



00198 Roma via Nizza 152 info@istitutoquasar.com

tel. +390685301487 +39068557078 fax +390685831148

Il programma di corsi Master dell'Istituto Quasar è iniziato nel 1988, tra i primi in Italia e con undici anni di anticipo rispetto alla riforma universitaria che con la Legge 509 del 1999 istituì i Master Universitari. La formula non è cambiata da allora anche se i programmi sono costantemente aggiornati ad ogni nuova edizione. Forte di un'esperienza ultraventennale Quasar attiva oggi corsi conformi, quanto a struttura, durata, livello scientifico ed efficacia professionalizzante, a quanto prescritto dal MIUR. Carattere distintivo dei Master Quasar è l'attenzione al mantenimento di un particolare equilibrio tra i fondamenti teorico-disciplinari che ne definiscono i contenuti e la stretta aderenza alla pratica delle professioni a cui danno adito.

MASTER IN AVR Architectural Virtual Reality

BANDO

MASTER IN ARCHITETTURA VIRTUALE
Primo In Italia, è stato ideato dall'istituto Quasar nel 1992 per la realizzazione 3D attiva del progetto di Architettura, di Design e del Paesaggio con livelli spinti di fotorealismo

EDIZIONE 2013

Master patrocinato dall'Ordine degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori di Roma e Provincia



Authorised
Training Centre
Education

Autodesk
Authorized Training Center



ADIMEMBER

SINTESI

Durata:

1 anno – dall'11 Gennaio 2013 al 20 Dicembre 2013

Scadenza domande:

21 dicembre 2012

Ente organizzatore:

Istituto Quasar Design University Roma – www.istitutoquasar.com

Via Nizza 152 – 00198 ROMA – Tel. +39 068513487 fax 0685831148

Direzione master:

Benedetto Todaro

Coordinamento master:

Massimiliano Forlani, Paolo Lattanzio

Docenti:

Michele Calvano

Riccardo De Antonis

Giorgio de Finis

Massimiliano Forlani

Paolo Lattanzio

Moreno Maggi

Silvia Massotti

Partner:

Q-Agency - Roma

TRANSIT Design – Roma

Borse di studio:

UNA BORSA DI STUDIO a copertura integrale del costo del Master

Comitato Scientifico:

Benedetto Todaro, Massimiliano Forlani, Luca Leonori

Contatti:

master@istitutoquasar.com

PREMESSA

La costruzione dell'Architettura ha raggiunto livelli notevoli di complessità. Molti diversi specialismi intervengono nell'iter, si moltiplicano i centri decisionali e la distanza che separa l'autore, l'ideatore originario, dall'opera finita tende ad aumentare a dismisura. Le attuali procedure spesso delegano lo sviluppo esecutivo del progetto alle imprese aggiudicatrici o agli uffici tecnici delle aziende produttrici riducendo significativamente le possibilità di controllo della qualità dell'opera da parte dell'autore.

Un'efficace forma di tutela della qualità del progetto può attuarsi aumentando la qualità della sua prefigurazione. Questa può impiegata, oltre e al di là delle prescrizioni normative, spingendone la definizione a volontà, fino ad identificare nei minimi dettagli la qualità figurale del risultato previsto.

Il livello raggiunto dai software e l'accresciuta qualità della richiesta hanno alzato la soglia delle performance e delle attese. Render companies da ogni parte del mondo gareggiano nel produrre prefigurazioni di realtà virtuale indistinguibili da una documentazione fotografica, annullando così la distanza tra la rappresentazione del progetto e la fotografia della sua realizzazione. Infatti nell'attuale pervasiva egemonia dell'immagine è sempre più importante presentare alla committenza e ai finanziatori – che siano in grado o meno di leggere e interpretare le proposte progettuali – idee e immagini nella forma più accattivante e comunicativa possibile. Ponendo il pubblico davanti alla scena realizzata, senza filtri interpretativi, sia attraverso immagini foto-realistiche, che attraverso la dinamica della video-animazione 3D, si supera la difficoltà comunicativa degli elaborati tecnici e si comunicano emozioni immediate di sicura presa.

