

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 DESIGN FOR HUMANS**BACHELOR OF ARTS IN DESIGN FOR HUMANS**

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	60	
Metodologia della progettazione / Design methodology	6	75
Disegno tecnico e progettuale / Technical drawing and project design	6	75
Fondamenti di disegno informatico / Basics of computer design	6	75
Modellistica / Architectural model-making	6	75
Tecnologia dei nuovi materiali / Technology of new materials	8	100
Storia del design 1 / History of design 1	6	45
Design 1	12	150
Tecniche di modellazione digitale - Computer 3D 1 / Digital modeling techniques 1	6	75
Tecnologie dell'informatica / Computer technologies	4	50
II ANNO / 2nd YEAR	60	
Storia del design 2 / History of design 2	6	45
Design 2	12	150
Tecniche di modellazione digitale - Computer 3D 2 / Digital modeling techniques 2	6	75
Light design	8	100
Product design 1	6	75
Urban design	6	75
Ecodesign	6	75
Inglese / English	4	30
A.F. a scelta dello studente / Elective educational activities	6	/
III ANNO / 3rd YEAR	60	
Storia dell'arte contemporanea / History of contemporary art	6	45
Design 3	12	150
Product design 2	6	75
Architettura virtuale / Virtual architecture	6	75
Progettazione multimediale / Multimedia design	8	100
Layout e tecniche di visualizzazione / Layout and visualisation techniques	6	75
Ulteriori conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, etc. / Further linguistic and interpersonal knowledge, internships, etc.	4	/
A.F. a scelta dello studente / Elective educational activities	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: Cyber City

Ho visto cose che voi umani non potreste immaginare

L'umano è sempre più artificiale, i confini tra la natura e la tecnologia tendono a svanire mentre il virtuale si sovrappone al reale

La nostra è l'epoca della realtà aumentata, della robotica e dell'intelligenza artificiale - un'età oltreuana - avrebbe detto Nietzsche, che aveva previsto la nostra condizione contemporanea. E con lui Philip Dick e David Cronenberg, visionari creatori di mondi a venire nei quali ormai ci troviamo immersi. La trasformazione che sta attraversando il nostro mondo, anticipata da tanta letteratura, saggistica, arte e cinema cyberpunk, varca i limiti biologici dell'umano proiettandoci direttamente dentro una scena ibrida abitata da robot, androidi e simulacri. Tutto ciò che è solido svanisce nell'aria e una nuova realtà strutturalmente immateriale, ci si presenta davanti carica di potenzialità future: oggetti sempre più intelligenti comunicano gli uni con gli altri e con l'ambiente circostante rivoluzionando la sfera del vivente. Ma cosa significa vivere e lavorare al confine tra il reale e il virtuale, quali conseguenze comporta per le nostre capacità creative, e come possiamo intervenire nella definizione di questo nuovo paesaggio con la nostra immaginazione?

I have seen things that you people wouldn't believe

Humanity is increasingly artificial. The boundaries between nature and technology tend to disappear when virtual reality replaces real life

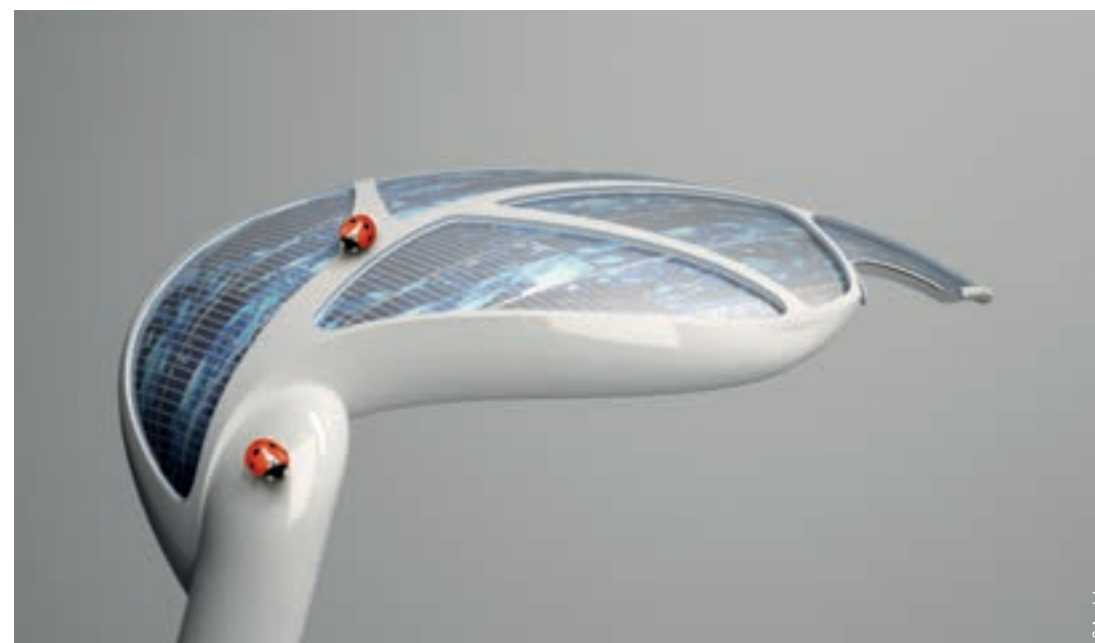
Ours is the era of augmented reality, robotics, and artificial intelligence. Nietzsche, who had predicted our current situation, would have called it a Superhuman age. The same goes for Philip Dick and David Cronenberg, the visionary creators of worlds that reflect the one in which we are immersed. The transformation that is characterizing our world was anticipated by literature, non-fiction, art and cyberpunk movies. By crossing our biological limits we find ourselves in a hybrid reality inhabited by robots, androids and simulacra. All that is solid vanishes into thin air. A new inherently immaterial reality has appeared and shown its strong future potential. Increasingly smart objects communicate with each other and with the surrounding environment, revolutionizing our lives. But what does it mean to live and work on the line dividing real life and virtual reality? What consequences does it have on our creative abilities?

