseñado para impartir a los estudiantes habilidades técnicas y artísticas empezando por las aplicaciones más comunes. El curso tratará sobre los controles y funciones básicos de la cámara digital, los medios de almacenamiento y los tamaños y formatos de archivos relacionados con el uso previsto de la imagen.

WNM 642 Multimedia Basada en el Tiempo

Los estudiantes crean proyectos interactivos que combinan imágenes, texto, sonido y animación. Estos elementos se reúnen para crear una experiencia única y una respuesta memorable en el público.

WNM 643 Diseño Interactivo y Conceptos

Este curso brinda capacitación en el proceso de preproducción requerido durante el estudio dirigido que conducirá a la elaboración del proyecto final. Los estudiantes examinarán, explorarán, evaluarán y definirán su propósito en el programa a fin de presentar una propuesta relevante para el Proyecto Final que se mostrará en el punto medio. Aquí se desarrollarán los componentes requeridos para la evaluación de punto medio.

WNM 645 Creación de Scripts para Multimedia Basada en el Tiempo

Este curso añade amplitud y profundidad al conjunto de habilidades interactivas y el portafolio del estudiante. Se presentarán aplicaciones y técnicas más avanzadas, con las cuales se realizarán ejercicios para adaptar la funcionalidad interactiva para hacer que la experiencia del usuario sea más significativa y memorable.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

WNM 655 Portafolio de Maestría

Este curso les dará a los estudiantes la oportunidad de afinar sus proyectos anteriores y reunirlos en un portafolio tanto en la web como en PDF. Los estudiantes también crearán un logotipo personal, tarjetas de presentación, papelería membretada, una hoja de vida centrada en el diseño, y una campaña nueva adaptada específicamente para ayudar a fortalecer los puntos débiles en sus portafolios.

WNM 661 Infografía Interactiva

La infografía es la representación visual gráfica de información compleja. En este curso, los estudiantes explorarán el mundo de los lenguajes de la información a través de ejercicios de diseño teóricos y prácticos a nivel interactivo. La culminación de este curso es un sistema de información interactivo desarrollado por el estudiante.

WNM 663 Temas Avanzados en Gráficos Animados

Este curso proporciona técnicas intermedias y avanzadas de gráficos animados y usa herramientas estándar y de producción para inserciones cromáticas, efectos compuestos, creación de scripts y partículas. Se estudiarán las tendencias, proyectos y prácticas contemporáneas en los gráficos animados.

WNM 695 Proyecto Colaborativo

Los estudiantes que cumplan los criterios establecidos serán seleccionados por sus departamentos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

WNM 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerrequisitos y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

WNM 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de Maestría para finalizar su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Con la aprobación del Director del Departamento, los estudiantes pueden llevar cualquier curso de la universidad para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan desarrollar más su Portafolio Final o llevar a cabo su Proyecto de Tesis Final. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

WNM 801 Estudio Dirigido en Grupo

Mientras trabajan en su Portafolio Final o su Proyecto de Tesis, los estudiantes de posgrado reciben dirección y comentarios críticos sobre su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre su Portafolio Final o Proyecto de Tesis. Téngase en cuenta que algunos cursos de Estudio Dirigido en Grupo implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso podrían variar según el tema.

WNM 802 Foro de Mentoría de Estudio Dirigido

En este curso, los estudiantes se reunirán independientemente con su Mentor de Estudio Dirigido y participarán en evaluaciones y discusiones en línea semanales con sus compañeros. Los estudiantes refinarán sus conceptos de tesis, expresarán claramente su propósito y establecerán metas de trabajo personales. El énfasis será en los comentarios críticos del instructor, las evaluaciones entre compañeros y avanzar con el trabajo a partir de los comentarios recibidos. Los estudiantes deben presentar una solicitud de Mentoría para Estudio Dirigido a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

WNM 805 Continuación de Estudio Dirigido en Grupo

Los estudiantes de posgrado que continúen trabajando en sus Proyectos Finales individuales reciben dirección y comentarios críticos de su trabajo. Además de comentarios críticos regulares de su trabajo en curso por el instructor, los estudiantes de posgrado intercambian ideas entre compañeros sobre sus Proyectos Finales.

WNM 810 Experiencia del Usuario

Los estudiantes de posgrado trabajan en un entorno de estudio dirigido en grupo para analizar todas las etapas de su proyecto de tesis interactivo complejo con un enfoque de diseño centrado en el usuario. Los estudiantes realizan investigaciones de diseño y análisis de requisitos para consolidar la arquitectura de la información y los *wireframes*. Mediante una evaluación iterativa de la aptitud para el uso, los estudiantes producirán un prototipo terminado y especificaciones de diseño para los proyectos de tesis.

WNM 820 Web con Capacidad de Respuesta

En este curso, los estudiantes de posgrado desarrollarán proyectos finales de tesis en forma de aplicaciones web que pueden ejecutarse en cualquier computadora de escritorio o plataforma móvil. Los estudiantes aprenderán técnicas para codificar HTML5, CSS3 y otros estándares apropiados de web abierta, incluido el almacenamiento de datos y las comunicaciones API. Estos métodos se pueden aplicar a cualquier proyecto de tesis de una aplicación web.

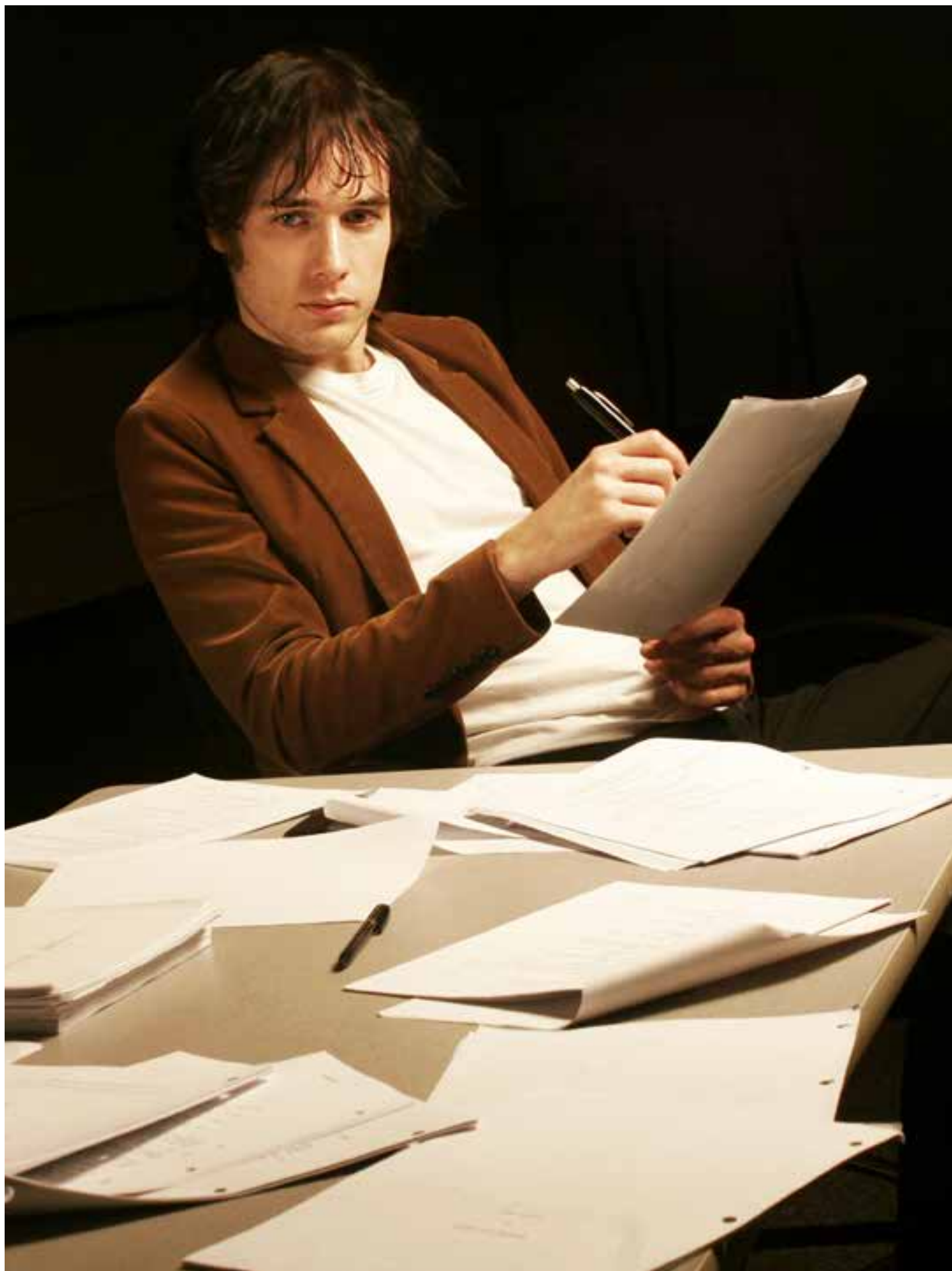
WNM 830 Diseño Visual

Los estudiantes explorarán en profundidad el estilo visual para sus tesis. Los estudiantes aprenderán que la investigación del diseño fundamental es una parte esencial del proceso creativo. Desde la construcción inicial de tableros de atmósfera anímica, la experimentación con la tipografía, composición, color, equilibrio, compresión de la imagen y la legibilidad, los estudiantes definirán el aspecto y la sensación general de una marca e identidad.

WNM 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.





REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES





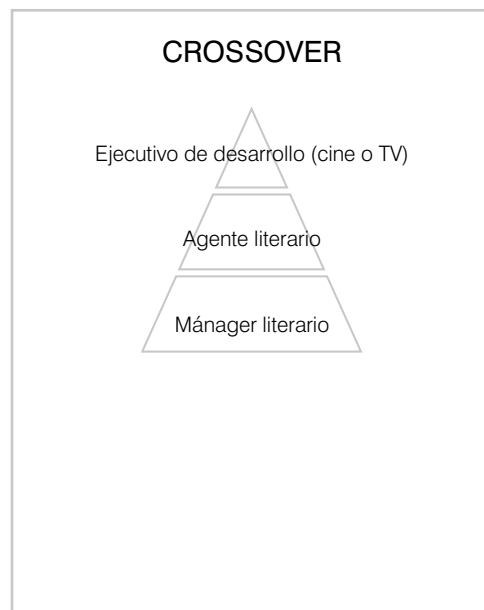
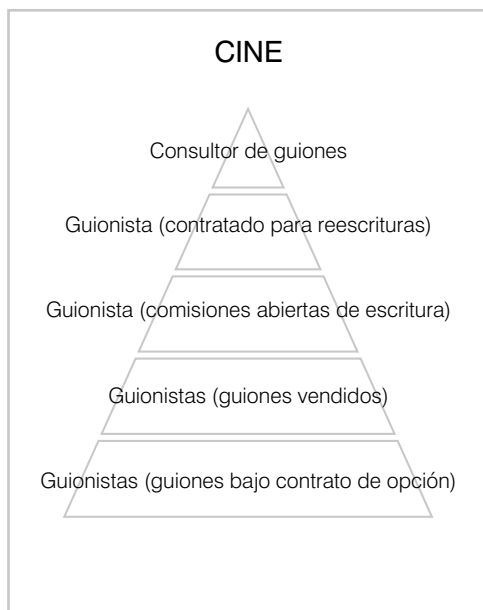
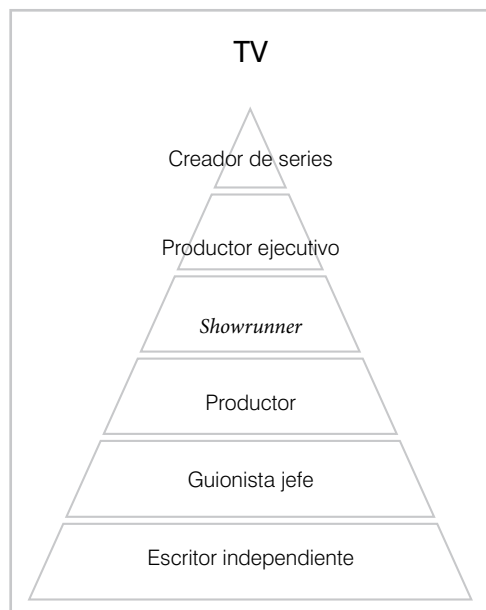
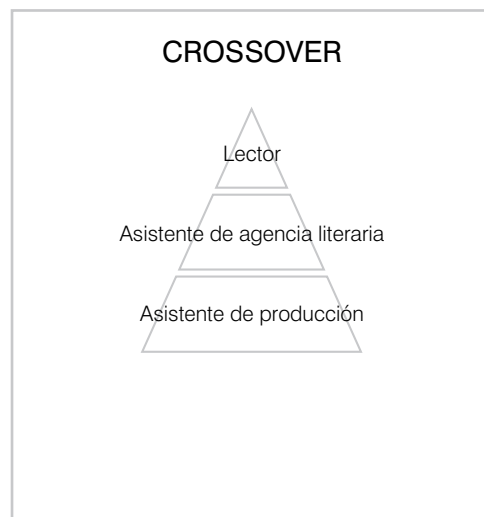
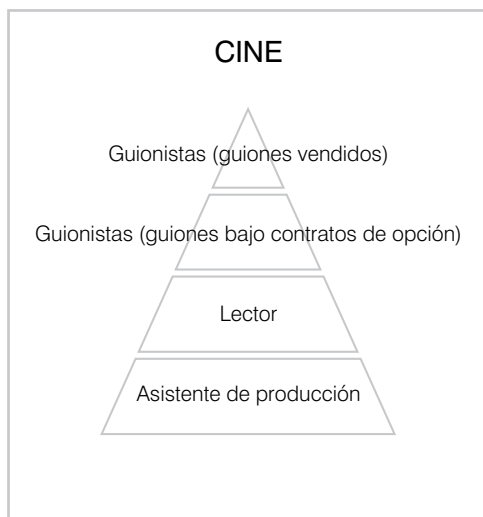
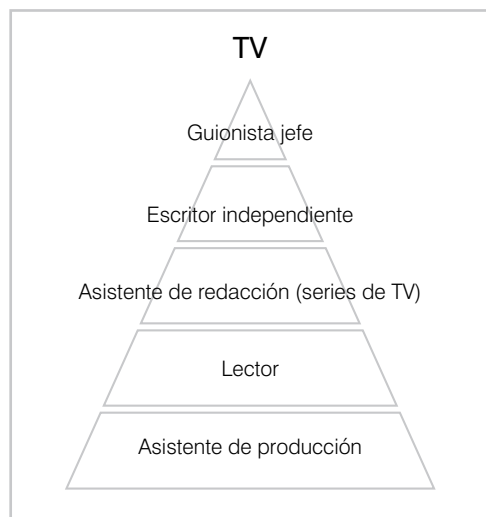
QUÉ OFRECEMOS



- Amplia experiencia en redacción para largometrajes, cortometrajes, comedia o drama de televisión, y la web.
- La oportunidad de redactar más guiones que en cualquier otro programa, con lo cual preparamos bien a los escritores para competir por trabajos en un sector altamente competitivo.
- La oportunidad de trabajar como guionistas de planta en por lo menos una serie web.
- Oportunidades de colaboración con la Escuela de Cine y Televisión para producir guiones para series web y cortometrajes.
- Un programa diseñado para ser tan riguroso como los programas de redacción más conocidos del país, pero más ampliamente accesible.
- Atención personalizada a la imaginación y la originalidad en un ambiente de taller de redacción altamente colaborativo.
- Cursos presenciales y en línea para títulos de grado, y los estudiantes pueden empezar sus estudios en cualquier semestre y estudiar a tiempo completo o a tiempo parcial.



LÍNEAS DE CARRERA



REQUISITOS PARA TÍTULOS

Bachelor en Bellas Artes [BFA] **en Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales**

REQUISITOS DE UNIDADES PARA BFA

CURRÍCULO DE LA ESPECIALIDAD

OBLIGATORIOS	36 UNIDADES
ESPECIALIDAD	30 UNIDADES
+ ELECTIVOS	9 UNIDADES
+ ARTES LIBERALES	45 UNIDADES
TOTAL	120 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO DE BFA EN REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

- Calificación mínima de C- en todos los cursos obligatorios, cursos de la especialidad y LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe o 108 Composición para el Artista

- Promedio de calificaciones mínimo de 2.0 y los siguientes requisitos de educación general:

3	Cursos de comunicación escrita
2	Cursos de cultura del entretenimiento
1	Curso de ideas e influencias culturales
1	Curso de narración de relatos y psicología del personaje
1	Curso de conciencia histórica
1	Curso de conocimientos cuantitativos
1	Curso de comunicaciones y prácticas laborales

Después de cumplir con los requisitos de educación general señalados arriba, se toman los cursos electivos de Artes Liberales necesarios para cumplir con el requisito de unidades de Artes Liberales.

CURSOS OBLIGATORIOS PARA BFA EN REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

WRI 166	Elaboración de Guion de Cortometraje
WRI 233	Redacción de Cortos para Producción
WRI 239	Largometraje 1: Desarrollo del Guion
WRI 266	La Reescritura del Cortometraje
WRI 269	Largometraje 2: Redacción del Primer Acto
WRI 295	Promoción Persuasiva 1
WRI 297	Redacción para Género de Cine
WRI 339	Largometraje 3: Redacción del Segundo y Tercer Acto
WRI 369	Largometraje 4: La Reescritura del Largometraje
WRI 439	Largometraje 5: Redacción del Segundo Guion
WRI 469	Largometraje 6: Reescritura del Segundo Guion
WRI 495	Cómo Atraer a un Agente

REQUISITOS DE EDUCACIÓN GENERAL

COMUNICACIÓN ESCRITA

SELECCIONAR UNO:

LA 107	Redacción para el Artista Multilingüe
LA 108	Composición para el Artista

SELECCIONAR UNO:

LA 110	Composición en Inglés: Narración de Cuentos
LA 133	Escritura en Formato Corto

SELECCIONAR UNO:

LA 202	Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa
LA 280	Periodismo de Perspectiva

COMUNICACIONES Y PRÁCTICAS LABORALES

LA 291	Diseño de Carreras

CONCIENCIA HISTÓRICA

SELECCIONAR UNO:

LA 171	Civilización Occidental
LA 270	Historia de EE. UU.
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 359	Sociología Urbana

CONCIENCIA HISTÓRICA DEL ARTE

LA 120	Historia del Arte hasta el Siglo XV
LA 121	Historia del Arte hasta el Siglo XIX
SELECCIONAR DOS:	
LA/LAN 117	Reseña de la Arquitectura Paisajista
LA/IND 118	Historia del Diseño Industrial
LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 128	El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo
LA 129	Historia del Diseño de Automóviles
LA/GAM 131	Historia de los Videojuegos
LA 132/ANM 102	Historia de la Animación
LA 134/ANM 104	Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora
LA/VIS 137	Historia del Desarrollo Visual
LA/LAN 177	Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales
LA 182	Géneros en el Cine
LA/ILL 195	Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses
LA/ILL 197	Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos
LA/ARH 219	Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica
LA 220	Historia del Arte Estadounidense
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 222	Arte del Siglo XX
LA 224	La Mujer, el Arte y la Sociedad
LA 226 /IAD 230	Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional
LA 229/IAD 231	Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea
LA 236/IAD 232	Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía
LA 242/GR 242	Historia del Diseño Gráfico
LA 243/ILL 310	Historia de la Ilustración Estadounidense
LA/FSH 244	Historia de la Moda
LA/JEM 245	Historia de la Joyería y Orfebrería
LA/FSH 246	Historia de los Textiles
LA 247	Historia y Técnicas del Grabado
LA/FASCU 248	Historia y Teoría de la Escultura Artística
LA 249	Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento
LA 274	Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista
LA 276	Seminario en Gran Bretaña
LA/LAN 277	Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales
LA 278	Seminario en Francia
LA 279	Seminario en Italia
LA 281/MPT 255	Historia del Cine 1: Antes de 1940
LA 282/MPT 256	Historia del Cine 2: 1940-1974
LA 283	Examen del Cine Negro
LA 284	Evolución del Cine de Terror
LA 319	Historia de la Arquitectura: La Modernidad
LA 327	Arte del Mundo Clásico

LA 333	Arte de la Edad Media
LA 361	El Artista en el Mundo Moderno
LA 382	Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo
LA 383	Cine Mundial
LA 384	Cine Subestimado
LA 385	Primer Plano en Hitchcock
LA 386	Exploración del Cine de Ciencia Ficción
LA 387	Directoras en el Cine
LA 388	Reseña del Cine Asiático
LA 408	Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave
LA 420	Arte del Renacimiento Italiano
LA 421	Arte del Renacimiento Septentrional
LA 422	Arte del Barroco Italiano
LA 423	La Edad de Oro del Arte Holandés
LA 432	Arte de España: De El Greco a Picasso
LA 433	Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX
LA 464	Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo
PH 101	Historia y Conceptos de la Fotografía

CONOCIMIENTOS CUANTITATIVOS**SELECCIONAR UNO:**

LA 124	Física para Artistas
LA 146	Anatomía de los Automóviles
LA 200	Introducción a la Programación de Computadoras
LA 233	Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología
LA 254	Diseño Centrado en el Ser Humano
LA 255	Matemática Universitaria
LA 271	Álgebra Universitaria con Geometría
LA 286	Matemáticas Discretas
LA 288	Vector, Matrices y Transformaciones
LA 293	Precálculo
LA 296	Física Aplicada

IDEAS E INFLUENCIAS CULTURALES**SELECCIONAR UNO:**

LA 127	Temas en el Arte Universal
LA 221	Arte de California en el Contexto Cultural
LA 238	Literatura Universal
LA 292	Programación y Cultural
LA 343	Religión Comparativa
LA 368	Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy
LA 462	Poder del Mito y el Símbolo

Maestría en Bellas Artes [MFA] en Redacción para Cine, Televisión y Medios Digitales

REQUISITOS DE UNIDADES PARA MFA

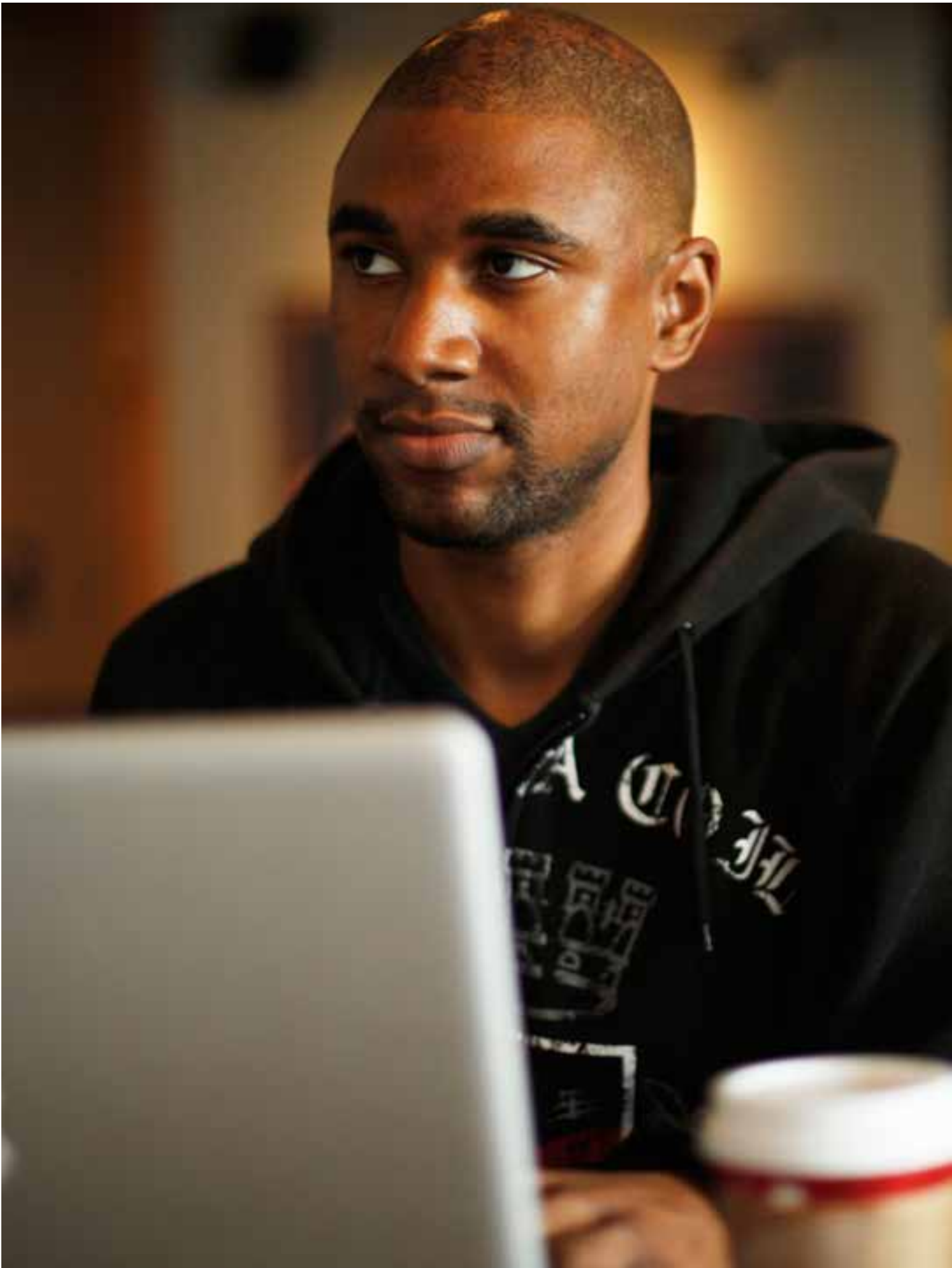
ESPECIALIDAD	60 UNIDADES
TOTAL	60 UNIDADES

REQUISITOS PARA TÍTULO MFA EN REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

- Realización satisfactoria de la evaluación final
- Promedio de calificaciones mínimo acumulativo de 2.0
- Calificación mínima de C en todas las 60 unidades obligatorias

CURSOS OBLIGATORIOS DE LA ESPECIALIDAD PARA MFA EN REDACCIÓN PARA CINE, TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES

MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
WRI 622	Redacción de Guiones: Adaptación
WRI 625	Dominio del Diálogo
WRI 628	Redacción para Géneros de Cine
WRI 630	Comedia de Televisión 1: El Guion de Media Hora
o WRI 640	Drama de Televisión 1: El Guion de Una Hora
WRI 632	Comedia en la Web 1: Sala de Guionistas
o WRI 642	Drama en la Web 1: Sala de Guionistas
WRI 635	Comedia de Televisión 2: El Piloto de una Serie Original
o WRI 645	Drama de Televisión 2: El Piloto de una Serie Original
WRI 637	Comedia en la Web 2: Redacción en la Producción 1
o WRI 647	Drama en la Web 2: Redacción en la Producción 1
o MPT 619	Redacción de Guiones para Cortometrajes
WRI 660	Largometraje 1: Ideación a Línea Argumental
WRI 665	Largometraje 2 - Pasar al Guion
WRI 670	Largometraje 3: Terminar el Primer Borrador
WRI 680	El Arte de la Presentación Convincente
WRI 730	Comedia de Televisión 3: El Segundo Guion de Media Hora
o WRI 740	Drama de Televisión 3: El Segundo Guion de Una Hora
WRI 732	Comedia en la Web 3: Sala de Guionistas 2
o WRI 742	Drama en la Web 3: Sala de Guionistas 2
WRI 735	Comedia de Televisión 4: Guion Especulativo para Representación
o WRI 745	Drama de Televisión 4: Guion Especulativo para Representación
WRI 760	Largometraje 4: Reescritura y Pulido
WRI 765	Largometraje 5: Redacción de Guiones Avanzada
WRI 770	Largometraje 6: Reescritura Avanzada
WRI 780	El Negocio del Negocio
	+ 1 Curso de Especialidad



CURSOS DE PREGRADO

WRI 144 Imaginación

Este curso se centra en estimular la imaginación del escritor y llevarla a nuevos niveles. Los estudiantes crean personajes originales y escriben sobre ellos en situaciones, conflictos y entornos imaginativos. Las actividades en clase incluyen lecturas de los trabajos de los estudiantes y debates en grupo para explorar posibilidades creativas adicionales para cada situación.

WRI 166 Elaboración de Guion de Cortometraje

Este curso se centra en desarrollar ideas interesantes para cortometrajes y convertir esas ideas en palabras en la página. Los estudiantes redactarán un guion de 2 a 15 minutos de duración, acompañado de una idea troncal y un esquema de los puntos rítmicos de la trama (beats). Se enseñarán los estándares de la industria para formatear un guion.

WRI 233 Redacción de Cortos para Producción

En este curso, los estudiantes redactarán dos guiones de 8 a 12 minutos de duración. Se pondrá énfasis en buenos ganchos y giros, una estructura sólida y personajes interesantes. Los estudiantes también aprenderán a promocionar historias persuasivamente de manera concisa y profesional.

