



Milano  
Diploma Master IED

Master

# ANIMATION DESIGN

“WHAT’S MOST IMPORTANT  
IN ANIMATION IS THE  
EMOTIONS AND THE IDEAS  
BEING PORTRAYED.”

RALPH BAKSHI



Nelle passate edizioni gli studenti  
hanno incontrato e collaborato con:

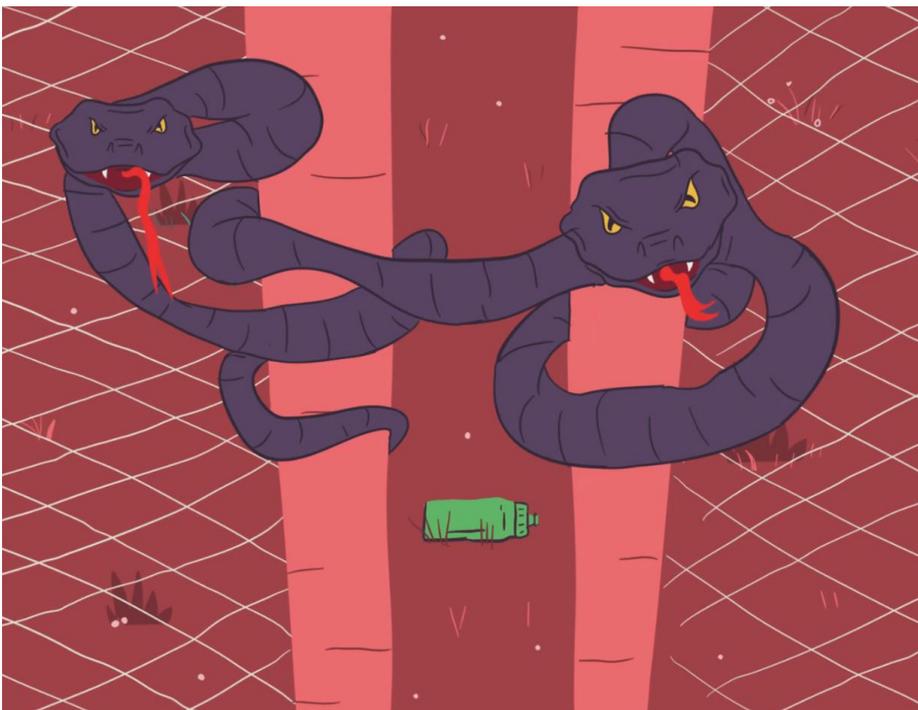


cartoonITALIA

Adobe



<b>Titolo rilasciato</b>	Diploma Master IED in Animation Design
<b>Coordinatore Scientifico</b>	Laura Fiori
<b>Coordinatore Didattico</b>	Lorenzo Lodovichi
<b>Partenza</b>	Novembre
<b>Durata</b>	1 anno, full-time
<b>Sede</b>	Milano
<b>Lingua di erogazione</b>	Italiano



# MASTER IN ANIMATION DESIGN

Studiare Animation Design in IED significa imparare l'arte di raccontare storie attraverso l'animazione: immaginare, creare e costruire personaggi e ambienti per renderli vivi in ogni nuovo scenario.

Un percorso intenso e ricco di esperienze, una porta verso il futuro, per intraprendere strade diverse e personali. Gli esempi più significativi delle passate edizioni sono i progetti **FILIPPO**, realizzato da Virginia Cedrini e **Løvorphosis**, di Sara Irace e Roberto Grasso.

Virginia con il documentario animato **FILIPPO**, ha voluto raccontare la storia di suo fratello, un ragazzo autistico di 18 anni, tentando di tradurre ciò che prova e come vive, sommerso da voci, odori, suoni e colori mentre lotta per trovare la calma interiore. Utilizzando la tecnica della rotoscopia e dell'animazione 2D, il corto è stato **candidato a concorsi e festival internazionali**, tra i quali *Cartoon On The Bay 2019* e *AnneCy 2019*.

Sei minuti di emozione, poesia, tecnica e passione, questo è **Løvorphosis**. Il Progetto di Tesi che ha portato Roberto e Sara a passare quindici ore al giorno insieme, per sei mesi, per costruire i personaggi manualmente, allestire la scenografia e preparare gli effetti speciali nei minimi dettagli. **Løvorphosis**, ossia amore e metamorfosi, è la storia di un chimico che, abbandonato dalla sua anima gemella, non sopporta le dolorose farfalle che ancora vivono nel suo stomaco. Inventa così un potente pesticida per disfarsi di loro. La cura si rivela però peggiore della malattia: solo una bambina riuscirà a salvarlo. Lovorphosis è stato selezionato come **finalista in 18 concorsi nazionali e internazionali** tra cui: *World Animation Celebration*, *Watersprite*, *Rex Festival*, *Rimini Cartoon Club*, *TAF* e *Fake Flesh Film Fest*. Si è classificato al primo posto al *Sapienza Short Festival 2017* come Best Animation, al *Mud Film Award 2017* come Best Art Direction e al *CFF Caselle Film Festival 2017*. E infine al *Rex Animation Film Festival* di Stoccolma, i due designer hanno tenuto una open lesson per gli studenti di animazione, interagendo con il pubblico del festival.





