

Due livelli di formazione accademica

La formazione accademica si suddivide in due cicli principali, al pari di quella universitaria. Il Diploma Accademico di primo livello (triennale) assicura allo studente un'adeguata padronanza di metodi e tecniche artistiche, nonché di specifiche competenze professionali. Il titolo accademico di primo livello dà la possibilità di inserirsi da subito nel mondo del lavoro. Il Diploma Accademico di secondo livello (biennale) 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.

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 primo livello (triennale), lo studente dovrà cumulare 180 crediti, mentre per conseguire il successivo Diploma di secondo livello (biennale), 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.

Study cycles

As at Universities, Academic studies are divided into two main study cycles. The 1st study cycle is the three-year Bachelor of Arts which provides students with a satisfactory knowledge of art techniques and methodologies, as well as with specific professional skills. The Bachelor of Arts qualification gives students the opportunity to enter the job market immediately after graduating. The 2nd cycle is the two-year Master of Arts which 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.

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 Bachelor of Arts (three years), students will have to achieve 180 credits. To complete a Master of Arts (two years), students will need to have achieved and additional 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.

Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta dal Ministero dell'Università e della Ricerca

CORSO ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN MULTIMEDIA AND GAME ART**BACHELOR OF ARTS IN MULTIMEDIA AND GAME ART**

PIANO DI STUDI CONSIGLIATO / SUGGESTED TRAINING PROGRAMME

DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE / DESIGN AND APPLIED ARTS DEPARTMENT

Materie/Subjects	CFA/ECTS*	Ore/Hours
I ANNO / 1st YEAR		
Computer Graphic / Computer graphics	6	75
Storia dell'Arte contemporanea / History of contemporary art	6	45
Sistemi interattivi – Game Art 1 / Interactive System - Game Art 1	12	150
Culture digitali / Digital culture	6	45
Progettazione multimediale / Multimedia design	8	100
Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 1 / 3D Digital modeling techniques 1	6	75
Rendering 3D / 3D Rendering	6	75
Anatomia artistica / Anatomical Drawing	6	75
Fondamenti di informatica / Basics of computer science	4	50
II ANNO / 2nd YEAR		
Computer Art	6	75
Fenomenologia dei media: cinema e audiovisivo / Phenomenology of media: cinema and audiovisual	6	45
Tecniche di animazione digitale 1 / Digital animation techniques 1	6	75
Sistemi interattivi – Game Art 2 / Interactive System - Game Art 2	12	150
Progettazione di software interattivi 1 / Interactive software development 1	6	75
Regia per videogiochi / Videogame direction	6	75
Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 2 / 3D Digital modeling techniques 2	8	100
Inglese / English	4	30
A.F. a scelta dello studente (1) / Elective course (1)	6	/
III ANNO / 3rd YEAR		
Tecniche di animazione digitale 2 / Digital animation techniques 2	6	75
Sistemi interattivi – Game Art 3 / Interactive System - Game Art 3	12	150
Progettazione di software interattivi 2 / Interactive software development 2	6	75
Tecniche dei nuovi media integrati: audiovisivo / New media techniques: audiovisual production	6	75
Tecniche di modellazione digitale - computer 3D 3 / 3D Digital modeling techniques 3	8	100
Storia e teoria dei nuovi media: animazione, comics, videogames / New media history: animation, comics, videogames	6	45
Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc. / Extra Linguistic and soft skills, internships, etc.	4	100
A.F. a scelta dello studente (2) / Elective course (2)	4	/
Prova finale / Final Thesis	8	/
TOTALE CREDITI TRIENNIO / TOTAL CREDITS	180	

*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, educational offer section.

Autorizzazione ministeriale richiesta a decorrere dall'anno accademico 2022/23. / Ministerial authorisation required from academic year 2022/23.

RU
FA

Rome
University
of Fine Arts

Legally recognized by MUR
Certified UNI EN ISO 9001:2015
00199 Rome, Italy • Via Benaco, 2
T +39 06 85.86.59.17 • rufa@unirufa.it



aderente
aiap
associazione italiana design
della comunicazione visiva

ADIMEMBER

RU
FA

MULTIMEDIA AND GAME ART
CORSO ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO
BACHELOR OF ARTS

Multimedia and game art



Mock: Benedetto Spada

Benvenuti nel mondo reale!

Lo sviluppo accelerato delle nuove tecnologie nell'ambito dell'informatica e dei mezzi audiovisivi, ha determinato la crescita esponenziale di tutti quegli artefatti che chiamiamo opere multimediali.

