MASTER ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN

PRODUCT DESIGN

Il Designer quale azienda di produzione indipendente.

BANDO

VII edizione
Master patrocinato dall'Ordine degli Architetti Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e Provincia.

Il programma di corsi Master di Quasar Design University 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.

SINTESI

Durata:
1 anno – dal 16 marzo 2017 al 16 febbraio 2018

Scadenza domande:
~~30 novembre 2016~~ PROROGA DI ISCRIZIONE RICHIESTE BORSA DI STUDIO AL 28/02/2017

Ente organizzatore:
Quasar Design University – www.quasar.university – Tel. +39 06 8557078

Direzione master:
Benedetto Todaro

Consiglio di Corso:
Cecilia Anselmi, Valerio Ciampicacigli, Vito Lo Savio, Giulio Patrizi, Emanuele Tarducci, Benedetto Todaro.

Tutor di Corso:
Giorgia Tradico

Borse di studio:
Una borsa di studio ogni 10 partecipanti, a copertura del 50% della quota di partecipazione del Master.

Contatti:
info@quasar.university

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo del master è rendere i corsisti padroni dell'iter progettuale descritto in premessa attraverso lezioni frontali e fasi operative legate allo sviluppo di più temi progettuali.
Le principali aree tematiche su cui verteranno i contenuti dei diversi moduli sono:

Marketing, Fenomenologia del Design, Critica e Semiotica dell'oggetto: marketing, self-management e strategie comunicative del progetto, pianificazione e contestualizzazione del lavoro (1°e 2° modulo). In questo ambito viene preso in esame, a partire dall'Industrial Design, tutto ciò che concerne l'auto-produzione nel design dal punto di vista della pianificazione strategica della comunicazione e promozione in funzione dell'immissione nel mercato attuale dei prodotti realizzati.

Rappresentazione / Modellazione / Rapid prototyping: dove vengono presi in esame i linguaggi digitali per la rappresentazione dei modelli virtuali 3D, la rappresentazione nurbs, la rappresentazione mesh, il visual scripting, le tecniche di RP per plotter 2d, tecniche di rapid prototyping, rappresentazione di modelli per stampe a plotter di taglio, stampa 3d e fresa. (3° e 4° modulo)

Materiali: Tecnologie dei Materiali per il Design: Ambito disciplinare di fondamentale importanza, soprattutto in relazione ai moduli laboratoriali 6-7-8, in cui vengono prese in esame le caratteristiche dei materiali, le lavorazioni, le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie, anche in sinergia con quelle tradizionali, da far confluire in una parte fondamentale del processo progettuale. (5° modulo)

Laboratori: Laboratorio di Design Interattivo (6° modulo) + Laboratorio di Progettazione Sviluppo dei Concept e svolgimento esercitazioni progettuali (7°modulo). I due laboratori operano secondo modalità strettamente integrate. Al fine di sperimentare concretamente le possibili intersezioni fra il Design e gli attuali strumenti e tecnologie, capaci di attivare nuove relazioni fra uomo, oggetti e ambiente che li circonda.

Il primo passo degli sviluppi progettuali su nuovi prodotti, è di carattere teorico e conduce attraverso l'approfondimento dei prodotti similari esistenti, alla lettura critica dell'evoluzione del costume, del gusto, della produzione e del mercato. Particolare attenzione è rivolta allo studio delle caratteristiche del distretto produttivo cui la sperimentazione si riferisce ed in particolare alle potenzialità produttive di alcune specifiche aziende.
La pre-figurazione dell'idea ed il rilievo dei prototipi provvisori, rendono importantissima la conoscenza dei nuovi metodi di rappresentazione, per cui ampio spazio viene dato alla conoscenza di software per la modellazione Nurbs ed applicazioni per la gestione delle mesh.
Avendo sostituito ormai da tempo il compasso, la matita ed il foglio di carta con strumenti digitali, altro importante obiettivo del master e quello di creare modelli utilizzando linguaggi sempre più vicini allo strumento che si utilizza. Per cui la rappresentazione ibrida Nurbs-mesh è trattata attraverso sistemi nodali di visual scripting.
L'alternanza nell'impiego di modelli digitali e reali necessita della conoscenza di tecniche per il Rapid Prototyping. Per questo, una volta affrontati i diversi metodi per la costruzione di prototipi di rapida realizzazione, i corsisti si cimentano nella discretizzazione delle rappresentazioni digitali: discretizzazione legata al percorso produttivo pianificato.
Ampio spazio viene dedicato - inoltre - all'aspetto comunicativo del prodotto attraverso rendering statici e dinamici, tecniche di shading e testurizzazione Real Time dei modelli. Inoltre si indaga sul mondo dell'auto-produzione, che vede il designer padrone di tutto il processo progettuale sfruttando tecniche low-cost per l'acquisizione della forma finalizzata al restyling e la prototipazione attraverso device auto costruite.
La creatività è il catalizzatore dell'esperienza. La visione senza creatività rischia di rimanere inespressa, ma la sola creatività non basta: per questo si tratta anche di Design Strategico, di Design Indipendente e Design Interattivo. Il Design Strategico è un'attività di progettazione il cui