# OVERVIEW

**Il Master IED è un'esperienza che permette di esplorare territori concettuali e progettuali, tesi alla definizione della propria identità professionale.**

Dalla pubblicità alle serie TV, dal lungometraggio al cortometraggio, dal docufiction all'ambito dei games, delle produzioni cross e transmediali e degli effetti speciali per produzioni cinematografiche e televisive: l'animazione è sempre più richiesta.

Il Master in Animation Design forma professionisti dell'animazione pronti a operare nei nuovi scenari, fornendo competenze tecniche aggiornate e strumenti professionali competitivi per proporre, redigere e realizzare progetti innovativi: cortometraggi d'autore, serie e progetti crossmediali. Il percorso formativo valorizza la creatività personale e stimola la ricerca di nuove forme di contaminazione tra le diverse espressioni visive e stilistiche che caratterizzano l'animazione.

**Il Master si rivolge a laureati nell'area dell'illustrazione, della computer graphic animation o in discipline quali pittura, scenografia, multimedia. Possono presentare domanda di ammissione anche i diplomati in scuole di specializzazione di comics e disegno di animazione e professionisti con almeno due anni di esperienza nel settore dell'animazione.**

*Per raccontarti meglio questo corso vogliamo portarti nel vivo delle attività svolte dagli studenti. Entra in classe e dai uno sguardo ai progetti realizzati da chi ti ha preceduto: [ied.it/master-animation-design](http://ied.it/master-animation-design)*

# DOPO IL MASTER

**Lavorare con aziende e agenzie imparando a conoscerne le reali dinamiche, acquisire nuovi contatti ed entrare a far parte di un network rappresentano i principali obiettivi che raggiunge chi frequenta un Master IED.**

Il percorso propone esperienze dall'alto valore qualitativo che permettono agli studenti di incontrare i protagonisti del settore di studio, consolidare competenze e acquisirne di nuove, verso la definizione, giorno dopo giorno, del proprio futuro.

Gli Animation Designer al termine del Master possono inserirsi nel settore professionale della produzione di animazione, crossmedia e transmedia. Il percorso formativo offre un know-how altamente qualificante per i profili di Concept Artist, Character Designer, Ambient Designer, Storyboard e Layout Artist, Character Animator 2D, Character Animator 3D, Production Assistant, Compositor.

## **Sara Irace**

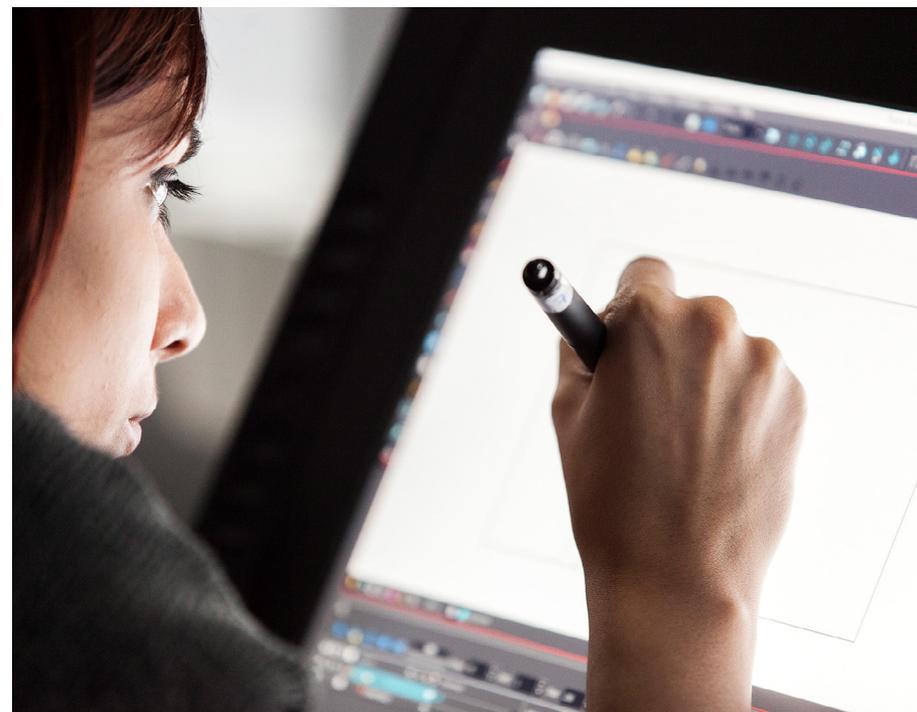
Assistente alla regia - *Movimenti Production srl*  
"Il Master in Animation Design mi ha permesso di affinare le conoscenze di produzione per l'animazione 2D e stop motion, conoscenze che mi hanno permesso di lavorare nel mondo dell'animazione italiana per serie tv e pubblicità."

