

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.

CORSO ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN - COMICS AND ILLUSTRATION**BACHELOR OF ARTS IN GRAPHIC DESIGN - COMICS AND ILLUSTRATION**

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		
Tecniche e tecnologie del disegno / Techniques and technologies for drawing	10	125
Computer graphic / Computer graphics	10	125
Storia della stampa e dell'editoria / History of printing and publishing	8	60
Graphic design 1	12	150
Fotografia / Photography	8	100
Arte del fumetto 1 / Comic art 1	6	75
A.F. a scelta dello studente / Elective educational activities	6	/
II ANNO / 2nd YEAR		
Metodologia della progettazione / Design methodology	6	75
Storia dell'arte contemporanea / History of contemporary art	6	45
Graphic design 2	12	150
Elementi di grafica editoriale / Features of publication design	8	100
Scrittura creativa 1 / Script writing 1	4	50
Arte del fumetto 2 / Comic art 2	6	75
Cromatologia / Colour theory	6	75
Illustrazione 1 / Illustration 1	8	100
A.F. a scelta dello studente / Elective educational activities	4	/
III ANNO / 3rd YEAR		
Teoria e metodo dei mass media / Mass media theory and methods	6	45
Elaborazione digitale dell'immagine / Digital image processing	6	75
Graphic design 3	12	150
Scrittura creativa 2 / Script writing 2	4	50
Arte del fumetto 3 / Comic art 3	6	75
Illustrazione 2 / Illustration 2	6	75
Tecnologie dell'informatica / Computer technologies	4	50
Inglese / English	4	30
Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc. / Further linguistic and interpersonal knowledge, internships, etc.	4	/
Prova finale / 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 website, courses section.



Work: Mammucaci

Mai tornare indietro, neanche per prendere la rincorsa

Una forma d'arte particolarmente contemporanea ma allo stesso antica, che fa risalire le sue origini ai dipinti parietali preistorici, ai geroglifici egizi, alle iscrizioni e alle epigrafi dell'antica Roma

Il fumetto e l'illustrazione hanno ormai una storia lunga che si intreccia con quella della società di massa nata nel XX secolo: da Yellow Kid di Richard Felton Outcault a Dick Tracy di Chester Gould, da Flash Gordon di Alex Raymond a tutti i fumetti della Marvel, passando dalle avventure del Corriere dei Piccoli a quelle editate da Bonelli, da Diabolik a Dylan Dog, dalla scuola italiana degli scapigliati Andrea Pazienza, Stefano Tamburini, Massimo Mattioli e Tanino Liberatore, con i loro Zanardi e Ranxerox, fino ad arrivare alle avventure illustrate e raccontate da Zerocalcare, narrare una storia attraverso immagini e testo è ormai diventata una riconosciuta e celebrata forma d'arte autoriale, e allo stesso tempo popolare.

La graphic novel, un vero e proprio romanzo visivo,

Never go back, not even for a run-up

A highly contemporary yet ancient art. It traces its origins back to prehistoric cave paintings, Egyptian hieroglyphics, and ancient Roman inscriptions and epigraphy

Comics and illustration has a long history that is intertwined with the emergence of mass society during the twentieth century.

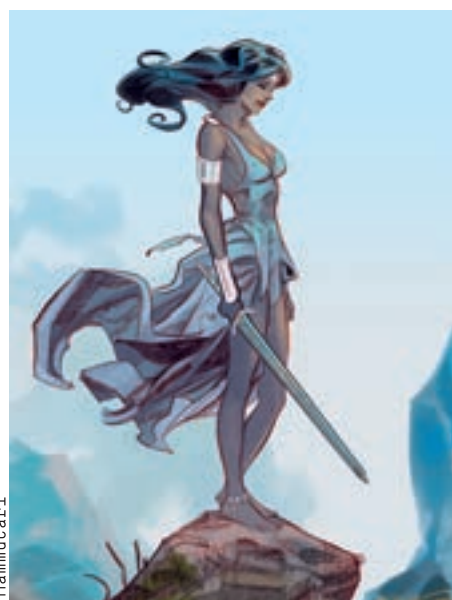
From Yellow Kid by Richard Felton Outcault to Dick Tracy by Chester Gould, Flash Gordon by Alex Raymond to all the of comics of Marvel, from the adventures of the Corriere dei Piccoli to those published by Bonelli, from Diabolik to Dylan Dog, to the Italian "scapigliati" Andrea Pazienza, Stefano Tamburini, Massimo Mattioli and Tanino Liberatore and their Zanardi and Ranxerox, to the adventures illustrated and told by Zerocalcare. Telling a story through images and text has now become a recognized and celebrated elite and popular form of art.