WRI 239 Largometraje 1: Desarrollo del Guion

Los estudiantes examinarán los fundamentos que conforman la redacción de un guion de largometraje. Los estudiantes aprenderán a concebir ideas que conecten con un público, desarrollar esas ideas usando "El viaje del héroe" de Christopher Vogler, aplicar un sistema de tarjetas de notas para ayudar a visualizar una historia, y redactar una línea argumental para un largometraje original.

WRI 244 Diálogo 1

Los estudiantes examinarán los elementos esenciales para redactar un diálogo eficaz. Se pondrá énfasis en el diálogo y el subtexto, y en el uso del diálogo para plantear el conflicto y elevar la tensión, la dramatización de la exposición, y la creación de personajes bien orquestados. Los estudiantes redactarán y reescribirán páginas de un guion original que serán leídas y recibirán comentarios constructivos.

WRI 250 Drama de Televisión 1: Guion Especulativo 1

Los estudiantes redactan un guion especulativo para una serie dramática actual de una hora de duración. Se pondrá énfasis en redactar en el formato específico del programa. Se leerán páginas del guion y estas serán comentadas por los estudiantes mientras intercambian críticas constructivas a lo largo del proceso de redacción. También se analizarán guiones producidos y episodios de programas exitosos.

WRI 266 La Reescritura del Cortometraje

Los estudiantes reescribirán y pulirán los dos guiones de 8 a 12 minutos de duración redactados en MPT 233 Cortometraje 3: Redacción de Cortos para Producción. Se pondrá énfasis en finalizar dos guiones pulidos de cortometraje adecuados para producción.

WRI 269 Largometraje 2: Redacción del Primer Acto

Los estudiantes desarrollarán las líneas argumentales que elaboraron en MPT 239 Largometraje 1: Desarrollo del Guion, redactarán un esquema de momentos de la trama, y redactarán el Primer Acto de sus guiones de cine. Se enfatizará generar gran interés y cautivar, profundizar en los personajes, la trama, la trama secundaria, y la redacción de diálogos eficaces.

WRI 277 Drama en la Web 1: Guionistas de Planta 1

Los estudiantes adquirirán experiencia de primera mano de cómo es formar parte de una Sala de Guionistas y colaborar como guionista de planta de una serie web dramática original. Los guionistas crearán personajes, identificarán los puntos narrativos de la trama y promocionarán el programa persuasivamente ante el jefe del departamento. Los estudiantes redactarán episodios web de una duración de menos de 10 minutos.

WRI 280 Comedia de Televisión 1: Guion Especulativo 1

En este curso, los estudiantes escriben un guion para un mismo programa que sale actualmente al aire. Los estudiantes leen guiones, ven episodios y examinan los personajes, historias, conflictos y tono del programa. Se leen páginas de los guiones de los estudiantes, y a los compañeros de clase se les da la oportunidad de ofrecer opiniones y comentarios y adquirir nuevas perspectivas respecto al programa y sus personajes.

WRI 288 Comedia en la Web 1: Guionistas de Planta 1

Los estudiantes adquirirán experiencia de primera mano de cómo es formar parte de una Sala de Guionistas y colaborar como guionista de planta de una serie web cómica original. Los guionistas crearán personajes, identificarán los puntos narrativos de la trama y promocionarán el programa persuasivamente ante el jefe del departamento. Los estudiantes redactarán episodios web de una duración de menos de 10 minutos.

WRI 295 Promoción Persuasiva 1

Los estudiantes aprenderán a promocionar historias persuasivamente con confianza y estilo. Los estudiantes practicarán cómo promocionar persuasivamente usando películas conocidas, y aprenderán a condensar las ideas clave y captar el interés de posibles compradores. Los estudiantes trabajarán en: ensayar, mantener una energía al nivel de una presentación en público, proyectar confianza, y mantener un comportamiento profesional.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

WRI 297 Redacción para Género de Cine

Este curso brinda un análisis práctico y detallado de los géneros en mayor demanda en Hollywood, con una exploración en profundidad de sus convenciones aplicables. Estas convenciones específicas se descompondrán para que los estudiantes aprendan a adaptar sus esfuerzos a la creación de material comercialmente viable.

WRI 320 Comedia de Televisión 2: Guion Especulativo 2

Los estudiantes redactarán un guion de un piloto para una serie cómica original de media hora de duración. Los estudiantes inventarán las circunstancias, crearán los personajes, establecerán los conflictos y relaciones, y redactarán un esquema de los puntos rítmicos de la trama (beats). Los estudiantes también redactarán la presentación de la serie, que constará de una descripción general, biografías de los personajes e ideas para episodios adicionales.

WRI 322 Comedia en la Web 2: Producción 1

Los guionistas de planta de Comedia en la Web 1 avanzan con el programa hacia la producción. Los estudiantes toman apuntes en la lectura de mesa y realizan cambios en el guion a lo largo de la producción de cada episodio web. Los estudiantes con las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo serán invitados a ser los productores en Guionistas de Planta 2. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 323 Adaptación

Este curso enseñará el oficio de trabajar con material de origen externo. Los estudiantes aprenden a reconocer los elementos utilizables de un relato cuyo origen es una obra literaria o que no es de ficción. Se tratará el proceso de obtener los derechos, desarrollar la estructura dramática, y expandir y modificar los elementos del relato.

WRI 325 Conversión de Relatos de Otros Medios

En este curso, los estudiantes aprenderán cómo los guionistas y productores convierten los relatos para uso en un nuevo contexto y exploran una amplia variedad de fuentes para extraer entretenimiento filmado. Los estudiantes analizarán cómo las ideas de relatos se adaptan exitosamente para el cine y la televisión, centrándose en los aspectos creativos y técnicos de convertir con éxito los relatos provenientes de otros medios culturales, así como de la vida real.

WRI 339 Largometraje 3: Redacción del Segundo y Tercer Acto

Los estudiantes finalizarán el primer borrador iniciado en Largometraje 2. Se pone énfasis en el arco de los personajes, las tramas secundarias, los giros y los finales satisfactorios. Los estudiantes trabajarán en equipos y darán notas a medida que los guiones avanzan hacia su finalización.

WRI 344 Diálogo 2

Los estudiantes seguirán avanzando en sus habilidades de creación de diálogos mediante la aplicación de herramientas adicionales y dinámicas psicológicas clave. Las áreas de estudio incluyen redactar para el sexo opuesto, el triángulo dramático, la música del diálogo, la narración en *off* eficaz, y la redacción para personajes originales a diferencia de personajes existentes. El trabajo de los estudiantes se leerá y recibirá comentarios constructivos.

WRI 350 Drama de Televisión 2: Guion Especulativo 2

Los estudiantes redactarán dos borradores de un piloto especulativo para una serie dramática original de una hora de duración. Los temas incluyen crear el mundo, desarrollar el relato y los personajes, establecer el tono y el tema de la serie, determinar el ritmo y el estilo, y crear un programa que tiene gran potencial para episodios futuros.

WRI 355 Drama en la Web 2: Producción 1

Los guionistas de planta de Drama en la Web 1 siguen con el programa durante la producción. Los estudiantes toman apuntes en la lectura de mesa, realizan cambios después de los ensayos, y se ocupan de las notas recibidas de la red difusora. Los estudiantes que demuestren las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo serán invitados a ser los productores en la siguiente Sala de Guionistas. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 369 Largometraje 4: La Reescritura del Largometraje

Los estudiantes reescribirán y pulirán sus primeros borradores finalizados y entregarán guiones de calidad profesional adecuados para el mercado. Los estudiantes también aprenderán a presentar sus relatos de una manera profesional conforme a las expectativas de la industria.

WRI 370 Drama de Televisión 3: Guion Especulativo 3

Los estudiantes redactarán un guion especulativo para una serie dramática actual de una hora de duración. La meta es redactar un guion que sea suficientemente sólido como para ser usado como muestra de guion al buscar representación en la industria. Los estudiantes intercambiarán comentarios y opiniones a lo largo del proceso de redacción y también analizarán guiones y episodios producidos de programas exitosos.

WRI 377 Drama en la Web 3: Guionistas de Planta 2

Los estudiantes trabajarán como guionistas de planta para crear o continuar una serie web original. Los estudiantes que demostraron las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo en Comedia en la Web 2 actuarán de productores. Las responsabilidades incluirán dirigir la sala, ayudar a identificar los puntos narrativos de la trama, asignar guiones al personal, y realizar los apuntes finales antes de que el programa vaya a producción.

WRI 380 Comedia de Televisión 3: Guion Especulativo 3

Los estudiantes redactan un guion especulativo para una serie cómica actual de media hora de duración. La meta es redactar un guion que sea suficientemente sólido como para ser usado de muestra de guion al buscar representación en la industria. Los estudiantes intercambiarán comentarios y opiniones a lo largo del proceso de redacción y también analizarán guiones y episodios producidos de programas exitosos.

WRI 388 Comedia en la Web 3: Guionistas de Planta 2

Los estudiantes trabajan como guionistas de planta para crear o continuar una serie web original. Los estudiantes que demostraron las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo en Comedia en la Web 2 actuarán de productores. Las responsabilidades incluyen dirigir la sala, ayudar a identificar los puntos narrativos de la trama, asignar guiones al personal, y realizar los apuntes finales antes de que el programa vaya a producción.

WRI 420 Comedia de Televisión 4: Guion Especulativo 4

Los estudiantes seguirán desarrollando su experiencia en Guion Especulativo 3 para redactar un guion especulativo para otra serie cómica de media hora de duración. Una vez terminado este curso, los estudiantes tendrán muestras de guiones basados en dos programas existentes para usar al buscar la representación de una agencia o un mánager literario. Los estudiantes intercambiarán comentarios y opiniones a lo largo del proceso de redacción y analizarán guiones y episodios producidos de programas exitosos.

WRI 422 Comedia en la Web 4: Producción 2

Los guionistas de planta de Comedia en la Web 3 siguen con el programa durante la producción. Los productores que demostraron las mayores aptitudes de liderazgo en la Sala de Guionistas serán designados como *showrunners* (responsables del trabajo diario del programa) y participarán en las decisiones de elenco, supervisión de los cambios en el guion, la posproducción, y la entrega de los episodios web a la red difusora. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 439 Largometraje 5: Redacción del Segundo Guion

Los estudiantes afinarán sus habilidades mientras desarrollan y redactan primeros borradores completos de un segundo guion de cine para largometraje. El curso condensará el tiempo de escritura de los cursos anteriores de redacción de guiones para que los estudiantes estén preparados para cumplir con las expectativas de la industria y las obligaciones contractuales cuando sean contratados para redactar un guion.

WRI 450 Drama de Televisión 4: Guion Especulativo 4

Los estudiantes seguirán desarrollando su experiencia de Guion Especulativo 3 para redactar un guion especulativo para otra serie dramática de una hora de duración. Una vez terminado este curso, los estudiantes tendrán muestras de guiones basados en dos programas existentes para usar al buscar la representación de una agencia o un mánager literario. Los estudiantes intercambiarán comentarios y opiniones a lo largo del proceso de redacción y analizarán guiones y episodios producidos de programas exitosos.

WRI 455 Drama en la Web 4: Producción 2

Los guionistas de planta de Drama en la Web 3 siguen con el programa durante la producción. Los productores que demostraron las mayores aptitudes de liderazgo en la Sala de Guionistas serán designados como *showrunners* (responsables del trabajo diario del programa) y participarán en las decisiones de elenco, supervisión de los cambios en el guion, la posproducción, y la entrega de los episodios web a la red difusora. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 469 Largometraje 6: Reescritura del Segundo Guion

En este curso avanzado, se espera que los estudiantes entreguen un segundo guion en el que demuestren un nivel más alto de eficiencia y calidad. Los estudiantes reescribirán y pulirán su guion de Redacción de Guiones Avanzada con la meta de vender el guion y obtener la representación de una agencia.

WRI 479 Drama de Televisión: Piloto en Producción

Este curso solo por invitación está dirigido a estudiantes que han redactado un guion especulativo de un piloto con calidad profesional. El guionista participa en la selección del elenco, la lectura de mesa, los ensayos, la incorporación de las notas de la red difusora, y la realización de los cambios durante la producción. El guionista también participará en la posproducción y entregará un piloto terminado.

WRI 489 Comedia de Televisión: Piloto en Producción

Este curso solo por invitación está dirigido a estudiantes que han redactado un guion especulativo de un piloto con calidad profesional. El guionista participa en la selección del elenco, la lectura de mesa, los ensayos, la incorporación de las notas de la red difusora, y la realización de los cambios durante la producción. El guionista también participará en la posproducción y entregará un piloto terminado.

WRI 490 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

WRI 495 Cómo Atraer a un Agente

Los estudiantes aprenden cómo entrar eficazmente a la profesión de guionista a través de la comprensión de los criterios aplicados por los agentes literarios para trabajar con un guionista. Su instructor presentará una guía paso a paso de 'cómo' identificar a la comunidad establecida de colaboradores artísticos y ejecutivos en la industria del entretenimiento, y cómo volverse visible para ellos.

WRI 498 Proyecto Colaborativo

El departamento escoge a estudiantes que reúnen criterios establecidos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario.

WRI 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

CURSOS DE POSGRADO

WRI 615 Redacción Imaginativa de Escenas

Este curso emplea un estilo libre de explorar la imaginación del escritor. Se reta a los estudiantes a crear personajes fascinantes y ponerlos en situaciones que generen interés y causen alto conflicto en distintas situaciones. El trabajo del estudiante se lee y es seguido de comentarios y opiniones con el propósito de ofrecerle al escritor opciones nuevas e imaginativas.

WRI 622 Redacción de Guiones: Adaptación

Los estudiantes explorarán cómo trabajar con material de novelas, obras de teatro o textos de no ficción, y aprenderán a reconocer los elementos utilizables de un relato obtenido de estas fuentes. Los estudiantes también explorarán el proceso de obtención de derechos, la creación de la estructura dramática, y el realce o cambio de los elementos del relato.

WRI 625 Dominio del Diálogo

Este curso ofrece un enfoque integral para la redacción de diálogos potentes, agudos y eficaces a través del análisis en profundidad de los personajes. Los estudiantes examinarán la relación entre el diálogo y el subtexto, aprenderán a usar el diálogo para promover el conflicto y elevar la tensión, y se centrarán en las diferencias entre los rasgos de personalidad que dan lugar a personajes bien orquestados.

WRI 628 Redacción para Géneros de Cine

Este curso brinda un análisis práctico y detallado de los géneros en mayor demanda en Hollywood, con una exploración en profundidad de sus convenciones aplicables. Estas convenciones específicas se descompondrán para que los estudiantes aprendan a adaptar sus esfuerzos a la creación de material comercialmente viable.

WRI 630 Comedia de Televisión 1: El Guion de Media Hora

Cada estudiante redactará un guion para una misma serie cómica de media hora de duración transmitida actualmente por televisión. Los estudiantes leen guiones y miran episodios transmitidos anteriormente para fomentar un análisis en profundidad del tono, las actitudes de los personajes, las historias y los conflictos del programa. A lo largo del proceso de redacción, se leerán páginas de los guiones de los estudiantes y la clase dará comentarios y opiniones.

WRI 632 Comedia en la Web 1: Sala de Guionistas

En este entorno altamente colaborativo, los estudiantes trabajarán como guionistas de planta de una serie web cómica original. Los guionistas de planta crearán un elenco de personajes bien orquestados, identificarán los puntos narrativos de la trama y promocionarán el programa persuasivamente ante el jefe del departamento. Los estudiantes redactarán episodios web de una duración de menos de 10 minutos.

WRI 635 Comedia de Televisión 2: El Piloto de una Serie Original

Los estudiantes redactarán un guion de un piloto para una serie cómica original de media hora de duración. Los estudiantes inventarán las circunstancias, crearán los personajes, establecerán los conflictos y relaciones, y redactarán un esquema de los puntos rítmicos de la trama (beats). Los estudiantes también redactarán la presentación de la serie, que constará de una descripción general, biografías de los personajes e ideas para episodios adicionales.

WRI 637 Comedia en la Web 2: Redacción en la Producción 1

Los guionistas de planta de Sala de Guionistas 1 pasan a la producción de la serie. Los guionistas de planta tomarán apuntes en la lectura de mesa, realizarán cambios después de los ensayos y se ocuparán de las notas recibidas del departamento. Los estudiantes que exhiban las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo serán invitados a ser productores en la siguiente Sala de Guionistas. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 640 Drama de Televisión 1: El Guion de Una Hora

Cada estudiante redactará un guion para una misma serie dramática de una hora de duración transmitida actualmente por televisión. Los estudiantes analizan el tono, las actitudes de los personajes y los conflictos del programa, así como el formato del guion. Los estudiantes leerán las páginas de sus guiones especulativos y brindan comentarios constructivos en todo el proceso de redacción.

WRI 642 Drama en la Web 1: Sala de Guionistas

En este entorno altamente colaborativo, los estudiantes trabajarán como guionistas de planta de una serie web dramática original. Los guionistas de planta crearán un elenco de personajes bien orquestados, identificarán los puntos narrativos de la trama y promocionarán el programa persuasivamente ante el jefe del departamento. Los estudiantes redactarán episodios web de una duración de menos de 10 minutos.

WRI 645 Drama de Televisión 2: El Piloto de una Serie Original

Los estudiantes redactarán un piloto especulativo para una serie dramática original de una hora de duración. El proceso de redacción llevará a cada estudiante del primer borrador hasta la versión final.

**VER los programas, los prerrequisitos
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

WRI 647 Drama en la Web 2: Redacción en la Producción 1

Los guionistas de planta de Sala de Guionistas 1 pasan a la producción de la serie. Los guionistas de planta tomarán apuntes en la lectura de mesa, realizarán cambios después de los ensayos y se ocuparán de las notas recibidas del departamento. Los estudiantes que exhiban las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo serán invitados a ser productores en la siguiente Sala de Guionistas. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 660 El Largometraje 1: Ideación a Línea Argumental

Este curso tratará sobre los principios fundamentales que se aplican durante el desarrollo de un relato para un largometraje. Los estudiantes aprenderán métodos que conducen a ideas que captan interés, analizarán la estructura y el personaje, y redactarán una línea argumental para un largometraje.

WRI 665 Largometraje 2 - Pasar al Guion

Los estudiantes desarrollarán las líneas argumentales que elaboraron en WRI 660 Largometraje 1, redactarán un esquema de momentos de la trama, y redactarán el Primer Acto de sus guiones de cine. El énfasis se pondrá en crear gran interés y cautivar, profundizar en los personajes, la trama, la trama secundaria, y la redacción de diálogos eficaces.

WRI 670 Largometraje 3: Terminar el Primer Borrador

Los estudiantes finalizarán el primer borrador de un guion de cine iniciado en Largometraje 2. La clase tratará sobre el arco de los personajes, las tramas secundarias, las implantaciones y resoluciones, los giros y los finales satisfactorios. Los estudiantes trabajarán en equipos y darán notas a medida que los guiones avanzan hacia la finalización.

WRI 680 El Arte de la Presentación Convincente

El curso abarca todo el proceso de lo que implica una presentación persuasiva exitosa. Los estudiantes investigan a los posibles compradores y aprenden a condensar una idea para elaborar una presentación convincente. Los estudiantes ensayan para ayudar a desarrollar una energía al nivel de una presentación en público, la confianza y el profesionalismo que los preparará para presentarse persuasivamente en reuniones con ejecutivos de la industria.

WRI 695 Proyecto Colaborativo

Los estudiantes que cumplan los criterios establecidos serán seleccionados por sus departamentos para trabajar en un proyecto colaborativo interdisciplinario como parte de su requisito de taller.

WRI 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo adicional por el curso.

WRI 730 Comedia de Televisión 3: El Segundo Guion de Media Hora

Los estudiantes tendrán la opción de redactar un guion especulativo para una serie cómica actual de media hora de duración o un segundo piloto especulativo original. Se pondrá énfasis en redactar un guion que cumpla con los estándares de la industria y que se pueda usar como muestra de guion para presentación a agentes y managers literarios.

WRI 732 Comedia en la Web 3: La Sala de Guionistas 2

Los guionistas de planta trabajarán en la segunda temporada de la serie web anterior o la primera temporada de una serie nueva. Los estudiantes que exhibieron las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo durante el desarrollo y producción de las series actuarán de productores.

WRI 735 Comedia de Televisión 4: Guion Especulativo para Representación

Los estudiantes redactan un guion especulativo para una segunda serie cómica actual de media hora de duración. La estrategia es que los estudiantes tengan muestras de guiones de dos programas diferentes en caso de que un agente o un manager soliciten una segunda muestra de guion. Se pone énfasis en un debate estimulante en clase y en dar opiniones y comentarios creativos y perspicaces.

WRI 737 Comedia en la Web 4: Redacción en la Producción 2

Los estudiantes de Sala de Guionistas 2 pasan con el programa a la etapa de producción. Los productores que exhibieron las mayores aptitudes de liderazgo en la sala de guionistas serán designados como *showrunners* (responsables del trabajo diario del programa) y participarán en las decisiones de elenco, supervisarán los cambios en el guion, darán notas en la posproducción, y entregarán los episodios web al jefe del departamento. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 740 Drama de Televisión 3: El Segundo Guion de Una Hora

Los estudiantes tendrán la opción de redactar un guion especulativo para una serie dramática actual de una hora de duración o un segundo piloto especulativo original. Se pondrá énfasis en redactar un guion que cumpla con los estándares de la industria y que se pueda usar como muestra de guion para presentación a agentes y managers literarios.

WRI 742 Drama en la Web 3: La Sala de Guionistas 2

Los guionistas de planta trabajarán en la segunda temporada de la serie web dramática anterior o la primera temporada de una serie nueva. Los estudiantes que exhibieron las cualidades más sobresalientes de redacción y liderazgo durante el desarrollo y producción de las series actuarán de productores.

WRI 745 Drama de Televisión 4: Guion Especulativo para Representación

Los estudiantes redactan un guion especulativo para una segunda serie dramática actual de una hora de duración. La estrategia es que los estudiantes tengan muestras de guiones de dos programas diferentes en caso de que un agente o un mánager soliciten una segunda muestra de guion. Se pone énfasis en un debate estimulante en clase y en dar opiniones y comentarios creativos y perspicaces.

WRI 747 Drama en la Web 4: Redacción en la Producción 2

Los estudiantes de Sala de Guionistas 2 pasan con el programa a la etapa de producción. Los productores que exhibieron las mayores aptitudes de liderazgo en la sala de guionistas serán designados como *showrunners* (responsables del trabajo diario del programa) y participarán en las decisiones de elenco, supervisarán los cambios en el guion, darán notas en la posproducción, y entregarán los episodios web al jefe del departamento. (Solo ofrecido como curso presencial).

WRI 760 Largometraje 4: Reescritura y Pulido

Los estudiantes reescribirán y pulirán los guiones de Largometraje 3 para finalizar guiones de calidad profesional adecuados para el mercado. Se pone énfasis en los cambios estructurales, la profundidad de los personajes y la calidad del diálogo. Los estudiantes también presentarán sus relatos persuasivamente y de una manera profesional que cumpla con las expectativas de la industria.

WRI 765 Largometraje 5: Redacción de Guiones Avanzada

Los estudiantes afinarán sus habilidades mientras desarrollan y redactan primeros borradores completos de un segundo guion de cine para largometraje. El curso condensará el tiempo de escritura de los cursos anteriores de redacción de guiones para que los estudiantes estén preparados para cumplir con las expectativas de la industria y las obligaciones contractuales cuando sean contratados para redactar un guion.

WRI 770 Largometraje 6: Reescritura Avanzada

En este curso avanzado, se espera que los estudiantes demuestren un nivel más alto de eficiencia y calidad en su segundo guion presentado. Los estudiantes reescribirán y pulirán sus guiones de Largometraje 5 con la meta de vender los guiones y obtener la representación de una agencia. Los estudiantes también aprenderán a redactar cartas formales de presentación de sus propuestas de guiones.

WRI 780 El Negocio del Negocio

Este curso ofrece a los escritores en ciernes una mirada al lado de negocios de la industria del entretenimiento. Los estudiantes adquieren las destrezas para trabajar eficaz y estratégicamente con agentes, mánagers y productores. También se pone énfasis en realizar una investigación previa de "debida diligencia" antes de reunirse con empresas productoras y ejecutivos de la industria.

WRI 800 Estudio Dirigido

El estudio dirigido es la concentración principal del trabajo realizado por un candidato de MFA para finalizar su Proyecto de Tesis Final. Con la aprobación del Comité de Evaluación del Punto Medio de sus proyectos de tesis, los estudiantes trabajarán individualmente con asesores para desarrollar habilidades conceptuales y técnicas específicas que les permitan llevar a cabo un Proyecto de Tesis Final.

WRI 900 Pasantía

Los estudiantes adquirirán experiencia práctica en un ambiente profesional, desenvolviéndose en una pasantía supervisada en una compañía anfitriona. Los estudiantes deben presentar la descripción laboral de la compañía a su Director de Departamento y la Escuela de Posgrado para recibir autorización.

WRI 990 Optimización de Portafolio

Los estudiantes ahondarán sus habilidades en áreas específicas según lo determine el Director del Departamento. Se dará énfasis a los estándares profesionales de proceso, técnica y ejecución. Los resultados se concentrarán en temas específicos. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerequisites variarán según el tema.



CLASES DE APOYO

CIMENTOS
INGLÉS PARA PROPÓSITOS ARTÍSTICOS
ARTES LIBERALES
ARTES LIBERALES DE POSGRADO



CIMIENTOS

Muchos de los estudiantes ingresan en nuestro programa con poca o ninguna experiencia en dibujo, color o diseño. Nuestros cursos proporcionan al artista principiante las herramientas necesarias para avanzar en sus carreras individuales, y más tarde triunfar en sus respectivas profesiones.

Alcanzar una carrera en cualquier campo creativo requiere un profundo entendimiento de los principios necesarios para la comunicación visual. Dentro de un ambiente de apoyo de profesores experimentados y profesionales, el programa Cimientos proporciona un enfoque disciplinado, coherente y práctico del estudio del arte y de los fundamentos del diseño. Además, el departamento promueve la toma de conciencia del profesionalismo y las expectativas del ramo para permitir a los estudiantes cumplir con los estándares de sus respectivas especialidades.

Estos constituyen las piedras angulares y la formación esencial para promover tus estudios creativos hacia una provechosa y fructífera carrera en tu campo elegido.

CURSOS DE PREGRADO

FND 110 Análisis de la Forma

El estudio en profundidad de los principios del dibujo clásico es esencial para lograr un mayor realismo en los dibujos. En este curso, los estudiantes analizarán la luz y la sombra utilizando el sistema de 5 valores y aplicando distinciones de borde de forma y sombra proyectada para formar modelos utilizando carboncillo. Los dibujos incorporarán perspectiva, composición y conceptos de patrón de valores.

FND 112 Dibujo de la Figura

Este es un curso introductorio diseñado para explorar los principios básicos del dibujo de la figura humana con exactitud. Los estudiantes trabajarán directamente desde el modelo desnudo para desarrollar un entendimiento de los gestos, proporción, ritmo, equilibrio, estructura y musculatura.

FND 113 Boceto para la Comunicación

Una comprensión sólida de los principios del dibujo empodera a los artistas y diseñadores para comunicar visualmente conceptos e ideas. En este curso los estudiantes aprenderán a dibujar objetos, figuras y entornos a escala y en perspectiva. Utilizando técnicas básicas de bocetos, los estudiantes crearán dibujos utilizando estrategias de composición y ángulos de cámara que pueden ser utilizados en imaginaria secuencial.

FND 116 Perspectiva

Una introducción a los principios esenciales de la perspectiva utilizada en la creación de imágenes artísticas. Los estudiantes aplicarán principios de perspectiva y desarrollarán habilidades en bocetos rápidos, dibujos terminados y guiones gráficos. Los alumnos aprenderán a integrar figuras en las escenas y planear la luz, las sombras y los reflejos para crear entornos creíbles.

FND 122 Fundamentos del Color

Este curso ofrece un análisis de los principios del diseño y del color mediante el uso de medios tradicionales y digitales. Los alumnos identificarán y utilizarán una gran variedad de paletas de color para explorar la armonía del color y el contraste. Los temas incluirán componentes de color, la desaturación del color, la psicología del color, la intensificación / desvanecimiento del color, el contraste simultáneo, la proporción del color, la influencia de la temperatura de la luz en el color, y principios de diseño.

FND 125 Color y Diseño

Un estudio en profundidad del color y de los principios de diseño. Los estudiantes utilizarán paletas análogas, complementarias y análogas divididas complementarias para explorar la armonía del color. Los temas adicionales incluirán la atenuación y cambio del color, la psicología del color, la intensificación / desvanecimiento del color, el contraste simultáneo, la proporción del color, la influencia de la temperatura de la luz en el color, la unidad del diseño y el énfasis visual. Los suministros para esta clase se estiman en **\$390.00 o más.**

FND 127 Acuarela expresiva

En este curso introductorio, los estudiantes practican las técnicas básicas y las texturas de la acuarela. Aprenden sobre el uso del color, la composición y la crítica, mientras que crean entornos simples, collages, retratos y paisajes.