Ma anche nel corso della progettazione il processo ideativo si giova di simulazioni e verifiche certe e attendibili in tempo reale, accorciando la distanza temporale tra la formulazione del *concept* e la sua verifica complessiva, non solo morfologica, ma spinta al controllo degli aspetti percettivi più sofisticati: materici, cromatici e luministici, all'interazione con i materiali naturali e organici, con la continua variabilità dei contesti. Alla freddezza della descrizione oggettiva si aggiunge la componente emozionale ottenuta attraverso l'immersione nelle condizioni ambientali specifiche senza limiti: non più e non solo l'oggetto architettonico astratto e in sé, ma contestualizzato nelle varie e mutevoli condizioni di luce e di atmosfera, come in un set cinematografico. La rilevanza assunta dall'ineffabile complessità della scena reale, nelle varie ore del giorno e della notte, il ruolo delle specie vegetali e degli elementi naturali, organici e minerali, del paesaggio, l'animazione sociale, i diversi modi di fruizione: tutti elementi che concorrono a rendere il progetto vita vissuta, reale.

OBIETTIVI FORMATIVI

Seguendo la sua tradizione, l'Istituto Quasar propone programmi formativi che uniscano ad efficaci esperienze professionalizzanti anche l'opportunità di conseguire forti basi teoriche e di metodo. In tal modo il partecipante al Master sarà in grado di esprimere notevole versatilità ed autonomia operativa, ottimizzando le proprie chances professionali.

A questo scopo nel Master si trattano argomenti che, procedendo per gradi successivi verso gli specialismi, inquadrano la complessità del tema all'interno di chiari sistemi di riferimento a favorire la rapida acquisizione di familiarità con applicazioni dirette step by step.

Obiettivo del Master di AVR è porre in grado i suoi corsisti di sfruttare nel modo più completo ed efficace le potenzialità offerte dalle ultime release dei più potenti software e motori di rendering disponibili sul mercato per realizzare viste statiche e animazioni video di qualsiasi progetto architettonico inserendolo nel suo contesto ambientale con risultati di perfetto fotorealismo.

Disponendo di modelli tridimensionali si potrebbe esser tentati di rinviare la scelta dei migliori punti di vista su cui costruire l'immagine all'ultimo momento confrontandone centinaia diversi. A questa modalità "cieca" e basata sulla sola forza del calcolo automatico (comunque sempre disponibile) il programma intende aggiungere una capacità anticipata di visione e di programmazione degli strumenti comunicativi costruita attraverso lo studio critico delle tecniche usate dai grandi fotografi e famosi disegnatori (da Ezra Stoller ed Helmuth Jacoby fino ai più noti fotografi, registi e disegnatori contemporanei). Riteniamo infatti che a fare la differenza nella costruzione dell'immagine di sintesi sarà d'ora in poi un'ottima tecnica, ma soprattutto la cultura e la sensibilità nella composizione e nella scelta del carattere e dell'atmosfera comunicativa che si intendono creare con le immagini e i video.

Attenzione ed interesse particolari sono rivolti all'integrazione delle varie tecniche e dei metodi per padroneggiare l'intero ciclo produttivo di immagini statiche e video, dalle scelte stilistiche e comunicative fino all'ottimizzazione del rapporto qualità-tempi di elaborazione per raggiungere l'effetto immersivo desiderato con tempi e strumenti commisurati così da fornire anche utili parametri di valutazione di opportunità per l'attività professionale sia in proprio, sia svolta in supporto ad altre strutture.

PROGRAMMA

PRESENTAZIONE

I docenti del Master in Architettura Virtuale sono professionisti di rilievo nei rispettivi ambiti operativi; figure da tempo coinvolte in partnership e collaborazioni con importanti ambienti di produzione e di ricerca, nonché qualificate da molti anni di impegno nel settore della formazione.

Le lezioni e i laboratori del Master si articoleranno lungo un percorso di didattica frontale progressivo e attentamente strutturato che accompagnerà il partecipante durante le fasi della visualizzazione di progetti di complessità crescente. Attraverso questi si incontreranno e risolveranno le problematiche ricorrenti nella rappresentazione tridimensionale avanzata e animata fino allo sviluppo della tesi finale.

Tale nucleo didattico sarà integrato in modo significativo da un consistente numero di ore dedicato al Self-studying e al Tutoring on-line da parte del corpo docente. Nel Master in Architettura Virtuale verranno trattati tutti i temi sensibili riguardanti la visualizzazione 3D attraverso metodologie compiutamente consolidate presso i più rilevanti ambienti produttivi del settore.

