

**bigrock**

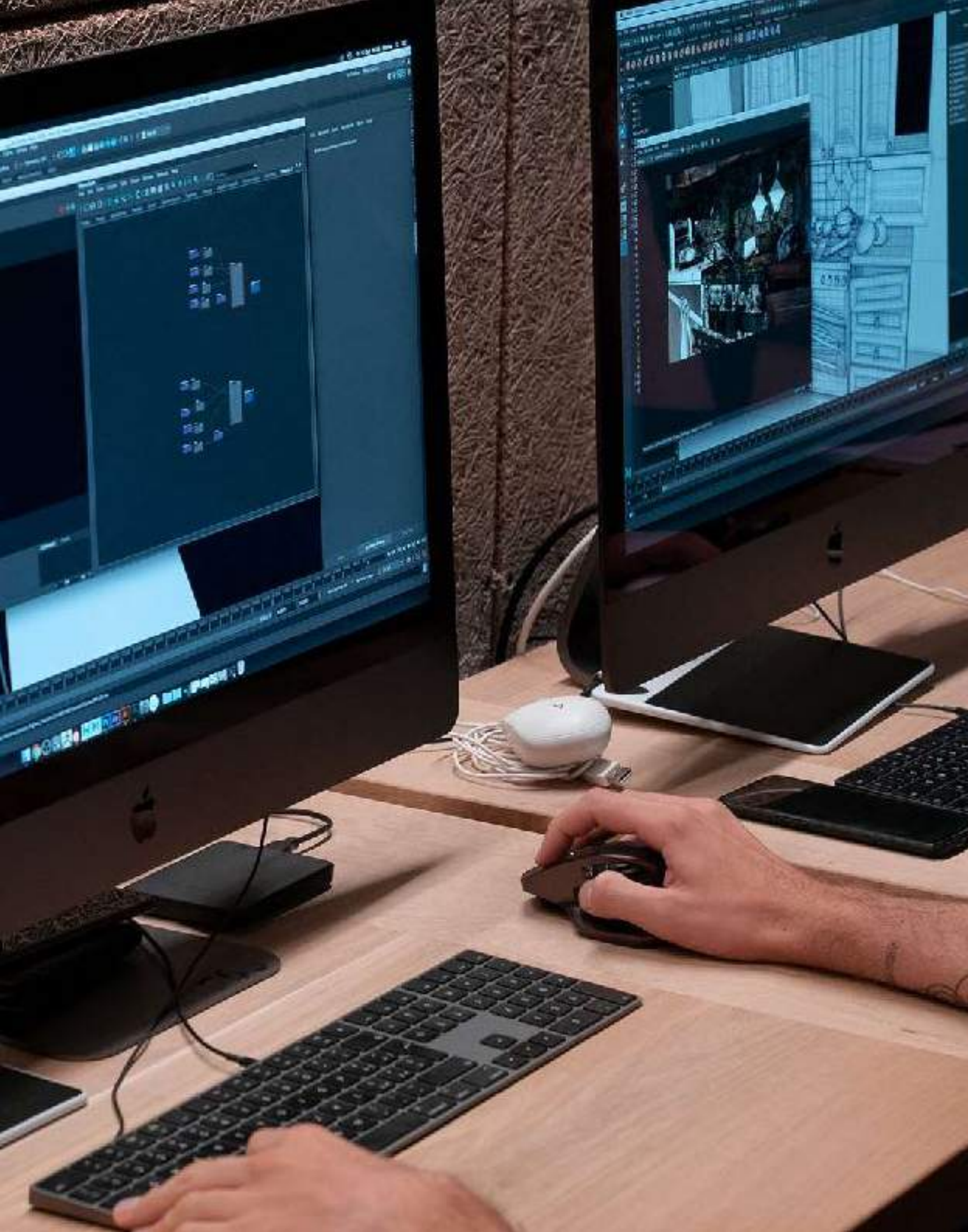
Institute of  
**Magic**  
Technologies



## #WHERE

Fondata nel 2005, BigRock è una delle più quotate scuole di Computer Grafica in Italia, che coinvolge ogni anno più di 300 studenti appassionati di 3D e Visual Effects per il cinema. Nel 2007, con la partecipazione societaria di H-FARM, BigRock si trasferisce da Verona a Ca' Tron (Treviso) in una sede unitaria e adeguata alla crescita. Nel 2017 BigRock viene acquisita per il 99% da H-FARM, entrando di fatto nel nuovo programma H-FARM Education.

Ad oggi BigRock costituisce l'elemento di punta del sistema H-FARM Campus, inaugurato a Settembre 2020: il polo educativo-tecnologico più grande d'Europa.



## #WHAT

A BigRock si coltivano i futuri creatori di magie in Computer Grafica per il cinema, l'animazione, i videogiochi e arte digitale.

L'offerta formativa di BigRock spazia dai corsi in classe, ai workshop, corsi online ed esperienze uniche di team building.

Il core business di BigRock è il corso in classe di Computer Grafica che l'ha contraddistinta in maniera univoca nel mercato di settore degli ultimi anni, determinando il successo dell'azienda ed un nome di prestigio portato dai propri ex-studenti nelle produzioni di tutto il mondo.