R

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

R

Studiare Design for humans nel nostro triennio in lingua inglese significa provare e immaginare tutto questo. Significa studiare in una scuola concepita come un vero e proprio laboratorio, dove impossessarsi dei saperi tecnici fondamentali per intraprendere una delle professioni creative più innovative del nostro tempo. Significa imparare i fondamenti del disegno industriale e di prodotto, e allenarsi nella progettazione urbana e degli spazi, ma soprattutto acquisire gli elementi essenziali della prostetica e della robotica e prendere confidenza con le tecnologie digitali, l'architettura virtuale e la modellazione 3D. Sperimentare e mettere in pratica i saperi che si acquisiscono direttamente nei progetti avanzati proposti all'interno dei laboratori. Chi vuole lavorare nell'industria creativa del futuro deve anche saper organizzare e promuovere il suo lavoro, deve sapersi orientare nel mondo nel quale si muove e parlare e scrivere correttamente in inglese. Il nostro triennio mette lo studente nelle condizioni ottimali per poter lavorare da subito in un ambiente internazionale. 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 dell'industria creativa contemporanea più avanzata e legata alla robotica e alla realtà virtuale: tirocini, workshop, corsi di alta formazione, talk, completano il percorso di formazione durante il triennio.



Work: Synthesya

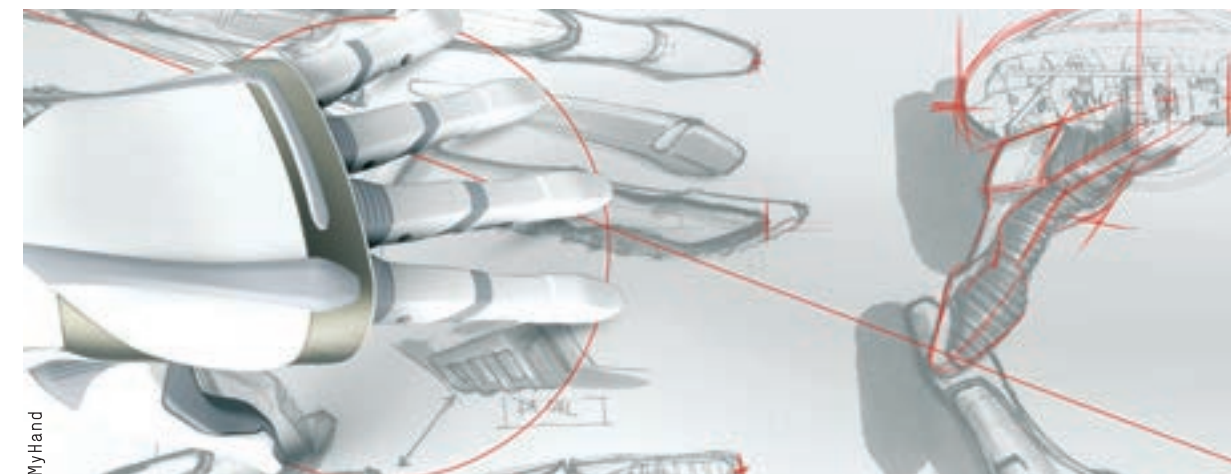
How can we define this new landscape with our imagination? Studying Design for humans through our Bachelor of Arts in English means experiencing and imagining all of this. It means studying in a school that has been designed as a laboratory where students acquire the technical knowledge required for one of the most innovative and creative professions of our time. Students learn the basics of industrial and product design, and practice urban and space design. But above all they will learn the essential elements of prosthetics and robotics and become familiar with digital technologies, virtual architecture and 3D modeling. They will experiment with and use the knowledge achieved through the advanced projects of the workshops. Those who wish to work in the creative industry of the future must also know how to organize and promote their work, how to find their way in the world in which they live and how to speak and write in English correctly. Our Bachelor of Arts provides students with the best possible skills to enter the international workplace upon graduation. 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 robotics and virtual reality key players. Students will also be involved in internships, workshops, advanced training courses and talks.



Work: AllSaint

Ambiti e sbocchi professionali

Il diplomato in Design for humans potrà dedicarsi all'attività professionale indipendente e lavorare nei vari ambiti dell'industria 4.0: potrà lavorare nei laboratori che si occupano di ricerca robotica e prostetica, impegnarsi nei settori che si occupano di progettazione delle smart cities e della green economy, negli studi che si occupano di progettazione urbana e spazi virtuali, di design digitale, disegno industriale e di prodotto.



Work: MyHand

Career fields and opportunities

Design for Humans graduates will be able to work as entrepreneurs and in the various fields of the 4.0 industry. They will be capable of working in laboratories that deal with robotics and prosthetic research, in the sectors that deal with the design of smart cities and green economy, in studios that deal with urban design and virtual spaces, digital design, industrial and product design.



Work: Daekide 4wVehicle