I partecipanti verranno gradualmente a contatto con le più proficue tecniche di elaborazione geometrica, a partire dagli approcci di modellazione CAD, BIM, Poly Modeling. Saranno analizzate problematiche e metodologie inerenti alla gestione e all'interscambio dei dati (I/O) tra gli strumenti software impiegati, i quali saranno costantemente indagati lungo un solco comune di interoperabilità.

Particolare attenzione sarà dedicata allo studio accurato dei comportamenti della luce e delle superfici attraverso l'analisi comparativa tra i più potenti e diffusi sistemi di Rendering, con l'intento di arrivare a controllare l'immagine fino all'ottenimento del fotorealismo anche grazie a un rilevante percorso di approfondimento delle modalità di editing dell'immagine 2D.

Verranno analizzati specifici applicativi dedicati all'implementazione della vegetazione e del territorio, spingendosi fino alla generazione dell'ecosistema procedurale. Di fondamentale importanza sarà la conoscenza dei dispositivi di output di tipo digitale e analogico.

Parallelamente a tutte le necessarie conoscenze tecniche, verranno affinate capacità critico/analitico/decisionali di alto profilo mediante interventi approfonditi riguardanti la fotografia d'Architettura, la grammatica della regia, la pre-visualizzazione e lo Story telling.

Questi due approcci formativi, uno tecnico e l'altro critico/analitico, si integreranno in modo mirato per tutta la durata del Master, arrivando a convergere in via definitiva in occasione della realizzazione di un progetto "condiviso" individuato dal corpo docente e di un progetto di tesi scelto da ogni singolo discente previa approvazione da parte del corpo docente stesso.

Aziende attive nel settore della visualizzazione del progetto di architettura parteciperanno al Master in Architettura Virtuale apportando il loro *know-how* di produzione e ospiteranno i corsisti durante gli stage a completamento del Master. Lo stage costituirà un'importante occasione di verifica nonché di crescita delle capacità dei singoli studenti all'interno di realtà produttive costantemente operanti nei loro ambiti di riferimento.

ARGOMENTI TRATTATI

- MODELLAZIONE SOLIDA, MESH E SUPERFICI
 - FOTOGRAFIA: TECNICA E CRITICA
 - ELABORAZIONE DELL'IMMAGINE
 - RILIEVO E GESTIONE DELLA SCENA 3D
 - MODELLAZIONE POLYMESH E PER SUPERFICI DI SUDDVISIONE
 - 3D ANIMATION
 - ILLUMINAZIONE ESTERNI INTERNI SETUP DA STUDIO
 - MATERIALI DI SUPERFICIE DI BASE E AVANZATI
 - RENDERING FOTOREALISTICO: BIASED E UNBIASED
 - GRAMMATICA DELLA REGIA
 - ENVIRONMENT DESIGN
 - MONTAGGIO VIDEO
 - POST-PRODUZIONE
-

MODULI DIDATTICI

1. Immagine e geometria: introduzione e struttura. (132 ORE)
2. Immagine e geometria: sviluppo ed elaborazione. (84 ORE):
3. Strumenti per il fotorealismo: tecniche di base. (80 ORE):
4. Strumenti per il fotorealismo: Sviluppi e approfondimenti. (156 ORE):
5. Stage (450 ore)

1° MODULO

IMMAGINE E GEOMETRIA: INTRODUZIONE E STRUTTURA.

Il primo modulo del Master sarà incentrato sull'analisi e la sperimentazione diretta delle più solide e produttive tecniche di modellazione e di gestione delle geometrie 3D nei software AutoCAD e 3DS MAX. Conseguentemente, il discente sarà in grado di dare forma alle proprie idee avvalendosi, di volta in volta, delle modalità di elaborazione più idonee. Saranno inoltre indagate modalità di visualizzazione, sistemi di coordinate e tecniche d'animazione 3D. Particolare attenzione sarà dedicata alla fase di interscambio dei dati tra i due pacchetti.

Il segmento conclusivo del modulo graviterà attorno a due importantissimi Workshop dedicati all'analisi critica della fotografia in architettura e alla grammatica della regia. Tali workshop avranno il compito di fornire allo studente i mezzi interpretativi più appropriati a un impiego maturo e stilisticamente consapevole degli strumenti di rappresentazione foto-realistica e d'animazione 3D.

Software impiegati:

Autocad (attestato Autodesk Autocad 3d avanzato), 3DS Max (attestato Autodesk 3ds Max Base).