Dal 2014 inoltre, il programma formativo di BigRock si è arricchito di altri due Master, che coprono le aree dedicate al disegno digitale (Master in Concept Art) e produzione di contenuti in tempo reale per visori e console (Master in Virtual Reality, ora VideoGame).





## #WHY

Dedicato ad appassionati di Animazione 3D, Visual Effects e Videogiochi alle prime armi, BigRock offre corsi intensivi della durata massima di 900 ore che prevedono un training completo, un viaggio in Europa alla scoperta delle major del cinema, un viaggio di team building negli Stati Uniti e la realizzazione di un cortometraggio o di un videogioco finale, progetti collettivi proiettati al cinema durante la cerimonia di consegna dei diplomi.



## #HOW

Il programma semestrale è diviso in tre corsi Master: Computer Grafica {Animazione 3D ed effetti visivi per TV e cinema}, Concept Art {Disegno digitale per film e videogiochi}, VideoGame {Videogiochi e nuove tecnologie in tempo reale}. Più di 200 corsisti frequentano la scuola ogni semestre con una percentuale maschi/femmine del 55-45. Il 90% degli studenti arriva direttamente da un percorso superiore, pertanto l'età media si posiziona attorno ai 21 anni.



## #WHO (AGAIN)

Il team di BigRock è composto quasi completamente da ex-studenti di BigRock che, dopo anni di esperienza, ricoprono i ruoli di professori, supervisori, video makers, fotografi e produttori. Inoltre ci avvaliamo della presenza periodica di professionisti del settore, ex BigRockers attualmente impegnati in importanti produzioni cinematografiche internazionali, che partecipano con interventi e laboratori per gli studenti oltre a workshop interattivi destinati anche a partecipanti esterni

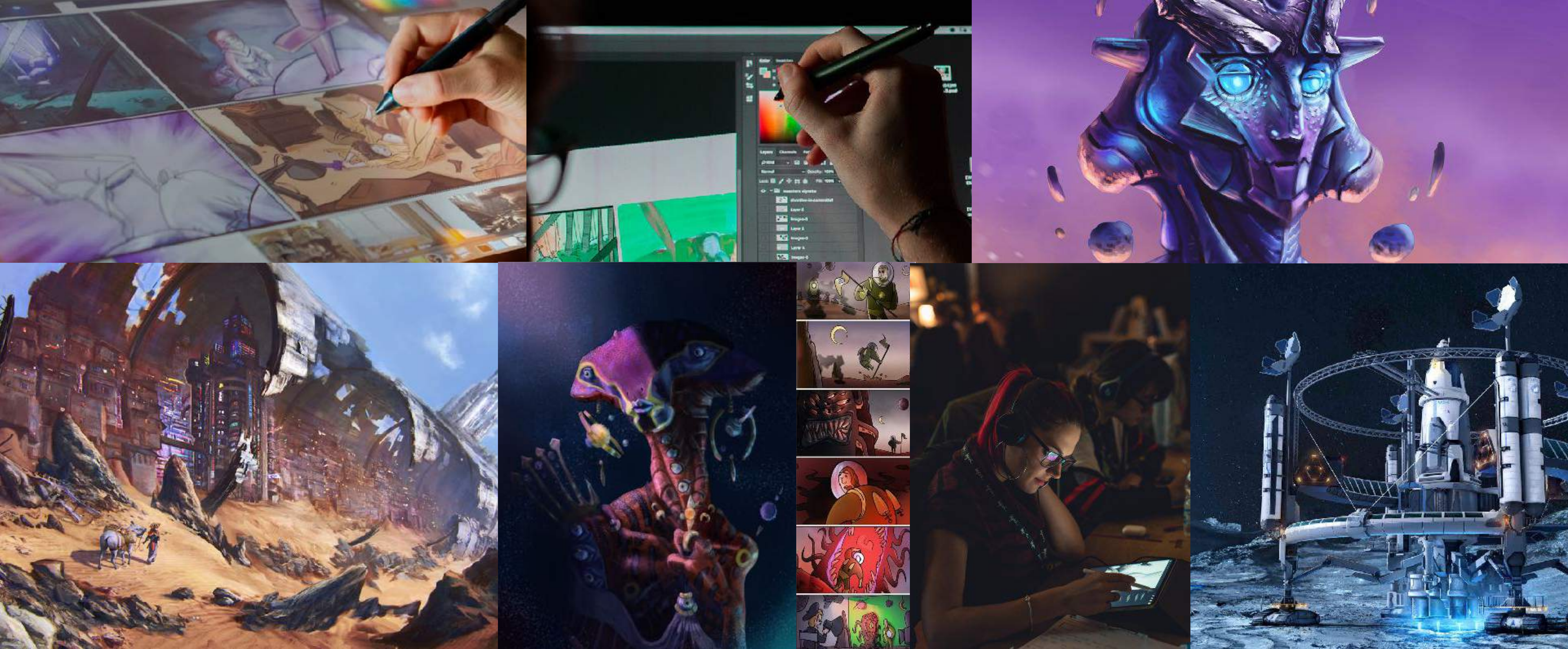


## #MASTER IN COMPUTER GRAFICA

Il Master in Computer Grafica è un corso intensivo sulle tecniche di produzione di effetti digitali e animazione 3D. Le skills acquisite alla fine del corso permettono agli studenti di affacciarsi a diversi campi della produzione digitale: Dai film alla televisione, pubblicità, design, prototipazione. Per questo motivo il Master in Computer Grafica è ad oggi il corso più popolato e famoso.

