

THE SIGN[®]

COMICS & ARTS ACADEMY FIRENZE

2021-2022



THE SIGN[®] COMICS & ARTS ACADEMY

EMPOWER YOUR SIGN, CREATE NEW WORLDS

TheSIGN è la prima Accademia di arti visive dove gli studenti oltre a confrontarsi ad alto livello con le discipline artistiche vengono formati nell'area del marketing per imparare a condurre trattative con aziende, editori, studi e gruppi di lavoro.

Attiva sul territorio fiorentino da quasi 25 anni l'Accademia ha cambiato nome nel 2018 scegliendo TheSIGN come nuovo concept di unificazione di tutte le aree in cui opera. TheSIGN è a livello nazionale una delle Accademie di riferimento nelle aree di FUMETTO, SCENEGGIATURA, ILLUSTRAZIONE, ANIMAZIONE, CONCEPT ART, GRAPHIC DESIGN, WEB DESIGN, VIDEOMAKING, GAME DESIGN, GAME PROGRAMMING, 3D GAME ART.

Vi si formano annualmente più di 500 studenti. Di questi più dell'80% sono ragazzi che dopo il diploma di scuola superiore, in alternativa o in contemporanea all'Università si specializzano per svolgere professioni creative. Il restante 20% sono adulti che già lavorano in vari ambiti e vogliono acquisire competenze artistiche di alto livello.

Tutti gli studenti TheSIGN desiderano potenziare il proprio segno e creare nuovi mondi.

EDITOR E AGENZIE

Importanti case editrici e studi editoriali sostengono TheSIGN Academy partecipando sistematicamente agli esami, alle portfolio review e agli incontri con gli studenti.

Relazioni con editor, editori e agenzie sono fondamentali non solo al fine di collaborazioni ma anche per avere una panoramica dei trend del mercato e della direzione che gli editori stanno intraprendendo.



MATERIE CULTURALI

L'offerta formativa artistica è arricchita da incontri di storia dell'arte, marketing, comunicazione, inglese e francese per creativi e consuenze legali. Molti di questi incontri sono svolti in modalità di conferenza ed altri nelle lezioni curricolari.



PARTNER ISTITUZIONALI

TheSIGN è partner del Comune di Firenze nell'organizzazione del Festival dei Diritti. Ogni anno viene svolto un "Progetto Accademia" che coinvolge i terzi anni di Fumetto, Illustrazione e Graphic Design per la realizzazione di un volume divulgativo dedicato al tema dei diritti umani che viene presentato a Lucca Comics & Games e distribuito nelle scuole superiori.

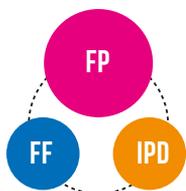
WORKSHOP & EVENTI

Oltre alla regolare attività didattica vengono organizzati eventi, workshop, conferenze ed incontri con autori nazionali e internazionali. Ogni anno TheSIGN organizza il FIRENZE COMICS DAY una giornata di orientamento scolastico svolta in modalità di festival dove partecipano circa 500 studenti provenienti da tutta Italia che trascorrono tutta la giornata a disegnare e a testare videogames realizzati dai team interni.

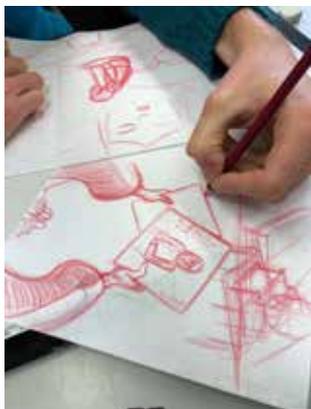


IL METODO DIDATTICO THESIGN

Il metodo didattico di tutti i corsi targati "TheSIGN" è learning by doing (imparare facendo). Non ci sono lezioni esclusivamente teoriche, ogni incontro è un mix tra contenuti e pratica e viene sempre stimolato il lavoro e la partecipazione dello studente. Il corso si conclude con esame finale e valutazione.