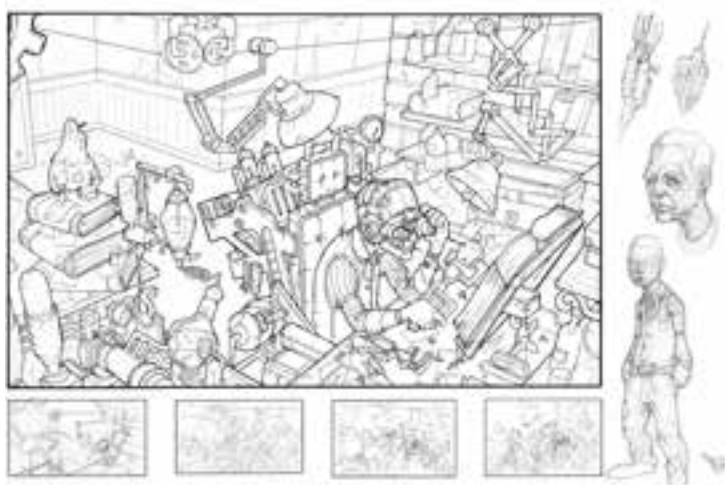
FND 128 Fundamentos del Dibujo

En este curso introductorio, los estudiantes se enfocarán en las habilidades básicas del dibujo. Los estudiantes aprenderán a descomponer objetos y entornos en formas más sencillas. En este curso se abordarán las técnicas del boceto rápido y el uso de la perspectiva, tanto en estudio como en locación.

FND 131 Modelado de Figuras

En este curso de escultura se presentan los principios y conceptos de la forma humana desnuda tridimensional. Se explorará la proporción humana, la estructura, la geometría, el equilibrio y la anatomía humana en proyectos diseñados para mejorar la comprensión de la forma en 3-D, el volumen y el espacio.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>





INGLÉS PARA PROPÓSITOS ARTÍSTICOS (EAP)

La Academy of Art University es la mejor opción para estudiantes cuya lengua materna no es el inglés y que desean estudiar arte y diseño. Brindaremos apoyo completo con sus cursos de EAP y muchos tipos de apoyo EAP.

Ofrecemos un currículo de inglés especializado para propósitos artísticos, para estudiantes de todos los niveles. Te ofreceremos los cursos de EAP que necesitas para triunfar en tus clases de arte y diseño, ya sea que tus conocimientos de inglés sean de principiante o avanzados.

Nuestro currículo de EAP permite a los estudiantes con poco dominio del inglés inscribirse en las clases de arte y diseño y, al mismo tiempo, mejorar sus habilidades lingüísticas. El apoyo EAP está disponible para cursos presenciales y en línea. El ingreso en los cursos EAP presenciales se determina por medio de una prueba de colocación de ESL.

Nuestro Programa de Apoyo de EAP ofrece apoyo de idioma en clase y tutoría individual gratuita para las clases presenciales y en línea. Después de que hayas tomado uno o más cursos de EAP, seguiremos apoyándote en el aula y fuera de ella. Los maestros de apoyo de EAP son asignados a las clases según la necesidad calificada. Los maestros de EAP, dependiendo de la necesidad, también pueden realizar grupos de estudio EAP.

La Academy of Art University está firmemente comprometida con su población internacional. Nuestro programa English for Art Purposes (EAP – Inglés para Propósitos Artísticos) hacen de la Academy una elección excelente para personas cuya lengua materna no es el inglés y que deseen estudiar arte y diseño en los Estados Unidos. Los servicios de EAP incluyen cursos EAP, apoyo individual de EAP que se puede coordinar para cualquier curso de arte y diseño de la universidad, redacción de EAP, expresión oral y laboratorios multimedia, y apoyo en línea de EAP.

CURSOS DE PREGRADO

EAP A Inglés para Propósitos Artísticos Intensivo A

El inglés para fines artísticos intensivo A (EAP A) en la Academy of Art University introduce a los artistas al idioma inglés. El curso hace énfasis en la adquisición y aplicación de las estructuras gramaticales básicas y en el desarrollo de las habilidades funcionales en escuchar hablar, pronunciar, leer y escribir el idioma.

EAP B Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos B

El énfasis en este curso radica en la adquisición y aplicación de las estructuras gramaticales básicas y en el desarrollo de las habilidades fundamentales de escuchar, hablar, pronunciar, leer y escribir. Los maestros de EAP B se esfuerzan por ayudar a los nuevos estudiantes internacionales en el aprendizaje del idioma y de las estrategias que necesitan para prosperar en la Academy y en el área de la bahía.

EAP 1 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos 1

Este curso ayuda a los estudiantes de inglés como segundo idioma (ESL) de pregrado y con nivel principiante elevado a convertirse en oyentes, lectores, escritores y hablantes del inglés más eficaces y precisos. Los estudiantes aprenden a participar en la cultura estadounidense y de la Academy, y comprenden conversaciones cortas, charlas y lecturas. Los estudiantes terminan tareas de redacción académica básica, participan en conversaciones y discusiones de grupo y presentaciones completas de clases sobre los temas de clases, cultura estadounidense y proyectos de arte original.

EAP 2 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos 2

Este curso ofrece instrucción ESL intermedia para hablar, escuchar, gramática, redacción, pronunciación, lectura y habilidades de comunicación intercultural pertinentes a los campos de arte y diseño. Las actividades y materiales están diseñados para aumentar la comprensión y participación en las clases de arte. Los estudiantes que se inscriban en EAP 002 deben inscribirse en las clases de arte designadas por el EAP.

EAP 3 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos 3

Este es un curso de ESL intermedio de nivel elevado que proporciona un repaso en profundidad haciendo énfasis en el desarrollo de ensayos descriptivos, terminología del arte y habilidades de lenguaje pertinentes a artistas y diseñadores. Los estudiantes que se inscriban en EAP 003 deberán inscribirse en las clases de arte designadas por el EAP.

EAP 3 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos 3

En este curso los estudiantes desarrollarán aún más las estrategias de lectura eficaz y aumentarán su vocabulario mediante la lectura y análisis de piezas de ficción y no ficción. Las actividades interactivas ayudarán a los estudiantes a desarrollar habilidades gramaticales de nivel intermedio. Los estudiantes que se inscriban en EAP 003W deben inscribirse en las clases de arte designadas por el EAP.

EAP 4 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivos 4

En este curso, los estudiantes tienen la oportunidad de refinar todas las habilidades de lenguaje a la vez que aprenden sobre diversas disciplinas del arte y el diseño. Se hace énfasis en la redacción analítica. Los estudiantes que se inscriban en EAP 004 deberán inscribirse en clases de arte designadas por el EAP.

EAP 4ARH Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 4 para Arquitectura, Arquitectura de Interiores y Diseño Paisajista

En este curso, los estudiantes tienen la oportunidad de refinar todas las habilidades de lenguaje a la vez que aprenden contenidos enfocados en los campos de arquitectura, arquitectura de interiores y arquitectura paisajista. Se hace énfasis en la redacción analítica. Los estudiantes que se inscriban en la EAP 004 deberán inscribirse en clases de arte designadas por el EAP.

EAP 490 Estudio especializado

Este es un curso de estudio independiente con un nivel avanzado de instrucción entre un docente y uno a tres estudiantes. Cubre los procesos, proyectos, técnicas, conceptos y estilos específicamente pertinentes a los estudiantes del curso. Los resultados serán únicos para cada estudiante individual. Se requiere la aprobación del Director del Departamento. Los cargos por el curso y los prerrequisitos variarán según el tema.

**VER los programas, los prerrequisitos
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

CURSOS DE POSGRADO

EAP 600A Inglés para Propósitos Artísticos Intensivo

Este curso hace énfasis en la adquisición y aplicación de estructuras gramaticales básicas y en el desarrollo de habilidades de comunicación fundamentales. Los estudiantes aplicarán estas habilidades para desarrollar estrategias de lenguaje para alcanzar el éxito en la AAU y con sus comunidades diariamente. Además, los estudiantes aprenderán habilidades artísticas fundamentales en fotografía y métodos para crear diseños gráficos utilizando software de medios actual.

EAP 601 Inglés para Propósitos Artísticos Intensivo 1

Este curso ayudará a los estudiantes de ESL de posgrado con nivel básico alto a ser oyentes, lectores, escritores y hablantes de estructuras de inglés básico más eficaces y precisos a la vez que aprenden sobre la cultura estadounidense en el salón de clase y sobre la vida de estudiante en la Academy of Art University. Los estudiantes desarrollan sus habilidades para hablar en público y el vocabulario de arte haciendo presentaciones sobre los elementos visuales y los principios fundamentales del arte. Los estudiantes también aprenderán a crear presentaciones de video en inglés utilizando software de medios actual.

EAP 602 Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 2

Este curso de maestría ofrece instrucción de ESL de nivel intermedio en habilidades de conversación, escucha, gramática, redacción, pronunciación, lectura y comunicación intercultural pertinentes al campo del arte y el diseño. Las actividades y los materiales están diseñados para aumentar la comprensión y la participación en clases de arte fundamentales. Los estudiantes que se inscriban en EAP 602 deben inscribirse en clases de arte designadas por el EAP.

EAP 603 Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 3

Este curso de ESL de nivel intermedio se centra en el desarrollo de habilidades de comprensión oral y de lectura, habilidades de conversación y producción de redacción, gramática y vocabulario. Los estudiantes aplicarán estrategias de aprendizaje lingüístico para ayudar a su desarrollo del idioma. Los estudiantes que se inscriban en EAP 603 deberán inscribirse en clases de arte designadas por el EAP.

EAP 603W Inglés para Propósitos Artísticos: Redacción de Nivel 3

Este curso proporciona una base en redacción y lectura para los estudiantes cuyas habilidades de dominio del inglés son menores que sus habilidades de conversación y escucha. Las actividades de redacción desarrollarán la fluidez y precisión de los estudiantes en el inglés escrito. Se utilizarán estrategias para mejorar la comprensión y eficiencia de lectura. Las actividades gramaticales abordarán los errores comunes entre los estudiantes que han aprendido inglés solo oralmente. Los estudiantes que se inscriban en EAP 603W deberán inscribirse en clases de arte designadas por el EAP.

EAP 604 Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 4

En este curso avanzado de inglés como segundo idioma para estudiantes de posgrado, los estudiantes desarrollarán habilidades de escucha y conversación para sus clases de arte y diseño y para el proceso de evaluación de punto medio. En el curso EAP604, escucha/conversación, los estudiantes refinarán las áreas de sus habilidades del lenguaje oral y aural. Los estudiantes refinarán las áreas de habilidades de lenguaje oral y aural y aumentarán el vocabulario general para la comunicación de conceptos en los campos relacionados con el arte y el diseño. Los estudiantes que se inscriban en EAP 604 deben inscribirse en EAP 604B para su especialidad específica y sus clases de arte designadas por el EAP.

EAP 604B Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 4 - Redacción y Lectura

En este curso avanzado de inglés como segundo idioma para estudiantes de posgrado, los estudiantes desarrollarán habilidades de redacción y lectura para las clases y para el proceso de evaluación de punto medio en especialidades determinadas. Los estudiantes refinarán las habilidades de comunicación escrita y aumentarán el vocabulario relacionado con su especialidad. Los estudiantes que se inscriban en EAP 604B deberán inscribirse en EAP 604 y en los cursos de arte designados por el EAP.

EAP 605S Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 5 Expresión Oral

Este curso de maestría ofrece a los estudiantes internacionales una práctica intensa en las habilidades orales por medio de métodos y materiales que realzan el desempeño artístico y académico de los estudiantes. Este curso es obligatorio para los estudiantes que no muestren un desempeño adecuado en sus habilidades para escuchar y hablar en EAP 604.

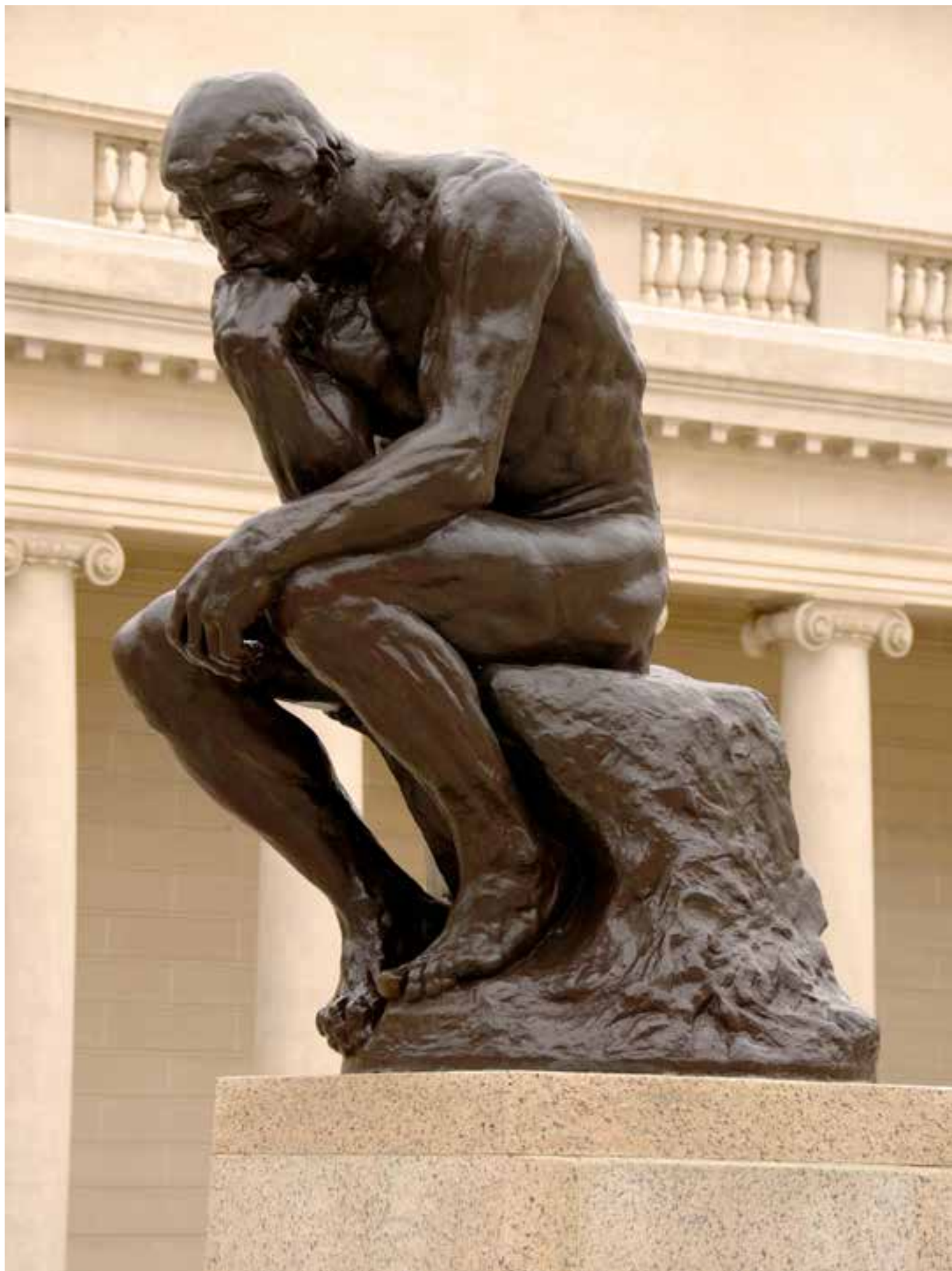
EAP 605W Inglés para Propósitos Artísticos: Nivel 5 Redacción

Este curso avanzado de maestría de inglés como segundo idioma sigue ayudando a los estudiantes a mejorar sus habilidades en el idioma. Se hace énfasis en abordar problemas de lectura y redacción que pueden ser obstáculos en la comunicación para los estudiantes internacionales. A la vez de analizar diversos temas de arte y diseño, los estudiantes refinan su vocabulario y sus habilidades de lectura y redacción. Este curso es obligatorio para los estudiantes que no mostraron habilidades de desempeño adecuadas en lectura y redacción en EAP 604.

EAP 690 Estudio especializado

Este es un curso de estudio independiente con un nivel avanzado de instrucción entre un docente y uno a tres estudiantes. Cubre los procesos, proyectos, técnicas, conceptos y estilos específicamente pertinentes a los estudiantes del curso. Los resultados serán únicos para cada estudiante individual. Se requiere la aprobación del Director del Departamento.

**VER los programas, los prerrequisitos
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>



ARTES LIBERALES

Todos los profesionales exitosos en arte y diseño poseen una amplia gama de conocimientos que han sido obtenidos y cultivados en las artes liberales. Nuestros cursos enseñan a pensar y dan algo substancial en qué pensar. El arte es comunicación y nos aseguramos de que tengas algo significativo que decir.

En el núcleo de nuestro currículo de artes liberales se encuentran los currículos amplios de historia del arte y de inglés. La Academy celebra las tradiciones artísticas del pasado y alienta a los artistas emergentes a situarse en este proceso cultural continuo. La secuencia de historia del arte trae a la vida las grandes obras maestras y sus creadores y fomenta la participación visual y crítica de los estudiantes. Altamente educados como comunicadores visuales, los artistas deben también poder expresar sus ideas por medio de la comunicación verbal y escrita.

Cada artista, independientemente del medio, es un narrador de historias. Así, la serie exclusiva de inglés de la Academy se enfoca no

solamente en los aspectos fundamentales de la redacción, sino también en los elementos de la narrativa. Además de estos cursos de la secuencia básica, los estudiantes tienen la oportunidad de elegir entre una amplia gama de temas en humanidades, ciencias sociales, ciencia y estudios de desarrollo de carrera.

La Academy of Art University se esfuerza por cultivar a todo el artista, y el programa de artes liberales es un componente integral en este proceso.

CURSOS DE POSGRADO

LA 103 Fundamentos del Inglés

Los estudiantes nacionales e internacionales que se inscriben en este curso aprenderán habilidades que los prepararán para las demandas de lectura y redacción de los cursos de artes liberales subsiguientes. Los estudiantes leerán y analizarán textos cortos para inspirar e informar su propio desarrollo de ensayos en tres modos retóricos: descripción, narración y persuasión.

LA 106 Expresión y Comprensión Oral para Artistas

Este curso brinda a los estudiantes prácticas intensivas en habilidades verbales por medio de métodos y materiales que realzan el desempeño artístico y académico de los estudiantes. Este curso está dirigido a estudiantes que necesitan mejorar sus habilidades de expresión oral, comprensión auditiva y pronunciación.

LA 107 Redacción para el Artista Multilingüe

Este curso de redacción introductorio brinda a los estudiantes multilingües habilidades de redacción básicas para tener éxito en sus cursos y profesiones. Las tareas de redacción ayudan a los estudiantes a comunicar su propia identidad artística y análisis del arte a públicos específicos. Se hace énfasis en el proceso de redacción, revisión y verificación. El curso también desarrolla gramática a nivel de oraciones e introduce aspectos básicos de investigación.

LA 108 Composición para el Artista

Este curso introductorio de redacción brinda a los estudiantes las habilidades básicas de redacción necesarias para triunfar en sus cursos y en el mundo profesional. Las tareas de ensayos están diseñadas para ayudar a los estudiantes a expresar su propia identidad, proceso y visión artística por medio de una redacción competente profesional. Se hace énfasis en la gramática, en el estilo, en la revisión y en los aspectos básicos de la investigación.

LA 110 Composición en Inglés: Narración de Cuentos

Este es un curso de redacción creativa diseñado para enseñar a los estudiantes los elementos de narrativa de cuentos, incluido el diálogo, el punto de vista, el desarrollo de personajes, tramas, ambientación y variaciones en el género narrativo.

LA 113 Principios del Relato en Cortometrajes

Este curso examina los principios fundamentales de narración del relato en los cortometrajes. Se hará énfasis en qué constituye un gran cortometraje. Los estudiantes analizarán películas, redactarán críticas y practicarán las habilidades narrativas esenciales que son necesarias antes de pasar a la etapa del guion en el curso siguiente.

LA 115 El Mundo Natural 1: La Capa Base

Este curso da la oportunidad de adquirir una comprensión más profunda del paisaje natural. Mediante la exploración de emplazamientos locales, los estudiantes aprenderán a identificar y analizar los tipos de suelo, formas geológicas, cuencas y otras características topográficas y cómo estas afectan las decisiones de diseño. Se presentarán estrategias para trazar mapas de esta información y registrarla.

LA 117 Reseña de la Arquitectura Paisajista

Este curso proporciona una reseña general de la profesión y destaca las responsabilidades y retos del arquitecto paisajista del siglo XXI. Los alumnos estudiarán la historia de la arquitectura paisajista y el papel de los arquitectos paisajistas en darle forma a los espacios humanos. Se analizarán las influencias para lograr cambios positivos en el entorno.

LA 118 Historia del Diseño Industrial

Este curso empieza con los inicios de la mecanización y la revolución industrial, y luego sigue las ramificaciones sociales de los periodos históricos y sus influencias en el diseño contemporáneo. Se hace énfasis particular en los años de gloria de las décadas de 1930 y 1940, siendo esta la era asociada al nacimiento del diseño industrial.

LA 119 Tecnología de Telas y Fibras

Los estudiantes comenzarán a estudiar las propiedades básicas de los textiles, y la manera en que estos se relacionan con el desempeño y el uso final. El curso incluye un análisis práctico de muestras de textiles.

LA 120 Historia del Arte hasta el Siglo XV

Este curso examina los principales estilos de arte de época en la civilización occidental desde los tiempos prehistóricos hasta el gótico tardío y el Renacimiento temprano. Se introduce a los estudiantes al lenguaje de las artes en los diversos medios a la vez que se examinan los propósitos del arte. Los estudiantes que toman este curso en línea pueden verse obligados a tomar un examen vigilado en una instalación de pruebas aprobada. Los estudiantes que necesiten ayudas especiales relacionadas con discapacidades para tomar el examen deben comunicarse con Servicios de Aula (Classroom Services).

LA 121 Historia del Arte hasta el Siglo XIX

Este curso examina los principales estilos artísticos de la civilización occidental desde el alto Renacimiento hasta el siglo XIX. Se introduce a los estudiantes al lenguaje de las artes en los diversos medios a la vez que se examinan los propósitos del arte. Los estudiantes que toman este curso en línea pueden verse obligados a tomar un examen vigilado en una instalación de pruebas aprobada. Los estudiantes que necesiten ayudas especiales relacionadas con discapacidades para tomar el examen deben comunicarse con Servicios de Aula (Classroom Services).

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en**
<https://catalog.academyart.edu>

LA 123 Filosofía del Diseño: La Estética, la Lógica y la Ética

El curso presenta a los estudiantes los conceptos filosóficos y las narrativas que forman parte integral de nuestros problemas de diseño. Se ejercitará un sistema dialéctico del método socrático en la clase para criticar y resolver oposiciones. Los estudiantes compararán y contrastarán una gama de filosofías en la defensa de una postura filosófica.

LA 124 Física para Artistas

Este curso expone a los estudiantes a los principios que subyacen al movimiento complejo presente en el mundo real. Los temas cubiertos incluyen movimiento, materia, sonido, luz y calor, con énfasis específico en el papel de la física en la fotografía, en el diseño de productos, en la arquitectura, en la animación y en los efectos visuales.

LA 115 El Proceso Creativo

Este curso expone a los estudiantes a diversas perspectivas sobre creatividad y el proceso creativo, tanto desde la perspectiva científica como del artista en primera persona. Por medio de proyectos y discusiones grupales, los estudiantes analizarán su propio proceso creativo, identificarán sus fortalezas creativas y desarrollarán habilidades para la solución de problemas que los ayudarán a alcanzar su potencial creativo.

LA 126LA Seminario en las Artes: Los Ángeles.

Este curso ofrece a los estudiantes exposición directa a géneros de las artes escénicas y visuales. Los estudiantes participarán en discusiones de grupo y en análisis escritos de presentaciones presenciadas durante las excursiones bisemanales en toda la ciudad de Los Ángeles. Los temas estudiados incluyen artes plásticas, música clásica y moderna, ópera, cine y teatro, literatura, artes escénicas y danza.

LA 126SF Seminario en las Artes: San Francisco

Este curso ofrece a los estudiantes la exposición directa a géneros de las artes escénicas y visuales. Los estudiantes participarán en discusiones de grupo y en análisis escritos de presentaciones presenciadas durante las excursiones bisemanales en toda la ciudad de San Francisco. Los temas estudiados incluyen artes plásticas, música clásica y moderna, ópera, cine y teatro, literatura, artes escénicas y danza.

LA 127 Temas en el Arte Universal

Este curso explora el arte en países no europeos, enfatizando cómo y qué comunica el arte sobre la cultura desde la cual se ha producido. El enfoque intercultural se centrará en el arte de las siguientes regiones: Asia, África, Polinesia y América precolombina.

LA 128 El Cuerpo como Arte: Historia del Tatuaje y la Decoración del Cuerpo

La decoración del cuerpo humano es quizá la forma de arte más antigua y continúa hasta hoy como medio de expresión personal, espiritual y cultural. Este curso ofrece una introducción histórica de las tradiciones mundiales y formas contemporáneas, técnicas, estilos, diseños y significados culturales del decorado de la piel.

LA 129 Historia del Diseño de Automóviles

Este curso presenta a los estudiantes la evolución del diseño de automóviles y carrocerías en un contexto histórico y cultural. Los alumnos aprenden las conexiones entre los avances tecnológicos y los cambios en los requisitos de seguridad, y sus influencias en el diseño automovilístico. Se hace énfasis en las eras asociadas al avance de la cadena de montaje y los años de gloria de las décadas de 1930 y 1940.

LA 131 Historia de los Videojuegos

Abarcando desde los antiguos juegos de salón hasta las modernas consolas de videojuegos, este curso le da relevancia y significado a la experiencia humana de la interacción a través de juegos. Los estudiantes aprenderán sobre el diseño y teoría del diseño de videojuegos, la teoría de la narración no lineal, una visión general de las empresas en el ramo de videojuegos, tecnología y terminología.

LA 132 Historia de la Animación

Este curso examina las evoluciones estéticas y técnicas en la animación en un contexto histórico. Los estudiantes identificarán y analizarán la obra de los visionarios creativos, artistas plásticos y pioneros técnicos detrás de personajes animados clásicos como Bugs Bunny hasta películas animadas contemporáneas y más.

LA 133 Redacción en Formato Corto

Este curso explora la escritura en formato corto como una opción creativa. Los estudiantes trabajarán a través del proceso de redacción reductiva y aprenderán cómo una historia, voz y estilo poderosos se desarrollan con menos palabras. ¿La meta? Sencillo. Claro. Conciso.

LA 134 Historia y Tecnología de los Efectos Visuales y la Animación por Computadora

Este curso analizará la historia de las técnicas de efectos especiales y aplicará ese conocimiento a la animación y los efectos visuales contemporáneos. Empezando con técnicas en cámara, se cubrirán temas desde el *stop motion* tradicional, control de movimiento, pinturas mate, modelos y miniaturas, hasta los efectos visuales y animación por computadora modernos, composición digital y metodología de producción.

LA 137 Historia del Desarrollo Visual

Este curso tratará sobre los inicios del desarrollo visual hasta las técnicas modernas de producción, así como sobre diseñadores y artistas del desarrollo visual. Los temas incluirán costos, financiamiento y marketing de proyectos comerciales e independientes. El curso concluirá con deliberaciones sobre el futuro del desarrollo visual.

LA 140 Apreciación de la Música

Este curso es una reseña histórica y crítica de la música clásica como una forma artística. Se brinda atención especial a la música de compositores específicos y a la comprensión de la ubicación de la música en la cultura y civilización.

LA 141 Relato: Del Teléfono a la Transmedia

Explora el impacto que los relatos tienen en diversas tecnologías de los medios y su relación con las instituciones locales y globales de medios electrónicos, con los públicos y con los eventos. Los estudiantes investigarán y analizarán la integración y adopción de la transmedia (relatar historias a través de múltiples medios) que impactan el futuro de la comunicación multimedia.

LA 142 Apreciación de la Música para Películas

Este curso reseña el desarrollo de la banda sonora para películas de cine desde su inicio hasta hoy. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia de la banda sonora y cómo funciona para apoyar la estética y los elementos narrativos de la trama.

LA 146 Anatomía de los Automóviles

Este curso presenta los diversos componentes utilizados en los automóviles antiguos de colección. En este curso, los estudiantes identifican los componentes automotores comunes y aquellos que funcionan juntos como un sistema. Este curso cumple con un requisito de alfabetización cuantitativa e incluye los siguientes temas: conversión de unidades (sistema métrico e imperial), conversión de temperatura (Fahrenheit y Celsius), y cálculo de volúmenes.

LA 151 Seminario de Primer Año para el Éxito Académico

Esta clase proporciona estrategias y apoyo individualizado para ayudar a los estudiantes a sobresalir. Los estudiantes comparten, desarrollan e implementan las mejores prácticas para temas tales como la gestión del tiempo, la motivación, la planificación de proyectos y la comunicación. Este seminario es obligatorio para estudiantes de primer año en prueba académica; se recomienda a los estudiantes que están esforzándose por alcanzar el éxito académico.

LA 157 El Genio de lo Atractivo

Este curso examinará la naturaleza de lo atractivo para el público en el diseño y la producción de entretenimiento. Los estudiantes revisarán y evaluarán ejemplos de las características atractivas y poco atractivas en el cine, la televisión, la animación y los juegos. Se hará énfasis en la comprensión de los medios, los métodos y los principios por medio de los cuales los estudiantes pueden lograr que su trabajo sea más atractivo.