oggetto è il sistema-prodotto, cioè l'insieme integrato di prodotti, servizi e comunicazione con cui un'impresa si presenta sul mercato, si colloca nella società e, così facendo, dà forma alla propria strategia. Il Design Indipendente è una modalità che, se pur indotta alla crescita negli ultimi 15 anni dalle nuove tendenze del mercato, ha preso il via sin dalla fine degli anni '70 e sempre più si configura come una frontiera per il mercato del lavoro dove i giovani designer possono trovare spazi autonomi alternativi al circuito della produzione e grossa distribuzione. Il master intende fornire le basi necessarie per configurare nuove professionalità nel campo del design in grado di gestire tutto il processo di autoproduzione ed immissione nel mercato dei prodotti concepiti anche in relazione diretta con il territorio. L'ambito dell' Interaction Design, inoltre, con la sua attuale rapida evoluzione, spinge la frontiera del design verso prodotti che si vorrebbero sempre più seducenti e desiderabili, capaci di annullare la complessità: prodotti intuitivi, facili da apprendere, piacevoli da usare, emozionanti. In relazione a questo nuovo possibile contesto, si analizzano casi studio e Best Practice della progettazione interattiva secondo i diversi possibili ambiti di applicazione, con particolare riferimento al campo del design del prodotto.
L'esperienza acquisita trova riscontro nello sviluppo di temi progettuali sviluppati in seminari tenuti da designer esperti e fortemente legati alle realtà produttive locali e non solo. Con loro si svolgono workshop a diretto contatto con laboratori di prototipazione e produzione. Durante il corso alcuni professionisti del settore effettuano interventi spot su loro case history o esperienza professionale.
Oltre al diploma di Master il corso rilascia attestazioni relative alla frequenza di corsi McNeel tenuti da docenti qualificati all'insegnamento.

PROGRAMMA

PRESENTAZIONE

I docenti del Master in Product Design di Quasar Design University 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.
Attraverso lezioni e laboratori i partecipanti sono condotti dal concept iniziale al prototipo, sviluppando modelli di design nelle diverse modalità di rappresentazione digitale, approfondendo l'utilizzo di software per la modellazione Nurbs e Mesh. Nell'operare, affronteranno metodi e tecniche di Rapid Prototyping. Il workshop finale, attraverso la realizzazione di diversi temi progettuali, permetterà di fissare l'iter progettuale dell'**Industrial design**, dell'**Indipendent design**, dell'**Interactive design**.
Tale nucleo didattico è 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 Product Design vengono trattati tutti i temi riguardanti la progettazione, il rilievo, la rappresentazione 3D e la prototipazione, attraverso metodologie compiutamente consolidate presso i più rilevanti ambienti produttivi del settore. Il progetto di Design, a differenza del progetto di Architettura, necessita inoltre di verifiche e sperimentazioni in rapporto 1:1 con il modello ideato. Per questo bozzetti e maquettes sono da sempre strumenti principali per rappresentare ed indagare il progetto di design, tanto da portare allo sviluppo di tecnologie e software rivolti alla rapida produzione di prototipi del progetto ideato (rapid prototyping). L'immagine mentale viene rivelata in maniera rapida e gestuale attraverso schizzi su carta e disegni bidimensionali. Contemporaneamente si elaborano i modelli 3d digitali di natura numerica (mesh) e matematica (nurbs), all'inizio intesi per catturare la forma, poi sempre più dettagliati a supporto della definizione esecutiva del progetto. Il rapido susseguirsi di modelli di natura diversa, richiede anche di giungere al prototipo, per una chiara valutazione della forma. Il prototipo rimarrà concettualmente statico sin quando il progettista non agirà fisicamente su di esso, togliendo o aggiungendo materiale, rapportandosi in maniera interattiva con il prodotto che si crea sotto i suoi occhi, instaurando un dialogo biunivoco tra modello reale e immagine mentale.