## **Nicola Finizio**

2D FX Animator - *SPA studios*  
per lungometraggio "Klaus" e FX Concept Designer - *serie animata Transformers Cyberverse*  
"Con il Master ho potuto apprendere tutte le basi e i principi fondamentali di quello che è diventato il mio attuale lavoro, confrontandomi ogni giorno con un ambiente creativo e stimolante che mi ha permesso di crescere e di formarmi come professionista"

## **Alcune delle aziende che hanno attivato stage nelle passate edizioni:**

Biokip Labs, Cicciotun, Cranio Creations, Forge Reply, Sonic Solutions, Studio Bozzetto, Trident Music, Werhappy.



# METODOLOGIA E STRUTTURA

**Attraverso una didattica fortemente laboratoriale, il percorso educativo mira alla formazione di competenze e alla realizzazione concreta di progetti animati.**

Viviamo nell'epoca delle immagini in movimento, con un'industria globale alla continua ricerca di talenti del settore. In conformità con le ultime tendenze, il corso non si limita all'esplorazione delle tecniche e delle procedure tipiche dell'animazione industriale -serie tv e cinema-, ma si spinge verso i terreni di confine tra l'animazione ed altri settori della comunicazione, quali vfx, advertising, game industry, etc. Imparare ad animare significa poterlo fare in contesti diversi, con strumenti diversi.

Il focus del percorso formativo è incentrato sulla teoria e la pratica dell'animazione, con particolare riguardo alle ultime tendenze realizzative riguardanti l'animazione **2D digital** e la **stop motion**, la quale negli ultimi anni è stata riscoperta come forma d'espressione globale. Guardiamo all'animatore come ad un professionista altamente formato, che possa adattarsi alla rapida evoluzione del contesto industriale e dell'offerta lavorativa. A tal fine il corso valorizza le diverse capacità e le naturali inclinazioni degli studenti.

Proprio per questo il **Progetto di Tesi** può declinarsi in forme diverse: da quella classica del **cortometraggio**, a quella del **progetto su commissione**, al **pilota** per progetto di serie animata; in conseguenza dal **progetto di gruppo** a quello **individuale**.

Gli studenti hanno a disposizione un **laboratorio** in cui, sotto la guida di animatori esperti, hanno la possibilità di utilizzare tavolette grafiche Wacom Cintiq e lavorare con i software dedicati Toon Boom Harmony e Storyboard Pro, oltre ai programmi della suite Adobe.

# PROGRAMMA

Nella prima fase del Master, i moduli di approfondimento e specializzazione di concept design, pre-produzione e animazione, si affiancano ai corsi tecnico-strumentali. In seguito le docenze diventano sessioni di supporto operativo ai Progetti di Tesi.

Il programma si articola in 3 macro aree: progettuale, tecnico-strumentale e di produzione-marketing.

## AREA PROGETTUALE



### **Concept Design, questioni di stile e d'atmosfera**

Il concept design serve ad individuare l'orizzonte grafico da abbinare al cortometraggio, progetto cross-mediale, di serie, ecc. Si parte dalla documentazione scritta, con l'individuazione delle linee guida in fatto di atmosfera, target e destinazione del prodotto, per arrivare alla produzione

di moodboard e tavole di ispirazione. Obiettivo del modulo è dare forma alla creatività, fissando i confini stilistici dell'universo che si va ad esplorare.

### **Character Design, progettare un personaggio**

Ideare un personaggio è qualcosa di eccitante e difficile, prima di cominciare a disegnare bisogna indagarne la natura, le azioni tipiche e i tratti caratteriali dominanti. Partendo dalla sceneggiatura, si effettua un primo approfondimento: psicologia, backstory, comportamento, archetipi di riferimento. Si effettua la ricerca iconografica e si eseguono i primi inspiration sketches, dalla cui selezione si elabora il model sheet, che contiene tutte le tavole descrittive del personaggio.

### **Ambient Design, ideare gli ambienti**

Dove si svolge l'azione? In un antico tempio sperduto nella giungla o lungo una strada affollata? Partendo dalle indicazioni del concept design si progettano gli ambienti in cui i personaggi si muovono, comprendenti quinte e props. Il corso comprende teoria della composizione, del colore e della luce, sessioni di disegno di ambienti dal vivo ed esercizi di applicazione della prospettiva.