2° MODULO

IMMAGINE E GEOMETRIA: SVILUPPO ED ELABORAZIONE

Durante il secondo modulo del master in Architettura Virtuale saranno esplorate le tecniche di modellazione BIM all'interno del software RevitArchitecture. Verranno approfondite le modalità di rappresentazione digitale in 3DS Max attraverso lo studio delle sorgenti luminose standard e dei primi setup d'illuminazione da studio. Saranno in seguito analizzate le problematiche legate alla elaborazione dei materiali di superficie di base e alla gestione delle coordinate di mappature dei modelli. In questa fase si andrà a incardinare lo studio degli strumenti base del software Adobe Photoshop, con la finalità di garantire al partecipante i mezzi idonei alla generazione/manipolazione di texture utili alla simulazione di materiali e superfici del mondo reale. Sarà inoltre approfondita la gestione della macchina da presa virtuale, con esempi pratici volti a scongiurare vizi operativi e metodologie astratte nell'impiego del mezzo.

Software impiegati:

Revit Architecture (attestato Autodesk Revit Architecture Base), 3DS Max (attestato Autodesk 3DS Max intermedio), Photoshop.

3° MODULO

STRUMENTI PER IL FOTOREALISMO, TECNICHE DI BASE.

Il terzo modulo del master è quello più specificatamente mirato alla ricerca del fotorealismo e della qualità dell'immagine all'interno del software 3DS Max, anche grazie all'apporto del motore di resa V-Ray: un binomio, questo, che costituisce da anni un vero e proprio standard presso moltissime realtà produttive in tutto il mondo. L'obiettivo verrà perseguito mediante l'analisi minuziosa di elementi quali composizione, illuminazione avanzata, materiali di superficie fisicamente accurati, controlli di tipo fotografico sulla camera (gestione di esposizione, profondità di campo, sfocatura da movimento). Saranno qui sfruttate le tecniche di illuminazione più flessibili e al contempo redditizie in termini di performance, sviluppando sistemi e metodologie regolati su tipici contesti d'impiego: rese architettoniche d'esterni e di interni, setup da studio e still life. Parte integrante del modulo sarà costituita da un corposo segmento d'approfondimento riguardante il software Adobe Photoshop, in seguito al quale lo studente sarà in grado di apportare ulteriori decisive migliorie all'immagine prodotta in fase di rendering.

Software impiegati:

3DS Max/V-Ray (attestato Autodesk 3DS Max Avanzato), Photoshop.

4° MODULO

STRUMENTI PER IL FOTOREALISMO, SVILUPPI E APPROFONDIMENTI.

Durante il quarto modulo, cadenzato da una sequenza organica di Workshop, si andranno a integrare nel percorso conoscitivo del partecipante ulteriori strumenti di rappresentazione avanzata, capaci di rifinire al meglio gli obiettivi didattici raggiunti col completamento del modulo precedente.

Il modulo ospiterà Workshop dedicati ad approfondimenti su modellazione concettuale e parametrica in Revit Architecture, tecniche di fotografia, rendering unbiased (mirato a un comportamento fisicamente corretto della luce e dei materiali di superficie), generazione parametrica di vegetazione 3D, sviluppo di ecosistemi e ambientazioni naturali, realizzazione di Walkthrough architettonici in real-time, montaggio video e postproduzione oltre al management e marketing.

Software impiegati:

Revit Architecture (attestato Autodesk Revit Architecture base), Arion, Xfrog, Vue xStream, Lumion 3D, Premiere, Photoshop/After Effects, 3DS Max, Vray.

Dopo un periodo di addestramento specificamente dedicato alla pratica sui software, si proseguirà con la loro applicazione pratica allo sviluppo del progetto. A conclusione del modulo, e dell'intero blocco di didattica frontale offerto dal Master, avrà luogo un laboratorio dedicato alla revisione dei progetti di tesi in elaborazione da parte dei partecipanti.

Nei Moduli sono previsti periodi di Workshop (Laboratorio intensivo), nei quali i partecipanti potranno mettere in pratica quanto appreso nel corso delle lezioni frontali.

Al termine del Master chi avrà frequentato regolarmente potrà conseguire, come ulteriore qualificazione, gli attestati per i programmi **Autodesk** utilizzati.

5° MODULO

STAGE CURRICULARE

Al termine dei moduli precedenti ogni partecipante che abbia regolarmente frequentato (80% delle lezioni frontali e workshop) avrà la possibilità di svolgere uno stage di 450 ore da svolgersi in circa 3 mesi all'interno di aziende e studi professionali che lavorano e producono nel settore da anni, a completamento del percorso didattico, attraverso un'applicazione diretta del lavoro svolto in aula. La priorità di scelta delle destinazioni finali per il periodo di stage sarà stabilita in base alle valutazioni conseguite dai partecipanti durante lezioni frontali e workshop.