LA 161 La Sección Áurea/Geometría Sagrada

Este curso estudia las construcciones y proporciones geométricas singulares que conforman la estructura del universo. Se explorarán aspectos artísticos, matemáticos, filosóficos y estéticos. Los estudiantes examinan las teorías y aplicaciones simbólicas y prácticas de estos principios divinos a partir de fuentes tanto clásicas como contemporáneas. Este curso está abierto a todas las especialidades.

LA 171 Civilización Occidental

Este curso abarca la historia de la civilización occidental desde los inicios de las civilizaciones antiguas hasta el Renacimiento. Se hará énfasis en las civilizaciones del antiguo Egipto, Grecia y Roma, así como en la religión y sociedades islámicas.

LA 172 Astronomía para Artistas

Este curso presenta a los estudiantes la estructura y la evolución de los planetas, las estrellas, las galaxias, y nuestra comprensión actual de la cosmología. Se abarcarán temas contemporáneos como los agujeros negros, la relatividad, los planetas fuera de nuestro sistema solar, y la posibilidad de vida en otros planetas.

LA 177 Espacios Abiertos Urbanos Preindustriales

Este curso ofrece una reseña integral de la historia de los impactos humanos en los entornos, desde Stonehenge hasta los espacios urbanos, jardines y parques del Renacimiento. Mediante un estudio sistemático de ejemplos clásicos, los estudiantes aprenderán a evaluar las cualidades y la pertinencia de cada uno en su contexto histórico.

LA 182 Géneros en el Cine

Este curso cubre una variedad de géneros de cine, como el drama, la comedia, el viejo oeste, ciencia ficción, misterio, suspenso y el cine negro. Las tareas consistirán en ver películas en casa y discutir extractos de cada película en clase. Los estudiantes aprenderán los estilos singulares de estos diversos géneros de películas y de algunos de los cineastas que se hicieron populares como resultado de su trabajo.

LA 190 Historia de la Ópera

El curso sirve como una reseña de los principales compositores de ópera y su lugar en la historia de la ópera. Cada estudiante aprenderá a escuchar ópera. Temas a tratar incluyen la historia del conjunto lírico y el diseño de vestuario.

LA 195 Historia de los Cómic: Cómic Estadounidenses

A menudo los cómic son descritos como una forma artística particularmente estadounidense. Este curso es una reseña integral de tiras cómicas, historietas y novelas gráficas estadounidenses importantes. Los estudiantes analizarán los estilos, tendencias y temas de los dibujantes de historietas, ilustradores y autores, y explorarán las relaciones entre las condiciones sociales y los estilos.

LA 197 Historia de los Cómic: Cómic Internacionales y Alternativos

Se va más allá del reino de los superhéroes y se exploran los cómic y las novelas gráficas de distintas partes del mundo. Este curso explora a fondo la historia de los cómic del Reino Unido, España, Francia, Rusia y más, e incluye manga, manhwa y bande dessinée. Se analizará el estilo y contenido de los cómic contraculturales y alternativos.

LA 200 Introducción a la Programación de Computadoras

Este curso es una introducción a los fundamentos de la programación informática con concentración en las aplicaciones cuantitativas y geométricas utilizadas en los medios nuevos. Los estudiantes desarrollarán las habilidades de programación necesarias para crear interactividad, movimiento, visualización de datos y representaciones gráficas. Los temas incluyen tipos de variables, funciones, coordenadas, álgebra básica, proporción y porcentaje, rotación y escala, y los primitivos geométricos.

LA 201 Lenguajes de Programación

Este curso se basa en cursos anteriores de programación/scripting para ampliar las habilidades de los estudiantes con asignaciones prácticas para escribir programas sencillos en varios lenguajes de programación. Los temas incluirán Lua, C#, Python, herramientas de desarrollo, escritura de instrucciones de automatización, y el valor de ser versátil con el conocimiento de varios lenguajes de programación.

LA 202 Composición en Inglés: Persuasión y Argumentación Creativa

Este curso ofrece un análisis del arte de la persuasión en los argumentos de no-ficción creativos y contemporáneos. Los estudiantes aprenden a apoyar sus puntos de vista a través de la investigación y de la argumentación y expresar sus opiniones mediante ensayos escritos y expositivos basados en tesis.

LA 205 Psicología del Desarrollo

En este curso los estudiantes analizarán las teorías actuales y la investigación pertinentes al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los jóvenes desde la infancia hasta la adolescencia. Los estudiantes practicarán técnicas de observación en salones de clase de arte, museos y entornos comunitarios. El curso incluirá también el papel de las artes visuales en el desarrollo humano.

LA 216 Ciencia ficción y Fantasía

Este curso ofrece un estudio crítico e histórico de la literatura de ciencia ficción y la fantasía. Se hace énfasis en el análisis social y cultural del género. Los alumnos analizarán el trabajo profesional, lo emularán, y crearán su propio trabajo utilizando estructuras de narración, figuras y temas clásicos.

LA 217 Redacción de Cómic y Novelas Gráficas

Este curso enseña estrategias eficaces para la redacción de guiones profesionales de libros de cómic. Los estudiantes leerán novelas gráficas y críticas sobre los cómic que hacen énfasis en el espacio físico que ocupan las palabras. Los estudiantes producirán un guion de cómic para el final del semestre.

LA 218 Blogging: Creación y Promoción de Contenidos

Los blogs forman parte de los medios de comunicación contemporáneos y del panorama de la promoción comercial, junto con herramientas de medios sociales tales como Facebook y Twitter. Este curso tiene por objeto definir el término, analizar diversos elementos de un blogueo exitoso y ofrecer experiencia práctica en la conceptualización, producción y promoción comercial de su propio blog en línea como profesionales del arte.

LA 219 Historia de la Arquitectura: Antigua a Gótica

Este curso proporciona una investigación crítica en grandes avances en arquitectura desde aproximadamente 3000 A.C. hasta el inicio del siglo XV. Los alumnos estudiarán la arquitectura de Egipto, Mesopotamia, Grecia, Roma, precolombina, India, asiática oriental, islámica, sudamericana, africana, bizantina y gótica.

LA 220 Historia del Arte Estadounidense

Este curso es una reseña del arte estadounidense desde principios de la colonización europea en los años 1500 hasta la actualidad. Se estudiarán los temas y estilos en el arte estadounidense como reflejos de los valores culturales que han conformado el pensamiento y la historia estadounidenses.

LA 221 Arte de California en el Contexto Cultural

Los estudiantes desarrollarán una apreciación informada de una amplia gama de arte producido en California que abarca desde la época previa a la fiebre del oro hasta gran parte del siglo XX. Por medio de presentaciones, discusiones, lecturas, experiencias de campo y aprendizaje práctico, los estudiantes estudiarán las imágenes e ideas que han conformado y reflejado la identidad del estado.

LA 222 Arte del Siglo XX

Este curso presenta un estudio crítico de los principales movimientos en las artes plásticas occidentales desde finales del siglo XIX hasta el presente, pasando por el postimpresionismo, el expresionismo, el fauvismo, el art nouveau, el cubismo, el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo, el expresionismo abstracto, el minimalismo, pop art, el performance art, el grafiti y el posmodernismo.

LA 224 La Mujer, el Arte y la Sociedad

Este curso explora el trabajo de mujeres artistas occidentales desde la Edad Media hasta la actualidad. Los estudiantes aprenderán sobre las obras de arte de artistas mujeres y obtendrán una mejor comprensión de sus vidas mientras analizan las condiciones personales y sociohistóricas que han conformado la producción y recepción de sus obras.

LA 225 Historia de la Educación Artística

Los estudiantes analizarán la teoría y prácticas de la educación artística desde finales del siglo XIX hasta finales del siglo XX. Además, los estudiantes identificarán las características de un buen programa de educación artística y las consideraciones para implementar educación artística en diversos entornos. Los estudiantes examinarán diversos enfoques de la enseñanza del arte por medio de experiencias de campo estructuradas.

LA 226 Reseña de la Arquitectura de Interiores Tradicional

Este curso se centrará en los principales movimientos, innovaciones y avances en arquitectura, diseño, muebles y materiales desde la prehistoria hasta inicios del siglo XIX. Los estudiantes aplicarán el lenguaje del diseño y examinarán más a fondo las influencias sociales, políticas, históricas y económicas en una serie de tareas y discusiones.

LA 229 Reseña de Arquitectura de Interiores Contemporánea

Los alumnos estudiarán la evolución de los conceptos modernos del diseño arquitectónico y de interiores desde la Revolución Industrial hasta el presente. Se explora la filosofía social con atención especial a las influencias históricas, políticas y geográficas.

LA 233 Temas Populares en Salud, Nutrición y Fisiología

Este curso explora aspectos actuales en materia de salud y ciencias de la nutrición. Los estudiantes obtienen la base científica necesaria para interpretar las alegaciones de beneficios terapéuticos y las noticias sobre salud y tomar decisiones personales informadas. Los temas incluyen alimentos modificados genéticamente, suplementos nutricionales, drogas, adicciones, investigación de células madre y salud ambiental. Este curso satisface el requisito de conocimientos cuantitativos.

LA 236 Reseña de la Arquitectura en la Zona de la Bahía

Los alumnos estudian la arquitectura y el diseño de interiores de San Francisco en el contexto de la historia de la zona de la bahía. Los estudiantes aprenden términos estructurales generales y a ubicar materiales y mobiliario en un contexto histórico. Se exploran las órdenes arquitectónicas, tipos de techo, ventanas, porches, torres y detalles interiores.

LA 238 Literatura Universal

Este curso presenta a los estudiantes una gran variedad de períodos históricos y tradiciones literarias. Los estudiantes leerán obras principales de diversos géneros y estudiarán los contextos históricos y culturales que inspiraron dichas obras. Los estudiantes experimentarán con la redacción utilizando estilos cubiertos en este curso.

LA 239 Materiales y Procesos

Este curso cubre los diversos procesos y parámetros de manufactura de productos que forman parte del diseño de piezas hechas principalmente de plásticos y metales. Se presentan los principales tipos de plásticos y categorías de metales y sus características respectivas, problemas reales de diseño respecto al correcto detallado para el proceso, y un examen de las partes de un producto.

LA 242 Historia del Diseño Gráfico

Este curso ofrece una reseña integral de los sucesos históricos y culturales, las innovaciones técnicas, los movimientos de arte y diseño y los diseñadores y tipógrafos importantes que han conformado los orígenes de la forma artística que ahora llamamos diseño gráfico.

LA 243 Historia de la Ilustración Estadounidense

Esta es una reseña integral de la obra de ilustradores estadounidenses destacados del siglo veinte. Se analizan los estilos, las tendencias y los temas de las composiciones. Se exploran las relaciones entre las condiciones sociales y los estilos. La ilustración moderna se plantea en el contexto de una conciencia histórica.

LA 244 Historia de la Moda

Este curso rastrea la tradición de la vestimenta occidental desde la antigüedad hasta el siglo XX como una fuente de moda y diseño. Los estudiantes comienzan con una exploración de los ideales occidentales de belleza y continuarán con un estudio específico de las áreas principales del renacer de la moda: clásica, exótica, campirana y romántica.

LA 245 Historia de la Joyería y Orfebrería

Este curso proporciona un estudio completo de la progresión del diseño y fabricación de joyas y la orfebrería desde el trabajo con materiales primitivos del mundo antiguo hasta terminar con las innovaciones digitales del siglo XXI. Se hará énfasis en los materiales, en el simbolismo, en las técnicas, y en los artesanos clave y sus contribuciones y estilos emblemáticos.

LA 246 Historia de los Textiles

Este curso investiga los textiles desde la época prehistórica hasta el presente, examinando los textiles tradicionales de Asia, África y de las Américas, así como el diseño y producción de los textiles occidentales, con un énfasis en los movimientos de diseño de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Se explorará el uso de textiles en interiores, ropa, automóviles y la industria.

LA 247 Historia y Técnicas del Grabado

Este curso estudia el arte del grabado, desde sus antiguos orígenes hasta las innovaciones estilísticas y tecnológicas de hoy en día. Se hace hincapié en las características distintivas del relieve, intaglio, litografía, y técnicas en serigrafía, a medida que los estudiantes exploran la fuerza expresiva y el cambio del papel cultural de la imagen impresa a través de la historia.

LA 248 Historia y Teoría de la Escultura Artística

Este curso reseña la historia de la escultura desde el enfoque novedoso de Miguel Ángel y sus influencias clásicas, hasta los innovadores artísticos del siglo XX. Entre los temas se incluyen cómo la escultura se ha convertido en una parte central del paisaje urbano, las influencias de la escultura en la arquitectura, y la relación compleja entre la escultura, la política y la sociedad.

LA 249 Una Historia Artística e Intelectual del Renacimiento

Este curso presenta a los estudiantes el arte, la arquitectura y los aspectos culturales del Renacimiento por medio de textos literarios y filosóficos de la época. Se hace énfasis en el análisis de pinturas, esculturas y edificios utilizando lecturas de fuentes primarias. Las discusiones en clase basadas en consultas relacionarán las ideas principales con la vida y la práctica artística de hoy día.

LA 254 Diseño Centrado en el Ser Humano

Este curso presenta a los estudiantes la ciencia de la ergonomía, brindándoles un conocimiento de cómo hacer productos que satisfagan las necesidades físicas, fisiológicas y psicológicas de los consumidores.

LA 255 Matemática Universitaria

Este curso ofrece la oportunidad a los artistas de fortalecer las habilidades matemáticas básicas. Las habilidades matemáticas se aplican a las finanzas personales, a la contabilidad y a la inversión. Entre los temas se incluyen fracciones, porcentajes, relaciones y proporciones, probabilidad, conversión de unidades de medida y aspectos básicos del álgebra y la geometría. NOTA: Hay opciones de colocación externa para este curso. Los estudiantes con las siguientes calificaciones están exentos de este curso y del requisito de conocimientos cuantitativos. Calificación en el Examen de Colocación de Conocimientos Cuantitativos de Academy of Art University (AAU) de 200 o mayor, puntuación de 28 o mayor en el examen del American College Test (A.C.T.) o aprobar el A.C.T. Nivel I o II, Examen de Colocación Avanzada (AP) con calificación de 3 o mayor en uno de los siguientes exámenes: Cálculo AB, cálculo BC, estadística o ciencias de la computación AB, Bachilleres Internacionales (BI) examen de puntuación de matemáticas con calificación de 5 o mayor, prueba de aptitudes escolástica (S.A.T.) SAT II Examen de temas matemáticos con calificación de 500 o más o calificación de examen de matemáticas SAT I de 600 o mayor.

LA 258 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonido 1

Este curso reseña el desarrollo del diseño de sonido y las pistas de sonido desde antes del inicio de las películas de cine hasta 1978. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia del diseño de sonido, la influencias de las tecnologías y figuras históricas clave para ayudarlos en el desarrollo de sus propias obras creativas. Se hará énfasis en cómo funciona el diseño de sonido para apoyar los elementos estéticos y narrativos de la trama.

LA 260 Francés 1: Gramática y Expresión Oral Básica

Este curso cubre los principios básicos de la pronunciación, vocabulario y gramática. Se hace énfasis en las aplicaciones prácticas y la apreciación de la cultura francesa. Se requiere un mínimo de lectura y redacción. Este curso no está orientado a hablantes nativos o avanzados.

LA 262 Francés 2: Francés Conversacional

En este curso, se sigue haciendo énfasis en el entendimiento de expresiones idiomáticas, frases útiles y patrones de conversación. Los temas tratan con situaciones de la vida real. Se requiere alguna lectura y redacción. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 263 Chino Básico

Este curso presenta los principios de pronunciación, vocabulario y gramática. Se hace énfasis en el chino mandarín conversacional con aplicaciones prácticas y apreciación de la cultura china. Se requiere lectura y redacción a un nivel de principiante elevado. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 264 Chino Intermedio

El curso se basa en las habilidades de comprensión y expresión oral introducidas en el chino básico. Se hace énfasis en el chino mandarín conversacional con aplicación práctica y apreciación de la cultura china. Los estudiantes aumentarán su conocimiento de los caracteres chinos y comenzarán a leer textos básicos. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 267 Italiano 1: Gramática y Expresión Oral Básica

Este curso cubre los principios básicos de la pronunciación, vocabulario y gramática. Se hace énfasis en el italiano conversacional con aplicaciones prácticas y apreciación de la cultura italiana. Se requiere un mínimo de lectura y redacción. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 268 Español 1: Gramática y Expresión Oral Básica

Este curso cubre los principios básicos de la pronunciación, vocabulario y gramática. Se hace énfasis en el español conversacional con aplicación práctica y apreciación de la cultura española y latinoamericana. Se requiere un mínimo de lectura y redacción. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 269 Italiano 2: Italiano Conversacional

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la comprensión de expresiones idiomáticas, frases útiles y patrones de conversación. Los temas abordan situaciones de la vida real y conciencia cultural. Se requiere alguna lectura y redacción. Este curso no está orientado a los hablantes nativos o avanzados.

LA 270 Historia de EE. UU.

Este curso reseña la historia de los Estados Unidos desde los tiempos coloniales hasta e inclusive el siglo XX. Se hace especial énfasis en el federalismo estadounidense y en importantes sucesos políticos, históricos y culturales en los años entre la industrialización y la década de 1970.

LA 271 Álgebra Universitaria con Geometría

Este curso proporciona una introducción a los sistemas lineales, modelización algebraica de líneas y curvas, y aplicaciones que incluyen ángulos, triángulos, área y volumen. Los estudiantes con las siguientes calificaciones están exentos de este curso: Examen de Colocación de Conocimientos Cuantitativos de la Academy of Art University (AAU) con una calificación de 300 o superior.

LA 272 Fundamentos del Drama

Este curso presenta una visión general de la historia del teatro occidental desde la antigua Grecia hasta el presente. Los estudiantes leerán y analizarán libretos teniendo en cuenta el género y los contextos sociohistóricos. Además se explorarán los papeles del actor, del director y de los diseñadores. Los estudiantes desempeñarán papeles creativos en la producción de escenas finales.

LA 273 Español 2: Español Conversacional

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la comprensión de las expresiones idiomáticas o modismos, frases útiles y en patrones de conversación. Los temas abordan situaciones de la vida real. El curso cubre español conversacional o coloquial para aplicaciones prácticas, así como la apreciación de la cultura española y latinoamericana. Se requiere alguna lectura y redacción. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 274 Arte y Arquitectura en la Florencia Renacentista

Este curso de inmersión de estudio en el extranjero con sede en Florencia, Italia, presenta a los estudiantes las principales obras de arte y arquitectura del Renacimiento. Las visitas a edificios importantes, colecciones y museos, así como conferencias, tareas de bocetos y ensayos escritos, expondrán a los estudiantes a la rica historia y a la influencia del pasado del Renacimiento Florentino.

LA 276 Seminario en Gran Bretaña

En este curso de tres semanas, los estudiantes estarán expuestos al arte de una determinada ciudad o región de Europa. Además de las conferencias, se realizarán visitas a la arquitectura de la localidad elegida y visitas a los museos de la ciudad. El destino del seminario variará cada año; consulta el horario de clases para conocer los detalles específicos del lugar.

LAN 277 Espacios Abiertos Urbanos Posindustriales

Los espacios diseñados son producto de una época, cultura y ubicación específicas. Este curso continúa la exploración de los espacios abiertos urbanos. Los estudiantes compararán y contrastarán espacios exteriores diseñados desde el Renacimiento hasta la actualidad y analizarán su importancia en el contexto histórico.

LA 278 Seminario en Francia

En este curso intensivo de tres semanas, los estudiantes estudiarán y escribirán acerca de las colecciones de arte de Francia. Además de las conferencias se realizarán visitas a museos. Los estudiantes explorarán la extraordinaria arquitectura de París y visitarán las extensas colecciones de pinturas, esculturas y objetos decorativos existentes en los museos de fama mundial de la ciudad.

LA 279 Seminario en Italia

En este curso intensivo de tres semanas, los estudiantes estudiarán y escribirán acerca de las colecciones de arte de Italia. Además de las conferencias se realizarán visitas a museos. Los estudiantes explorarán la extraordinaria arquitectura de Roma y visitarán las extensas colecciones de pinturas, esculturas y objetos decorativos existentes en la colección de fama mundial del Vaticano.

LA 280 Periodismo de Perspectiva

En este curso, los estudiantes aprenden los elementos básicos para redactar artículos y reportajes para medios impresos y en línea. Los estudiantes desarrollarán aptitudes periodísticas, incluidas la recopilación de información y las entrevistas. Se tratarán los derechos y responsabilidades legales, morales y éticas del periodismo.

LA 281 Historia del Cine 1: Antes de 1940

Este curso explora los principales movimientos del cine desde 1895 hasta 1940, desde la época del cine mudo hasta la llegada del cine a color. Los estudiantes aprenderán las formas fundamentales de cine tal como fueron desarrolladas por Eisenstein y Griffith, y se les presentarán los conceptos de puesta en escena, edición de montaje, expresionismo y cine negro.

LA 281 Historia del Cine 2: 1940-1974

Este curso explora los principales movimientos en la época de oro del cine de 1940 a 1974, que incluyen el neorrealismo, la nueva ola francesa, el *cinéma vérité*, y una nueva edad de oro de Hollywood. Se examinará la obra de Vittorio DeSica, Billy Wilder, Francois Truffaut, Akira Kurosawa, Mike Nichols, Francis Ford Coppola, y otros grandes directores. Las conferencias y proyecciones se acompañarán de lecturas asignadas.

LA 283 Examen del Cine Negro

En este curso, los alumnos podrán explorar el cine negro, un género de películas de crimen que se caracteriza por un extremado fatalismo y diálogo e iluminación altamente estilizados. Las películas del cine negro proliferaron a finales de la década de 1930 y principios de 1940 y tuvieron la influencia de la depresión y el malestar posterior a la Segunda Guerra Mundial. Además, se explorarán las películas del cine negro desde 1970 al presente.

LA 284 Evolución del Cine de Terror

Este curso examina el género de películas de terror desde la era del cine mudo hasta el presente. Los estudiantes analizarán las diferencias entre la creación y la explotación artística, y además se familiarizarán con los estilos y movimientos del género. Los estudiantes aplicarán sus conocimientos a profundizar en el estudio académico y en la creación activa de cine.

LA 285 Teatro Físico

Este curso se centra en las habilidades de actuación y dirección que fortalecerán la habilidad de los artistas y animadores para comunicarse de forma visual y verbalmente. El curso se centrará en tres elementos esenciales: la pantomima, la actuación de *voice-over* y la improvisación.

LA 286 Matemáticas Discretas

Este curso proporciona a los alumnos una introducción a las matemáticas comunes a las ciencias de la computación. Los temas incluyen lógica, conjuntos, algoritmos, álgebra booleana, teoría de números, técnicas de recuento, recurrencia, teoría de gráficos y árboles.

LA 288 Vectores, Matrices y Transformaciones

Este curso presenta las matrices mediante la solución de sistemas de ecuaciones lineales con diversas aplicaciones. Se presenta la matemática de vectores en 3D, incluyendo operaciones y aplicaciones de punto y producto cruzado. A continuación se presentan las operaciones matriciales y se usan para realizar transformaciones como traslaciones, rotaciones y escalas. Se presentan temas como los cuaterniones.

LA 289 Sintonizar el Tubo: Historia de la Televisión

La historia de la televisión es nostálgica, divertida y provocadora, y sigue influyendo en nosotros desde difusiones hasta *pod casts*. También se explorará en profundidad el contenido de la televisión difundida contemporánea y la programación de televisión por cable. Así que encendamos el televisor y conozcamos más detalles.

LA 291 Diseño de Carreras

Este curso se centra en las habilidades de comunicación para colaboración, autopromoción, e interacciones profesionales. Los temas incluirán la investigación en el ramo, oportunidades empresariales y de empleo, además de problemas jurídicos relacionados con el lugar de trabajo. Los estudiantes redactarán una propuesta de proyecto convincente y colaborarán también en distintas disciplinas en proyectos de grupo. Se hará énfasis en el público y el propósito.

LA 292 Programación y Cultura

Este curso enfoca el diseño desde una posición sociológica y humanística, examinando la interrelación entre el comportamiento humano y la función de los edificios en la ciudad. Los alumnos aprenderán a observar, recopilar e interpretar información cultural para convertirla en ideas que pueden conformar la organización, la forma o la intención del diseño de un edificio.

LA 293 Precálculo

En este curso se estudian los aspectos fundamentales del precálculo con conceptos y aplicaciones orientados hacia estudios de arquitectura y diseño. Los temas incluyen modelización algebraica, trigonometría, álgebra vectorial, programación lineal, geometría analítica y una introducción al cálculo.

LA 294 Alemán 1: Gramática/Expresión Oral Básica

Este curso cubre los principios básicos de pronunciación, vocabulario y gramática. Se hace énfasis en aplicaciones prácticas y en la apreciación de la cultura alemana. Se requiere un mínimo de lectura y redacción. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 295 Alemán 2: Alemán Conversacional

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la comprensión de expresiones idiomáticas, frases útiles y patrones de conversación. Los temas abordan situaciones de la vida real. Se requiere alguna lectura y escritura. Este curso no está dirigido a hablantes nativos o avanzados.

LA 296 Física Aplicada

Este curso de física fundamental hace énfasis en los conceptos y en las aplicaciones basadas en matemáticas más indispensables para la práctica arquitectónica. Los temas incluyen vibraciones y ondas de sonido, sismología, leyes del movimiento, fuerzas, la gravedad, energía, calor y termodinámica, fluidos, propiedades de los materiales, propiedades de la luz y circuitos eléctricos.

LA 297 Factores Sociales en el Paisajismo

Un imperativo subyacente de la arquitectura paisajista es desarrollar relaciones positivas entre las personas, y entre las personas y el entorno exterior. Los estudiantes aplicarán teorías y métodos imperantes de investigación social y psicológica para aprender las técnicas de investigación y las habilidades de observación necesarias para determinar cómo las personas usan, interactúan y perciben el paisaje.

LA 300 Introducción a Hablar en Público

Este curso introductorio se centra en el desarrollo de las habilidades básicas de comunicación para hablar en público. Se hará énfasis en cómo preparar y pronunciar discursos, escuchar activamente, críticas de presentaciones, investigación de temas pertinentes y cómo preparar esquemas formales. Este curso está diseñado tanto para los estudiantes del idioma inglés como para los hablantes nativos, a fin de practicar y adquirir confianza para hablar en público.

LA 301 Temas en la Literatura

Temas en la literatura moderna y/o clásica que abarcan distintos géneros y/o escritores específicos. Ejemplos: Literatura posmoderna, romanticismo estadounidense, simbolismo, trascendentalismo, Shakespeare, Hugo, Melville, etc.

LA 302 Teoría y Crítica del Cine

Este curso abordará las principales tendencias en teoría y crítica del cine. Los estudiantes explorarán diferentes enfoques para analizar el significado y la importancia cultural de las películas. Los estudiantes también aprenderán sobre la influencia de la fotografía y los gráficos por computadora en una película.

LA 303 Introducción a la Filosofía

Este curso proporciona una introducción a la filosofía occidental y la historia de las ideas. Los estudiantes evaluarán los efectos de la obra de diversos filósofos en la filosofía moderna y aplicarán sus teorías a temas actuales y a la vez formularán argumentos sólidos para evaluar la validez de los conceptos filosóficos en relación a su propio trabajo.

LA 304 Crowdfunding y Comercialización en los Medios Sociales

Este curso examinará el papel cada vez más importante de los medios sociales en la generación de proyectos. Los estudiantes realzarán, promoverán y facilitarán proyectos mediante la integración de conceptos como *crowdfunding*, *crowdsourcing* y desarrollo en múltiples plataformas digitales. Por medio de estrategias prácticas, los estudiantes crearán una marca para sus proyectos que se pueda usar desde el desarrollo hasta la producción y distribución.

LA 306 Discurso Creativo: Presentación para Diseñadores

La comunicación creativa es esencial para presentar profesionalmente los diseños y articular las ideas a los clientes. En este curso, los alumnos aprenderán a leer y a identificarse con su público, hablar con confianza y contar una historia. Los alumnos practicarán presentaciones, técnicas vocales y mantener un ritmo en un entorno propicio y motivante.

LA 307 Historia de la Estética

Este curso ofrece una investigación sobre la teoría del arte. Se hace énfasis en las nociones de verdad, belleza, forma artística, unidad, expresión, representación y gusto. Se estudian las ideas de filósofos, críticos de arte y artistas, entre ellos a Platón, Aristóteles, Kant, Nietzsche, Croce, Henri, Rodin y Hughes.

LA 312 Escritura Creativa

Este curso está diseñado para que los alumnos se familiaricen con el proceso de redacción creativa. Se espera que los alumnos se expresen a través de poesía, prosa y ficción original. El enfoque se centrará en la metáfora, en la emoción, en la trama, en el motivo y en el personaje.

