

## REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN COMPUTER ANIMATION AND SPECIAL EFFECTS

### Art. 1 - Denominazione del Corso di studio

È istituito presso la Rome University of Fine Arts - Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta, il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Special Effects.

### Art. 2 - Scuola di appartenenza

Il Corso appartiene alla Scuola di Nuove Tecnologie per l'Arte.

### Art. 3 - Dipartimento afferente

La struttura di coordinamento delle attività didattiche, di ricerca e di produzione artistica della scuola di Progettazione artistica per l'impresa è il Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate.

### Art. 4 - Obiettivi formativi

Attraverso la pratica del progetto, lo studio approfondito delle teorie che il racconto per immagini sottende e l'apprendimento degli strumenti e delle tecnologie d'avanguardia, il biennio ha l'obiettivo di formare giovani professionisti creativi, fortemente specializzati e dotati di una solida base teorico cognitiva.

Lo studente del corso di Computer Animation and Special Effects in particolare approfondisce:

- comprensione della teoria e della pratica del racconto per immagini: storia del cinema e analisi filmica, comunicazione visiva, scrittura e linguaggio filmico, storyboarding;
- interiorizzazione dei processi di animazione: timing, cinema d'animazione sperimentale, realizzazione di una sequenza animata;
- sviluppo della capacità di visualizzazione: disegno dal vero, scultura e modellazione;
- conoscenza degli strumenti tecnologici: compositing 2d, software 3d, applicazione pratica via progetto;
- conoscenze storico-culturali e capacità narrativo-analitiche;
- principi e pratica delle tecniche d'animazione: studio dei pose, del movimento e delle espressioni, studio del personaggio;
- capacità tecniche e progettuali dell'effetto speciale: tecniche di riprese per l'effetto speciale, strumenti avanzati 3d e compositing, match moving;
- capacità realizzative e progettuali per la Motion Graphics: studio del concept e della gestione del progetto, strumenti.

Seminari, workshop, incontri con professionisti, tirocini e sperimentazioni sul campo, offrono allo studente un confronto sempre attuale con il mondo del lavoro.

### Art. 5 - Prospettive occupazionali

Il diplomato del corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Special Effects avrà sviluppato le competenze necessarie per svolgere – sia nella libera professione, sia come collaboratore o responsabile - attività professionali di elevata specializzazione nei seguenti ambiti:

#### Effetti speciali:

il diplomato potrà inserirsi nel mondo del cinema, della tv e della pubblicità, con il ruolo di supervisore agli effetti speciali, technical director, compositore, operatore nuke, lighter, esperto di match moving.

#### Animazione 3d:

Il diplomato potrà inserirsi in strutture italiane o estere che operano nel cinema d'animazione, nel cinema d'effetti speciali, nella pubblicità e nei videogiochi, svolgendo la professione di regista d'animazione, supervisore all'animazione, animatore, rigger.

#### Motion graphics:

Il diplomato avrà un ampio specchio di possibilità d'inserimento professionale nel mondo dell'audiovisivo e della pubblicità. Capace di ideare, progettare e realizzare sigle, ident animati, videoclip, titoli di testa e filmati didattici, potrà svolgere la professione di creative director, motion grapher, motion designer.

### **Art. 6 - Criteri di ammissione**

#### Requisiti di accesso:

Possono presentare domanda di iscrizione tutti coloro che sono in possesso di un Diploma accademico o di una Laurea di Primo o Secondo Livello in discipline artistiche affini. Il passaggio dal Primo al Secondo Livello **all'interno della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte avviene in forma diretta.**

Per gli studenti provenienti da **altra Scuola o da Facoltà Universitaria l'ammissione avviene tramite una prova** di accesso; per questi studenti è prevista la possibilità di attribuire debiti formativi: fino a 12 CFA per i Diplomati di Primo Livello provenienti da altra scuola; fino a 18 CFA per i Laureati presso Facoltà Universitarie (Umanistiche, Scientifiche o Politecnici).

#### Tipologia della prova d'accesso:

La prova di ammissione al corso accademico di Secondo Livello è finalizzata alla comprensione delle motivazioni e alla verifica delle attitudini ad intraprendere il corso di studi scelto.