Alle lezioni di metodologia e di modellazione finalizzata alla rappresentazione 3D delle proprie idee e dei modelli per il progetto, si affiancano lezioni tecniche in spazi attrezzati per la produzione di prototipi e in aziende dedicate alla produzione industriale di elementi di arredo. Da subito si affronta l'iter per la realizzazione del prototipo utilizzando attrezzature in grado di tradurre il modello digitale appositamente preparato, in modello reale. I diversi percorsi sono guidati da docenti ed esperti delle strumentazioni utilizzate.
Aziende attive del settore partecipano al Master come partner, 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 operanti nei loro ambiti di riferimento.
Secondo una concezione di scuola intesa come crogiuolo ed incubatore che prepari i corsisti ad autodeterminarsi consapevolmente nel difficile mercato attuale, il programma del master prevede di incentivare sviluppo, promozione e vendita dei prodotti migliori, progettati e realizzati nell'ambito dei laboratori da studenti e insegnanti, attraverso l'uso di piattaforme web di crowdfunding ed e-commerce.

ARGOMENTI TRATTATI

- Product design: analisi dello stato dell'arte, storia recente e potenzialità emergenti
  Marketing, self-management, fenomenologia del design, critica e semiotica dell'oggetto
- Self-management e strategie comunicative del product design, pianificazione e contestualizzazione del lavoro
- Linguaggi digitali di rappresentazione dei modelli
- Rappresentazione nurbs
- Rappresentazione mesh
- Visual scripting
- Tecniche di rapid prototyping
- Tecniche di rp per plotter 2d
- Tecniche di rp per stampante 3d e fresa
- Tecnologie dei materiali per il design
- Laboratorio design interattivo
- Laboratorio sviluppo concept e svolgimento esercitazioni progettuali
- Stage curricolare

MASTER ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN PRODUCT DESIGN		
Campi disciplinari	**CFA**	**Ore**
Analisi del contesto. Pianificazione e contestualizzazione del lavoro.	2	20
ecniche di Self-management per il designer autonomo. Programma di lavoro e individuazione degli obiettivi. Design Communication Process. Strategie creative per la comunicazione del progetto	2	25
Software e strumentazioni dedicati. Metodologie e tecniche di rappresentazione dei modelli	6	72
Software e strumentazioni dedicati – metodologie e tecniche di rapid prototyping	3	37
Interaction Design (a cura di Emanuele Tarducci). Laboratorio di Design Interattivo	5	56

Laboratori di progettazione sviluppo dei concept e svolgimento esercitazioni progettuali: Lab.1 (Patrizi)	8	80
Laboratori di progettazione sviluppo dei concept e svolgimento esercitazioni progettuali: Lab 2 (Ciampicacigli)	8	80
Sviluppo, prototipazione, messa a punto e promozione prodotto (Tarducci, Ciampicacigli, Patrizi)	8	80
	42	450
Stage	18	450
Studio individuale		600
TOTALE	**60**	**1500**

1° MODULO

analisi del contesto. pianificazione e contestualizzazione del lavoro.
Programma di lavoro e individuazione degli obiettivi. fenomenologia del design, critica e semiotica dell'oggetto.

Il modulo è dedicato alla pianificazione strategica delle tematiche e all'organizzazione del lavoro che si affronta all'interno del corso. In questo tempo vengono presentati i temi e discusse le metodologie progettuali.
Si affrontano approfondimenti sui vari tipi di prodotto; si illustra l'evoluzione nel tempo del costume, del gusto, della produzione e del mercato; si studiano le caratteristiche del distretto produttivo a cui i temi progettuali si riferiscono, approfondendo le potenzialità produttive di alcuni specifici distretti.
Alcune ore sono dedicate all'illustrazione e alla spiegazione del significato di Modello per il prodotto di design, illustrando le caratteristiche reali dei tipi di modelli sia per il design industriale, che per il design indipendente identificando la giusta trasposizione e rappresentazione digitale.