LA 313 Iconos de Estilo y Objetos de Moda

Este curso se enfoca en la iconografía del estilo, avatares de la moda e interpretación de los medios y en la reinención de iconos. Eras históricas, movimientos juveniles, capitales del estilo y las raíces de las imágenes de modas icónicas en el trabajo editorial serán temas de discusión en detalle. Los estudiantes examinarán imágenes legendarias y trazarán sus influencias en la cultura popular.

LA 315 Estrategias en los Medios Sociales

Este curso se centra en el desarrollo de estrategias en las redes sociales para satisfacer las expectativas de los clientes. Se hará énfasis en la clarificación de objetivos de negocios de las redes sociales, referencias de ROI (Retorno de la inversión), auditoría de la huella actual de las redes sociales y desarrollo de estrategias de contenido clave. Los temas incluirán audiencia prevista, frecuencia, equipos de producción y tácticas de promoción eficaces.

LA 316 Análisis de Datos de los Medios Sociales

Este curso ofrece una comprensión más profunda de los datos que ofrecen los medios sociales, tales como el seguimiento en línea de datos de rendimiento, pruebas A/B, segmentación, contexto y atribución de conversión, definición de los indicadores clave de rendimiento (KPI) y otras métricas. Se hará énfasis en la interpretación de los datos para evaluar el desempeño en los medios sociales.

LA 317 Gestión de Medios Sociales

En este curso culminante, los estudiantes aplicarán todas las habilidades aprendidas en las redes sociales para desarrollar una campaña en los medios de comunicación social para un futuro cliente, pequeña empresa u organización sin fines de lucro. Se hará énfasis en la investigación, elaboración de informes y gestión, seguimiento y evaluación de la eficacia de la campaña.

LA 318 Redacción para Libros Ilustrados

En este curso, los estudiantes analizarán libros ilustrados sobresalientes que transmiten y validan los momentos trascendentales de la vida de un niño. Se explorarán temas universales de la niñez, tales como familia, amistad, rivalidad entre hermanos, resolución de problemas e independencia. A través de ejercicios de redacción en clase, los estudiantes elaborarán textos y personajes con los cuales los niños se puedan identificar para libros ilustrados.

LA 319 Historia de la Arquitectura: La Modernidad

Este curso se centra en los principales acontecimientos en la arquitectura de los siglos XVIII hasta el XX. La arquitectura moderna se abordará en tres fases: Surgimiento ante la I Guerra Mundial, desarrollo de los años 1920 a 1960, y pluralidad: Modernismos Mundiales. Los alumnos analizarán las manifestaciones vernáculas del modernismo y de arquitectos importantes del Siglo XX.

LA 327 Arte del Mundo Clásico

Este curso examina el arte y la arquitectura de la antigua época clásica, centrándose en Grecia y Roma, y sus influencias fundacionales de Mesopotamia y Egipto. Los alumnos analizarán las obras de arte en el contexto de textos históricos, literarios y filosóficos de la época, y aplicarán los conocimientos en trabajos de investigación, documentos teóricos y presentaciones.

LA 333 Arte de la Edad Media

Este curso se centra en el arte cristiano y la arquitectura de los imperios romano y bizantino, así como de Europa occidental hasta la época del Renacimiento. Se analizarán también las artes decorativas. Los estudiantes analizarán obras de arte y aplicarán sus conocimientos en trabajos de investigación y presentaciones.

LA 343 Religión Comparativa

Este curso de investigación se centra en los ideales y la historia de las religiones del mundo clásico, como el hinduismo, el budismo, el judaísmo, el cristianismo y el Islam. Los estudiantes también conocerán los conceptos básicos de religiones primarias como el Taoísmo y el Confucionismo.

LA 345 El Arte de la Ciencia, la Ciencia del Arte

En este curso, los alumnos adquieren un conocimiento y una comprensión de cómo el arte ha influido en la investigación científica, y cómo la ciencia ha influido en el trabajo artístico. Se estudiarán los movimientos artísticos y cómo los artistas han aplicado los conocimientos científicos para crear un impacto visual deslumbrante.

LA 347 Derecho Empresarial

Este curso analiza el papel y la función del derecho empresarial. Se presta atención a las leyes pertinentes a las sociedades, a las corporaciones, al empleo, a los derechos de autor, a los seguros, a las transacciones y la bancarrota.

LA 358 Perspectivas Creativas en el Diseño de Sonido 2

Este curso reseña el desarrollo del diseño de sonido y las pistas de sonido desde 1978 hasta el presente. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados de la historia del género. Los estudiantes aprenderán la importancia del diseño de sonido, la influencia de las tecnologías y sobre figuras históricas clave para ayudarlos en el desarrollo de sus propias obras creativas. Se hará énfasis en cómo funciona el diseño de sonido para apoyar los elementos estéticos y narrativos de la trama.

LA 359 Sociología Urbana

Este curso explora el papel de la ciudad y su relación con el crecimiento de la civilización a lo largo de la historia de la cual se tiene registro. Los estudiantes compararán y contrastarán los entornos urbanos, las instituciones y los sistemas socio-culturales en un contexto histórico. Se hará énfasis en las relaciones internas en la comunidad, las estructuras de poder y de cómo los miembros de la comunidad buscan la expresión individual.

LA 361 El Artista en el Mundo Moderno

Este curso presenta un estudio crítico del arte contemporáneo a través de una reseña de los movimientos artísticos desde 1980 hasta el presente. Se examinarán los contextos sociales, políticos y tecnológicos de movimientos artísticos contemporáneos tales como el arte de Grafiti, el Trans-avant-garde, Britart, Neo-Pop, Stuckismo, la Nueva Escuela de Leipzig y más allá.

LA 365 Psicología General

Este es un curso de estudio de la ciencia de la psicología. Los temas incluirán: el desarrollo humano, la percepción, la psicología fisiológica, la psicopatología, el aprendizaje y la personalidad. La aplicación de estos conceptos se hará en forma teórica y práctica.

LA 368 Experimentar la Cultura: Antropología para el Artista de Hoy

Este curso presenta a los estudiantes el campo de la antropología y explora la profundidad de la diversidad humana y cultural. Los estudiantes compararán y contrastarán cómo las personas se identifican a sí mismas en términos de parentesco, economía, religión y producción artística. Los estudiantes investigarán y analizar las actitudes de las personas y las interpretaciones de las diferencias culturales.

LA 381 Fundamentos de la Promoción Comercial

Este curso presenta a los estudiantes el mundo de la comercialización mediante el estudio de la creación y gestión de relaciones rentables con los clientes y de la comprensión de las necesidades de los consumidores. Este curso presentará a los estudiantes los fundamentos básicos de la comercialización y reforzará la noción de que la promoción comercial es la estrategia base del desarrollo de mercado de producto.

LA 382 Historia del Cine 3: Cine Contemporáneo

Este curso explora los principales movimientos en el cine contemporáneo y el nacimiento del video/ revolución digital desde 1975 hasta el presente, incluyendo: The Hollywood Blockbuster, Sundance Film Festival, Dogme 95, The Political Documentary y Third World New Wave. Se estudiará el trabajo de Steven Spielberg, Spike Lee, Jane Campion, David Lynch, The Coen Brothers, Lars Von Trier, Wong Kar Wai, y otros grandes directores. Las conferencias y proyecciones se acompañarán de lecturas asignadas.

LA 383 Cine Mundial

Este curso examina el estado político, cultural, intelectual y moral del mundo según se revela en el cine durante un periodo centrado en el año pivotal de 1968. En el mundo del cine, era una época igualmente dedicada a experimentos radicales, exploración formal e influencia transnacional.

LA 384 Cine Subestimado

Este curso explorará las películas que han sido generalmente desestimadas por los críticos del cine y el mercado comercial. Los estudiantes examinarán las conexiones y desconexiones entre los gustos del público, la viabilidad comercial y el aplauso de la crítica. Se analizarán varias películas subestimadas y sus directores mediante charlas, lecturas y proyecciones.

LA 385 Primer Plano en Hitchcock

Este curso se centra en el perdurable e influyente cine de Alfred Hitchcock, incluido el proceso desde el cual su cine evolucionó desde sus raíces en el cine mudo y el cine sonoro británico temprano hasta a su etapa estadounidense. En el curso habrá lecturas asignadas y tareas de visualización acompañadas de proyecciones y conferencias en clase.

LA 386 Exploración del Cine de Ciencia Ficción

Este curso investiga la historia del cine de ciencia ficción comenzando con "Un viaje a la luna" de George Miles y "Metrópolis" de Fritz Lang a comienzos del siglo XX, a través de la "época de oro" de la década de 1950, hasta las películas épicas cargadas de efectos especiales de hoy. En el curso habrá lecturas asignadas y tareas de visualización acompañadas de proyecciones y conferencias en clase.

LA 387 Directoras en el Cine

Este curso explorará las películas en las que las mujeres han sido una parte integral de la creación independiente, así como en Hollywood. Los alumnos estudiarán a directores, productores y jefes de estudios, que han allanado el camino para que las mujeres puedan dirigir películas en el ramo. Se examinará varias películas a través de charlas, lecturas y proyecciones.

LA 388 Reseña del Cine Asiático

Este curso presenta a los estudiantes una amplia gama de películas asiáticas por medio de un análisis estilístico de la narrativa y del lenguaje cinematográfico. Los estudiantes analizarán cómo el contexto social ha influido en el cine como un arte, una industria y un instrumento político. Se explorarán películas y cineastas de Japón, China, India y Corea.

LA 392 Francés 3: Lectura y Escritura

Este curso se centra en la presentación y análisis de la gramática francesa. Los estudiantes también aprenderán vocabulario y expresiones idiomáticas basadas en diálogos de situación, artículos y lecturas que reflejan las diferentes culturas de habla francesa. Habrá también una práctica continua de audición y habilidad verbal, así como el desarrollo de habilidades de lectura y redacción.

LA 393 Español 3: Lectura y Escritura

Este curso se centra en la presentación y estudio de la gramática española. Los estudiantes también aprenderán vocabulario y expresiones idiomáticas basadas en diálogos de situación, artículos y lecturas que reflejan las diferentes culturas de habla española. Habrá también una práctica continua de audición y habilidad oral, además del desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

LA 395 Alemán 3: Lectura y Escritura

Este curso se centra en la presentación y estudio de la gramática alemana. Los estudiantes también aprenderán vocabulario y expresiones idiomáticas basadas en diálogos de situación, artículos y lecturas que reflejan las diferentes culturas de habla alemana. Habrá también una práctica continua de audición y habilidad oral, además del desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

LA 397 Italiano 3: Lectura y Escritura

Este curso se centra en la presentación y estudio de la gramática italiana. Los estudiantes también aprenderán vocabulario y expresiones idiomáticas basadas en diálogos de situación, artículos y lecturas que reflejan las diferentes culturas de habla italiana. Habrá también una práctica continua de audición y habilidad oral, además del desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

LA 402 Redacción Avanzada de Ficción

Los estudiantes dominarán el arte y habilidad de la ficción en este curso de redacción creativa. El trabajo original de los estudiantes se someterá a crítica en talleres cuidadosamente controlados para lograr borradores finales sofisticados y maduros. Además se analizarán los elementos técnicos y teóricos, tales como la forma narrativa (la historia larga abreviada, la novela corta y la novela) y estrategias de autodisciplina y lenguaje.

LA 405 La Enseñanza: Principios y Prácticas

Las tres preguntas que impulsan este curso son: ¿Cómo aprendemos?, ¿cómo debemos enseñar? y ¿cómo sabemos que los estudiantes han aprendido? Este curso práctico incluye enseñanza entre pares, debates, lecturas y tareas para desarrollar el conocimiento práctico básico de los estudiantes de los estilos de aprendizaje, de las prácticas de enseñanza, de la planificación de cursos, de la evaluación y la crítica.

LA 407 Los Beatles en las artes visuales

Este curso se centra en la evolución del estilo de modas, diseño, películas y música de los Beatles durante su carrera y cómo los medios visuales relacionados con ellos influyeron en el trabajo de otros artistas.

LA 408 Analógico Antes de Digital: Cine y Música Punk/No Wave

Este curso cubre las actividades de fusión fílmica, musical y artística que eran exclusivas de Nueva York desde 1977 hasta 1987. Este curso examinará y analizará el antecedente histórico de cada película a través de los filtros del mundo del arte, las discotecas y la música desde finales de la década de 1970 hasta mediados de la década de 1980, con lecturas seleccionadas.

FSH 410 Comercio Electrónico

Este curso proporciona a los estudiantes los aspectos fundamentales de vender productos de moda en línea. Se explicarán nuevas estrategias en la tecnología de comercio electrónico, modelos de negocios emergentes basados en la web, innovaciones de promoción comercial y las técnicas más avanzadas para una mejor interfaz con el cliente.

ILL 417 Redacción Avanzada para Cómics

Este curso enseña técnicas avanzadas de redacción de guiones de historietas. Los estudiantes leerán novelas gráficas, delinearán un arco de historia original con temas múltiples, y producirán un ejemplar de un guion de historieta completo.

LA 420 Arte del Renacimiento Italiano

Este curso estudia a los artistas principales, las obras de arte y el contexto histórico relacionados con la producción de pinturas, esculturas y arquitectura en Italia desde 1300 a 1600. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuente primaria y teorías seminales de eruditos renacentistas en ensayos y presentaciones orales.

LA 421 Arte del Renacimiento Septentrional

Este curso trata sobre temas relacionados con la escultura, pintura y arquitectura de Europa del norte, incluidos los Países Bajos, Flandes, Francia, Alemania e Inglaterra, desde 1300 hasta 1600. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuente primaria y teorías seminales de eruditos renacentistas en trabajos escritos y presentaciones orales.

LA 422 Arte del Barroco Italiano

Este curso analiza las obras de arte y arquitectura italianas desde 1600 hasta 1700. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuente primaria y teorías seminales de la erudición barroca en trabajos escritos y presentaciones orales.

LA 423 La Edad de Oro del Arte Holandés

Este curso analiza el arte de la República Holandesa del siglo XVII y sus regiones circunvecinas. Los artistas cubiertos incluyen: Rembrandt, Rubens, Van Dyck, Vermeer, Hals, Dou y Leyster. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuentes primarias y teorías seminales de eruditos holandeses en trabajos escritos y presentaciones.

LA 429 Teoría de la Arquitectura

Este curso presenta a los estudiantes los movimientos y conceptos formativos de la teoría arquitectónica. Mediante el seguimiento de la evolución de la teoría, los estudiantes establecen conexiones entre las distintas estructuras de pensamiento y la producción arquitectónica en los trabajos académicos. Los estudiantes situarán su propio trabajo en el continuo del discurso y la producción arquitectónicos.

LA 432 Arte de España: De El Greco a Picasso

Este curso estudia los principales artistas, movimientos, eventos e instituciones que dieron forma a la evolución del arte español desde los siglos XVI hasta el siglo XX. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuentes primarias y de investigadores teóricos en trabajos escritos y presentaciones orales.

LA 433 Arte Europeo del Siglo XVIII y XIX

Este curso estudia el arte europeo en el siglo XIX y sus orígenes en el siglo XVIII. Se hará énfasis en el Siglo de las Luces y los temas estéticos del Rococó, el Neoclasicismo, el Romanticismo, el realismo y el impresionismo. Los estudiantes realizarán un análisis crítico de obras de arte mediante la aplicación de lecturas de fuente primaria e investigaciones académicas recientes en presentaciones escritas y orales.

LA 435 El Poder de los Letreros: La Semiótica y las Artes Visuales

Este curso investiga la semiótica, la teoría y el estudio de los signos y los símbolos. Este curso explorará la relación entre las artes visuales y el lenguaje de los signos en las áreas de artes plásticas, cine, diseño gráfico, publicidad y medios de comunicación masivos.

LA 449 Teoría del Diseño Urbano

Este curso permite a los estudiantes analizar y articular la ciudad como una condición de redes. Los estudiantes explorarán las condiciones urbanas en rápida aceleración, las ecologías y las diversas lógicas emergentes como catalizadores para nuevas posibilidades arquitectónicas, a la vez que desarrollan su propia perspectiva sobre la teoría crítica y sus diversos efectos en las prácticas de diseño.

LA 462 Poder del Mito y el Símbolo

Este curso se centra en diversas mitologías culturales y sus representaciones simbólicas. Los estudiantes aprenderán a reconocer los mitos y símbolos prevalentes en la sociedad moderna e identificar estos temas dentro de su propio trabajo.

LA 464 Reseña del Dadaísmo y el Surrealismo

El dadaísmo y el surrealismo presentan puntos de inflexión en la evolución de la historia del arte moderno. Ambos movimientos son esenciales para el entendimiento del modernismo y del posmodernismo. Este curso se centra en el arte, literatura, filosofía y cine de artistas internacionales del dadaísmo y del surrealismo desde la I Guerra Mundial hasta los años inmediatamente posteriores a la II Guerra Mundial.

LA 480 El Pequeño Empresario

Este curso tiene un enfoque práctico para concebir, planificar, organizar y administrar una pequeña empresa. Presentado desde una perspectiva de "cómo hacerlo", con muchos ejemplos prácticos y aplicaciones del mundo empresarial, el curso pide a los estudiantes que completen un plan de negocios bien razonado para su implementación en el futuro.

GAM 483 Producción de Medios Interactivos y Emprendimiento

Este curso profundiza en las funciones de los administradores de proyecto y los jefes de los estudios en los ramos de los videojuegos y el entretenimiento interactivo. Los estudiantes analizarán las habilidades necesarias para organizar equipos y desarrollar estudios de videojuegos de éxito. Entre los temas se incluirán la gestión de recursos y el cumplimiento de cronogramas y presupuestos. También se cubrirán aspectos empresariales de los estudios de videojuegos, incluida la formación de una empresa y las operaciones de un estudio.

LA 492 Francés 4: Competencia

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la presentación y estudio de la gramática francesa, haciendo énfasis en estructuras más avanzadas. Los estudiantes también leerán, analizarán y evaluarán relatos cortos y selecciones de lectura y escritura relacionadas con el arte y el diseño. Habrá una práctica extensa en la comunicación oral y escrita.

LA 493 Español 4: Competencia

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la presentación y estudio de la gramática española, haciendo énfasis en estructuras más avanzadas. Los estudiantes también leerán, analizarán y evaluarán historias cortas y selecciones de lectura y escritura relacionadas con el arte y el diseño. Habrá una práctica extensa en la comunicación oral y escrita.

LA 495 Alemán 4: Competencia

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la presentación y estudio de la gramática alemana, haciendo énfasis en estructuras más avanzadas. Los estudiantes también leerán, analizarán y evaluarán historias cortas y selecciones de lectura y escritura relacionadas con el arte y el diseño. Habrá una práctica extensa en la comunicación oral y escrita.

LA 497 Italiano 4: Competencia

En este curso, se sigue haciendo énfasis en la presentación y estudio de la gramática italiana, haciendo énfasis en estructuras más avanzadas. Los estudiantes también leerán, analizarán y evaluarán historias cortas y selecciones de lectura y escritura relacionadas con el arte y el diseño. Habrá una práctica extensa en la comunicación oral y escrita.

LA 499 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por artistas invitados especiales. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio y los prerrequisitos para el curso pueden variar según el tema.

LA 648 Sostenibilidad y Sociedad

Este curso cubre los temas contemporáneos más cruciales en la sostenibilidad. Los estudiantes adquirirán un conocimiento práctico de los desafíos y políticas de sostenibilidad actuales que afectan las industrias del arte y el diseño a la vez que exploran estrategias educativas, de estilo de vida y tecnológicas que podrían ser utilizadas para causar un impacto y promover la sostenibilidad en nuestra sociedad.



ARTES LIBERALES DE POSGRADO

La educación superior sigue subiendo. Una licenciatura o título de *Bachelor* se ha convertido en una expectativa estándar. Los líderes en el ramo ahora quieren más. En muchas áreas del quehacer humano, un título de Maestría es ahora un requisito. La Academy se enorgullece de atender a las necesidades crecientes de mayores expectativas.

Las Artes Liberales de Posgrado es un currículo basado en artes liberales diseñado específicamente para las necesidades del estudiante de posgrado. Las grandes ideas provienen de un cúmulo de conocimiento y pasión desde dentro. Déjanos enseñarte el dominio de las herramientas y técnicas para compartir tu visión con el mundo.

CURSOS DE DE POSGRADO

GLA 601 El Mundo del Arte Renacentista y sus Orígenes Clásicos

Utilizando la noción tradicional de la estética, en este curso se considerarán obras de arte renacentista desde la base de los conceptos clásicos de la belleza. Se explorarán diversos pensadores griegos y romanos, así como las ideas de filósofos, humanistas y artistas específicos que influyeron en el Renacimiento.

GLA 602 El Arte y la Ideología del Siglo XX

Después de una breve reseña del arte del siglo XIX y de la vanguardia artística, este curso se centrará en los movimientos artísticos, estilos y mundo de ideas del siglo XX. Se considerarán varias filosofías, movimientos sociales y artistas, mientras se explora qué constituye el modernismo, el arte y la cultura.

GLA 603 Antropología: Experimentar la Cultura

Por medio de lecturas, proyectos de campos, y participación activa, los estudiantes aplicarán las teorías dominantes en antropología a su análisis de patrones culturales dentro y a través de grupos sociales contemporáneos en la medida en que estos se aplican a la sociedad contemporánea. Para desarrollar aún más la comunicación intercultural de los estudiantes como artista visual, el enfoque se centrará en áreas relacionadas con el arte, el diseño y la promoción comercial.

GLA 605 Teoría y Estilos del Cine

Este curso aborda la formación y evolución del estilo de cine en las áreas de cámaras, iluminación, edición, puesta en escena, sonido, historia y actuación. La historia del cine se examina con un énfasis en los desarrollos estéticos y en las fuerzas detrás de las innovaciones que influyen en las obras contemporáneas.

GLA 606 Cruzando Fronteras: Arte y Cultura en una Sociedad Mundial

Este curso explora las relaciones históricas entre las culturas euroamericanas dominantes y las otras culturas. Los estudiantes estudiarán los conceptos, incluido el poscolonialismo, el transnacionalismo y el globalismo, y examinarán cómo estos factores han conformado la producción, circulación y consumo del arte.

GLA 607 Arte e Ideas del Siglo de las Luces

Este curso explora el arte del Siglo de las Luces mediante el análisis de la evolución de los estilos artísticos y filosofías desde el Renacimiento hasta la era moderna temprana. Los estudiantes analizarán las historias de las ideas que informaron a los artistas y las obras de arte de los movimientos Barroco y Rococó de la Europa de los siglos XVII y XVIII.

GLA 608 Presentación Profesional y Desarrollo de la Comunicación

Se explorarán formatos de presentación y se utilizarán en todo este curso. Se abarcarán muchas formas de comunicación, incluidos los formatos de preguntas y respuestas, cómo hablar con los clientes, escuchar, cómo simplificar ideas y/o dibujos complejos, presentaciones guiadas, análisis del público y/o el cliente, entrevistas, presentación de un conjunto de habilidades, articulación y vocabulario.

GLA 609 Renovación de la Tradición: Arte e Ideas del Siglo XIX

En este curso, los alumnos recibirán instrucción sobre las ideas y el arte del siglo XIX. Se estudiará la filosofía, la historia del arte y literatura seleccionada en el contexto del ámbito estético euroamericano.

GLA 610 Equilibrio entre la Creatividad y la Rentabilidad

Este curso es adecuado para aquellos que se especializarán en la escuela de posgrado de Diseño Web y Medios Nuevos. Los estudiantes demostrarán en su portafolio las habilidades necesarias para dirigir la dirección creativa para lograr la presencia de la organización en la web.

GLA 611 Narrativas Culturales

Este curso explora una diversidad de voces culturales en literatura, expone a los estudiantes a la capacidad de expresión del artista en un conjunto específico de circunstancias culturales y temáticas que trascienden el tiempo y el lugar. Los estudiantes leerán diversos textos creativos, participarán en discusiones semanales en el aula, y aplicarán habilidades de pensamiento crítico a ensayos escritos.

GLA 612 Redacción e Investigación para el Estudiante de Maestría

Con énfasis en el público y en el propósito, este curso guía a los estudiantes a través del proceso de redacción y les brinda estrategias para abordar sus diferentes etapas, que incluyen la generación de ideas, la investigación, la redacción y la edición. Las actividades ayudarán a los estudiantes a desarrollar y articular los conceptos del proyecto final, así como satisfacer las futuras demandas de redacción en el mundo profesional.

GLA 613 Historia de las Artes de la Moda del Siglo XX

Este curso explora las influencias históricas e interculturales del diseño de modas desde principios del siglo XX hasta la actualidad. Los alumnos estudiarán los aspectos claves de cada década a la vez que desarrollan una comprensión del entorno social y económico de la época y cómo se relaciona con la moda contemporánea.

ARH 614 Prácticas Profesionales en la Arquitectura

Este curso expone a los estudiantes al negocio de dirigir una firma de arquitectura. Se da énfasis a comprender la obtención de licencias para arquitectos, cómo se organizan y administran las firmas de arquitectura, los métodos de gestión de proyectos, los convenios y contratos, cargos y remuneración, ética, seguros, el proceso de uso de suelos, y las relaciones con consultores y contratistas.

GLA 615 Historia del Diseño Gráfico

Este curso explora los movimientos históricos, culturales, sociales y políticos que han influido en la evolución del diseño. Se prestará especial atención a importantes profesionales y a la aplicación de sus contribuciones a la práctica del diseño contemporáneo.

**VER los programas, los prerequisites
y los cargos de los cursos y MATRICULARSE en
<https://catalog.academyart.edu>**

GLA 615 Historia del Diseño Gráfico

Este curso brinda un estudio en profundidad de los movimientos históricos, culturales, sociales y políticos que han influido en la evolución del diseño gráfico, salvaguardado para estudiantes de ESL inscritos en **EAP 603 y niveles superiores**.

GLA 616 Geometría Sagrada

Este curso es una exploración visual de cómo los principios de la geometría sagrada afectan al círculo, a la esfera y a la rueda, así como al universo, al sol, la luna, los planetas, los cielos y el mandala. Además, se exploran los procesos creativos de artistas y diseñadores.

GLA 617 Mitología para el Mundo Moderno

Este curso explora diversas mitologías culturales y sus representaciones simbólicas desde diversas perspectivas. Los estudiantes interpretarán y analizarán los mitos aplicando modelos analíticos estándar, explorarán la historia de los estudios mitológicos, y aprenderán a reconocer las formas míticas y cómo estas funcionan en las sociedades de la antigüedad y en las sociedades tribales, así como de la cultura moderna.

GLA 618 Historia de la Música para Cine:**El Arte de la Banda Sonora**

Este curso reseña el desarrollo de la música para la banda sonora de películas de cine desde su inicio en el cine mudo hasta la multitud de estilos que escuchamos hoy en día. Se harán demostraciones en clase de ejemplos seleccionados. Se hará énfasis en cómo funciona la banda sonora para apoyar los elementos estéticos y narrativos de la trama.

GLA 619 Cultura e Identidad en el Teatro**Estadounidense Moderno**

Este curso examina temas de identidad, comunidad, género, raza y sexualidad en el teatro estadounidense posterior a 1940, con énfasis en el trabajo de influyentes mujeres, gays y lesbianas, y voces literarias multiculturales en la literatura dramática. Los estudiantes analizarán las obras desde la perspectiva del actor e identificarán su significado sociohistórico y contribución artística en la cultura estadounidense.

GLA 621 Historia y Técnicas de Animación de Personajes

A través de una combinación de conferencias y numerosas proyecciones, los estudiantes aprenderán la historia de la animación como arte y como tecnología. Los temas incluirán diferentes estilos regionales, la animación como un reflejo de la sociedad, los primeros intentos para romper la maldición de 3D, y la forma en que las obras iniciales se reflejan en la animación de hoy en día.

GLA 622 Historia y Técnicas de VFX

Este curso analizará la historia de las técnicas de efectos especiales y aplicará ese conocimiento a la animación y los efectos visuales contemporáneos. Empezando con técnicas en cámara, se cubrirán temas desde el *stop motion* tradicional, control de movimiento, pinturas mate, modelos y miniaturas, hasta los efectos visuales y animación por computadora modernos, composición digital y metodología de producción.

GLA 623 Historia y Técnicas de Videojuegos

Este curso proporcionará una visión general de los videojuegos en la historia, desde juegos de mesa hasta los más complejos videojuegos de PC y de consola. Se analizará el diseño y la teoría del videojuego, la narración no lineal, la preproducción y el arte para videojuegos. Se hará énfasis en la utilización de los juegos en la sociedad y cómo los seres humanos se relacionan entre sí a través de los juegos.

GLA 624 Historia del Desarrollo Visual

Este curso ampliará el conocimiento del estudiante de diseño visual a través de múltiples plataformas y disciplinas y lo colocará en un contexto histórico más amplio. El estudiante estará expuesto al lenguaje visual de la acción en vivo y de la animación en el cine, la televisión y los videojuegos.

GLA 625 Historia de la fotografía

Este curso explora la historia de la fotografía y el impacto de la fotografía en las artes visuales. Se definirán y estudiarán los principales movimientos y géneros fotográficos a lo largo de la historia de la fotografía en términos teóricos y aplicados.