R

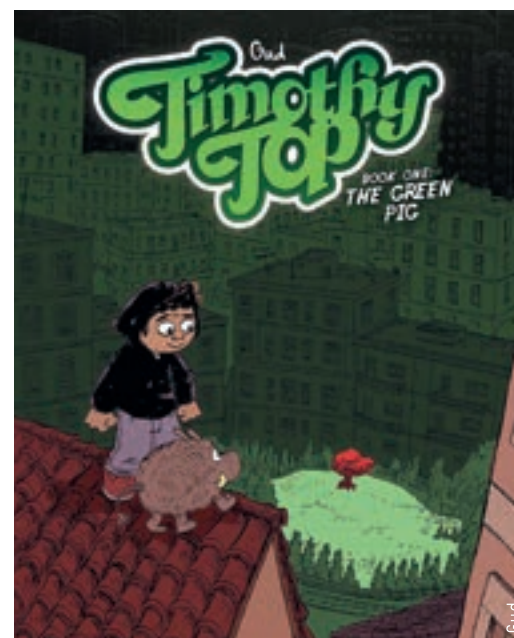
DURATA TRIENNALE EQUIPOLLENTE ALLA LAUREA / 3-YEAR PROGRAM THAT IS EQUIVALENT TO A BACHELOR'S DEGREE

R

è un'espressione sempre più raffinata della nostra cultura visiva contemporanea che richiede un particolare talento nel saper coniugare parola e immagine, ma anche un numero sempre maggiore di capacità e competenze tecniche particolari. Studiare Graphic design - Comics and illustration nel nostro triennio significa imparare tutto questo. Significa studiare in una scuola concepita come una vera e propria palestra, dove allenarsi impossessandosi dei saperi tecnici fondamentali per intraprendere una delle professioni creative più entusiasmanti e innovative del nostro tempo: imparare l'arte del fumetto e i fondamenti del disegno e dell'illustrazione, gli elementi essenziali della scrittura creativa, la progettazione grafica, conoscere il design editoriale e i processi di stampa, nonché imparare a lavorare con tutti gli strumenti informatici più innovativi. Studiare in questo triennio significa anche avere un'idea chiara e completa della nostra cultura visiva e quindi conoscere la storia del fumetto, la storia dell'arte, la letteratura e l'illustrazione per l'infanzia. Chi vuole dedicarsi a questi studi deve anche saper organizzare e promuovere il suo lavoro, oltre a saper parlare e scrivere in inglese. Per questo nel nostro triennio una serie di materie storiche e critiche fondamentali completano la formazione, insieme a un nutrito calendario di appuntamenti con i professionisti più qualificati del mondo dell'illustrazione, del fumetto, della graphic novel e dell'industria creativa contemporanea: tirocini, workshop, corsi di alta formazione, talk, completano il percorso di formazione durante il triennio.



Work: Mammucaci



Work: Gud

The graphic novel is a truly visual novel. It is an increasingly refined expression of our contemporary visual culture that requires a specific talent in knowing how to combine word and image, but also an increasing number of specific technical skills and competences. Studying Graphic Design - Comics and Illustration through our Bachelor of Arts means all of this. It means studying in a school that is designed as a comics and illustration gymnasium, where students can train while learning the technical knowledge required to undertake one of the most exciting and innovative creative professions of our time: the art of comics and the basics of drawing and illustration, the essential aspects of creative writing, graphic design, editorial graphics and printing processes, the most innovative IT tools.

Studying this program also means having a clear and thorough idea of our visual culture and therefore knowing the history of comics, art, literature and of children's illustration. Those who wish to undertake these studies must also know how to organize and promote their work, as well as being capable of speaking and writing in English. For this reason a variety of essential history and critical thinking subjects complete the education provided by our Bachelor of Arts, in addition to many events with illustration, comics, graphic novels and contemporary creative industry key players. Students will also be involved in internships, workshops, advanced training courses and talks.

Career fields and opportunities

Graphic Design - Comics and Illustration graduates will be able to work as entrepreneurs and in the various fields of the creative and visual communications industry: they will be capable of working as illustrators, graphic designers, cartoonists, in studios that deal with editorial graphics and social media.



Work: Christian Sezino



Work: Fortunata Laurenti

Ambiti e sbocchi professionali

Il diplomato in Graphic design - Comics and illustration potrà dedicarsi all'attività professionale indipendente e lavorare nei vari ambiti dell'industria creativa e della comunicazione visiva: potrà lavorare come illustratore, graphic designer, fumettista, lavorare negli studi che si occupano di grafica editoriale e occuparsi di comunicazione nell'ambito dei social media.



Work: Mammucaci