2° MODULO

Tecniche di self-management per il designer autonomo.
Design communication process. Marketing, strategie creative per la comunicazione del progetto

La ricerca sviluppata all'interno del modulo è volta a creare, per i prodotti elaborati nel Master, il veicolo di un accorto management culturale e comunicativo che ne valorizzi le potenzialità. I partecipanti sono guidati attraverso lo studio, l'analisi e la sintesi di vere e proprie "strategie creative globali" che comprendano - insieme e oltre alla messa a punto del progetto - anche la strategia complessiva di comunicazione dei suoi valori, da quelli meramente estetici e figurativi alla più efficace descrizione delle prestazioni fino all'attivazione di opportune iniziative promozionali di presentazione e di interazione con l'utente finale attraverso l'uso creativo dei diversi media.

- Media management
- Basi teoriche e approcci pratici per la gestione della comunicazione del progetto, organizzazione e uso delle risorse offerte dai media.
- Communication, creative strategies
- Pianificazione, progettazione e strategie nelle tecniche di comunicazione dei processi creativi e produttivi. Layout e copywriting per i diversi media. Tecniche di scrittura creativa, di editing e di management a supporto del progetto.
- Visual Communication

- Basi teoriche e approcci pratici per il progetto grafico della comunicazione visiva finalizzata a scopi commerciali o artistici su supporti a stampa e per il web, rivolta a specialisti o al pubblico.

3° MODULO

Software e strumentazioni dedicati – Metodologie e tecniche di rappresentazione dei modelli.

Il modulo ha come obiettivo principale la formazione di un corretto approccio alla modellazione matematica e alla modellazione numerica, utilizzando le release più aggiornate di software dedicati ai due tipi di modellazione. La modellazione matematica è quella che si ottiene implementando le tecniche ed i metodi della rappresentazione geometrica in un programma informatico; la modellazione numerica è rivolta invece alla discretizzazione dei modelli digitali attraverso una loro descrizione per punti. Quest'ultimo linguaggio è quello utilizzato per la traduzione dei progetti sviluppati con software Nurbs e renderli adatti alla lettura di macchine per la prototipazione rapida o per il semplice rendering. Il grande vantaggio dell'uso del modellatore matematico, differentemente dal modellatore numerico, è quello del controllo metrico delle entità generate e la possibilità di rappresentare superfici di qualsiasi forma. Ai software tradizionali affiancheremo la programmazione nodale con la quale sarà possibile esprimere al massimo le potenzialità di rappresentazione del software, inserendo la componente algoritmica e generativa nel progetto.
È quindi evidente l'importanza che tali strumenti possono offrire alla figura del designer contemporaneo in fase progettuale e produttiva.
In questo modulo si impartiscono le seguenti lezioni tematiche sulla modellazione digitale per il prodotto, utilizzando specifiche applicazioni:

- Rappresentazione Nurbs
- Rappresentazione Mesh
- Rappresentazione per la comunicazione: plug-in rendering
- Visual Scripting

4° MODULO

software e strumentazioni dedicati – metodologie e tecniche di rapid prototyping

Per il progetto di design è importantissimo il continuo passaggio da digitale a reale, materializzando prototipi che il progettista deve poter valutare fisicamente. Acquisite le corrette tecniche di modellazione, nel modulo si insegnerà a discretizzare il modello digitale in relazione alla tipologia di prototipazione: Cutting, Folding, Stampa 3D, Fresa. Il partecipante al modulo imparerà a preparare il modello ideato in modo da renderlo comprensibile alle macchine di produzione. Gli insegnamenti per l'ideazione, la gestione e l'automatizzazione del processo saranno i seguenti:

- Tecniche di Rapid Prototyping per plotter 2D
- Tecniche di Rapid Prototyping per Stampante 3D e Fresa

5° MODULO

Laboratorio di design interattivo.