GLA 626 Principios y Prácticas Empresariales para Fotógrafos

En este curso, los estudiantes estudiarán y desarrollarán su conocimiento de las normas y prácticas empresariales en el ramo de la fotografía con el fin de establecer un negocio viable y un plan de negocios y de desarrollo comercial para su concentración individual. Se analizarán las prácticas contemporáneas empresariales y profesionales en la fotografía artística, de arte para el comercio, documental y didáctica.

GLA 627 Diseño Industrial en un Mundo Globalizado

Este curso explora el diseño industrial como una forma de expresión cultural, y como una actividad profesional y transaccional. Los temas cubiertos incluyen la naturaleza del diseño y sus implicaciones culturales y la práctica del diseño intercultural en el mundo globalizado de hoy.

GLA 629 150 Años de Ilustración Estadounidense

Este curso es una reseña integral de la obra de destacados ilustradores estadounidenses desde mediados del siglo XIX hasta el siglo XXI. Se analizarán las técnicas y estilos junto con las capacidades de impresión y publicidad de la época. Se explorarán las influencias de la ilustración en conformidad con los patrones de la época.

GLA 630 Reseña del Diseño Sostenible

Este curso se centrará en los conceptos del diseño sostenible y los aspectos medioambientales que influyen en el diseño en el siglo XXI. Los estudiantes examinarán los datos y formarán opiniones respecto a la sostenibilidad que conduzcan a una filosofía personal.

GLA 631 Procesos de Diseño Industrial

Este curso altamente interactivo explora el proceso de diseño industrial y cómo este se aplica a diversas disciplinas creativas. Por medio de vídeos, demostraciones, conferencias, actividades de grupo, asignaciones individuales, presentaciones, lecturas y estudios de casos, los estudiantes aprenderán los procesos y ejercicios necesarios para aprovechar las oportunidades y resolver problemas con creatividad.

GLA 632 La Ciencia del Diseño: Métodos Etnográficos

Este curso analiza las motivaciones y comportamientos de los consumidores y usuarios potenciales. Trabajando en contextos de la vida real, los estudiantes aplicarán estrategias de entrevista y estudio, habilidades de observación y otros métodos de investigación etnográfica. Utilizando varias formas de datos cualitativos y cuantitativos, los estudiantes crearán historias e ideas creativas para informar el proceso de diseño.

GLA 634 Prácticas Profesionales para Diseñadores de Interiores

Este curso hace énfasis en las competencias empresariales necesarias para ser eficaces como un diseñador de interiores profesional. Se analiza la ética profesional, la generación de cuotas, facturación y contabilidad, documentación de compras y las evaluaciones posteriores a la ocupación. Se ilustra la participación en una organización profesional y los beneficios de una ruta de carrera, incluido el examen nacional, la certificación estatal y/o la obtención de licencias.

GLA 636 Actuación para Animadores

Este curso se centra en las habilidades de actuación y dirección que fortalecerán las capacidades de los estudiantes para comunicarse de forma visual y verbal. El curso se centrará en tres elementos esenciales: la pantomima, la actuación de *voice-over* y la improvisación. Se hará énfasis también en aprender a crear y actuar en la comedia.

GLA 640 La Historia de los Paisajes Urbanos

Este curso explorará la historia cultural de los espacios abiertos como jardines, parques, plazas y sistemas de parques nacionales y estatales de todo el mundo. Los estudiantes conocerán las percepciones de la naturaleza según la afecta la industrialización, el aumento en la urbanización, la reforma social, la preocupación por la ecología y la preservación de los recursos naturales.

GLA 670 Prácticas Profesionales para la Animación y VFX

Este curso expone a los candidatos a MFA a las expectativas de los sectores de la animación profesional, efectos visuales y videojuegos, en los medios tradicionales y en los digitales, a fin de preparar mejor a los estudiantes para sus carreras seleccionadas. Se hace énfasis en la comunicación, en la colaboración, en los contactos a través de redes, en la promoción comercial y en las líneas de producción en el lugar de trabajo.

GLA 671 Prácticas y Comunicaciones Profesionales de la Moda

Este curso presenta a los estudiantes las expectativas del entorno profesional en la industria de la moda. Se hace énfasis en el desarrollo de hojas de vida, en la preparación para entrevistas de trabajo, y en el desarrollo de portafolios profesionales.

GLA 672 Prácticas y Comunicaciones Profesionales para Diseñadores Industriales

En este curso, los alumnos aprenderán a operar en el mundo de los negocios. Los estudiantes concebirán, planificarán y organizarán una pequeña empresa, y aplicarán sus habilidades en la comunicación y la investigación profesionales para concebir, financiar, crear prototipos, y lanzar nuevos productos al mercado, a la vez que crean una sólida identidad profesional.

GLA 673 Prácticas Profesionales en el Sector del Entretenimiento

Este curso expone a los estudiantes a los aspectos comerciales y jurídicos de la industria cinematográfica. Se hace énfasis en la comprensión de cómo están organizados y son administrados los proyectos de cine profesionales y las compañías de producción, el financiamiento de proyectos, la protección de la propiedad intelectual, la redacción y negociación de acuerdos, honorarios, participación en los beneficios y otras remuneraciones, seguros, y relaciones con los artistas de reparto y el equipo de producción.

GLA 674 Prácticas Profesionales para Artistas Plásticos

Este curso permitirá a los estudiantes preparar sus trabajos de arte para la presentación profesional y los expondrá a los problemas empresariales en sus campos. Se hace énfasis en la creación de un paquete de portafolio y un sitio web que contenga una hoja de vida o curriculum vitae, una declaración, biografía del artista, y una colección de fotografías profesionales de la obra del artista.

GLA 675 Prácticas Profesionales para Ilustradores

Este curso permitirá a los estudiantes de ilustración preparar sus trabajos de arte para la presentación profesional y los expondrá a los problemas empresariales en sus campos. Se hará énfasis en un análisis personal de la carrera profesional, seguido del desarrollo de una estrategia financiera de apoyo, lo que se traduce en la creación de un paquete de portafolio persuasivo y multicanalizado centrado en un sitio web del artista.

GLA 676 Prácticas Profesionales para Diseñadores y Publicistas

Este curso se centra en las prácticas profesionales en diseño gráfico, diseño web y medios nuevos, y publicidad. Se abordarán en profundidad los problemas empresariales más comunes compartidos por estos tres campos afiliados. Los estudiantes crearán planes de carrera personal y estudiarán problemas y soluciones de tipo jurídico y de gestión de proyectos.

GLA 677 Prácticas Profesionales para Artistas Maestros

Este curso está diseñado para los artistas y diseñadores que deseen enseñar fuera de las escuelas públicas (K-12). Los estudiantes desarrollarán habilidades básicas basadas en la comprensión del aprendizaje mediante el diseño y enseñanza de lecciones a compañeros, elaborarán un portafolio adecuado para su presentación a un posible empleador, e identificarán las oportunidades de empleo actuales.

GLA 678 Prácticas Profesionales para Desarrolladores de Videojuegos

Este curso presenta a los candidatos a MFA las expectativas del sector profesional de los videojuegos. Los estudiantes también se familiarizarán con los diferentes entornos profesionales y las diferencias en las prácticas de desarrollo entre los géneros de videojuegos a fin de preparar mejor a los estudiantes para sus carreras seleccionadas.

GLA 679 Prácticas Profesionales para el Desarrollo Visual

Este curso se centra en las prácticas profesionales en el desarrollo visual de los sectores de animación, videojuegos y la industria cinematográfica. Se abordarán en profundidad los problemas empresariales más comunes compartidos por estos tres campos afiliados. Los estudiantes crearán planes de carrera personal y estudiarán problemas y soluciones de tipo jurídico y de gestión de proyectos. Se hace énfasis en la comunicación, en la colaboración, en el *crowdfunding*, en los contactos a través de redes, en la promoción comercial y en las líneas de producción en el lugar de trabajo.

GLA 680 Prácticas Profesionales en la Música y el Diseño de Sonido

Este curso expone a los estudiantes a los aspectos de negocios y jurídicos que los afectarán como compositores, diseñadores de sonido y artistas de sonido. Se hace énfasis en la comprensión de cómo están organizados y son administrados los proyectos y las compañías profesionales, las licencias musicales, el financiamiento de proyectos, la protección de la propiedad intelectual, la redacción y negociación de acuerdos, honorarios, participación en los beneficios y otras remuneraciones, seguros, y relaciones con otros profesionales de negocios, jurídicos y creativos.

GLA 681 Práctica Profesional para la Arquitectura Paisajista

Este curso se centra en las habilidades empresariales profesionales y los conocimientos necesarios para ser un arquitecto paisajista eficaz y responsable. Los estudiantes aprenderán acerca de los diversos aspectos jurídicos y contractuales involucrados en el proceso de diseño y construcción. Además, se analizarán temas como la ética profesional, seguros, etc.

GLA 685 Comercialización en Medios Sociales para el Sector del Entretenimiento

Ya sea que se vaya a crear una aplicación, una línea de moda, un videojuego, un producto, una película u otra creación, este curso proporciona la información más actualizada sobre el mundo cada vez más importante del *crowdfunding* y la comercialización en los medios sociales. Se enseña cómo conseguir financiamiento, desarrollar una marca, atraer a patrocinadores, y convertir un proyecto de ensueño en realidad.

GLA 699 Temas Especiales

Los cursos de Temas Especiales ofrecidos cambian cada semestre y son dictados por expertos en un área específica. Puede contactar a su asesor o director de departamento académico para obtener más información. Téngase en cuenta que algunos Temas Especiales implican un cargo obligatorio, prerequisites y/o podrían necesitar la aprobación del Director del Departamento.

GLA 712 Géneros en Ciencia Ficción y Fantasía

Este curso ofrece un estudio crítico e histórico de la ciencia ficción y la fantasía en la literatura, en el cine y en los videojuegos. Se hace énfasis en la historia, en los géneros y en las evoluciones de la ciencia ficción y la fantasía, y en la manera en que las obras reflexionan sobre sus contextos sociales y culturales.

GLA 713 Redacción Creativa

Este curso está diseñado para que los alumnos se familiaricen con el proceso de escritura creativa. Se espera que los alumnos se expresen a través de poesía, prosa y ficción original. Se hace énfasis en la metáfora, así como en el tema, en la emoción, en la idea dominante de la trama y en el personaje.

GLA 714 Actuación

Los estudiantes aprenderán cómo darle vida a un guion utilizando técnicas de actuación que producen actuaciones vigorizadas, físicamente conectadas. Los estudiantes aprenderán sobre cómo los actores enfocan los guiones/libretos en formas imaginativas y físicas, y representarán escenas y monólogos de obras de teatro y de cine contemporáneas.

GLA 716 Rápido y Vertiginoso: El Mundo de los Cortometrajes

Este curso expondrá a los estudiantes a la historia y la naturaleza de los cortometrajes. Los estudiantes aprenderán a elaborar conceptos de relatos para cortometrajes de diez segundos a doce minutos de duración, y trabajarán en crear conceptos realizables usando las habilidades necesarias para desarrollarlos desde guiones y guiones gráficos hasta medios audiovisuales que complazcan al público.

GLA 903 Seminario de Posgrado en Europa

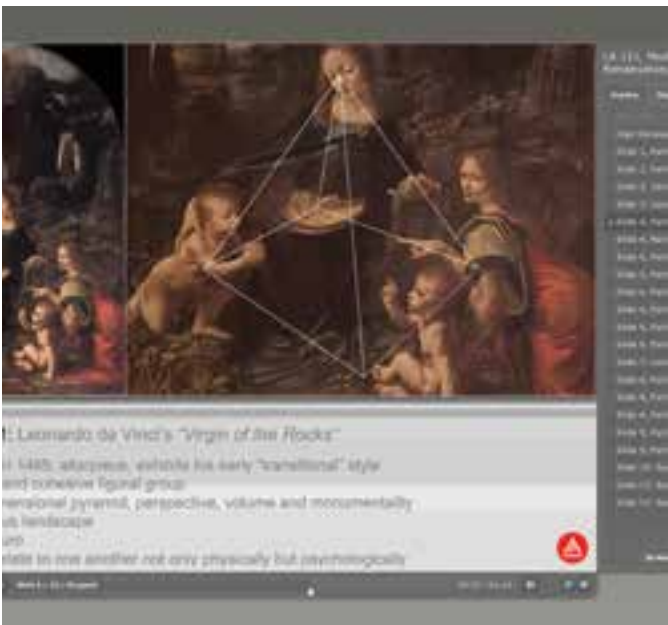
En este curso de tres semanas, los estudiantes estarán expuestos al arte de una determinada ciudad o región de Europa. Además de las conferencias, se realizarán visitas a la arquitectura de la localidad elegida y visitas a los museos de la ciudad. El destino del seminario variará cada año; consulta el horario de clases para conocer los detalles específicos del lugar.

GLA 905 Seminario de Posgrado en Florencia: Arte y Arquitectura Renacentista

Este curso de inmersión presenta a los estudiantes las obras seminales del arte y la arquitectura en Florencia, Italia, a través de la experiencia en el sitio. Las conferencias y las lecturas presentan la rica historia de la herencia cultural de Florencia, mientras que las tareas de redacción y bocetos brindan a los estudiantes las oportunidades de aprender de la época del Renacimiento y su enorme influencia.



EN LÍNEA



Creativo. Interactivo. Flexible.

La educación en línea de la Academy of Art University ofrece programas flexibles e innovadores que te ayudarán a aprovechar al máximo tus aptitudes creativas. Nuestros cursos son impartidos por profesionales del ramo y son abundantes en multimedios.

Si tienes interés en los programas de pregrado o de posgrado, o si simplemente deseas tomar algunas clases de arte, aprende más acerca de los cursos en línea ¡hoy mismo! Llámanos al 800.544.2787 o 415.274.2200 (desde fuera de EE. UU.) También nos puedes visitar en línea en **www.academyart.edu**.

¿Puedo cursar todos los estudios de grado en línea? ¿Puedo estudiar en línea y en el campus? La respuesta a ambas preguntas es ¡sí! Puedes obtener tu título en línea, o puedes tomar una combinación de cursos en línea y en el campus para obtener tu título. ¡La opción es tuya! También puedes estudiar en línea para tu enriquecimiento personal.

¿Qué hace que la educación en línea en la Academy sea diferente de los programas que se ofrecen en otras universidades? El nuestro es un currículo rico en contenido, muy centrado, que utiliza multimedios para fomentar la comunicación, el aprendizaje y la adquisición de habilidades. Te brindamos una experiencia de aprendizaje completamente interactiva, completa con videos profesionales de demostración, audio e interfaces visuales.

¿Cómo puedo enterarme los cursos y títulos ofrecidos más recientes? Además de los cursos en línea que se ofrecen actualmente, nuevos títulos y clases se agregan continuamente. Para obtener la información más reciente acerca de los cursos, títulos y certificados de estudios ofrecidos actualmente, visita online.academyart.edu.

¿Tendré algún contacto con mis compañeros de clases? El número reducido de estudiantes por clase, el uso integrado de Internet y el software de conferencias en línea permiten que los instructores a distancia creen un entorno de “aula” estilo seminario, en el cual los alumnos interactúan unos con otros tanto como lo hacen con sus profesores. Dado que las discusiones en línea son asíncronas (no es necesaria la participación simultánea), se puede hacer preguntas cuando estas surjan y contribuir a los debates en cualquier momento.

¿Puedo contactarme con un instructor si necesito ayuda? Puede ponerse en contacto con un instructor a través de la discusión en línea, correo electrónico de la clase o por teléfono.

Hemos reescrito la definición del término “instrucción en casa”.

¿Puedo obtener ayuda académica o de idioma en mis cursos en línea?

Apoyo académico: Nuestro equipo de Apoyo Académico en Línea ofrece ayuda académica individualizada. Nos enfocamos en estrategias de aprendizaje en línea que incluyen cómo: gestionar eficazmente tu tiempo en un entorno de clase flexible comunicarte con tus profesores y compañeros de clase participar con éxito en la discusión

Solicitar ayuda es fácil: todo lo que tienes que hacer es hacer clic en el enlace Academy Resource Center en tu página de inicio de estudiante.

Apoyo de redacción: Los estudiantes pueden utilizar el laboratorio de redacción en línea Online Writing Lab (OWL) para obtener comentarios sobre su redacción a través de correo electrónico. El laboratorio OWL está disponible para todos los estudiantes matriculados en cursos en la Academy of Art University. Los estudiantes en el área de la bahía también pueden utilizar el

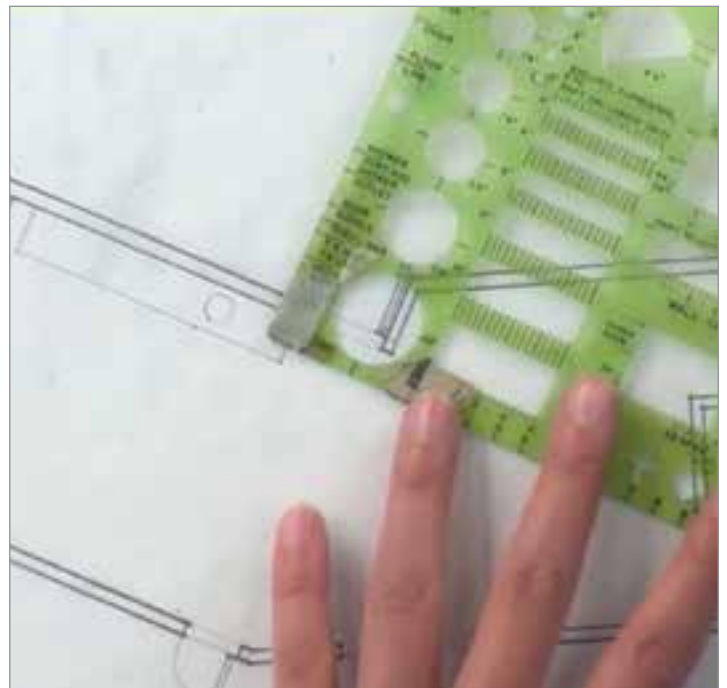
laboratorio de redacción en el campus, donde ellos pueden trabajar en persona con un tutor de redacción para obtener sugerencias sobre cómo mejorar su redacción.

Apoyo con el idioma inglés: Hay apoyo con el idioma inglés disponible para todos los estudiantes en línea. Algunos cursos en línea tienen instructores de inglés en el curso para contestar preguntas y ayudar a aclarar conceptos difíciles. Los estudiantes que no tienen un instructor de inglés en su curso pueden solicitar ayuda haciendo clic en el enlace “English as a Second Language” (Inglés como Segundo Idioma), en el lado derecho de su página de inicio. Se realizan grupos de estudio en el campus para estudiantes locales que toman cursos en línea.

¿Cuáles son los componentes de las clases en línea, y cómo puedo participar? Al igual que un campus físico, tu curso en línea tiene estudiantes, instructores, asesores y personal administrativo. La única diferencia es que los estudiantes interactúan utilizando discusiones basadas en la web, correo electrónico, teléfono y fax. En vez de levantar la mano, tú formulas una pregunta en una discusión en línea. Nunca tendrás que preocuparte por tener que llegar a clase a tiempo porque el contenido está disponible para ti cuando lo necesites.



Drafting a Plan



Todas las discusiones, conferencias y tareas están disponibles en línea cuándo y dónde sea conveniente para ti, siempre que estés presentando material y tareas dentro del plazo asignado para cada módulo, o lección. En el contenido del curso se te indicarán los requisitos claros para tu participación. El nivel de instrucción y la interacción entre los estudiantes de todo el mundo es excepcional.

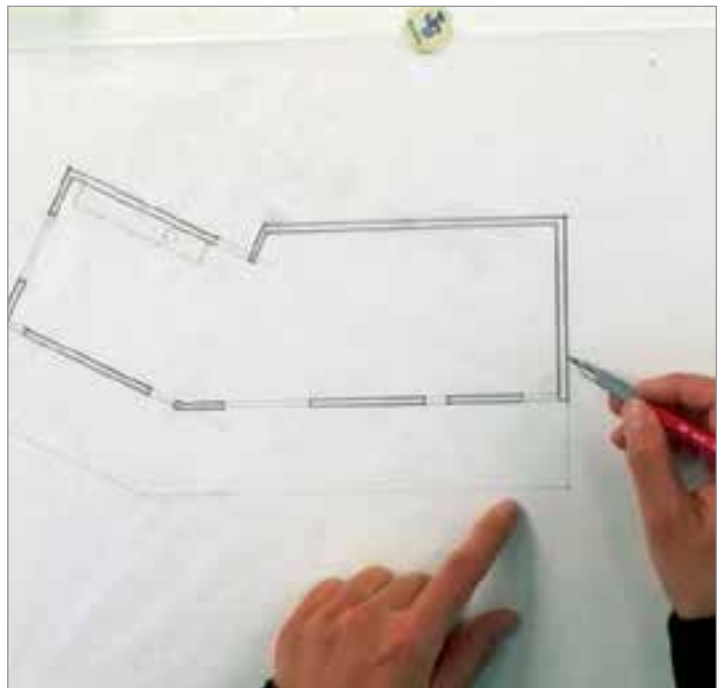
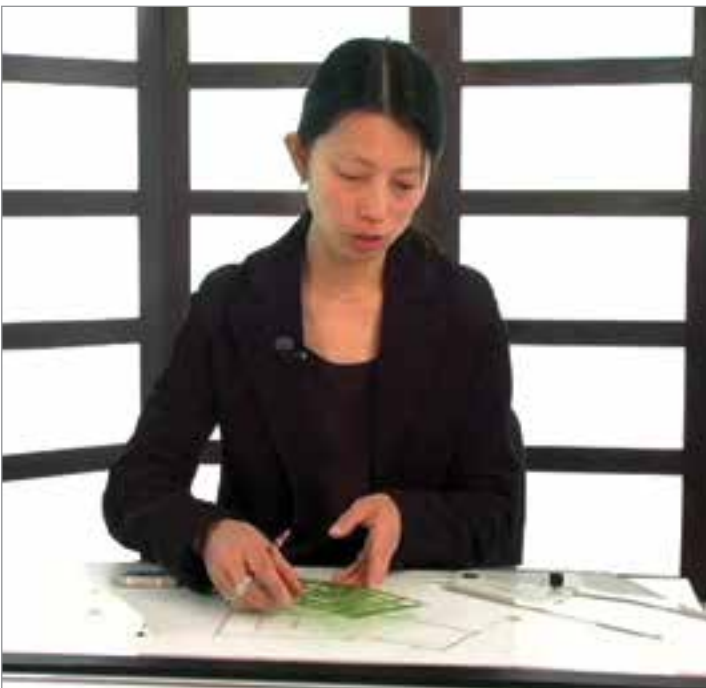
Discusiones en línea: Puedes publicar en la discusión en línea o enviar un correo electrónico a tu instructor a través de tu navegador web. Las conferencias para los cursos en línea se basan totalmente en la web. Un sistema de conferencias basado en la web es el dispositivo interactivo más eficaz para el aprendizaje a distancia hoy en día. Se puede publicar texto, gráficos, HTML y enlaces de internet en una discusión de clase. Todo lo que necesitas es un navegador web actualizado para acceder e interactuar en las discusiones de clase.

¿Qué materiales necesito para las clases y dónde puedo comprarlos? Para muchos cursos deberás comprar libros u otros materiales. Asegúrate de ordenar tus libros de texto lo más pronto posible y de manera oportuna para tenerlos en tu primer día de

clases. Se proporcionan instrucciones en cada página web de descripción de curso acerca de qué libros o materiales deberán pedirse, si los hay, y cómo pedirlos. Puedes comunicarse con nosotros en online@academyart.edu si tienes alguna pregunta sobre libros de texto o software.

¿Cuáles son los prerequisites? ¿Cómo sé si cumplo con los requisitos? Los prerequisites son los mismos que se indican en el catálogo general de Academy of Art University y en los boletines de clases. Esta información para los programas en línea también se proporciona en el calendario de cursos en línea.

¿Debo tener una computadora Mac o una PC? Si bien la mayoría de los cursos en línea puede realizarse en ambas plataformas de computación, Macintosh o PC, las páginas de descripción de cursos en línea individuales en el catálogo de cursos identificarán los cursos en línea particulares que requieren software que está disponible únicamente para una computadora Macintosh o una computadora PC. Se recomienda que los estudiantes en línea consulten estas páginas de descripción de cursos en línea para el título que desean obtener antes de comprar una nueva computadora.



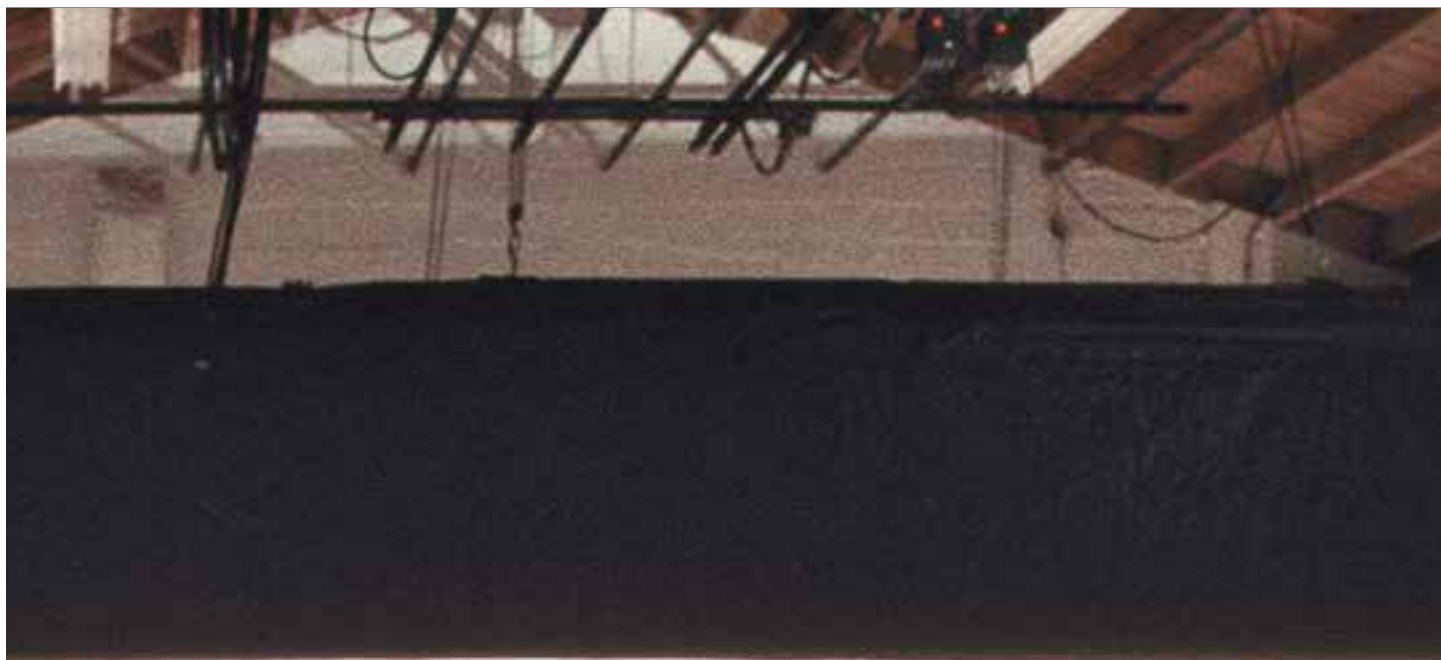


PROGRAMAS PARA TODO NIVEL

PROGRAMAS PREUNIVERSITARIOS
ENRIQUECIMIENTO PERSONAL
EDUCACIÓN ARTÍSTICA CONTINUA
DESARROLLO PROFESIONAL









ATLETISMO



SÉ UN ARTISTA. SÉ UN ATLETA.

La Academy of Art University es la única escuela de arte con programas de cuatro años con afiliación a la NCAA.

Nuestro programa de atletismo rompe estereotipos de artistas y deportistas porque nuestros atletas son artistas. Expresión audaz, intención focalizada y pasión desenfrenada son los distintivos no solo de un gran artista sino también de un excelente atleta.

Tras introducir el concepto de “artistas atletas” competitivos en el 2008, los Urban Knights calificaron como miembros plenos de la NCAA División II en el 2012 y continúan apoyando 16 deportes interuniversitarios que hacen que la Academy of Art sea más que simplemente una de las mejores escuelas de arte.

Además de los deportes competitivos, Academy of Art University cuenta con un departamento de deportes y fitness recreativos. Los artistas a menudo olvidan que sus cuerpos son un instrumento para crear sus obras de arte. Las clases de nutrición y los equipos intramuros ayudan a lograr una conciencia del cuerpo y canalizar energía creativa para alcanzar una carrera duradera en las artes.