### **Storytelling**

Hai una storia nel cassetto che vuoi far diventare un tuo progetto? Vuoi proporre una serie tv ad un broadcaster? Vuoi tentare un pitch in una realtà importante, in Italia o all'estero?

Per fare tutte queste cose, è necessario conoscere le dinamiche base dello storytelling. Nel programma del Master sono affrontate anche le questioni specifiche legate alla narrazione d'animazione.

### **Preproduzione**

Tutti gli elementi grafici e narrativi confluiscono nella cosiddetta bible di pre-produzione. Vengono aggiunti lo storyboard e il videoboard: in pratica il film, già individuato, inquadratura per inquadratura e nel timing delle sequenze principali. Vengono aggiunti inoltre elementi di sound per dare al montaggio leggibilità, quello che serve per entrare nella produzione vera e propria.

### **Regia**

Dirigere significa narrare per immagini. Per fare questo è necessario apprendere le regole principali della composizione, la grammatica delle inquadrature, delle angolazioni, della profondità di campo e dei movimenti di camera. Vengono esplorati regole e concetti base di montaggio, quali ad esempio le transizioni animate. Una particolare attenzione viene dedicata alle tecniche specifiche della regia d'animazione.

### **Colonna sonora**

Musica, voci, effetti, sound design: aspetti imprescindibili di ogni produzione video, studiati e valutati con particolare attenzione per i Progetti di Tesi, dai primi test alla registrazione e selezione di materiali

da library, fino al mix definitivo. Vengono approfonditi i concetti di suono diegetico ed extradiegetico, gli strumenti e le regole di base del sound design.

### **Sviluppo contenuti digitali interattivi – Cross e Transmedia**

Il modulo permette lo sviluppo del progetto di animazione e ne analizza l'estensione su più media: la programmazione televisiva, la consultazione internet, una o più app per tablet, un gioco con gli stessi temi e protagonisti della serie. Vengono approfonditi inoltre, relativamente ai progetti d'animazione, i termini crossmedia e transmedia.

### **AREA TECNICO-STRUMENTALE**



### **Character Animation 3D**

Un approfondimento sulla character animation 3D, complemento essenziale per chiunque voglia approcciarsi alle basi

tecniche dell'animazione 3D: cinematografica inversa, gestione dei controlli, approcci e metodologie specifiche. SW: Autodesk Maya.

### **Animazione 2D**

Una settimana di studio intensivo per approfondire le conoscenze di due software di animazione tra i più usati a livello professionale. SW: Toon Boom Harmony e Toon Boom Storyboard.

### **Tecniche Avanzate di Compositing e Effettistica**

Centralità del compositing e animazione cut-out. Tecniche miste digitali: l'evoluzione del compositing e dei visual effects per l'animazione. SW: Adobe CS 6 - After Effects.

### **Stop Motion**

Avvicinamento alla tecnica della Stop Motion: creazione di modelli e puppet, integrazione di materiali e oggetti, lavorazione digitale. Riprese in blue e green screen, utilizzando i software necessari.

### **AREA PRODUZIONE E MARKETING**

#### **Production Management**

Il product manager predispone l'organizzazione tecnica e logistica della produzione, effettua il controllo dei progressi su base giornaliera, assicurando il rispetto dei tempi previsti e le prescrizioni contenute nel budget. Il corso presenta strumenti, metodi di previsione e pianificazione e sistemi

di software dedicati. Si affronta la fase di progettazione esecutiva, dando indicazioni per la compilazione di budget e preventivi.

### **Gestione di Impresa**

La situazione produttiva nel settore animazione in Europa. Creare una società di produzione indipendente: obiettivi, tipologie di impresa, business plan. Il sistema di aiuti e finanziamenti a livello nazionale ed europeo: piano media, bandi di concorso e progetti eleggibili, le coproduzioni internazionali e i diritti dei produttori indipendenti.

### **Marketing**

Come rendere produttivo il proprio investimento nell'animazione, considerando: produzione, distribuzione, comunicazione. Si presenta il sistema di ricerche di mercato per le aziende che operano nel licensing e che necessitano di supporto in materia di acquisizioni di licenze. Il mondo dei character e dei brand: brand extension, merchandising e contract. Case history: merchandising su personaggi di serie TV.



# FACULTY

**Il corpo docente è interamente costituito da professionisti capaci di portare in aula teoria e pratica, attraverso case history aziendali e project work che consentono ai partecipanti di confrontarsi concretamente con il mondo del lavoro.**

## COORDINATORE SCIENTIFICO

### Laura Fiori

Dopo essere stata tra i Soci Fondatori e Art Director de *La Lanterna Magica* - Torino 1984, inizia un'attività di ricerca e sperimentazione sulle tecnologie digitali per l'animazione. Autore e Consulente RAI per il programma *L'Albero Azzurro*. Nel 1994 realizza i piloti per la serie *Racconti Zen*, finanziata da Cartoon - Media; nel 1998 *Il mito dell'androgino*, cortometraggio in animazione per Mondo 3 - Rai Sat; dal 2001 si occupa di progetti e animazioni per supporti interattivi. Nel 2003 e 2004 fa parte della Commissione Innovazione Prodotto RAI. Il cortometraggio *Anime Semplici* è stato premiato al Fano Film Festival nel 2011. Collabora con IED Milano come Coordinatrice Didattica per le aree relative alla CG animation e al digital design; è Docente di riferimento presso il Centro Sperimentale di Cinematografia - Animazione a Torino.

## COORDINATORE DIDATTICO

### Lorenzo Lodovichi

Comincia la sua esperienza nel 2010, dopo studi specifici presso la Scuola Nazionale di Cinema a Torino. Lavora per qualche anno nelle serie tv animate *Maga Animation*. Collabora poi come freelance con alcune delle più importanti agenzie di comunicazione tra cui *Bit-Mama* e *Armando Testa* e produzioni video come *Filmmaster*, *Cross Production*, *Rai Fiction*. Nel 2015 dirige per Unesco i tre corti *The Water Games*, presentati ad Expo 2015. Nel 2015 vince il Solinas Experimenta con lo script *La Porta*, progetto di lungometraggio animato, tutt'ora in lavorazione. Nel 2018 il suo cortometraggio animato *I-Occupy* riceve svariati riconoscimenti in ambito nazionale e internazionale.

## DOCENTI

### Mario Addis

Cartoon Film Director, è Animatore e Illustratore. Lavora con Studio di Michel Fuzellier, Walter Cavazzuti e Giovanni Ferrari e con Registi quali Roberto Benigni, Giulio Cingoli, Enzo D'Alò, Dario Fo, Carlo Gabriel Nero e Maurizio Nichetti. Il suo lavoro include i titoli di testa per il film *Il mostro* di Roberto Benigni; la serie *Fai la cosa giusta*; la sequenza *Il sogno di Nina* per *La gabbianella e il gatto*; le sequenze animate per il film *La febbre* con Vanessa Redgrave e Angelina Jolie. Altri suoi lavori sono *Robin Hood* con Veronica Pivetti e il cortometraggio *Pene e Crudità*.

### Alfio Bastiancich

Produttore di serie e programmi televisivi in animazione. Fondatore e Presidente della sezione italiana della Association International du Film d'Animation, è anche Autore di numerosi articoli, saggi e libri, tra cui due monografie dedicate a Norman McLaren e Lotte Reiniger. È stato Consulente per l'Animazione in RAI e Membro del Consiglio del Museo Nazionale del Cinema di Torino e del Cartoon - Programma Media. *Animation Magazine* lo ha inserito tra le quindici persone più influenti nel campo dell'animazione europea.

### Fabrice Beau

Scopre l'universo del disegno animato con uno stage per Disney a Parigi. Diventa Animatore 2D lavorando sulle scene cinematiche di videogame e si evolve come Produttore e Realizzatore presso gli Studio Carnitoons e presso Dreamkatcher. Lavora con Sony Wonder - USA, Toon Factory - Francia, Têlé Images - Francia, Compass Intl - Canada. Co-realizza la serie di animazione *Evolution: the Animated Series*. Oggi dirige AnimAlps Productions, la propria società di produzione.

### Paolo Bernardelli

Sceneggiatore e Autore, ha scritto *Milano Underground* per Bananas, *La Scuola della Notte* serie RAI ambientata nell'istituto penitenziario minorile Beccaria. Per il cinema firma la sceneggiatura del film *Zeta*, prodotto da 9.99films e Panama film. Attualmente, è tra gli sceneggiatori della serie *Isla Blanca* prodotta da Indiana e sta sviluppando una serie tv per la produzione tedesca H&V.

### Lorenzo Di Tria

Audio Designer e Music Producer, inizia la sua carriera molto giovane, prima come musicista classico e poi come DJ. Nel 2015, alla sola età di 18 anni, si classifica quarto al campionato Italiano IDA (International Dj Association). Oggi lavora nel suo studio a Milano come Audio Designer e Music Producer, progettando effetti sonori e colonne sonore per film, videogiochi e interattivi.

### Mauro Paffi

Motion Graphics Artist – Editor. Dopo aver frequentato il Dams di Bologna, si trasferisce a Milano, dove si diploma nel 2001 presso IED in Computer Grafica. Ha fondato Good Times Bad Times-Quality Design & Flawless Execution. Attualmente collabora con i più importanti studi di post-produzione e case di produzione di Milano.