La prova consiste in un colloquio attitudinale con presentazione da parte del candidato di un proprio portfolio contenente opere e progetti e qualsiasi altra documentazione ritenuta utile ai fini dell'ammissione.

### **Art. 7 - Disposizione sugli obblighi di frequenza**

La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti della Accademia è obbligatoria.

Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale.

Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti.

### **Art. 8 - Modalità di presentazione piani di studio**

Lo studente è tenuto a presentare un piano di studio comprensivo delle attività formative obbligatorie e di quelle opzionali e a scelta.

Nella formulazione del piano lo studente potrà indicare un impegno non a tempo pieno.

Lo studente presenta il proprio piano di studi entro il 30 Novembre di ciascun anno accademico alla **struttura didattica competente. Il piano di studi può essere ripresentato l'anno successivo**, apportando modifiche al precedente.

#### **Ha valore l'ultimo piano di studi approvato.**

Il piano di studi è automaticamente approvato se corrispondente al piano ufficiale degli studi del corso. In caso contrario, su proposta della Commissione Piani di Studio, il Consiglio Accademico delibera entro il 15 Dicembre successivo.

### **Art. 9 - Caratteristiche della prova finale**

La prova finale, a cui vengono assegnati 10 crediti formativi, consiste in:

- a) una tesi di carattere artistico-progettuale basata sulla produzione di elaborati inerenti un tema **specificamente assegnato dal docente del corso della disciplina d'indirizzo cui lo studente risulta iscritto;**
- b) una tesi di carattere storico-teorico o metodologico o tecnico-artistico, in una delle discipline **comprese nel curriculum didattico o nel piano personale di studi. L'eventuale materiale di produzione artistica** allegato alla tesi sarà funzionale allo specifico carattere della tesi.

## **Art. 10 - Articolazione dei curricula**

### Curricula offerti agli studenti:

Il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Special Effects prevede un unico curriculum.

### Articolazione in moduli:

Nel rispetto delle **procedure di codifica e registrazione delle prove d'esame previste dall'Accademia, un corso può prevedere l'accorpamento di più moduli d'insegnamento appartenenti anche a settori disciplinari diversi, unificando l'esame finale dei corsi accorpati (denominati "corsi integrati" ovvero "laboratori" a seconda delle modalità di verifica finale). Nell'accorpamento debbono essere rispettate le propedeuticità previste dal Manifesto degli Studi della Accademia.**

### Propedeuticità:

- a) Il manifesto degli Studi della Accademia indicherà ogni anno gli insegnamenti attivati e la loro **suddivisione fra vari anni di corso, identificando la denominazione delle discipline nell'ambito di ogni settore artistico-disciplinare.**
- b) Le eventuali propedeuticità degli insegnamenti vengono stabilite, per ogni anno accademico, nel Manifesto degli Studi della Accademia.

### Attività formative ulteriori:

Ai sensi del presente regolamento, si intende per attività formative ulteriori quelle attività organizzate o **previste dall'Accademia al fine di acquisire** ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o, comunque, utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso. In particolare: tirocini formativi e di orientamento di cui al decreto del Ministero del Lavoro 25 marzo 1998, n. 142.

## **Art. 11 - Entrata in vigore e validità del regolamento**

**Il presente Regolamento entrerà in vigore con l'Anno Accademico 2012/2013 ed ha validità triennale.**

Con una periodicità non superiore a tre anni il Consiglio Accademico realizza una revisione del Regolamento Didattico del Corso di Diploma.

**DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO**

**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE**

**SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE PER L'ARTE – Corso di Computer Animation and Special Effects**

Tipologia delle Attività Formative	Codice	Settore artistico-scientifico-disciplinare	Campi Disciplinari	CFA	Totale CFA	T.O.F	M.V	Anno	ore
AF di Base	ABTEC44	Sound design	Sound design	6	32	TP	B-C	II	75
	ABPR35	Regia	Sceneggiatura	4		T	A-B	I	30
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema d'animazione	4		T	A-B	I	30
	ABAV03	Disegno	Disegno per l'animazione	6		TP	B-C	I	50
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di montaggio	6		TP	B-C	I	75
			<i>Una a scelta tra:</i>						
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia dei nuovi media	6		T	A-B	I	45
	ABST46	Estetica	Fenomenologia dell'immagine	6		T	A-B	I	45
ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Psicologia della percezione	6	T	A-B	I	45		
AF Caratterizzanti	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Animazione 1	10	50	TP	B-C	I	125
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Animazione 2	10		TP	B-C	II	125
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di compositing 2D	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di animazione digitale 3D	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 3D	4		TP	B-C	II	50
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Effetto speciale	6		TP	B-C	II	75
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Character Animation	4		TP	B-C	II	50
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Motion graphics	4		TP	B-C	II	50
AF Integrative o Affini			<i>Due a scelta tra:</i>		12				
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Graphic	6		TP	B-C	I	75
	ABPR31	Fotografia	Fotografia	6		TP	B-C	I	75
	ABPR36	Tecniche performative per le arti visive	Installazioni multimediali	6		TP	B-C	I	75
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione sistemi multimediali	6	T	A-B	I	45	
AF Ulteriori		Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc..		6	6			II	
AF a scelta dello Studente					6			II	
AF prova finale e Lingua Straniera	ABLIN71	Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	4	4	T	D	I	30
		Prova Finale		10	10		A-C	II	
<b>Totale crediti previsti nel triennio</b>					<b>120</b>				

**Legenda**

<b>T.O.F.</b> = Tipologia dell'offerta formativa:	T	Lezioni teoriche
	TP	Attività teorico pratiche
	L	Attività di laboratorio
<b>M.V.</b> = Modalità di verifica:	A	Prova finale scritta/orale
	B	Prove in itinere
	C	Progetto/elaborato finale
	D	Giudizio di idoneità

## PIANO DEGLI STUDI

### DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO

#### DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

#### SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE PER L'ARTE – Corso di Computer Animation and Special Effects

Tipologia Attività Formative	Codice	Settore disciplinare	Campi Disciplinari		CFA	Ore	T.O.F.	M.V.
<b>1° anno</b>								
<i>AF di Base</i>	ABPR35	Regia	Sceneggiatura	obbligatoria	4	30	T	A-B
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema d'animazione	obbligatoria	4	30	T	A-B
	ABAV03	Disegno	Disegno per l'animazione	obbligatoria	6	50	TP	B-C
	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Tecniche di montaggio	obbligatoria	6	75	TP	B-C
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia dei nuovi media	una a scelta	6	45	T	A-B
	ABST46	Estetica	Fenomenologia dell'immagine		6	45	T	A-B
	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Psicologia della percezione		6	45	T	A-B
<i>AF Caratterizzanti</i>	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Animazione 1	obbligatoria	10	125	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di compositing 2D	obbligatoria	6	75	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Strumenti di animazione digitale 3D	obbligatoria	6	75	TP	B-C
<i>AF Affini o integrative</i>	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Computer Graphic	due a scelta	6	75	TP	B-C
	ABPR31	Fotografia	Fotografia		6	75	TP	B-C
	ABPR36	Tecniche performative per le arti visive	Installazioni multimediali		6	75	TP	B-C
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione sistemi multimediali		6	45	T	A-B
<b>totale anno</b>					<b>60</b>			
<b>2° anno</b>								
<i>AF di Base</i>	ABTEC44	Sound design	Sound design	obbligatoria	6	75	TP	B-C
<i>AF Caratterizzanti</i>	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Animazione 2	obbligatoria	10	125	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Tecniche di animazione digitale 3D	obbligatoria	4	50	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Effetto speciale	obbligatoria	6	75	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Character Animation	obbligatoria	4	50	TP	B-C
	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive	Motion graphics	obbligatoria	4	50	TP	B-C
<i>AF Ulteriori</i>		Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc.			6			
<i>AF a scelta dello studente</i>					6			
<i>AF prova finale e lingua straniera</i>	ABLIN71	Lingue	Inglese per la comunicazione artistica	obbligatoria	4	30	T	D
		Prova finale			10			A-C
<b>totale anno</b>					<b>60</b>			

#### Legenda

T.O.F. = Tipologia dell'offerta formativa:

T Lezioni teoriche  
TP Attività teorico pratiche  
L Attività di laboratorio

M.V. = Modalità di verifica:

A Prova finale scritta/orale  
B Prove in itinere  
C Progetto/elaborato finale  
D Giudizio di idoneità