Atletismo en la Academy

Afiliados al Intercollegiate Sports NCAA y PacWest Conference

Equipos interuniversitarios de otoño

- Cross Country (h/m)
- Soccer (h/m)
- Voleibol (m)

Equipos interuniversitarios de invierno

- Baloncesto (h/m)
- Pista y campo bajo techo (h/m)

Equipos interuniversitarios de primavera

- Béisbol (h)
- Softball (m)
- Pista y campo al aire libre (h/m)
- Golf (h/m)
- Tenis (m)

Además se ofrecen numerosos deportes
y clubes intrauniversitarios

Los números de los Knights

- 200 artistas atletas
- 122 galardones NCAA All-West Region Honors
- 55 trofeos NCAA DII All-American
- 35 países representados
- 16 equipos deportivos
- 13 comparecencias en la postemporada de la NCAA DII
- 3 campeonatos de la Pacific West Conference
- 1 escuela de arte en la NCAA

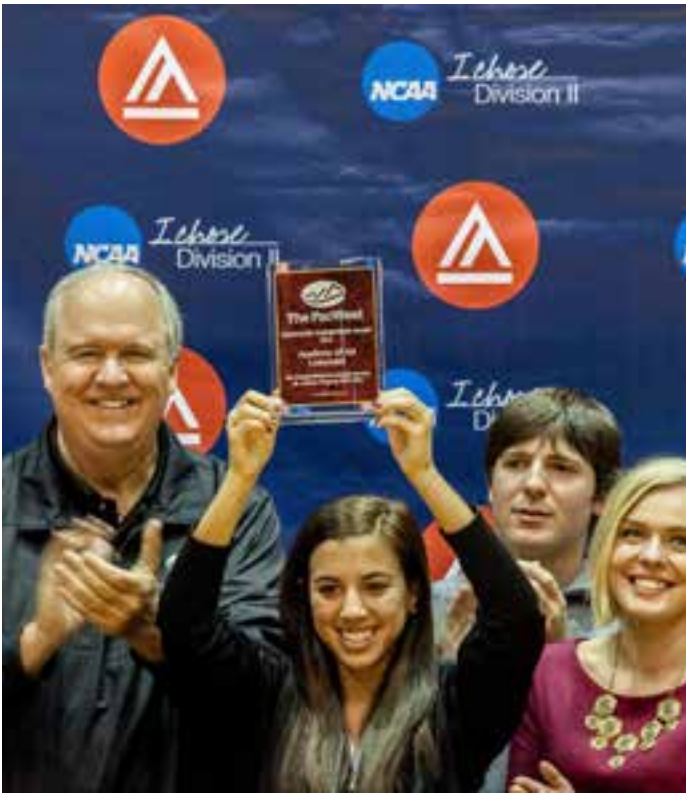
El departamento de recreación y bienestar ofrece una diversidad de actividades que van desde clases de danza hasta intramuros.

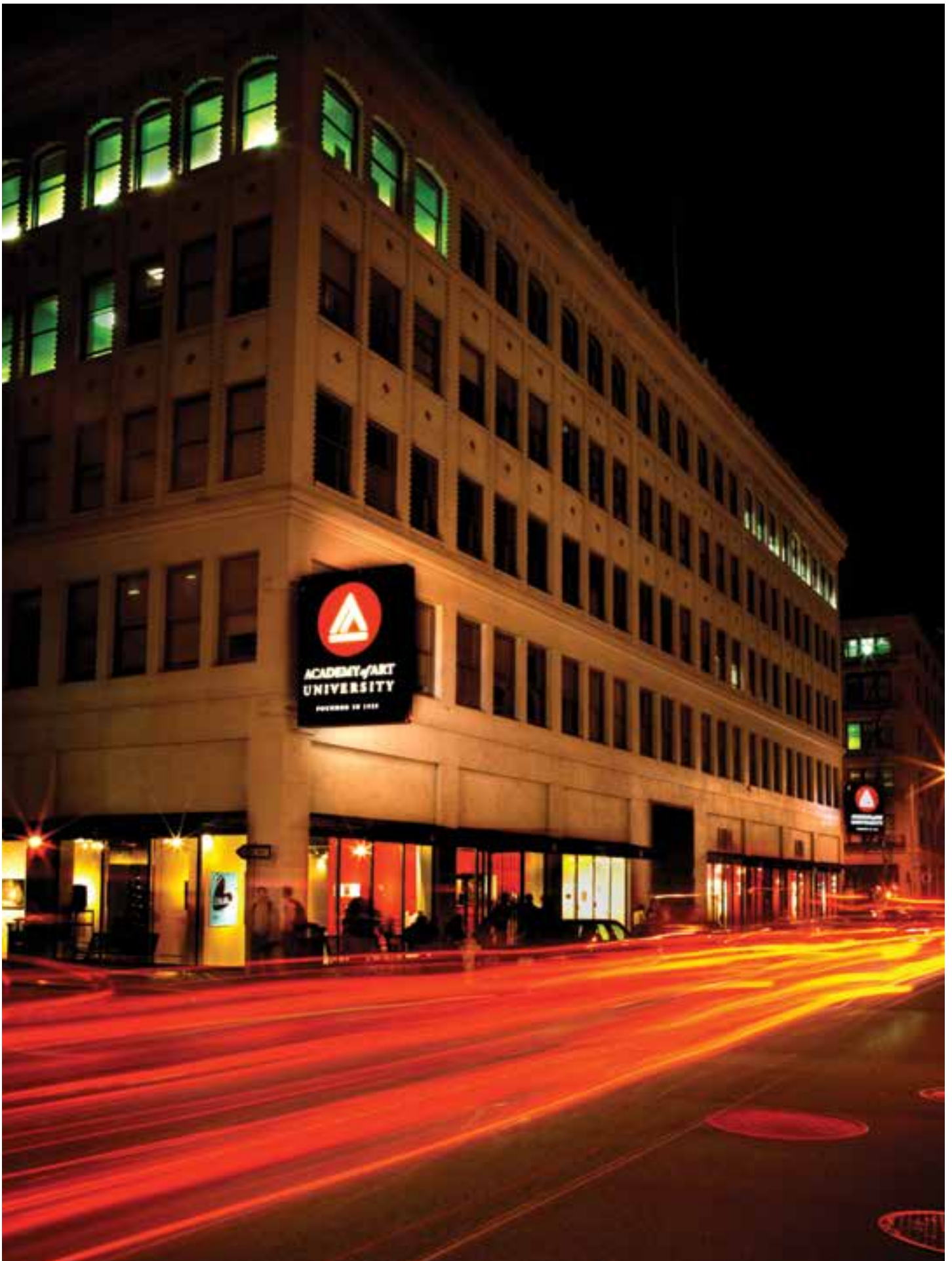
La vida en el campus ofrece numerosos clubes que van desde salud y fitness hasta grupos de especialidades principales específicas.



URBAN
KNIGHTS







INFORMACIÓN SOBRE EL CAMPUS

AYUDA FINANCIERA Y
DERECHOS ACADÉMICOS
VIDA EN EL CAMPUS Y LIDERAZGO
RECURSOS ACADÉMICOS
CALENDARIO ACADÉMICO
MAPA DEL CAMPUS
INFORMACIÓN DE ADMISIONES

NUESTRO CAMPUS

Un campus en el corazón de la ciudad

Academy of Art University ofrece a los estudiantes un campus urbano excepcional: La ciudad de San Francisco. La zona de la bahía de San Francisco es un hervidero de actividad e innovación. Con su fusión de tecnología de punta, diseño sostenible y las artes creativas, los estudiantes de Academy of Art University se benefician de esta ubicación singular: Los estudiantes que toman cursos en el campus se incorporarán a una comunidad vibrante de artistas y diseñadores en la universidad y en la ciudad misma. Con instalaciones y equipos de avanzada y la originalidad de la zona de la bahía de San Francisco como impactante telón de fondo, los estudiantes pueden dar vida a sus visiones creativas. Ven a estudiar con nosotros en la Ciudad Junto a la Bahía.

Sede principal de estudios

79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105

EN LÍNEA

Nuestros inigualables programas en línea de pregrado y posgrado en arte y diseño brindan la misma excelente educación que ofrecemos en el campus, pero con mayor flexibilidad. Estudiar en línea permite que los estudiantes equilibren sus estudios con una carrera, familia y otras responsabilidades. La acreditación de la Academy asegura el más alto nivel de educación, docencia y eficacia. Nuestros cursos enseñan las habilidades y técnicas empleadas por artistas y diseñadores profesionales, habilidades que pueden ayudarte a sacar el mayor partido de tus aptitudes creativas.

Obtén más información en www.online.academyart.edu



UNIVERSITY LIFE



Información sobre derechos académicos

Ciclo de verano de 2016

Derechos de matrícula de pregrado	\$835 por unidad
Derechos de matrícula de posgrado y Certificación en Pedagogía Artística	\$935 por unidad

A partir de otoño de 2016

Derechos académicos de pregrado	\$873 por unidad
Derechos de matrícula de posgrado y Certificación en Pedagogía Artística	\$982 por unidad

Ayuda financiera

Muchos estudiantes necesitan ayuda financiera para asistir a la universidad. Contamos con muchas fuentes de ayuda financiera a disposición de los estudiantes, y te invitamos a comunicarte con nosotros para conversar sobre nuestras opciones de ayuda financiera. Estamos aquí para animarte y ayudarte a encontrar asistencia financiera.

Cómo se cobran los derechos académicos

- Los derechos académicos se cobran por unidad.
- Los estudiantes pagan por el número de unidades en las que se matriculan cada ciclo.
- Los estudiantes están obligados a pagar cargos por presentar la solicitud de admisión y por inscripción, así como cargos adicionales por ciertos cursos especificados.
- Los derechos académicos se deben pagar antes del sábado anterior al primer día de clases de cada ciclo.

Cargos asociados a cursos

Muchos cursos exigen el pago de un cargo asociado al curso. Los cargos por los cursos se listan con las descripciones de los cursos en este catálogo. Los cargos asociados a cursos se deben pagar antes de la fecha límite para el pago de los derechos académicos. El dinero de los cargos se usa para cubrir los gastos de útiles y equipos para el curso.

Ejemplo de derechos académicos típicos de un año académico

Ciclo de verano de 2016

Pregrado (24 unidades x \$835)	\$20,040
Derechos de posgrado (24 unidades x \$935)	\$22,440

A partir de otoño de 2016

Pregrado (24 unidades x \$873)	\$20,952
Derechos de posgrado (24 unidades x \$982)	\$23,568

Cargos adicionales

(no reembolsables)

Cargos típicos del año académico (varía según la especialidad)	\$500
Costo típico de útiles del año académico (varía según la especialidad)	\$1,790
Cargo por retiro por cada curso	\$25
Cargo por alquiler de casillero (otoño y primavera / verano)	\$20
Cargo administrativo por cheque devuelto	\$15
Cargo por inscripción tardía	\$50
Cargo por pago atrasado de derechos de matrícula	\$50
Cargo por plan de pago	\$50
Cargo por reemplazo de tarjeta de identificación con fotografía	\$30
Cargo por actividades estudiantiles	\$30

Cambios en los derechos académicos y cargos

Los derechos académicos y los cargos están sujetos a cambio en cualquier momento. Se informa a los estudiantes que la información contenida en este catálogo está sujeta a cambio sin previo aviso. La información en este catálogo no constituye un contrato entre Academy of Art University y un estudiante o un postulante.

Cómo pagar los derechos académicos

Opción 1 (recomendada)

Si se paga con Visa o MasterCard, se puede pagar en línea abriendo una sesión en Student Self Service (Autoservicio del Estudiante). Ir a www.academyart.edu (hacer clic en Current Students [Estudiantes Actuales], luego hacer clic en Self Service). Los pagos se pueden hacer 24 horas al día.

Opción 2

Si se paga con cheque, este se debe girar a la orden de Academy of Art University y enviar a:

Accounts Receivable
Attn: Tuition Payments
Academy of Art University
79 New Montgomery St
San Francisco, CA 94105

Nota: Se debe indicar el número de identificación del estudiante en el cheque para fines de identificación

Opción 3

Se pueden hacer pagos en efectivo en el Accounts Receivable Department (Departamento de Cuentas por Cobrar) en el 2° piso del edificio en 79 New Montgomery durante el horario de oficina normal o depositándolos en nuestro buzón de depósito seguro.

Desembolso electrónico de ayuda financiera

(muy aconsejable para todos los estudiantes)

Academy of Art University se ha asociado a Higher One Inc., una empresa de servicios financieros, para implementar un nuevo programa para los reembolsos.

Higher One envió por correo a los estudiantes unos sobres verdes que contenían una tarjeta de activación. Los estudiantes matriculados están obligados a indicar en línea una preferencia de reembolso usando la tarjeta, por si les corresponde un reembolso de parte de Academy of Art University en cualquier momento durante sus estudios académicos.

Ten en cuenta que aunque la tarjeta de Academy of Art U tiene los logotipos de débito y MasterCard, es una herramienta de activación que solo se vuelve una tarjeta de débito/MasterCard funcional si optas por abrir una cuenta corriente en Higher One. ¡Conoce tus opciones! Para obtener más información, por favor entra a nuestro sitio web en www.academyart.edu - haz clic en *finances* y luego en *refund options*.

Plan de pago en cuotas

(Todos los estudiantes de Academy of Art University tienen la opción de solicitar el plan).

- El plan de pago en cuotas, Installment Payment Plan, es una opción económica y conveniente para que los estudiantes o sus padres hagan los pagos de los derechos académicos.
- El plan de pago en cuotas está disponible para los ciclos de otoño y primavera.

Los estudiantes y los padres pueden pagar los derechos académicos en cuatro cuotas iguales.

Si recibes ayuda financiera parcial, puedes usar el plan de pago en cuotas para pagar los derechos académicos que tu paquete de ayuda financiera no cubre.

Cómo solicitar el plan de pago en cuotas

Debes haberte matriculado en cursos antes de solicitar el plan de pago en cuotas. Un cargo de \$50.00 por el plan de pago es pagadero con la primera cuota.

Presenta tu solicitud en línea:

Puedes presentar la solicitud en línea a través de Student Self Service. Abre www.academyart.edu. Encontrarás instrucciones adicionales en la página "make a payment" (hacer un pago).

Presenta tu solicitud en persona:

Acércate al Accounts Receivable Department, 79 New Montgomery Street, 2° piso, San Francisco. Trae una copia de tu carta actual de concesión de ayuda financiera (si corresponde) y tu horario de cursos actual.

Para obtener más información, llama al Accounts Receivable Department al 800.544.2787 o al 415.274.2222, o visítanos en línea en: www.academyart.edu.





VIDA EN EL CAMPUS Y LIDERAZGO

Vida en el Campus y Liderazgo

Una parte sustancial del crecimiento y la inspiración de un artista sucede fuera del taller o del salón de clase. En Academy of Art University, entendemos esto.

Hemos desarrollado una división vigorosa de Vida en el Campus y Liderazgo que agrega valor a tu experiencia académica. Habrá muchas oportunidades para que participes, y participar es una clave del éxito para muchos estudiantes. Nuestra meta principal es motivarte para dar lo mejor de ti.

Vida en el Campus y Liderazgo también ofrece:

- Actividades estudiantiles
- Clases de recreación y bienestar (para más información, consulta la sección de Atletismo)
- Organizaciones estudiantiles
- Desarrollo de carrera profesional y empresarial

Cuando llegues al campus, te daremos la bienvenida con nuestra Orientación para Estudiantes Nuevos. "Start Smart" se diseñó contigo en mente. Patrocinamos una serie de eventos y actividades divertidas para ayudarte a empezar con buen pie tu experiencia en Academy of Art University.

Vivienda en el campus

Artistas en residencia

- Ofrecemos residencias estudiantiles de la universidad en los vecindarios más vibrantes de San Francisco.
- Se garantiza alojamiento para todos los estudiantes nuevos.
- Hay comunidades residenciales a disposición de los estudiantes de primer año, de traslado y retornantes, y de los estudiantes mayores de 21 años.
- Todos los edificios universitarios tienen un Director de Residencia, y en muchos edificios hay un Asistente de Residencia que vive allí mismo.
- La seguridad es una preocupación primordial en todos los edificios residenciales de la universidad y en todo el campus.
- Hay planes de comida disponibles. ¡Disfruta de nuestro programa de comidas de calidad de restaurante!

¡Presenta tu solicitud de vivienda en línea! Puedes encontrar más información y llenar tu solicitud de vivienda de la universidad en www.academyart.edu. O llámanos al:

800.544.2787 (llamada gratis)
415.274.2222 (llamada desde fuera de EE. UU.)
housing@academyart.edu

Student Housing
Academy of Art University
79 New Montgomery Street
San Francisco, CA 94105



BIBLIOTECA Y RECURSOS ACADÉMICOS

Servicios para Estudiantes

Student Services (Servicios para Estudiantes) es un departamento para los estudiantes retornantes a nuestra institución. Los estudiantes nuevos recibirán una carta de su asesor durante el primer mes de clases ofreciéndoles asistencia y asesoría académica. A todos los estudiantes se les asigna un asesor para asistirlos con su reinscripción para ciclos futuros, cambios de cursos y evaluación de su programa de estudios, y planificación para el ciclo de graduación de la Academy. La página web de Self-Service (Autoservicio) puede ofrecer la conveniencia de realizar la inscripción y los cambios de cursos en línea. Sin embargo, los estudiantes deberían conversar sobre su progreso académico con su asesor en persona o por teléfono cada ciclo. Reunirse con regularidad con los asesores para evaluar su programa de estudios ayuda a los estudiantes a mantenerse bien encaminados hacia la obtención de sus títulos académicos.

Por favor llama o envía un correo electrónico si no sabes quién es tu asesor:

Estudiantes de pregrado:

Teléfono: 800.544.2787 o 415.274.2222

Correo electrónico: studentservices@academyart.edu

Estudiantes de posgrado:

Teléfono: 800.544.2787 o 415.274.2222

Correo electrónico: graduateschool@academyart.edu

Estudiantes en línea:

Los estudiantes que empezaron sus estudios académicos completamente en línea desde el ciclo de verano del 2005 en adelante pueden llamar a su Asesor de Servicios para Estudiantes En Línea al 800.544.2787 o al 415.274.2222 y pedir comunicarse con "Online Student Services" (Servicios para Estudiantes En Línea).

Biblioteca de Academy of Art University

¡Esta no es una biblioteca típica! La Biblioteca de Academy of Art University cuenta con una colección extensa y bien seleccionada de libros, publicaciones periódicas, películas y guiones de cine, y recursos electrónicos que apoyan directamente las diversas necesidades de los programas de arte y diseño de la universidad. Nuestros recursos en el campus y en línea se han seleccionado específicamente para las necesidades de investigación visual de nuestros artistas estudiantes, a quienes se alienta a trabajar juntos en un ambiente vibrante en el que pueden realizar investigación visual, colaborar, aprender y crear.

Los servicios de biblioteca incluyen:

- Ayuda en línea y en persona con la investigación
- Colecciones de imágenes digitales
- Bases de datos de textos completos de publicaciones periódicas
- Computadoras, escáneres e impresoras
- Sala de teatro
- Áreas silenciosas y para estudio en grupo

Obtén más información en library.academyart.edu

ARC

El centro de recursos Academy Resource Center, o ARC, es el hogar de todos los servicios de apoyo educativo de Academy of Art University. El personal del ARC está conformado por educadores amigables, colaboradores y altamente calificados cuya misión es brindar apoyo educativo individualizado a todos y cada uno de los estudiantes. Durante tus estudios en la Academy, el ARC siempre estará a tu disposición para atender cualquiera de tus necesidades académicas dentro y fuera del salón de clase.

Talleres

Además de talleres de administración del tiempo y otros talleres académicos generales, Academy of Art University ofrece a los estudiantes la oportunidad singular de asistir a talleres regulares de arte y diseño de asistencia informal. Todos los departamentos académicos de la Academy ofrecen talleres de asistencia informal, en los que los estudiantes pueden pasar tiempo adicional con instructores profesionales para mejorar sus habilidades o recibir ayuda adicional con sus cursos. Todos los talleres de la Academy se ofrecen libremente a todos los estudiantes y los estudiantes pueden asistir al número que deseen de talleres afiliados a sus cursos.

Laboratorio de redacción

En Academy of Art University, comprendemos las necesidades de los estudiantes de arte y diseño y hemos diseñado nuestro currículo de redacción para apoyar la cultura visual del campus. Ya sea que desees perfeccionar tus habilidades de redacción o que necesites ayuda con aspectos básicos, aquí recibirás apoyo con tu redacción. Los estudiantes pueden programar citas individuales personales en el laboratorio de redacción en cualquier momento del ciclo. El apoyo del laboratorio de redacción está disponible tanto en el campus como en línea.

Apoyo Académico para los Estudiantes

Con el propósito de promover el éxito de los estudiantes, Student Academic Support (Apoyo Académico para los Estudiantes) evalúa las necesidades individuales de nuestros estudiantes, elabora planes personalizados de éxito mediante tutoría académica, y los conecta con recursos académicos y comunitarios vitales.

Accesibilidad

Academy of Art University asegura la igualdad de acceso para los estudiantes con discapacidades. La oficina de Classroom Services (Servicios de Aula) facilita los acomodos razonables y proporciona tutoría académica individualizada, un lugar tranquilo para estudiar, recursos y referencias. Classroom Services promueve el Diseño Universal en todo el plan de estudios.

Apoyo de EAP

La Academy está firmemente comprometida con su población internacional. Nuestros cursos de English for Art Purposes (EAP – Inglés para Propósitos de Arte) hacen de la Academy una elección excelente para personas cuya lengua materna no es el inglés que deseen estudiar arte y diseño en los Estados Unidos. El programa de estudios de EAP en la Academy integra el estudio del arte con el estudio del idioma. Los servicios de EAP incluyen cursos EAP, apoyo individual de EAP que se puede coordinar para cualquier curso de arte y diseño de la universidad, redacción de EAP, laboratorios de comunicación oral y multimedia, y apoyo en línea de EAP.

Apoyo en línea

Ninguna otra universidad ofrece la gama y calidad de apoyo en línea para la educación en arte y diseño que la que está disponible aquí en Academy of Art University. Todos los servicios de apoyo educativo disponibles en el campus también están disponibles en línea. También proporcionamos materiales de apoyo educativo para atender específicamente las necesidades de los alumnos que estudian en un entorno en línea. Hay tutores académicos disponibles para ayudar a los estudiantes con sus necesidades de aprendizaje en línea, y los estudiantes en línea también tienen a su disposición el apoyo de EAP y el Laboratorio de Redacción En Línea.



CALENDARIO ACADÉMICO - 2016

Fechas sujetas a cambios. Favor de remitirse al sitio web de la universidad para obtener la información más actualizada.

Hipervínculo al calendario de Academy of Art University: www.academyart.edu/content/aaun/en/about-us/news-events/calendar.html

CICLO DE OTOÑO 2016

Primer día para solicitar graduarse para Verano y Otoño 2016
 Empieza la inscripción para Verano y Otoño 2016
 Primer día para solicitar graduarse para Primavera 2017
 Empiezan ventas de casillero
 Mudanza de estudiantes nuevos menores de 21 años
 Mudanza de estudiantes nuevos mayores de 21 años
 Semana de bienvenida de Otoño 2016
 Bienvenida del Presidente y Orientación para Padres
 Conoce a tus Directores de Departamento
 Fecha límite para documentos iniciales de Ayuda Financiera
(para garantizar un desembolso oportuno de los fondos concedidos)
 Mudanza de estudiantes retornantes
 Último día para presentar "Incompleto" para Verano 2016
 Fecha límite de contrato de plan de pago en cuotas
 Vence el pago de derechos de matrícula para Otoño 2016
 Fecha límite para pago en cuotas: Vence 1er pago
 Estudiantes con Ayuda Financiera deben contactar a *Accounts Receivable*
 para confirmar que la ayuda cubrirá los derechos de matrícula y cargos

Empiezan clases de Otoño

Día del Trabajo **(todos los edificios cerrados)**
 Último día para inscribirse para Otoño 2016 sin cargo por retraso
 Último día para cambios de cursos sin cargo por retraso
 Periodo de inscripción tardía para Otoño 2016 *(aplicará cargo por retraso)*
 Último día para solicitar graduarse para Otoño 2016
 Último día para inscribirse para Otoño 2016 *(aplicará cargo por retraso)*
 Fecha límite para completar expediente de Ayuda Financiera
 Empieza inscripción para Primavera 2017
 Fecha límite para el pago en cuotas: Vence 2do pago
 Empiezan clases preuniversitarias de experiencia artística de otoño
 Periodo de calificaciones de mitad de ciclo para Otoño 2016
 Fecha límite para retiro sin penalidad por "W/F"
 Fecha límite para el pago en cuotas: Vence 3er pago
 Termina horario de verano *(el reloj se atrasa una hora)*
 Receso para Acción de Gracias **(todos los edificios cerrados)**
 Fecha límite para el pago en cuotas: Vence 4to pago
 Terminan clases preuniversitarias de experiencia artística de otoño
 Periodo de calificaciones finales para Otoño 2016
 Exposición Final de Experiencia Artística Preuniversitaria de Otoño

Terminan clases de Otoño

Residencias estudiantiles cierran para el receso de invierno
 Feriado de invierno **(todos los edificios cerrados)**
 Feriado de Año Nuevo **(todos los edificios cerrados)**

FECHAS

15 de febrero de 2016
 22 de febrero de 2016
 19 de septiembre 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

1 de septiembre de 2016

5 de septiembre de 2016
 10 de septiembre de 2016
 12 de septiembre de 2016
 13-17 de septiembre de 2016
 17 de septiembre de 2016
 17 de septiembre de 2016
 19 de septiembre de 2016
 Por determinar: 26 de septiembre de 2016
 27 de septiembre de 2016
 8 de octubre de 2016
 17-31 de octubre de 2016
 26 de octubre de 2016
 27 de octubre de 2016
 6 de noviembre de 2016
 24-27 de noviembre de 2016
 27 de noviembre de 2016
 3 de diciembre de 2016
 12 de dic. de 2016- 1 de ene. de 2017
 10 de diciembre de 2016
17 de diciembre de 2016
 17 de diciembre de 2016
 25 de diciembre de 2016
 1 de enero de 2016

Calificaciones finales para Otoño 2016 a los estudiantes	2 de enero de 2017
Último día para solicitar graduarse para Primavera 2017 (o último día para inscribirse para Primavera 17 sin cargo por retraso)	4 de febrero de 2017
CICLO DE PRIMAVERA DE 2017	
Empieza inscripción para Primavera 2017	26 de septiembre de 2016
Feriado de Año Nuevo (todos los edificios cerrados)	1 de enero de 2017
Empieza intersesión de invierno	9 de enero de 2017
Fecha límite para documentos iniciales de Ayuda Financiera (para garantizar carta de concesión oportuna antes del inicio del ciclo)	16 de enero de 2017
Día de Martin Luther King, Jr.	16 de enero de 2017
Empiezan ventas de casillero	Por determinar
Semana de bienvenida de Primavera 2017	Por determinar
Orientación para padres	Por determinar
Bienvenida del Presidente	Por determinar
Conoce a tu Director de Departamento	Por determinar
Termina intersesión de invierno	27 de enero de 2017
Mudanza de estudiantes nuevos	31 de enero de 2017
Mudanza de estudiantes retornantes	3 de febrero de 2017
Último día para presentar "Incompleto" para Otoño 2016	3 de febrero de 2017
Vence el pago de derechos de matrícula para Primavera 2017	4 de febrero de 2017
Fecha límite de contrato de plan de pago en cuotas	4 de febrero de 2017
Fecha límite para pago en cuotas: Vence 1er pago	4 de febrero de 2017
Estudiantes con Ayuda Financiera deben contactar a <i>Accounts Receivable</i> para confirmar que la ayuda cubrirá los derechos de matrícula y cargos	4 de febrero de 2017
Empiezan clases de Primavera	6 de febrero de 2017
Último día para inscribirse para Primavera 2017 sin cargo por retraso	11 de febrero de 2017
Último día para cambios de cursos sin cargo por retraso	11 de febrero de 2017
Periodo de inscripción tardía para Primavera 2017 (<i>aplicará cargo por retraso</i>)	13 de febrero de 2017
Empiezan clases preuniversitarias de experiencia artística de primavera	18 de febrero de 2017
Último día para inscribirse para Primavera 2017 (<i>aplicará cargo por retraso</i>)	Por determinar
Fecha límite para completar expediente de Ayuda Financiera	20 de febrero de 2017
Empieza inscripción para Verano y Otoño 2017	Por determinar
Fecha límite para pago en cuotas: Vence 2do pago	4 de marzo de 2017
San Francisco Open Studio	Por determinar
Empieza horario de verano (<i>el reloj se adelanta una hora</i>)	12 de marzo de 2017
Periodo de calificaciones de mitad de ciclo para Primavera 2017	Por determinar
Fecha límite para retiro sin penalidad por "W/F"	Por determinar
Semana de receso de primavera (<i>no hay clases esta semana</i>)	26 de marzo-1 de abril de 2017
Fecha límite para pago en cuotas: Vence 3er pago	4 de abril de 2017
Terminan clases preuniversitarias de experiencia artística de primavera	15 de abril de 2017
Vacaciones de primavera (todos los edificios están cerrados)	16 de abril de 2017
Exposición Final de Experiencia Artística Preuniversitaria de Primavera	22 de abril de 2017
Fecha límite para pago en cuotas: Vence 4to pago	4 de mayo de 2017
Desfile de Modas	Por determinar
Periodo de calificaciones finales para Primavera 2017	Por determinar
Premios Academy of Art University Media Awards	Por determinar

Terminan clases de Primavera	27 de mayo de 2017
Residencias estudiantiles cierran	27 de mayo de 2017
Recepción y Exposición de Primavera	Semana del 22 de mayo de 2017
Graduación de Posgrado de Academy of Art University de Primavera 2017	Semana del 22 de mayo de 2017
Graduación de Pregrado de Academy of Art University de Primavera 2017	Semana del 22 de mayo de 2017
Día de los Caídos (todos los edificios cerrados)	29 de mayo de 2017
Calificaciones finales para Primavera 2017 a los estudiantes	Por determinar



ADMISIONES

Cuándo presentar la solicitud de admisión

- Academy of Art University tiene admisiones continuas; puedes solicitar tu admisión todo el año para matricularte en cursos para los ciclos de otoño, primavera y verano.
- Se recomienda que presentes tu solicitud lo más pronto posible para asegurar que puedas matricularte en tu primera opción de cursos.
- Puedes presentar tu solicitud hasta dos años antes de matricularte en la Academy. (El cargo por solicitud no es reembolsable, y la solicitud no se puede diferir).
- Se aceptan solicitudes de admisión hasta la segunda semana de los ciclos de primavera y otoño, y la primera semana del ciclo de verano.