SELF-STUDYING E TUTORING ON LINE

Durante lo svolgimento del Master, il corsista potrà usufruire di una assidua assistenza on-line e scambiare documentazione tramite e-mail con docenti ed assistenti. Ogni progetto verrà seguito in modo costante in ogni sua parte.

AZIENDE PARTNER

Ospiteranno i corsisti per il periodo di stage: studi di noti professionisti, render company e uffici tecnici di aziende produttrici e imprese di costruzione.

Tra cui:

Q-Agency – Roma

TRANSIT Design – Roma

Il Master è patrocinato dall'Ordine degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori di Roma e Provincia.

FREQUENZA

CALENDARIO

Il Master ha una durata annuale, con **inizio l'11/01/2013** e conclusione entro dicembre 2013 (esame).

Il corso, della durata totale di **1500 ore**, prevede **450 ore** di didattica frontale e *workshop*, **450 ore** di *stage* e **600 ore** di *self-studying* e *tutoring online*.

In particolare, sono previste oltre 16 settimane di lezioni frontali, che si terranno il **venerdì dalle 14:00 alle 21,30** e il **sabato dalle 9.00 alle 16,30** e oltre 16 settimane di **workshop**, che si svolgeranno negli stessi giorni con gli stessi orari.

Durante i cicli didattici sono previsti seminari di approfondimento da parte di esperti sugli argomenti trattati. Al termine del percorso formativo è prevista una verifica finale, il cui superamento è requisito necessario per il conseguimento del diploma di Master dell'Istituto Quasar.

FREQUENZA

Ai fini del conseguimento dell'attestato e per poter sostenere l'esame finale, è **obbligatoria una frequenza minima dell'80%** (tale percentuale è da intendersi sia sul totale del monte ore sia per ogni singolo modulo delle lezioni frontali e workshop, sia per lo stage - per garantire, attraverso la continuità e l'adeguata concentrazione, l'efficacia dell'esperienza).

DIPLOMA DI MASTER

I diplomi saranno consegnati, alla fine del percorso formativo, ai corsisti che abbiano superato l'esame finale e che risultino in regola con gli obblighi di frequenza e con i pagamenti.

SEDI E DOTAZIONI

Le lezioni frontali e i workshop avranno luogo presso la sede dell'Istituto Quasar, in via Nizza, 152 – Roma.

Ogni studente avrà a disposizione un computer dedicato, dotato dei *software* specifici.

Gli *stage* si svolgeranno presso le sedi designate dalle aziende prescelte (dislocate in diverse zone, sia in Italia che all'estero).

ACCESSO

REQUISITI D'ACCESSO

Il Master in **AVR** è rivolto a **laureati e laureandi di primo e secondo livello** in ogni disciplina, a professionisti o cultori del settore con **conoscenze progettuali e capacità di base nella modellazione CAD** interessati alla pratica della progettazione 3D e renderizzazione foto-realistica.

È richiesta una **conoscenza elementare della lingua inglese**.

MODALITÀ DI ACCESSO

Il Master in AVR edizione 2013 prevede un numero massimo di 18 partecipanti.

Il numero minimo di partecipanti utile per l'avvio del Master è di 10.

Gli interessati dovranno far pervenire per posta ordinaria all'indirizzo dell'Istituto Quasar– **Via Nizza 152 – 00198 Roma RM** – o per posta elettronica all'indirizzo e-mail master@istitutoquasar.com entro e non oltre il **21 dicembre 2012**, la **domanda di ammissione** compilata in ogni sua parte – il modello è disponibile in formato cartaceo (su richiesta) e presente sul sito web dell'Istituto Quasar, nella pagina dedicata al Master in AVR.

Alla domanda di ammissione dovranno essere allegati:

1. Curriculum vitae
2. Lettera di motivazione in cui siano esplicitate le ragioni della scelta del percorso formativo
3. Copia di un documento di identità
4. N.1 foto a colori formato tessera
5. Copia del titolo di studio
6. Eventuali altri attestati di abilità conseguite

Dal 24 al 31 dicembre 2012 si svolgeranno i colloqui di selezione.