### Ernesto Paganoni

Nasce professionalmente nel 1982 come Animatore tradizionale e dal 1987 sperimenta ogni possibile sinergia 2D e 3D fra l'animazione e le tecnologie digitali. Nel 1992, fonda la Locomotion srl. Torna freelance e fornisce service di animazione 2D e 3D per pubblicità, videoclip, cinema e televisione, oltre a sviluppare progetti propri.



### Patrizia Silvana Russo

Inizia la propria esperienza nel mondo dell'animazione dopo studi specifici alla Civica Scuola di Cinema. Lavora in ruoli diversi, dall'intercalazione al compositing, dal character design all'animazione. Ha all'attivo centinaia di spot pubblicitari, una decina di serie tv e sei lungometraggi, oltre ad episodi pilota e filmati educacional per scuole ed istituzioni realizzati in collaborazione con diversi studi e professionisti.

### Fusako Yusaki

A Tokyo si laurea in Design Creativo e in Italia, con una borsa di studio del Ministero degli Esteri, perfeziona gli studi presso l'Accademia di Brera. Collabora con Fernet Branca, creando spot pubblicitari per il famoso liquore, e con il Dipartimento Litosfera del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Genova, realizzando film sull'origine dei terremoti. La sua opera cinematografica è presente presso lo Hara Museum of Contemporary Art di Tokyo e nel 1989 la Fondazione culturale Avon la riconosce come Donna Artista dell'anno. Per il cinema di animazione, è stata membro della giuria dei festival di Annecy, di Hiroshima, di Zagabria, di Espinho e di Wissembourg.

### Silvia Zappalà

Diplomata presso il Centro Sperimentale di Cinematografia di Torino, lavora presso Maga Animation come Assistente di Produzione. Attraverso le successive collaborazioni con Rainbow CGI e il Clan Celentano, approfondisce le competenze nella gestione del processo produttivo dell'animazione. Dopo il Master in Management della Produzione e della Distribuzione Audiovisiva, entra in Movimenti Production dove ricopre il ruolo di Coordinatrice di Produzione.

### Nelle precedenti edizioni gli studenti hanno incontrato:

Stefano Bessoni  
Bruno Bozzetto  
Anna Laura Cantone  
Mauro Carraro  
Cicciotun  
Melazeta  
Gruppo Gli Alcuni

# CAREER SERVICE

Il **Career Service IED** ha l'obiettivo di supportare gli studenti nei contatti con il mondo del lavoro attraverso relazioni costanti con aziende, agenzie e liberi professionisti e un'attività personalizzata di supporto e monitoraggio. Già durante il percorso di studi gli studenti sono affiancati per la preparazione dei propri CV e portfolio con **attività ad hoc**. Hanno la possibilità di incontrare società esterne e partecipare a colloqui di selezione per l'attivazione di stage, tirocini formativi o collaborazioni una volta terminato il percorso di studi.

Ogni anno IED organizza inoltre i **Career Days**: incontri mirati con aziende e agenzie finalizzati alla selezione e ricerca di profili da inserire nei propri team. In queste occasioni gli studenti presentano direttamente il loro lavoro, mettendo in luce motivazioni, creatività e aspirazioni.

## PARTNER

3M, Accenture, Adidas, Alessi, Alfa Romeo, Amnesty International, Apple, Arnoldo Mondadori Editore, Aston Martin, Barilla, Benetton, BMW, Bottega Veneta, Bulgari, Calvin Klein, Canon, Campari, Cappellini, Coca Cola, Damiani, De Agostini, Diesel, Dior, Dolce&Gabbana, Ducati, EDI Effetti Digitali Italiani, Edizioni Condé Nast, Emergency, Emilio Pucci, Endemol Shine Italy, Ermenegildo Zegna, Fendi, Ferrari, Ferrero, FIAT Chrysler Automobiles, Flos, Fontana Arte, Ford, Fox Italia, Freeda, Gianni Versace, Giorgio Armani, Herno, Hewlett Packard, Honda, IBM, Illy, Ikea, Inditex Group, Jaguar, Jil Sander, JINGLE BELL Voice & Music, JWT, Lamborghini, Lancia, Lavazza, Lego, Leo Burnett, Louis Vuitton, Luxottica, Marni, Maserati, Martini, Max Mara, Mediaset, Microsoft, Milestone, Missoni, Moschino, Movimenti Production, MTV, Nestlé, Nike, Nintendo, Nivea, Piaggio, Pirelli, Pixar, Polaroid, Pomellato, Prada, Proxima Milano, Puma, RCS, RAI, Redbull, Renault, Roberto Cavalli, Salvatore Ferragamo, Sergio Rossi, SKY, Sony, Swarovski, Swatch, Tbwa, Tod's, Toyota, Universal Studios, Valentino, Volkswagen, We Are Social, WWF Italia, Yoox.

# UN NETWORK INTERNAZIONALE

IED si propone come realtà di formazione radicata sul territorio e come network internazionale con sedi in Italia, in Spagna e in Brasile e con rapporti di collaborazione in tutti i continenti.