| | | |
|------------|----------------------------------------|---------------------------|
| FP | FORMAZIONE PARTECIPATIVA | Laboratorio |
| | Attività pratico-laboratoriale | |
| FF | FORMAZIONE FRONTALE | Lezione frontale |
| | Attività teorico-speculativa | |
| IPD | EDUCAZIONE PARA-DIDATTICA | Contesti extra-scolastici |
| | Attività informali | |



ORIENTAMENTO AI CORSI E REQUISITI DI AMMISSIONE

Per accedere ai corsi è necessario prenotare un colloquio orientativo telefonando al numero **055.218950** o scrivendo a info@thesign.academy per verificare insieme il percorso didattico più idoneo alle attitudini del candidato. Per alcuni corsi è consigliato portare i propri elaborati per accertare il livello di preparazione e le capacità creative. Il colloquio è gratuito e senza alcun impegno. In occasione del colloquio orientativo o in altra data, da concordare con la Segreteria, si può visitare l'Accademia. In base all'esito del colloquio e se il corso richiesto è attivo, è possibile partecipare a titolo gratuito a una lezione, in modo da capire metodologia, didattica e attività del corso d'interesse. Si viene ammessi all'Accademia in seguito al colloquio orientativo/motivazionale.



CORSI A.A. 2021/2022

SERIAL COMICS & LICENSING
GRAPHIC NOVEL & NEW MEDIA
BAOMASTER
MASTER TUNUÈ

DESIGN DELLA NARRAZIONE
STORYTELLING PER AUTORI

ILLUSTRAZIONE EDITORIALE
ILLUSTRAZIONE PITTORICA
BUSINESS ILLUSTRATION

ANIMAZIONE E MOTION DESIGN

GRAPHIC DESIGN
WEB DESIGN
VIDEO-PHOTO-SOUND

GAME DESIGN
GAME CONCEPT ART
3D GAME ART
GAME PROGRAMMING
MASTER IN ILLUSTRATION
& CONCEPT ART

DISEGNO BASE E AVANZATO
COMICS LAB
ZBRUSH





TRIENNI DI FUMETTO

SERIAL COMICS & LICENSING

TRIENNIO - 1 classe di 20 studenti

Il percorso specifico per formare disegnatori professionisti, capaci di lavorare su assegnazioni per il mercato italiano, francese e americano. Non si richiede competenza autoriale ma la massima performance grafica, per attendere alle altissime aspettative dei mercati di riferimento. Questo triennio è consigliato a chi desidera raggiungere l'eccellenza descrittiva ed espressiva partendo dalle basi del fumetto tradizionale per arrivare a quello contemporaneo.

GRAPHIC NOVEL & NEW MEDIA

TRIENNIO - 1 classe di 20 studenti

Il percorso autoriale per formare autori di graphic novel che cercano di raggiungere uno stile figurativo ed espressivo personale e riconoscibile, per proporsi alle principali case editrici italiane ed estere con progetti editoriali personali completi e alle agenzie pubblicitarie e/o aziende con proposte di marketing che si avvalgono del fumetto come media di comunicazione. Questo triennio è consigliato a chi vuole fortemente raggiungere la propria espressione artistica, bilanciando la progettazione/scrittura con il disegno, in vista di una propria personale cifra stilistica.

Chi fosse interessato a svolgere un percorso formativo più completo, in grado di offrire maggiori possibilità di professionalizzazione negli ambiti del fumetto, avrà la possibilità di iscriversi ad entrambi i percorsi, che per l'Anno Accademico 2021-2022 vi proponiamo ad un prezzo vantaggiosissimo.



DESIGN DELLA NARRAZIONE

BIENNIO - 2 classi di 12 studenti

Come si progetta una storia a fumetti? Come si scrive un soggetto? E una sceneggiatura? Ami scrivere e vuoi trasformare questa passione in una professione? Archetipi e struttura narrativa, racconto per immagini, inquadrature, dialoghi e montaggio sono solo alcuni degli argomenti di un itinerario che culmina nella preparazione di un progetto personale per l'editoria professionale. Nel secondo anno di studi si affrontano percorsi dedicati a settori specifici, come ad esempio fumetto seriale, graphic novel e fumetto francese, in team con le classi di fumetto e sotto la guida di professionisti affermati.

STORYTELLING PER AUTORI

CORSO ANNUALE - 1 classe di 12 studenti

Il corso annuale di Storytelling per Autori è un percorso mirato alla realizzazione di storie a fumetti autoriali. Si rivolge soprattutto a disegnatori. L'obiettivo è acquisire le metodologie e le tecniche per raccontare al meglio "la propria storia" col linguaggio del fumetto, affrontando l'autobiografia, il racconto biografico e il graphic novel.

Il corso è un viaggio nella profondità interiore alla ricerca di reperti individuali che il singolo autore potrà trasformare in materiale narrativo.

BAOMASTER

ANNUALE - 1 classe di 14 studenti

un master annuale di fumetto, con esame di ammissione, per formare autori (o coppie di autori già costituite) di Graphic Novel. Il Master ha come corpo docente autori e collaboratori BAO, capitanati dal direttore editoriale Michele Foschini.

MASTER TIPITONDI TUNUÉ

ANNUALE - 1 classe di 14 studenti

Un master annuale per formare autori (o coppie di autori già costituite) di Graphic Novel per l'infanzia. Il mercato delle Graphic Novel per bambini e ragazzi è in crescita e Tunué è leader in questo segmento di mercato.

Il Master ha come corpo docente autori della casa editrice Tunué ed è coordinato da Massimiliano Clemente, direttore editoriale Tunué.

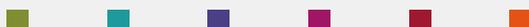




ILLUSTRAZIONE EDITORIALE

TRIENNIO - 2 classi di 16 studenti

Ami disegnare e cerchi una formazione che faccia emergere il tuo talento e ti aiuti a trovare il tuo stile, indirizzandoti in modo mirato verso il mondo dell'editoria professionale? Grazie al supporto individuale degli insegnanti, potrai apprendere o approfondire le basi del disegno (anatomia, prospettiva), perfezionare le tecniche pittoriche e imparare la progettazione editoriale, in vista di un inserimento professionale nell'advertising, nell'editoria storico-scientifica, scolastica, narrativa e infanzia.

ILLUSTRAZIONE PITTORICA

TRIENNIO - 2 classi di 16 studenti

Ami disegnare e sperimentare ogni tecnica pittorica per dare voce alla tua creatività? Il corso triennale di illustrazione pittorica ti potrà insegnare moltissime tecniche e approfondirai in maniera completa le basi del disegno (anatomia e prospettiva). Perfezionerai la tecnica dell'olio, dell'acrilico liquido, acrilico in pasta, acquerello, senza rispondere a una committenza editoriale ma al fine di sviluppare il tuo potenziale creativo. È il triennio ideale anche per chi vorrà poi specializzarsi nella concept art.

BUSINESS ILLUSTRATION

TRIENNIO ONLINE - 1 classe di 16 studenti

Ami disegnare e cerchi una formazione che valorizzi il tuo talento, indirizzandoti in modo mirato verso il mondo della comunicazione pubblicitaria illustrata? Frequentando il triennio da casa, nella formula Online-Online, imparerai le tecniche della progettazione editoriale per le campagne pubblicitarie, le copertine e le riviste e le campagne web, in vista di un inserimento professionale in azienda, in agenzia o come libero professionista, imparando l'utilizzo di software quali Photoshop, Procreate, Illustrator, InDesign, After Effect e Adobe XD.





ANIMAZIONE E MOTION DESIGN

TRIENNIO - 2 classi di 12 studenti

Serie televisive, pubblicità, cinema, cortometraggi, web series, tutorial aziendali, video promozionali e videogames: oggi l'animazione è diffusa e richiesta in tantissimi media. Per imparare il mestiere di animatore 2D e 3D, è nato questo corso triennale, tenuto da professionisti che lavorano con importanti realtà produttive del settore. La formazione avviene sul campo, attraverso la condivisione di strumenti di lavoro, compresa l'esperienza di team work, utili a valorizzare l'espressione artistica di ogni studente.





GRAPHIC DESIGN

TRIENNIO - 2 classi di 16 studenti

Come si realizza un marchio? Una brochure? Come si progettano un catalogo e una pubblicazione editoriale? Il corso triennale di grafica pubblicitaria esplora il mondo della comunicazione visiva, formando professionisti in grado di affrontare con successo i più diversi ambiti del graphic design. I docenti, tutti attivi nel mondo del lavoro, ti daranno conoscenze, competenze, metodi e strumenti per usare da esperti la comunicazione visiva, in vista di collaborazioni con studi, agenzie o service.

WEB DESIGN

TRIENNIO - 2 classi di 12 studenti

Come si crea un sito internet? Quali sono i segreti per realizzare pagine web realmente efficaci? Il corso di web design ti introdurrà nell'era del digitale, studiando i principi e le tecniche di design e sviluppo web. Grazie ad un percorso guidato ti insegneremo a disegnare un sito web usabile e adattabile a tutti i dispositivi e a realizzarlo sfruttando i linguaggi di programmazione più all'avanguardia. Il terzo anno è dedicato al web marketing e alla progettazione grafica e interfaccia app.





VIDEO-PHOTO-SOUND

TRIENNIO - 2 classi di 12 studenti

Il videomaker non è un tecnico che viene chiamato per svolgere un lavoro operativo ma un vero e proprio video-designer: un creatore di contenuti video con forte senso estetico esperto delle principali tendenze del mercato, capace di avvalersi degli strumenti più sofisticati della comunicazione visiva.

Il mercato richiede che il videomaker sia un professionista in grado di gestire completamente il backstage delle riprese di un evento e di confezionare video completi della parte musicale, con la possibilità di arricchire i propri format anche della parte di motion graphics.





DISEGNO BASE E AVANZATO

1 o 4 MESI - 1 classe di 20 studenti

Ti piace disegnare, ma ti mancano le nozioni di base per poterti specializzare in un ambito preciso come illustrazione, animazione o fumetto? Per te c'è il corso di disegno base, due mesi per apprendere le nozioni basilari del disegno: dall'anatomia umana alla prospettiva, fino al disegno dal vero.

ZBRUSH

5 MESI - 1 classe di 12 studenti

Un corso interamente dedicato alla modellazione in ZBrush e alla prototipazione per imparare ad usare professionalmente il software più famoso al mondo per la scultura digitale.

COMICS LAB

4 MESI - 1 classe di 12 studenti

Solo per studenti che frequentano le scuole superiori

Un laboratorio per tutti i ragazzi che frequentano le scuole superiori di qualsiasi indirizzo e hanno una passione fortissima per il disegno e per il fumetto, con lo scopo di avviare lo studente verso un approccio corretto, equilibrato e sistematico al disegno.

COLORAZIONE DIGITALE

8 MESI - 1 classe di 12 studenti

La professione del colorista digitale. Nozioni e tecniche necessarie per colorare digitalmente fumetti e illustrazioni partendo dalle basi di Photoshop.





CORSI DEL DIPARTIMENTO VIDEOGAME

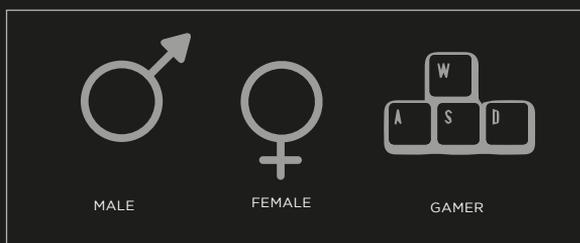
In collaborazione con **Event Horizon School**

