30 anos
Rua São Paulo, 22 A.
1º andar. Bairro: Pernambués.
Salvador - BA. CEP: 41100-305.

ANA PAULA PIRES BRAZ CARVALHO

(71) 98747-1777
contato.apbraz@gmail.com
linkedin.com/in/apbrazoficial
www.anapiresb.wixsite.com/anapaulabraz

Objetivo

Edição de Vídeo

Formação Acadêmica

Bacharelado Interdisciplinar em Artes com Concentração em Cinema e Audiovisual.
Conclusão: 2018.

Experiência Profissional

Editora de Vídeo
Atribuições: Atender a demanda de edição de vídeo, colorização, motion graphics de vídeos institucionais e dos alunos no Laboratório de Rádio e TV, além de apoiar os professores nas aulas práticas.
Instituição: FACS.
Desde: 06/05/2019.
Referência:(71) 98125-0448(Raimundo Barbosa).

Estágio em Cinema e Audiovisual.
Atribuições: Edição de vídeo e assistente de produção.
Instituição: Fundação Cultural do Estado da Bahia.
Desde: 09/05/2018 à 09/05/2019.
Referência: (71) 99177-5164(João Valadares).

Videomaker e Fotógrafa
Atribuições: Filmar, produzir e realizar toda a pós-produção de produtos audiovisuais, além de realizar ensaios fotográficos e fotografar eventos.
Instituição: Coletivo Ritmus Filmes.
Desde: 2018.

Habilidades

Premiere ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
After Effects ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
Illustrator ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○
Photoshop ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Qualificações

Programa LATC de Atualização Técnica para Profissionais do Audiovisual
Instituição: Parceria entre a LATC, STIC e ABC Cursos de Cinema.
Carga Horária: 20h. **Ano:** 2021.

Boas Práticas na Produção de Videoaulas.
Instituição: Escola Virtual Bradesco.
Carga Horária: 5h. **Ano:** 2021.

Oficina: Roteiro de Ficção para Cinema.
Ministrada por Gildon Oliveira.
I Festival Tela Universitária de Cinema.
Carga Horária: 6h. **Ano:** 2017.

Oficina de Direção de Arte.
Ministrada por Carol Tanajura.
XIII Panorama Internacional Coisa de Cinema.
Carga Horária: 15h. **Ano:** 2017.

Start - Computação Gráfica para Iniciantes.
Módulos: Introdução à Computação Gráfica, Desenho e Arte Final, Pintura Digital, Premiere, After Effects, Flash, Maya e Dreamweaver.
Instituição: School of Art, Game and Animation.
Carga Horária: 408h. **Ano:** 2011 - 2014.

Demo Reel: