

La formazione di secondo livello

Il Diploma Accademico di secondo livello (biennale), equipollente alla Laurea Magistrale, consente allo studente di acquisire una formazione di livello specialistico, attraverso un percorso formativo avanzato che approfondisce e asseconda le attitudini e le vocazioni sviluppate nel corso del triennio. Il biennio forma professionisti in grado di svolgere attività altamente qualificate in ambiti specifici. Gli studenti del biennio hanno l'opportunità di prendere parte a laboratori, masterclass, progetti interdisciplinari e concorsi, nonché a tirocini, anche post diploma, in aziende ed enti pubblici per imparare la professione sul campo. Potranno anche aderire al progetto Erasmus+ che offre un periodo di studio o tirocinio lavorativo all'estero.

Il sistema dei crediti

L'impegno richiesto dai diversi insegnamenti si quantifica in crediti formativi accademici (CFA). Un credito corrisponde a 25 ore di lavoro (lezioni frontali, esercitazioni, laboratori, studio individuale, ecc.). In un anno accademico, gli studenti devono raggiungere 60 crediti. Per conseguire il Diploma di secondo livello (biennale), lo studente avrà bisogno di altri 120 crediti.

Studiare e vivere in RUFA

In RUFA il sapere teorico e la pratica creativa si intrecciano continuamente. Frequentare l'Accademia significa quindi andare oltre la tradizionale formazione universitaria. Lo studente partecipa a lezioni laboratoriali e frontali, esercitazioni pratiche, workshop, incontri con i professionisti del settore. Per questo in RUFA la frequenza delle lezioni è obbligatoria.

Vivere e studiare a Roma

Roma ha un patrimonio storico e artistico conosciuto in tutto il mondo, e oggi è una capitale europea dinamica e in continua evoluzione, sede di importanti musei e manifestazioni artistiche, laboratori dei linguaggi più contemporanei dove nascono le nuove tendenze. Durante tutto l'anno offre uno stimolante calendario di iniziative dedicate all'arte, al design, al cinema, alla musica e a tutte le nuove espressioni creative. Studiare a Roma significa entrare nella storia del futuro.

Postgraduate studies

The two-year Master of Arts is equivalent to a Masters Degree. It provides students with a specialized training through advanced-level courses that expand and support the inclinations and calling they discovered during their Bachelor of Arts studies. The Master of Arts trains professionals that are capable of performing complex activities in specific sectors. Students of the Master of Arts can participate in workshops, masterclasses, interdisciplinary projects and competitions. They may intern in companies and public administration offices to gain experience in their field (also after graduating). They can also participate in the Erasmus + project which offers students the possibility of undertaking part of their studies or an internship abroad.

The credit system

The commitment required is quantified through academic credits (CFA). A credit corresponds to 25 hours of studies (lectures, exercises, workshops, self-studying, etc.). During an academic year, students must achieve 60 credits. To complete a Master of Arts (two years), students will need to achieve 120 credits.

Studying and living at RUFA

Theory and creative practice are constantly intertwined at RUFA. Attending the Academy means going beyond traditional University education. Students participate in laboratory and face-to-face lectures, practical exercises, workshops and events with key players. For this reason, attendance at RUFA is mandatory.

Living and studying in Rome

Rome has a historical and artistic heritage that is known all over the world. It is a dynamic European capital in constant evolution. It is home to many important museums and art venues where contemporary art and trends are born and develop. Throughout the year the Academy offers many stimulating initiatives related to art, design, music and to all of the new creative fields. Studying in Rome means entering the history of the future.

CORSO ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN COMPUTER ANIMATION AND VISUAL EFFECTS**MASTER OF ARTS IN COMPUTER ANIMATION AND VISUAL EFFECTS**

PIANO DI STUDI CONSIGLIATO / SUGGESTED TRAINING PROGRAMME

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE / DESIGN DEPARTMENT

Materie/Subjects	CFA/ECTS*	Ore/Hours
I ANNO / 1st YEAR		
Strumenti di compositing / Compositing Tools	6	75
Strumenti 3D 1 / 3D Tools 1	6	75
Regia / Direction	6	75
Animazione 1 / Animation 1	10	125
Disegno per l'animazione / Animation Drawing	6	75
Cultura visiva e media / Media and Visual culture	6	45
Storia del cinema e del video d'animazione / History of Animated video and Film	6	75
Direzione della fotografia / Cinematography	6	75
A.F. a scelta dello studente / Elective educational activities	6	/
Conoscenze linguistiche - Tirocinio - Workshop / Internship - workshop	2	/
II ANNO / 2nd YEAR		
Strumenti 3D 2 / 3D Tools 2	6	75
Character animation	8	100
Animazione 2 / Animation 2	10	125
Effetti speciali / Special Effects	8	100
Motion graphics	6	75
Sound design	6	75
Conoscenze linguistiche - Tirocinio - Workshop / Internship - workshop	6	/
Prova finale / Thesis	10	/
TOTALE CREDITI BIENNIO / TOTAL CREDITS	120	