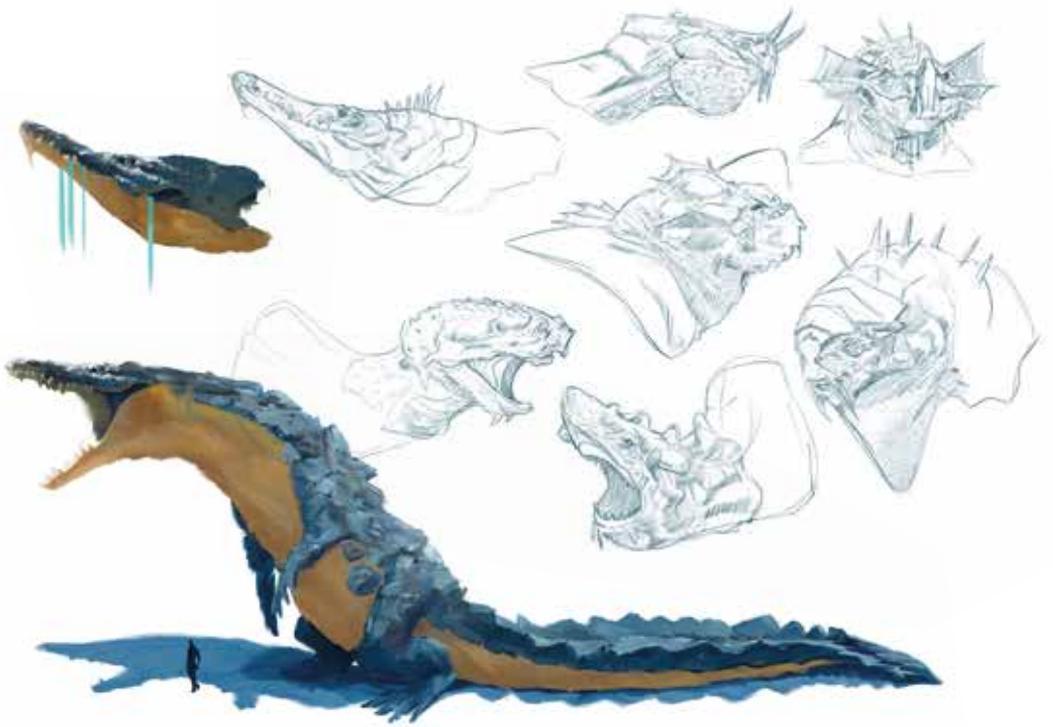


Lo sviluppo dei videogames è il grande vettore su cui si basa a livello mondiale l'economia dell'entertainment.

L'Accademia TheSIGN, in collaborazione con Event Horizon School ha il più grande dipartimento di formazione nell'area videoludica della Toscana.

I trienni di game Design, Concept Art, Game Programming e 3D Game Art conducono gli studenti a costituire dei team di lavoro che seguono un prodotto originale dall'idea alla realizzazione, fino all'eventuale presentazione ai publisher.





CONCEPT ART

TRIENNIO - 1 classe di 12 studenti

L'obiettivo del corso è di formare concept artist esperti nel visual development 2D e 3D per l'industria del videogioco italiana ed estera. Gli allievi saranno in grado di produrre materiale grafico, character, environment, illustrazioni e asset di gioco, dallo sketch di concept art in Photoshop, allo sculpting 3D in ZBrush, padroneggiando tecniche base ed avanzate di pittura e scultura digitale, attraverso l'applicazione dei fondamenti teorico-pratici della comunicazione visiva in ambito game.

Verrà insegnato a gestire il rapporto con il committente e le altre figure professionali anche attraverso la partecipazione ad eventi e fiere di settore.

Gli studenti impareranno inoltre a lavorare a stretto contatto con designer e 3d artists al fine di visualizzare e accompagnare la creazione di un prodotto artistico coerente dalla fase di concept, la produzione di in-game assets fino alla realizzazione della promo art.





MASTER IN ILLUSTRATION & CONCEPT ART

BIENNIO - 1 classe di 12 studenti

Ammissione con portfolio review per valutare le competenze tecnico-espressive del candidato.

Come creare un'illustrazione di grande impatto? Come si passa dallo sketch alla realizzazione finale? Il Master in Illustration & Concept Art ti permetterà di migliorare le tue capacità artistiche per affrontare l'industria editoriale e videoludica contemporanea.