Sarà utile presentare al colloquio un portfolio di lavori e progetti svolti (non necessariamente attinenti ai temi del Master). Durante il colloquio, inoltre, verrà accertato il livello di conoscenza dei *software* che saranno utilizzati e della lingua inglese. La partecipazione alla selezione è **gratuita**.

La selezione di idoneità sarà effettuata dalla Commissione esaminatrice dal 2 al 4 gennaio 2012.

L'idoneità dei candidati verrà valutata in base ai curricula inviati, alla qualità dei lavori presentati nel portfolio ed all'esito di un colloquio attitudinale.

In caso di idonei in numero superiore alla disponibilità di posti si procederà ad una selezione secondo l'ordine di arrivo delle domande.

Entro il sarà comunicato agli interessati l'esito della selezione.

ISCRIZIONE ED ASSICURAZIONI

Il costo del Master per questa edizione è di Euro 9.360,00 (al netto dell'IVA di legge).

Dopo aver ricevuto la comunicazione di esito positivo via e-mail da parte dell'Istituto occorrerà **confermare l'iscrizione** che dovrà essere regolarizzata (pena la decadenza)

entro e non oltre le ore 12:30 del 08 gennaio 2013

inviando a: amministrazione@istitutoquasar.com copia dell'avvenuto versamento della **quota di iscrizione**, pari a € 743,80 (al netto dell'IVA di legge).

La **quota di partecipazione** di € 8.616,20 (al netto dell'IVA di legge) dovrà essere saldata secondo quanto previsto dal contratto. È prevista la possibilità di rateizzare la quota di partecipazione (per informazioni sulle rate: master@istitutoquasar.com).

La **quota di partecipazione INCLUDE** le **Assicurazioni** - Infortuni (INAIL) e Responsabilità Civile – e **NON INCLUDE** le spese di spostamento per sopralluoghi, viaggi o trasferte.

La mancata conferma nei tempi indicati sarà considerata come **rinuncia** e si attiverà il subentro del candidato successivo in ordine di presentazione della domanda.

Per l'esame finale è prevista una tassa di €252,07 (al netto dell'IVA di legge).

CONTRATTO

L'organizzazione tecnica e la gestione economica del Master sono a cura di Quasar Progetto s.r.l. (società proprietaria del marchio "Istituto Quasar").

Il rapporto tra corsista e l'Istituto Quasar (marchio registrato della Quasar Progetto srl – P.IVA 04095221000 – ROMA) sarà regolato da apposito contratto da sottoscrivere con Quasar Progetto srl prima dell'inizio delle lezioni, **entro e non oltre l'8 gennaio 2013**.

Copia del contratto è in visione presso la segreteria dell'Istituto Quasar, via Nizza 152, ROMA, orario no stop 9/19 dal lunedì al venerdì e sabato dalle 9 alle 13, tel. +39 0685301487 fax 0685831148.

MODALITÀ DI PAGAMENTO:

- contanti (fino a € 999,99)
 - carta di credito, bancomat
 - assegno intestato a Quasar Progetto srl
 - bonifico bancario intestato a Quasar Progetto srl - Monte Paschi di Siena
- IBAN: IT35G0103003263000000001057

SONO ATTIVE CONVENZIONI E FORME DI FINANZIAMENTO AGEVOLATO

Per info su iscrizioni, forme di finanziamento e borsa di studio: master@istitutoquasar.com

BORSA DI STUDIO

È disponibile una borsa di studio di 9.360 € (al netto dell'IVA di legge), pari all'intera quota d'iscrizione e di partecipazione al Master, da attribuire a seguito di valutazione di merito al termine degli esami finali.

Gli interessati dovranno far pervenire la loro candidatura, unitamente alla domanda di ammissione al Master, all'indirizzo e-mail master@istitutoquasar.com inviando i seguenti documenti:

- domanda di borsa di studio, compilata in ogni sua parte, secondo il modello scaricabile dal sito dell'Istituto Quasar, nella pagina dedicata al Master in AVR.
- modello ISEE.

**Per la selezione dei candidati alla Borsa di Studio saranno valutati i risultati del lavoro svolto durante la frequenza al Master e della tesi finale.
In caso di pari merito, sarà data priorità al candidato di reddito più basso.**

La borsa sarà assegnata al termine del Master, successivamente allo svolgimento dell'esame finale: il vincitore sarà contattato telefonicamente e via e-mail all'esito della delibera della Commissione giudicatrice.