*CFA: Crediti Formativi Accademici - ECTS Credits

RUFA aggiorna periodicamente i propri Corsi, pertanto i piani di studio possono subire variazioni. Eventuali modifiche sono riportate sul sito www.unirufa.it, sezione corsi.RUFA periodically updates its courses, therefore the study plans may vary. Any change will be available on the www.unirufa.it website, courses section.

RU FA

Computer Animation and Visual Effects



Work: Elisa Petrelli, Miriam Mostile, Andrea Iosa

Rendere vero l'impossibile

Due anni per apprendere teorie e tecniche, progettuali e realizzative, per diventare un professionista della CGI (computer generated image).

Maya, Nuke, Toon boom, Storyboard, Model, Mesh, Texturing, Shading, Rigging, Lighting, Tracking, Match moving, Compositing. Due anni per imparare il significato di queste parole e le grandi potenzialità creative contenute in ognuna di esse. Due anni a contatto con grandi professionisti nazionali e, grazie all'introduzione di sei settimane di masterclass speciali in sede, anche internazionali, per imparare a inventare una storia e dare vita e forma a un personaggio immaginario costruendo, contemporaneamente un universo visivo coerente all'interno del quale dare spazio alla propria fantasia. Questo è il biennio in Computer animation and visual effects che si propone di formare designer dell'animazione digitale e degli effetti speciali per le produzioni audiovisive: cinema, televisione, pubblicità, web.

Make the impossible possible

Two years to learn the design and production theories and techniques to become a CGI professional (computer generated image).

Maya, Nuke, Toon boom, Storyboard, Model, Mesh, Texturing, Shading, Rigging, Lighting, Tracking, Match moving, Compositing. Two years to learn the meaning of these words and their great creative potential. Two years to meet great national professionals and also international ones, thanks to the six weeks of special masterclasses. Students will learn how to plot a story, how to shape and bring to life an imaginary character and how to create a coherent visual universe in which they can unlock their imagination. This is the Computer Animation and Visual Effects Master of Arts, which trains digital animation and special effects designers for audiovisual productions: cinema, television, advertising, web. The laboratory and technical subjects are combined with a series of essential critical



DURATA BIENNALE EQUIPOLLENTE ALLA LAUREA MAGISTRALE / 2-YEAR PROGRAM THAT IS EQUIVALENT TO A MASTER'S DEGREE



Agli insegnamenti laboratoriali e tecnici si affiancano una serie di studi critici e teorici essenziali (la psicologia, la storia del cinema e dell'animazione, la sceneggiatura), che completano la formazione di chi si vuole dedicare a una professione creativa che mette insieme fantasia e progetto, e carica di sviluppi futuri. Naturale prosecuzione dei trienni in Graphic design e Cinema, questo biennio è aperto anche a chi, provenendo da formazioni diverse, voglia completare gli studi acquisendo una professionalità specifica nell'animazione digitale, imparando, insieme ai docenti, a rendere vero e credibile l'impossibile.



Work: Elisa Petrelli, Miriam Mostile, Andrea Iosa



Work: Alessandro Dattola, Maya Mancini, Yavor Palishchuk

thinking and theoretical studies (psychology, the history of cinema and animation, script-writing). These studies complete the education of students who wish to devote themselves to a creative profession that combines imagination and design and has great potential for the future. It is the natural continuation of the Bachelor of Arts in Graphic Design and Cinema. Nevertheless, it is also open to those who come from different backgrounds but wish to complete their studies by acquiring specific professional skills in digital animation. Student will learn with the teachers how to make the impossible possible and believable.



Work: Luigi Bosso

Ambiti e sbocchi professionali

Il diplomato in Computer animation and visual effects potrà dedicarsi alla libera professione e dedicarsi alle molte attività legate all'industria creativa e visiva: potrà lavorare nel cinema e nella televisione, nell'industria pubblicitaria e del gaming, negli studi specializzati che si occupano di animazione dei visual fx, motion graphics, character design e storytelling.

Career fields and opportunities

Computer Animation and Visual Effects graduates will be capable of working as entrepreneurs and in the creative and visual industry: in cinema and television, in the advertising and gaming industry, in studios specialised in animation of visual fx, motion graphics, character design and storytelling.



Work: Emanuele Ricci, Cristina Lubas, Alessandra Altieri, Filippo Orlandi