L'obiettivo del corso è quello di formare illustratori e concept artist per l'industria italiana e internazionale. Gli allievi saranno in grado di produrre lavori in linea con le richieste di mercato, gestire il rapporto con il committente e le altre figure professionali coinvolte negli ambiti di produzione.

Il corso prevede moduli teorici e pratici partendo dalle basi, al fine di realizzare immagini con le più diversificate tecniche digitali.





3D GAME ART

TRIENNIO - 1 classe di 12 studenti

L'obiettivo del corso è quello di formare artisti 3D per l'industria del videogioco italiana e estera. Gli allievi saranno in grado di produrre e implementare le *feature* di gioco, adattarsi ai vari ambienti di sviluppo, gestire il rapporto con il committente e le altre figure professionali coinvolte.

Il corso si compone di moduli teorici e pratici, in cui lo studente apprende tecniche e strumenti di produzione necessari alla realizzazione di un videogioco, attraverso l'utilizzo dei seguenti software: Maya 3D, zBrush, Photoshop, Unity ENGINE e Unreal ENGINE. Al termine del percorso formativo, lo studente conoscerà gli strumenti per la produzione di character 3D, environment, animazioni, render e vfx.

Saranno affrontati moduli di scultura digitale, modellazione 3d, texturing, rigging, assemblaggio asset e postproduzione, con particolare attenzione agli aspetti della real time graphics nello sviluppo di prodotti videoludici.





GAME DESIGN

TRIENNIO - 2 classi di 15 studenti

Un triennio per diventare game designer e creare esperienze avvincenti per l'industria del videogioco italiana e estera.

Gli allievi saranno in grado di trasformare le idee in meccaniche di gioco concrete, fornire unità di visione al team di sviluppo e armonizzare il prodotto con le necessità di pubblico e committente.

Il corso si divide in una parte accademica adatta a individuare le componenti essenziali di un gioco e l'attività di laboratorio sui principali engine di sviluppo videogame. Lo studente imparerà a rilevare criticità e proporre soluzioni originali e eleganti, uniformare e scrivere i documenti di design e fornire una visione coerente all'intero team di sviluppo.



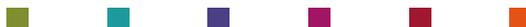


GAME PROGRAMMING

TRIENNIO - 2 classi di 12 studenti

L'obiettivo del triennio è di formare programmatori per l'industria del videogioco italiana e estera. Gli allievi saranno in grado di produrre e implementare le feature di gioco, adattarsi ai vari ambienti di sviluppo, gestire il rapporto con il committente e le altre figure professionali coinvolte.

Il corso prevede una parte teorica, partendo dalle basi logiche della programmazione, al fine di progettare i contenuti, e una parte pratica volta all'apprendimento delle realtà di sviluppo, con particolare attenzione alle suite Unity e Unreal.



**CREARE
CULTURA
FARE
ESPERIENZA**

**FIDUCIA NEL
METODO
THE SIGN**

**STARE
BENE**

**CON SE STESSI
CON GLI ALTRI
CON I DOCENTI
CON LO STAFF**

**UMANITÀ
100%
INCLUSIVA**

**+MARKETING
PER CHI VUOLE
VIVERE
DELLA PROPRIA
CREATIVITÀ**

Credits

Si ringraziano per le immagini

| | |
|------------|-----------------------------------|
| Pag. 6 | L. Daddi - G. Salvadori |
| Pag. 8 | S. Tommasone |
| Pag. 9 | E. Pellegrini - Staff "Amico Mio" |
| Pag. 11 | D. Barbieri |
| Pag. 12 | S. Mezzatesta |
| Pag. 14 | R. Spadaro |
| Pag. 15 | C. Trianni |
| Pag. 16 | D. Scerra - Applibot |
| Pag. 17-18 | 34BigThings |

PERCHÉ SCEGLIERE

THESIGN®

COMICS & ARTS ACADEMY FIRENZE



welcome to the knowledge era



www.thesign.academy

TheSign - Comics & Arts Academy
Viale Spartaco Lavagnini, 42 - 50129 Firenze
Tel +39.055.21.89.50 Fax +39.055.26.76.344 info@thesign.academy