L'opera artistica multimediale consiste in un progetto immersivo al cui interno, attraverso l'innovazione tecnologica digitale, coesistono e si combinano opere di generi diversi. Da Piero Gilardi a Giacomo Verde e Studio Azzurro, è ormai lunga la pagina scritta da una rivoluzione estetica e tecnologica che ha visto lo spettatore assumere man mano il ruolo di protagonista dei processi di attualizzazione dell'opera. Lo stesso si può dire per il videogame, storicamente terreno di sperimentazioni tecnologiche e creative volte alla costruzione di un percorso narrativo interattivo, sia nella sua versione di gioco di intrattenimento, sia nelle esplorazioni artistiche più ardite come quelle del duo Jodi.org e di Retroyou. La multimedialità e il gaming hanno rivoluzionato il nostro concetto di realtà, moltiplicando i suoi piani e le sue potenzialità, aprendo dimensioni nuove, complesse e affascinanti, ancora tutte da esplorare e costruire.

Welcome to the real world!

The accelerated development of new technologies in the field of information technology and audiovisual media has led to the exponential growth of all those artifacts that we call multimedia works.

The multimedia artwork consists of an immersive project within which, through digital innovation, different genres and technologies coexist and combine. From Piero Gilardi to Giacomo Verde and Studio Azzurro, a long page has been written by an aesthetic and technological revolution that has seen the spectator gradually take on the role of active protagonist. The same can be said about videogames, historically a field of technological and creative experimentation aimed at the construction of an interactive narrative pathway, both in its form of entertainment experience and in the most daring artistic explorations such as those of the duo Jodi.org and Retroyou. Multimedia and gaming have revolutionized our concept of reality, multiplying its layers and potential fields of exploration, opening new, complex and fascinating dimensions, yet to be discovered and built.



DURATA TRIENNALE EQUIPOLLENTE ALLA LAUREA / 3-YEAR PROGRAM THAT IS EQUIVALENT TO A BACHELOR'S DEGREE



Studiare *Multimedia and Game Art* nel nostro triennio significa esplorare questo mondo nuovo. Ma prima ancora significa acquisire le competenze metodologiche e tecnico-strumentali necessarie alla progettazione di prodotti interattivi e multiplatforma. Lo studente imparerà a utilizzare le tecniche di modellazione e animazione 3D e acquisirà le competenze artistiche e creative necessarie per coinvolgere il pubblico, senza dimenticare di coltivare le capacità di analisi critica del mondo contemporaneo. Imparerà a sviluppare un videogame da zero, partendo dalla ricerca e ideazione del concept, passando alla realizzazione della logica di game design, allo sviluppo creativo degli ambienti, dei personaggi e di tutte gli altri elementi che costituiscono il gioco, fino all'implementazione tecnica in termini di programmazione, modellazione e animazione tridimensionale, attraverso l'utilizzo avanzato dei software Unreal Engine e Unity. Nel nostro triennio una serie di materie storiche e teoriche dedicate allo studio dell'evoluzione dei media e delle culture digitali sono parte integrante della formazione, insieme a un nutrito calendario di appuntamenti con i protagonisti del mondo delle arti multimediali e del gaming: tirocini, workshop, corsi di alta formazione, studio visit e talk completano il percorso di formazione durante il triennio.



Mock: MastacClass RUFA



Mock: FLOW - Consuelo Donati

Studying *Multimedia and Game Art* in our Bachelor of Arts program means exploring this new world. But beforehand it means acquiring the methodological and technical skills necessary for the design of interactive and multi-platform products. The student will learn to use 3D modeling and animation techniques and will foster the artistic and creative skills necessary to engage the audience, while critically analyzing the contemporary world. They will learn how to develop a videogame from scratch, starting from the research and ideation of the concept, moving on to the actual layer and game design, the creation of the environments, characters, and all the other elements that constitute the game, up to the technical implementation in terms of programming, 3D modeling and animation, thanks to proficient use of Unreal Engine e Unity. A series of historical and theoretical subjects dedicated to the study of the evolution of media and digital cultures are an integral part of the training, together with a rich calendar of appointments with the protagonists of the world of multimedia arts and gaming: internships, workshops, advanced training courses, studio visits and talks complete the training path during the three-year course.



Mock: Workshop RUFA

Ambiti e sbocchi professionali

Il diplomato in Multimedia and Game Art potrà dedicarsi all'attività artistica e alle molte professioni creative legate al mondo della multimedialità. Potrà quindi lavorare come Game Artist, Game Developer, 3D Artist, Technical artist, Concept Artist, Character designer, Environment Artist, UI designer, Interaction designer.

Career fields and opportunities

Multimedia and Game Art Graduates will be able to dedicate themselves to artistic activities and to the many creative professions linked to the world of multimedia. They will be able to work as Game Artists, Game Developers, 3D Artists, Technical artists, Concept Artists, Character designers, Environment Artists, UI designers, Interaction designers.



Mock: MUTUAL - Gianmatteo Buttiglione e Mirko Pelliaccia