I partecipanti apprendono, attraverso attività pratiche di laboratorio, metodi e tecniche per la prototipazione elettronica acquisendo competenze specifiche sugli aspetti tecnologici e di design che si riferiscono al complesso ambito della progettazione interattiva. Durante il laboratorio i partecipanti vengono messi in grado di realizzare un semplice prototipo interattivo, apprendendo metodi e tecniche per la prototipazione elettronica ed acquisendo competenze specifiche sugli

aspetti tecnologici e di design.
Vengono presentate le Best Practice per la progettazione interattiva, approfondendo gli aspetti legati alla prototipazione elettronica tramite l'impiego della piattaforma Open-Source ARDUINO.

Contenutigenerali:
- Introduzione all'Interaction Design / Physical Computing
- Arduino - scheda a microprocessore e ambiente di sviluppo
- Arduino - Best Practice per la progettazione interattiva
- Lab. Physical Computing - Principi di elettronica
- Lab. Physical Computing - Tinkering, Coding e Prototyping

6° MODULO
Tecnologie dei materiali per il design.

I partecipanti apprendono in questo ambito disciplinare l' importanza, anche in relazione ai moduli laboratoriali 6-7-8, delle caratteristiche dei materiali, le lavorazioni, le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie, che possano integrarsi anche alle lavorazioni tradizionali, da far confluire in una parte fondamentale del processo progettuale. In questo modulo si approfondisce la conoscenza dei materiali e dei loro comportamenti statici e meccanici, delle lavorazioni e delle tecnologie che sono alla base delle qualità prestazionali ed estetiche dei prodotti.

7° MODULO
Laboratori di progettazione sviluppo dei concept e svolgimento esercitazioni progettuali.

Dopo un periodo di addestramento specificamente dedicato alla pratica sui software, sull'uso e lo studio dei materiali, le tecnologie e nuove strumentazioni si prosegue con la loro applicazione pratica allo sviluppo del progetto. A conclusione dell'intero blocco di moduli dedicati alla didattica frontale, prendono il via i laboratori (Interaction Design e Product Design) dedicati alla revisione dei progetti di tesi in elaborazione da parte dei partecipanti. Nel Modulo è previsto un periodo di Workshop (Laboratorio intensivo), durante il quale i partecipanti possono mettere in pratica quanto appreso nel corso delle lezioni frontali. Il Case Study specifico da approfondire nel Laboratorio progettuale è inerente all'ambito tematico, e comprende la definizione di oggetti accessori di medie e piccole dimensioni anche concernenti, ma non esclusivamente, il forniture design. All'interno di un range limitato di scelte possibili stabilito a monte, i partecipanti al Master possono proporre di portare a definizione un progetto relativo ad un case-study di libera scelta, coerente col tema generale, che deve essere preventivamente valutato ed avallato dai docenti. Questo deve conciliare il tema dell'accessorio che preveda l'uso dell'interattività in maniera da integrare coerentemente quanto appreso nel Modulo 6 con quanto sia da sviluppare in questo modulo e nel successivo. Alcune delle parole chiave cui dovranno rispondere gli oggetti di nuova proposizione che troveranno definizione nel 7° e nell'8° modulo: Attivazione Ludica, Personalizzazione, Ironia, Estetica dell'interazione, Smart Object.

8° MODULO
Sviluppo, prototipazione, messa a punto e promozione prodotto.

Dopo aver definito il concept e l'elaborazione del progetto si passa alla fase di sviluppo e messa a punto del prodotto in prototipazione. Se ne verifica la fattibilità in termini di materiali lavorazioni realizzazione dei componenti e loro montaggio assemblaggio, si fanno le verifiche qualitative dei lavorati e semilavorati in relazione alla resistenza, manutenzione, finitura, riciclaggio. Infine se ne studia la possibilità di promozione attraverso i canali tradizionali o gli attuali consentiti dai

circuiti comunicativi potenziati dal web.

9° MODULO
Stage curriculare.

Al termine dei moduli precedenti ogni partecipante che abbia regolarmente frequentato (80% delle lezioni frontali e workshop) ha 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 è 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 un'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

- Bic Lazio/ FabLab
- Fondazione mondo Digitale
- Devoto
- SLAMP illuminazione
- ST srl (Smart design)
- COVO accessori e complementi
- ALCANTARA
- INCIPIT oggettistica
- WAYPOINT illuminazione
- ETIMO
- Uno Più
- CERAMICHE FLAMINIA
- Scarabeo

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

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

CALENDARIO

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.
La didattica frontale, il workshop ed il tutoring on line hanno una durata annuale, con inizio il **24/02/2017** e conclusione entro il **16/02/2018**.