Sono **170 le partnership accademiche** distribuite in Europa, Asia, Stati Uniti e Canada, Australia, Nuova Zelanda e America Latina. Molte di queste garantiscono agli studenti dei corsi Triennali la possibilità di partecipare all'**Exchange Study Program** e all'**Erasmus+** e di frequentare un semestre all'estero.

IED è **membro dei network accademici e culturali** più strategici all'interno del panorama mondiale: CUMULUS - International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media; ELIA - The European League of Institutes of the Arts; WDO - World Design Organization; ENCATC - European Network on Cultural Management and Policy.

Coltiva inoltre **rapporti di collaborazione e confronto** con importanti Associazioni di riferimento: ADI - Associazione per il Disegno Industriale, NAFSA - Association of International Educators, EAIE - European Association for International Education.

La dimensione e la vocazione internazionale sono confermate anche dalla presenza di **studenti provenienti da oltre 100 paesi del mondo**. IED è un ambiente di studio ricco di scambi e confronti continui tra culture diverse e contribuisce alla formazione di una nuova generazione di professionisti contemporanei e preparati rispetto al mercato.

## ALUMNI

Oltre 120.000 ex studenti. Una **comunità mondiale, multiculturale e interdisciplinare**: un luogo di scambio, di comunicazione e di servizi personalizzati, un incubatore di opportunità, di relazioni e di visibilità. Chi ha passato anche una piccola parte della sua vita nelle nostre aule, tramite la piattaforma dedicata, ha la possibilità di entrare in contatto con altri alumni dell'Istituto, provenienti da contesti internazionali, di informarsi sul network IED, di ricevere inviti a eventi, iniziative e seminari esclusivi per la community, e di tenersi informato sulla selezione di offerte di lavoro dedicate.

# I MASTER

I Master, fortemente radicati nei principi che muovono il design italiano quali spirito di curiosità, intraprendenza e crescita, garantiscono una combinazione di competenze, tecnica e creatività per dare risposte sempre più efficaci a chi vuole eccellere negli ambiti della creatività e del management. Progettati in collaborazione con le aziende, i Master preparano ad affrontare il mercato del lavoro e permettono di costruire la propria identità professionale.

## DESIGN

<b>MILANO</b>	<b>ROMA</b>	<b>TORINO</b>
Design - Innovation Strategy and Product Inglese // Full-time	Interior Design Inglese // Full-time	Exhibit Design Italiano // Part-time
		Transportation Design Inglese // Full-time

## COMUNICAZIONE

<b>MILANO</b>	<b>ROMA</b>	<b>TORINO</b>	<b>FIRENZE / BARCELLONA</b>
Creative Direction Italiano // Full-time	Digital Communication Strategy Italiano // Part-time	Event Management Italiano // Full-time	Brand Management and Communication Italiano // Full-time
			Brand Management Italiano // Part-time
			Marketing e Comunicazione Italiano // Part-time
			Brand Design and Management - Food, Wine and Tourism Inglese // Full-time

## ARTI VISIVE

<b>MILANO</b>	<b>FIRENZE</b>	<b>ROMA</b>
Animation Design Italiano // Full-time	Visual Arts for the Digital Age Italiano // Full-time	Graphic Design Italiano // Part-time
		Graphic Design - Focus on New Media Inglese // Full-time
		Digital Art Direction Italiano // Part-time

## MODA

<b>MILANO</b>	<b>ROMA</b>	<b>FIRENZE</b>	<b>COMO</b>
Fashion Communication and Styling Inglese // Full-time	Fashion Design Inglese // Full-time	Fashion Marketing Inglese // Full-time	Comunicazione e Marketing per la Moda Italiano // Part-time
			Jewelry Design Inglese // Full-time
			Fashion Business Inglese // Full-time
			Textiles* Inglese // Full-time

\* Master erogato da Accademia di Belle Arti Aldo Galli.

## ARTE

<b>FIRENZE</b>	<b>FIRENZE / ROMA</b>
Curatorial Practice Inglese // Full-time	Museum Experience Design Italiano // Full-time
	Arts Management Inglese // Full-time

# INFORMAZIONI PRATICHE



Animation Design

## LINK UTILI

[ied.it/iscriviti-al-master](http://ied.it/iscriviti-al-master)  
[ied.it/master-tariffari](http://ied.it/master-tariffari)  
[ied.it/borse-e-agevolazioni](http://ied.it/borse-e-agevolazioni)  
[ied.it/servizi](http://ied.it/servizi)  
[ied.it/alumni](http://ied.it/alumni)

## DIPLOMA

La frequenza è obbligatoria. Il Diploma Master viene rilasciato agli studenti che hanno frequentato con profitto la totalità delle attività formative in misura non inferiore all'80% discutendo il Progetto di Tesi di fronte alla Commissione di Valutazione. Il voto conclusivo è espresso in centodecimi.