Filosofía respecto a las admisiones de pregrado

Academy of Art University se erigió sobre la base de una filosofía educativa de que todos los estudiantes que estén interesados en estudiar arte, diseño y comunicaciones merecen la oportunidad de hacerlo. Tenemos la convicción que todos los estudiantes dispuestos a asumir el compromiso apropiado tienen la capacidad de aprender destrezas de nivel profesional.

Mantenemos una política de admisiones inclusiva para todos los programas de pregrado.* No es obligatorio tener experiencia previa en arte, diseño, comunicaciones o actuación para ser admitido. Se asignará el plan de estudios apropiado para estudiantes de todos los niveles de habilidad, de principiantes a avanzados. Preparamos a los estudiantes para los cursos avanzados mediante cursos básicos que enseñan habilidades fundamentales de arte, diseño, comunicaciones y actuación.

Filosofía respecto a las admisiones de posgrado

Los programas de posgrado de Academy of Art University están diseñados para estudiantes que desean estudios focalizados de maestría en el campo de su elección. Se anima a todos los estudiantes que tienen un título de pregrado a presentarse. Los estudiantes de posgrado cursan un programa de estudios individualizado que incluye instrucción personal de parte de un asesor profesional y un proyecto final guiado por el cuerpo docente. A los solicitantes de admisión a los programas de posgrado se les pide presentar un portafolio y otros materiales para demostrar su nivel de capacidad (ver los Requisitos de Admisiones para Posgrado para obtener más información). El portafolio se usa para fines de colocación en el programa; la Academy proporciona cursos de dominio de habilidades para los estudiantes de primer ciclo que necesitan trabajo preparatorio.

**Téngase en cuenta que la Academy puede rechazar a cualquier postulante cuyos registros indiquen que su preparación para los programas de la Academy o su interés en ellos son inadecuados. No se permitirá que un postulante a quien se le haya negado la admisión se matricule en los cursos.*

Declaración de acceso

Se invita a los estudiantes con discapacidades a que soliciten ingreso a cualquier programa. Academy of Art University recomienda encarecidamente que los estudiantes que soliciten acomodos para tener igual acceso a los programas educativos notifiquen a Classroom Services (Servicios de Aula) antes del ciclo o a inicios del ciclo para asegurar que se atiendan sus necesidades oportunamente. Para reunir los requisitos para acomodos, se necesita documentación reciente de parte de un médico, psicólogo, psiquiatra o especialista de aprendizaje. Consultar con Classroom Services para obtener información adicional.

Cómo presentar la solicitud de admisión

ADMISIONES PARA ESTUDIANTES NACIONALES

Ciudadanos de los EE. UU. o residentes permanentes

(titulares de Green Card)

Si eres ciudadano o residente permanente (titular de Green Card) de EE. UU., por favor sigue las instrucciones de solicitud de admisión para estudiantes nacionales de pregrado o posgrado. Si tienes alguna pregunta, por favor llámanos al 800.544.2787 o al 415.274.2222, o envía un correo electrónico al departamento a admissions@academyart.edu.

En el reverso de cada formulario de solicitud de admisión figuran instrucciones paso a paso para presentar tu solicitud.

Hay 5 maneras sencillas de presentar tu solicitud de admisión para estudiante nacional:

EN LÍNEA: Visita el sitio web de la Academy en www.academyart.edu para presentar tu solicitud y enviar tu cargo por solicitud.

POR TELÉFONO: Llama al 800.544.2787 o al 415.274.2222 y un Representante de Admisiones te asistirá.

POR FAX: Envía tu solicitud por fax al 415.618.6287 y envía tu cargo por solicitud por correo a la dirección a continuación.

POR CORREO: Envía tu solicitud de admisión y tu cargo por solicitud a:

Academy of Art University
PO Box 193844
San Francisco, CA 94109-3844

EN PERSONA: Visita la Oficina de Admisiones:

79 New Montgomery Street
(entre Mission y Market)
4° piso, lunes – sábado, 9 am – 5 pm

ADMISIONES PARA ESTUDIANTES INTERNACIONALES

No ciudadanos de EE. UU.

Si no eres ciudadano de los EE. UU., por favor sigue las instrucciones para presentar solicitudes de admisión para estudiantes de pregrado o de posgrado internacionales. Si tienes alguna pregunta, por favor llámanos al 800.544.2787 o al 415.274.2208, o envía un correo electrónico al departamento a intl admissions@academyart.edu.

Si eres ciudadano estadounidense, vives en el extranjero y solicitas admisión para cursos en línea, por favor llena la Solicitud para Estudiantes Nacionales de Pregrado o Posgrado.

El Departamento de Admisiones/Servicios para Estudiantes Internacionales ayuda y guía a los estudiantes internacionales respecto a cualquier pregunta o inquietud que tengan. Los asesores asisten a cada estudiante con el proceso de solicitud y admisión, los procedimientos de visa estudiantil e inmigración, asesoría académica y matrícula en los cursos. Cada ciclo, el departamento celebra un evento de orientación para estudiantes internacionales para ayudar a los estudiantes nuevos a familiarizarse con Academy of Art University y con San Francisco. Además, la Academy tiene su propio programa de Inglés para Propósitos de Arte (EAP - English for Art Purposes). Los estudiantes pueden matricularse en cursos de arte y diseño mientras toman clases de EAP al mismo tiempo. Por favor consulta la sección de Recursos para los Estudiantes para obtener más información.

En el reverso de cada formulario de solicitud de admisión figuran instrucciones paso a paso para presentar tu solicitud.

Hay 5 maneras sencillas de presentar tu solicitud de admisión para estudiante internacional:

EN LÍNEA: Visita el sitio web de la Academy en www.academyart.edu para presentar tu solicitud y enviar tu cargo por solicitud.

POR TELÉFONO: Llama al (+1) 415.274.2222 y un Representante de Admisiones te asistirá.

POR FAX: Envía tu solicitud por fax al (+1) 415.618.6287 y envía tu cargo por solicitud por correo a la dirección a continuación.

POR CORREO: Envía tu solicitud de admisión y tu cargo por solicitud a:

International Student Admissions
79 New Montgomery Street, 4th Floor
San Francisco, CA 94105-3410
EE.UU.

EN PERSONA: Si estás planeando un viaje a San Francisco, visítanos en

79 New Montgomery Street
(entre Mission y Market)
4° piso, lunes – sábado, 9 am – 5 pm

Requisitos de admisiones

REQUISITOS DE ADMISIONES PARA PREGRADO

*(Para AA, BA, BFA, BS, B.Arch, segundo BFA/BA y Enrichcimiento Personal)

Academy of Art University exige uno de los siguientes*:

- Diploma de escuela secundaria
- GED / CHSPE

Academy of Art University acepta lo siguiente como prueba de graduación de la escuela secundaria:

- Certificado de estudios oficial o no oficial de escuela secundaria o de equivalencia de estudios de escuela secundaria (GED)
- Certificado oficial o no oficial de estudios para el título de *Bachelor*
- Certificados de estudios y formulario firmado de certificación de un programa de educación en el hogar
- Carta del examen California High School Proficiency Exam (CHSPE)

*Copia de Diploma de Escuela Secundaria completo para los estudiantes de un primer título universitario de pregrado y de enriquecimiento personal (Academy of Art University no puede certificar el promedio de calificaciones [GPA] para las subvenciones de California en virtud de este documento)

Los certificados de estudios oficiales o la constancia de graduación de la escuela secundaria se deben recibir antes del inicio del primer ciclo de estudios.

Centro de exámenes para el GED

Para localizar un centro de exámenes para obtener el GED (equivalencia de escuela secundaria) ir a:

www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp

Ingresa tu código postal para encontrar el centro más cercano a ti.

Cómo y cuándo presentar tu constancia de graduación de la escuela secundaria

- La constancia de graduación de la escuela secundaria (que muestre claramente la fecha de graduación) se debe recibir antes del inicio de tu primer ciclo de estudios.
- Constancia de haber aprobado el GED o CHSPE.

Si envías certificados de estudios u otra prueba o constancia de graduación de la escuela secundaria, se deben entregar o enviar por correo a:

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

Estudiantes escolarizados en casa

Acogemos y alentamos a los estudiantes escolarizados en casa a que se matriculen en nuestros programas de grado y sin título de grado. Un representante de admisiones experimentado revisará tu solicitud y te ayudará con el proceso de admisiones. La política de admisiones de puertas abiertas de Academy of Art University aplica

por igual a los estudiantes escolarizados en casa que participen en un programa reconocido oficialmente por el estado donde viven. Para reunir los requisitos de admisión, puedes presentar un Formulario de Certificación de Programa de Educación en el Hogar (Home School Program Certification Form) firmado, junto con los certificados de estudios en casa.

**Téngase en cuenta que la Academy puede rechazar a cualquier postulante cuyos registros indiquen que su preparación para los programas de la Academy o su interés en ellos son inadecuados. No se permitirá que un postulante a quien se le haya negado la admisión se matricule en los cursos.*

REQUISITOS DE INGRESO PARA LA CERTIFICACIÓN EN PEDAGOGÍA ARTÍSTICA

Solicitud de admisión: Llena la solicitud en línea en www.academyart.edu/admissions/apply.html (se requiere pagar un cargo por solicitud no reembolsable y no diferible de \$50)

Constancia de título otorgado de *Bachelor* o superior: Los certificados de estudios oficiales o no oficiales deben demostrar que el postulante ha recibido un título de *Bachelor* o superior en un programa de artes plásticas o programa relacionado con un promedio de calificaciones de 2.5. www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf Los certificados de estudios internacionales deben estar acompañados de una traducción al inglés.

Resultados del examen CBEST: Resultados oficiales de haber aprobado el examen California Basic Education Skills Test (CBEST)

Resultados del examen CSET: Resultados oficiales de haber aprobado el examen California Subject Matter Examination Test (CSET) en Arte

NOTA: Los postulantes deben haber aprobado ambas partes del examen CSET en ARTE: Subconjunto 1 y Subconjunto 2.

Certificado de Salud de TB: Resultados oficiales de visto bueno en el examen para el Certificado de Salud de TB

Certificados de visto bueno de antecedentes del Departamento de Justicia (DOJ) y la Oficina Federal de Investigaciones (FBI):

Documentación oficial de visto bueno de huellas digitales del DOJ y la FBI

Hoja de vida o Currículum vitae: Una descripción general de la experiencia educacional y profesional

Cartas de recomendación: Tres cartas de recomendación verificables de fuentes académicas o profesionales

Certificado de taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios: Documentación oficial que deje constancia de haber llevado a cabo un taller/curso aprobado de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios **NOTA:** El taller o curso de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios debe estar aprobado por la California Emergency Medical and Safety Authority (EMSA) **NOTA:** El taller de resucitación cardiopulmonar y primeros auxilios se debe haber llevado a cabo antes de los cursos de segundo ciclo que requieren trabajo de campo.

Portafolio opcional: Se recomienda que los estudiantes presenten un cuerpo de trabajo para exponer sus habilidades. Favor de contactar a un Representante de Admisiones para obtener detalles.

REQUISITOS DE ADMISIONES PARA POSGRADO

La Academy exige que los postulantes a estudios de posgrado demuestren su capacidad e intención de cursar los estudios requeridos para una Maestría en Artes (MA), una Maestría en Bellas Artes (MFA) o una Maestría en Arquitectura (M.Arch).^{*} Después de entregar el formulario de solicitud y el cargo por solicitud, los postulantes a un posgrado deben presentar los siguientes documentos adicionales. Los estudiantes solo se pueden matricular en cursos de posgrado después de ser admitidos a un programa de Maestría en Artes, Maestría en Bellas Artes o Maestría en Arquitectura.

- Declaración de intención: Explica tus metas de estudios de posgrado que te llevarán a tu Proyecto Final de MA, MFA o M. Arch. en un ensayo de una página escrito a máquina.
- Currículum vitae: Describe tu experiencia educativa y profesional.
- Certificados de estudios universitarios oficiales o no oficiales: Los certificados de estudios sellados pueden ser enviados directamente por la(s) universidad(es) donde se cursaron los estudios o el postulante los puede enviar por correo.
- Los certificados de estudios del postulante también se pueden enviar por correo electrónico a transcripts@academyart.edu.
- Los certificados de estudios deben demostrar el otorgamiento de un título de pregrado. Se deben presentar certificados de estudios oficiales o no oficiales de la institución de la cual el postulante se graduó. Academy of Art University acepta la presentación electrónica de certificados de estudios oficiales. Los estudiantes que envíen un certificado de estudios electrónico oficial deben dirigirlo a la dirección de correo electrónico siguiente transcripts@academyart.edu. Academy of Art University también es miembro del National Student Clearinghouse Electronic Transcript Exchange Registry y puede aceptar certificados de estudios enviados directamente de otras organizaciones miembro.
- Portafolio/Grabación (para ubicar al estudiante en los cursos del programa de posgrado): Se requerirá un cuerpo de trabajo representativo de la disciplina elegida. Es útil para la evaluación que los portafolios/grabaciones vengan acompañados de una lista descriptiva, con todas las piezas rotuladas con tu nombre y el título, tamaño, sustrato y fecha de realización. En el caso de obras colaborativas, por favor explica tu papel en el proceso creativo. Se les pide a los postulantes internacionales que proporcionen una traducción al inglés de cualquier texto o material escrito presentado como parte del portafolio/grabación. La matrícula en los cursos apropiados se basa en las habilidades demostradas en tu portafolio/grabación. Los postulantes deben contactar a un Representante de Admisiones para obtener detalles sobre la presentación del portafolio/grabación, incluidos los requisitos de contenido y formato.^{**} En la mayoría de los casos, los portafolios se pueden enviar digitalmente. ¡Pregúntale a tu Representante de Admisiones hoy mismo!
- Es posible que departamentos específicos pidan materiales adicionales. Por favor consulta con tu Representante de Admisiones.

^{*} Luego de recibir todos los requisitos para la solicitud de admisión, el departamento los evaluará y recomendará que se acepte al estudiante, que no se le acepte o que se le permita matricularse en un currículo preparatorio de posgrado. El currículo preparatorio será determinado por el departamento a fin de que se cumpla con los requisitos de admisiones para posgrado.

Téngase en cuenta que la Academy puede rechazar a cualquier postulante cuyos registros indiquen que su preparación para los programas de la Academy o su interés en ellos son inadecuados. No se permitirá que un postulante a quien se le haya negado la admisión se matricule en los cursos.

^{**}Política de devolución de portafolios/grabaciones: Los postulantes deben hacer las gestiones apropiadas para recoger sus portafolios o grabaciones en persona o que se les devuelvan por el servicio postal de los EE. UU.; solo los portafolios y grabaciones con portes postales prepagados incluidos serán devueltos por medio del servicio postal de los EE. UU. No se almacenarán los portafolios o grabaciones que no se reclamen o que se devuelvan debido a una dirección incorrecta o a portes postales insuficientes. Aunque se toman todas las precauciones para proteger los portafolios y grabaciones, no se puede responsabilizar a Academy of Art University por la pérdida o daño en tránsito o en el campus de los portafolios o grabaciones que se presenten para evaluación.

Cómo matricularse en los cursos

Para obtener información sobre los requisitos para títulos académicos e información adicional sobre los cursos, llámanos al 800.544.2787 o al 415.274.2222. También nos puedes visitar en línea en www.academyart.edu.

Los estudiantes pueden matricularse de cualquiera de las maneras siguientes:

1. Matricúlate en persona o por teléfono

- Estudiantes nuevos de pregrado: Programa una cita de matrícula o matricúlate por teléfono llamando a la Oficina de Admisiones de Pregrado al 800.544.2787 o al 415-274-2222.
- Estudiantes nuevos de posgrado y de Certificación en Pedagogía Artística: Programa una cita de matrícula o matricúlate por teléfono llamando a la Oficina de Admisiones de Posgrado al 800.544.2787 o al 415.618.6326.
- Estudiantes internacionales nuevos: Programa una cita de matrícula o matricúlate por teléfono llamando a la Oficina de Admisiones Internacionales al 800.544.2787 o al 415.274.2208.
- Estudiantes retornantes nacionales (ciudadanos de EE. UU. o residentes) y estudiantes de pregrado internacionales: Programa una cita de matrícula o matricúlate por teléfono llamando a la Oficina de Servicios para Estudiantes al 800.544.2787 o al 415.274.2222.
- Estudiantes retornantes nacionales (ciudadanos de EE. UU. o residentes) y estudiantes de posgrado internacionales: Programa una cita de matrícula o matricúlate por teléfono llamando a la Escuela de Posgrado al 800.544.2787 o al 415.274.8617.

2. Matricúlate en línea

Todos los estudiantes retornantes pueden matricularse, consultar los horarios de clase y ver las descripciones de los cursos en catalog.academyart.edu

Cargos por inscripción

Los estudiantes deben pagar los siguientes cargos no reembolsables para matricularse en los cursos*:

Depósito de derechos académicos	\$100
+ Cargo por inscripción	\$20

*El cargo por matrícula para estudiantes nuevos es de \$95. Incluye el cargo por inscripción.

*Si la inscripción se cancela antes del inicio de clases, la universidad solo retendrá \$100.

Cuándo matricularse en los cursos

- Se alienta a los estudiantes a matricularse lo más pronto posible para garantizar su lugar en los cursos deseados.
- Los estudiantes pueden matricularse hasta el segundo lunes de cada ciclo sin cargo por retraso.
- Después del segundo lunes de cada ciclo, aplicará un cargo por inscripción tardía de \$50.
- No se permite matricularse después de haber faltado a dos sesiones consecutivas de clase.

Los estudiantes pueden llamar a un Representante de Admisiones o a un Asesor de Servicios para los Estudiantes al 800.544.2787 o al 415.274.2222.

Información de traslado

Academy of Art University invita a todos los postulantes interesados en trasladar créditos obtenidos en instituciones postsecundarias anteriores a presentar sus certificados de estudios oficiales para evaluación.

Cómo hacer un traslado

El traslado a la Academy implica dos pasos:

1. Llenar una solicitud de admisión a la Academy of Art University.
2. Enviar el(los) certificado(s) de estudios universitarios oficial(es) o no oficial(es).

por correo postal en un sobre cerrado a:

Academy of Art University
Office of the Registrar
79 New Montgomery Street, 435
San Francisco, CA 94105-3410

o bien

Academy of Art University acepta la presentación electrónica de certificados de estudios oficiales y no oficiales. Los estudiantes que envíen un certificado de estudios oficial o no oficial deben dirigirlo a la siguiente dirección de correo electrónico: transcripts@academyart.edu

Academy of Art University también es miembro del National Student Clearinghouse Electronic Transcript Exchange Registry y puede aceptar certificados de estudios directamente de otras organizaciones miembro.

Políticas de traslado

- Academy of Art University acepta certificados de estudios no oficiales y oficiales con el propósito de aplicar créditos de traslado al expediente de un estudiante. En el caso de estudiantes atletas, solo se puede utilizar un certificado de estudios oficial para aplicar créditos de traslado al expediente del estudiante en Academy of Art University.
- Las evaluaciones de traslado se basan en las políticas de traslado vigentes en el ciclo de admisión del estudiante y registrarán durante toda la matrícula del estudiante en Academy of Art University. No se permiten evaluaciones posteriores salvo que el estudiante cambie su programa de grado (por ej., de un grado de Asociado en Artes a un grado de **Bachelor** en Bellas Artes).
- Los cursos llevados en instituciones postsecundarias acreditadas se considerarán para traslado si comportan créditos, prerrequisitos, contenido y nivel de instrucción equivalentes. Los cursos de recuperación o preuniversitarios no son válidos para traslado.
- Se debe haber aprobado satisfactoriamente los cursos presentados para traslado con una calificación de "C" o más, o una evaluación de "aprobado" en un curso que se califique con aprobado/desaprobado.
- Las unidades cursadas en otra institución después de que el estudiante ya ha iniciado un programa de grado o cualquier curso admitido para un título de grado en Academy of Art University no serán consideradas para traslado.
- Todos los certificados de estudios oficiales y no oficiales se deben presentar, como fecha límite, antes de que termine el primer ciclo de estudios de grado del estudiante. Solo se podrán trasladar los cursos de certificados de estudios recibidos antes de la fecha límite.

Títulos de pregrado

Cursos de artes liberales: Todos los programas de grado tienen sus propios requisitos de artes liberales. Los cursos que no se puedan aplicar hacia un título académico no se trasladarán. Cursos de la especialidad: Se requiere una evaluación del portafolio para determinar si hay cursos que se pueden convalidar como cursos de especialidad.

Segundo título de *Bachelor*

A los estudiantes que han obtenido un título de *Bachelor* y deseen obtener un segundo título de *Bachelor* se les puede trasladar un 50% de las unidades requeridas en base a un acuerdo predeterminado con el departamento. Se pueden exonerar cursos de la especialidad en base a la evaluación del portafolio. NOTA: No todos los departamentos ofrecen un acuerdo predeterminado de traslado. Habla con un Representante de Admisiones para obtener detalles. A los estudiantes que han obtenido un título de *Bachelor* y deseen un título de asociado en artes se les puede trasladar 18 unidades en base a un acuerdo predeterminado con el departamento. Se pueden exonerar cursos de la especialidad en base a la evaluación del portafolio. Se puede trasladar un máximo del 50% de las unidades totales en base a una evaluación del portafolio y los certificados de estudios. NOTA: No todos los departamentos ofrecen un acuerdo predeterminado de traslado. Habla con un Representante de Admisiones para obtener detalles.

Títulos de posgrado

Se puede trasladar un máximo de 6 unidades de traslado de otro programa de posgrado para cumplir con los requisitos para obtener el título.

Fecha límite de presentación de certificados de estudios

Luego de inscribirse en Academy of Art University, todos los certificados de estudios oficiales se deben recibir antes del final del primer ciclo del estudiante. Las evaluaciones de traslado de estudiantes que cursen estudios de grado se realizarán durante el primer ciclo del estudiante y se consideran definitivas. No se otorgarán créditos de traslado después del final del primer ciclo de estudios del estudiante. Cualquier apelación se deberá presentar a la Office of the Registrar Transfer Office (Oficina de Traslados de la Oficina del Registrador) antes del final del primer ciclo.

A los estudiantes de pregrado que no presenten una constancia de graduación de la escuela secundaria y/o el otorgamiento de un título de *Bachelor* antes del final de su primer ciclo de estudios no se les permitirá matricularse en ciclos posteriores hasta que la Office of the Registrar (Oficina del Registrador) haya recibido una constancia de graduación. A los estudiantes de posgrado que no presenten una constancia de otorgamiento de un título de *Bachelor* antes del final de su primer ciclo de estudios no se les permitirá matricularse en ciclos posteriores hasta que la Office of the Registrar (Oficina del Registrador) haya recibido una constancia de graduación.

Requisito de residencia de pregrado

Los estudiantes de grado deben cursar un mínimo de 50% de las unidades requeridas en Academy of Art University para satisfacer el requisito de residencia de pregrado.

Convalidación

Los estudiantes que deseen continuar sus estudios en otras universidades no deben suponer que los créditos adquiridos en Academy of Art University serán aceptados por la institución receptora. Es responsabilidad del estudiante que planea trasladarse

a otra institución investigar los requisitos de la universidad seleccionada. La naturaleza y el número de créditos que son aceptables en las instituciones de estudios superiores varían, y la aceptación de los créditos obtenidos en otras universidades queda al criterio de cada institución. Las políticas completas respecto a traslados se pueden consultar en las políticas de la universidad. La información sobre traslados está sujeta a cambios. http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog_supplement_and_academic_policies.pdf?_ga=1.221203096.1084053627.1471274502

Por favor llamar a la Oficina del Registrador (Office of the Registrar) al 800.544.2787 o al 415.274.2222 o visitar www.academyart.edu para obtener más información.

Colocación y evaluaciones de portafolios

A los estudiantes se les puede adelantar y colocar en un curso si demuestran el nivel de conocimientos y habilidades necesario. La colocación o traslado de un curso de especialidad se determina mediante una evaluación del portafolio realizada por el Director del Departamento. Los estudiantes exonerados de un curso obligatorio debido al mecanismo de colocación deberán compensar las unidades con un curso sustituto en Academy of Art University que será determinado por el Director del Departamento.

La Oficina de Admisiones proporciona instrucciones detalladas respecto a la presentación de portafolios. Los portafolios se pueden presentar digitalmente. También se aceptan portafolios físicos de obras originales. Los postulantes son responsables de recoger sus portafolios o grabaciones en persona o de que se les devuelvan mediante el servicio postal de los EE. UU. Solo los portafolios o grabaciones con portes postales prepagados incluidos serán devueltos por el servicio postal de los EE. UU. Los portafolios o grabaciones que no se reclamen o que se devuelvan debido a una dirección incorrecta o a portes postales insuficientes serán conservados en el campus durante aproximadamente 90 días. Aunque se toman todas las precauciones para proteger los portafolios y grabaciones, no se puede responsabilizar a Academy of Art University por la pérdida o daño en tránsito o en el campus de los portafolios o grabaciones que se presenten para evaluación. Los estudiantes de pregrado nuevos deben consultar con su Representante de Admisiones en Academy of Art University sobre los requisitos adicionales respecto a los portafolios. Los estudiantes retornantes deben programar una cita con su Asesor de Servicios para Estudiantes.

Estudiantes en línea

Nota: Las instalaciones de nuestro laboratorio de computación en el campus no están a disposición de los estudiantes que toman cursos en línea exclusivamente. El Stephens Institute, que opera bajo el nombre de Academy of Art University, está registrado en la Oficina de Educación Superior de Minnesota de conformidad con los Estatutos de Minnesota, secciones 136A.61 a 136A.71. La inscripción no es una suscripción de la institución. Los créditos obtenidos en la institución podrían no poder trasladarse a todas las demás instituciones.

Políticas de la universidad e información académica

Este catálogo en línea es solo para su información; la información contenida en este catálogo está sujeta a cambio en cualquier momento. Las políticas detalladas de la universidad y la información académica está disponible en nuestro sitio web en:

[Apéndice 1 al Catálogo: Políticas académicas y estudiantiles](#)

[Apéndice 2 al Catálogo: Junta Directiva, Administradores y Cuerpo Docente](#)

Esa es la historia.

Es una historia en imágenes y unas cuantas palabras que nos habla de creatividad, de imaginación y de personas, personas como tú, en rumbo a la cima. A los profesionales que han creado esta historia para ti les encanta ir al trabajo, donde pasan sus días convirtiendo ideas en comunicaciones cautivantes. Llenando el mundo de belleza que nunca había existido antes. Mirando las cosas como nunca han sido vistas antes. Contando historias como jamás se han contado antes. Creando música y personajes que jamás han sido oídos antes. Son profesionales creativos y activos cuyos trabajos son tan gratificantes que sienten un gozo enorme de hacer lo que les encanta y hacerlo bien.

Si estas palabras e imágenes han avivado la chispa de la creatividad en ti, encuentra campos que realmente te interesen. Luego, haz algo al respecto. Podría ser el inicio de otra historia, tu historia. Ya sabes, la historia que hace historia.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL: A todos los estudiantes, profesores y ex alumnos cuyas obras de arte y palabras aparecen en este catálogo. Su talento es una inspiración y les estamos agradecidos por formar parte de la familia de la Academy.

DISEÑO CONCEPTUAL: Stuart Morgan

ARTE DE PORTADA: Adam Dennis, BFA de la Escuela de Ilustración, promoción 2008,
www.adamdennisarts.com

PRODUCCIÓN DE CATÁLOGO: Mateo Tayamen y Mitchell Griffin

COORDINADORAS DE CONTENIDO: Denise Cottin y Christina Titus

FOTOGRAFÍA PRIMARIA: Bob Toy y Eva Kolenko

FECHA DE VIGENCIA: 1 de febrero de 2016 – 17 de diciembre de 2016

Visita www.academyart.edu para averiguar más acerca de los costos totales, la mediana de la deuda por préstamos estudiantiles, posibles ocupaciones y otra información.