\*\* Novità per Marzo 2021: si potrà scegliere di frequentare il Master in Computer Grafica sia in classe che OnLine con lezioni in didattica a distanza e approfondimenti nella nostra piattaforma proprietaria di realtà virtuale Holodeck, Grazie all'apposito visore Oculus Quest 2 che verrà spedito gratuitamente a casa dello studente e che potrà tenere alla fine del corso.





## #MASTER IN CONCEPT ART

Il Master in Concept Art è un corso di disegno avanzato, dedicato agli artisti che vogliono evolvere la loro tecnica per abbracciare le nuove tecnologie. Disegnando su device e tablet iper responsivi, gli studenti riscoprono le tecniche basi del disegno, interpretate in un contesto attuale e digitale. Lo scopo del corso è quello di crescere i prossimi Concept Artist, figure chiave nella pre-produzione di un contenuto filmico o videogioco.



## #MASTER IN VIDEOGAME

Il Master in VideoGame si propone alla categoria un pò più NERD di studenti. Il corso è pensato per crescere gli Artisti del “real time”: creatori di contenuti calcolabili istantaneamente da una console di gioco, uno smartphone o un Visore in realtà virtuale. Utilizzando le più avanzate tecnologie, gli studenti imparano come portare la loro capacità di creare contenuti 3D in campi videoludici o prototipazione VR e AR.



## #EXPERIENCES

Tra feste, esperienze, viaggi, il tempo gioca un ruolo strano in questa tenuta dispersa nel nulla.

Ogni secondo passato a BigRock lascia un segno indelebile nel cuore e interminabili mesi possono passare veloci come il battito d'ali di una farfalla.



## #BigTour EUROPE

Un viaggio di tre giorni nelle principali capitali europee per scoprire gli studios che producono film, pubblicità e videogiochi. Collaboriamo con le più importanti realtà di settore per dare ai nostri ragazzi delle esperienze coinvolgenti E capire sul campo come funziona l'industria del 3D.



## #BigTourUSA

Un'avventura di due settimane on the road nell'ovest americano. Il BigTour è un'esperienza unica che proponiamo agli studenti per scoprire paesaggi mozzafiato e imparare a lavorare in squadra.



## #RED

At termine di ogni semestre, vengono selezionati i migliori studenti per un programma di ricerca e sviluppo di ulteriori sei mesi. Il team RED può quindi contare su tecnologie avanzate e il know-how di BigRock Per poter testare nuovi software, realizzare i nuovi esercizi per i corsi e portare a termine progetti di produzione con clienti internazionali.



## #TechnicolorAcademy

BigRock ha avuto l'opportunità di entrare a far parte di un ristretto gruppo di scuole nel mondo che lavorano a stretto contatto con MPC Technicolor, uno degli studi leader nella produzione di effetti visivi digitali (Il Re Leone, Maleficent, Justice League). Questo ha reso possibile un ponte diretto con lo studio per l'assunzione costante di nuovi talenti, provenienti direttamente dalla scuola.



## #FUTURE

La filosofia aziendale di BigRock trova nell'innovazione creativa e nella follia costruttiva uno dei suoi pilastri fondamentali. Questo ha portato negli ultimi tempi l'intero staff ad affrontare progetti a dir poco estremi, coinvolgendo spesso enti aeronautiche e partner tecnici di rilievo internazionale, per sperimentare nuovi modi di raccontare storie fuori dal comune.

Ogni BigRocker (studenti e insegnanti) risponde al motto "tutto è possibile". È la chiave del successo di BigRock e della sua continua ed ininterrotta crescita.





## #NOTSOFARFUTURE

Da settembre 2020, BigRock ha aperto ufficialmente la prima classe del Master in Computer Grafica insegnata in Inglese. Un'apertura verso studenti internazionali che porterà alla fondazione di una nuova sede Della scuola a San Francisco, negli Stati Uniti, in collaborazione con Disney Pixar.



Più di **300**

Studenti  
all'anno



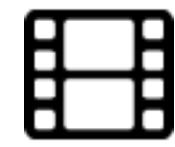
Più di **2700**

Ore totali di lezione  
A semestre



**75%**

Studenti trova  
Un occupazione nel settore  
Nel giro di un anno.



**185**

Film conosciuti  
Che portano almeno  
Il nome di un ex-studente  
Nei titoli di coda.



**15**

Classi funzionanti  
In due sedi



**27**

Insegnanti



**45%**

Studentesse



**60**

Progetti portati a termine  
Dal gruppo RED ogni anno

## #NUMBERS

Institute of  
**Magic**  
Technologies



Part of H-FARM  
COLLEGE



Apple Certified  
School



Authorized Training Center