## REQUISITI DI AMMISSIONE

Possono inviare la domanda di ammissione tutti coloro che siano in possesso di un Diploma Accademico di Primo Livello, di un Diploma di Laurea o di altro titolo equivalente (diplomati di scuole private a livello universitario) o che abbiano maturato esperienze professionali equivalenti nell'area disciplinare del corso. Possono partecipare anche i laureandi purché conseguano il titolo entro la data di discussione del Progetto di Tesi.

## REQUISITI LINGUISTICI

Il Master è erogato in lingua italiana. Per comprendere pienamente i contenuti del Master è richiesta, agli studenti non madrelingua, una conoscenza pari al Livello B2 - Vantage or upper intermediate - Common European Framework of Reference for Languages. Per attestare le conoscenze linguistiche, i candidati che non sono madrelingua dovranno presentare certificato linguistico o richiedere in IED un colloquio di valutazione linguistica. Costituisce titolo preferenziale la conoscenza della lingua inglese.

## SELEZIONE E AMMISSIONE

Per iniziare il processo di ammissione al Master è necessario effettuare l'accesso all'area riservata con le proprie credenziali, caricare i documenti richiesti per l'ammissione al corso e completare le informazioni personali. Il tuo Admission Advisor ti supporterà in tutto il processo di selezione, ammissione e iscrizione al corso. Puoi ottenere le credenziali di accesso inviandogli una mail di richiesta. Se non sei ancora in contatto con un Admission Advisor, compila il form "iscriviti online" e riceverai una mail con i riferimenti utili e le informazioni relative al corso selezionato. Rispondendo direttamente al messaggio, porterai avanti il processo e riceverai le credenziali.

I documenti necessari per accedere alla fase di selezione sono:

- domanda di ammissione al corso, disponibile on line nell'area personale;
- lettera motivazionale nella lingua di erogazione del corso;
- Curriculum Vitae aggiornato;
- copia del Diploma di Laurea se già in possesso;
- portfolio;
- transcript degli esami universitari;
- documento d'identità;
- autocertificazione di residenza;
- codice fiscale.

I Master sono a numero chiuso.

Una volta completato il caricamento di tutti i documenti e verificata l'idoneità al percorso scelto sarai invitato a un colloquio motivazionale finalizzato ad approfondire e valutare le competenze acquisite durante gli studi, il titolo e la votazione conseguiti, le eventuali esperienze professionali effettuate, le attitudini individuali, la motivazione alla partecipazione al Master e a verificare ulteriormente la conoscenza adeguata della lingua di erogazione del corso.

## ISCRIZIONE

Una volta superata la fase di selezione, riceverai il certificato di ammissione e i regolamenti da firmare e caricare nell'area personale. Contestualmente potrai procedere al saldo della tassa di iscrizione, riservandoti così un posto in aula.

## BORSE DI STUDIO E AGEVOLAZIONI

IED sostiene i giovani creativi attuando una politica di agevolazione economica e tramite l'attivazione o erogazione di borse di studio. Sono previste, inoltre, per gli studenti italiani, possibilità di finanziamento a tasso agevolato.

## ADMISSION OFFICE

In ogni sede IED, il team degli Advisor dell'Admission Office offre costante assistenza e supporto agli studenti e a coloro che richiedono informazioni sui corsi e sulle attività dell'Istituto. Contattando l'Admission Office, chiunque fosse interessato ad approfondire l'offerta formativa potrà essere guidato al meglio nella scelta e avere indicazioni dettagliate su organizzazione dei percorsi di studio, contenuti, obiettivi e scenari professionali.

## GIORNATE DI PRESENTAZIONE DEL MASTER

Gli Open Day di marzo, luglio e settembre rappresentano le occasioni più importanti dell'anno per conoscere nel dettaglio l'offerta formativa IED. Sono previsti, inoltre, momenti di incontro, in sede oppure online, con i coordinatori, le aziende partner e lo staff della Scuola, durante i quali verranno presentate la struttura, i contenuti e le opportunità professionali del Master e sarà possibile richiedere chiarimenti sul percorso di studi.

## PER INFORMAZIONI

IED Milano  
Via A. Sciesa, 4 - 20135 Milano  
t. +39 02 5796951

**50 ANNI DI ESPERIENZA**  
**11 SEDI NEL MONDO**  
**10.000 STUDENTI**  
**ALL'ANNO**  
**+100 NAZIONALITÀ**  
**DI PROVENIENZA**  
**+60 CORSI**  
**POST-DIPLOMA**  
**+150 TITOLI MASTER**  
**E DI FORMAZIONE**  
**CONTINUA**  
**1900 DOCENTI**