Le lezioni in aula hanno frequenza bisettimanale: **giovedì, venerdì sera e sabato mattina**.
Il Calendario specifico con annesso orario delle lezioni sarà disponibile entro gennaio 2017.
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 di Quasar Design University.

Quasar Design University si riserva di apportare modifiche al programma formativo, sempre nel rispetto del monte ore e delle finalità del corso, ai fini di garantire la migliore efficacia dell'esperienza, qualora la disponibilità di nuovi software, di testimonial e di partner si configuri come opportunità, per i corsisti, di fruire di un valore aggiunto.

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). Non è consentita la contemporanea iscrizione ad altri corsi Master accademici o ad altri corsi AFAM.

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 di QDU. Alcuni interventi potrebbero essere svolti in altri luoghi: Quasar Design University specifica di poter erogare i suoi corsi in una sede differente da quella indicata o modificare il luogo di svolgimento delle lezioni ad iscrizioni effettuate, senza in alcun caso inficiare il corretto e proficuo svolgimento della didattica. 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, in Italia e all'estero).

ACCESSO

REQUISITI D'ACCESSO

Il Master 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 di CAD interessati alla gestione a 360° del Product Design. È richiesta una conoscenza elementare della lingua inglese.

MODALITÀ DI ACCESSO

Il Master in Product Design prevede un numero minimo di 7 partecipanti.
Gli interessati dovranno far pervenire per posta ordinaria all'indirizzo di Quasar Design University via Crescenzio 17 A - 00193 Roma o per posta elettronica all'indirizzo e-mail segreteria.amministrativa@quasar.university, entro e non oltre il 25 novembre 2016:

- **domanda di ammissione e preiscrizione** compilata in ogni sua parte (il modello è disponibile in formato cartaceo (su richiesta) e presente sul sito web di Quasar Design University, nella pagina dedicata al Master in P.D.);

- **versamento della quota di preiscrizione** di Euro 150,00 da considerarsi come acconto della quota d'iscrizione al Master, al momento della comunicazione di idoneità, da parte della

Commissione esaminatrice. L'acconto di iscrizione è interamente rimborsato solo nel caso in cui il candidato non abbia superato il colloquio di ammissione.

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.

Da giorno 5 a giorno 9 dicembre 2016 si svolgeranno i colloqui di selezione.
È utile presentare al colloquio un portfolio di lavori e progetti svolti (non necessariamente attinenti ai temi del Master). Durante il colloquio, inoltre, viene accertato il livello di conoscenza dei software che sono utilizzati durante il Master e della lingua inglese. L'idoneità dei candidati viene 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 procede ad una selezione secondo l'ordine di arrivo delle domande.
La selezione di idoneità viene effettuata dalla Commissione esaminatrice, la quale entro il giorno 12 dicembre 2016 renderà noto l'esito dei colloqui effettuati.

ISCRIZIONE ED ASSICURAZIONI

Il costo del Master per questa edizione è di Euro 6.490,00.
Dopo aver ricevuto la comunicazione di esito positivo via e-mail da parte dell'Istituto, occorre versare il saldo dell'iscrizione, che dovrà essere regolarizzata

entro e non oltre le ore 18:00 del 22 dicembre 2016

inviando a **segreteria.amministrativa@quasar.university** copia dell'avvenuto versamento del conguaglio della quota di iscrizione, pari a Euro 840,00.

La quota di partecipazione di Euro 5.650,00 dovrà essere saldata secondo le modalità sottoscritte al momento della del contratto. È prevista la possibilità di rateizzare la quota di partecipazione (per informazioni sulle rate: segreteria.amministrativa@quasar.university).

La quota di partecipazione INCLUDE le Assicurazioni - Infortuni (INAIL) e Responsabilità Civile.
La mancata conferma nei tempi indicati è considerata come rinuncia e verrà attivata la procedura di subentro del candidato successivo in ordine di presentazione della domanda.

Per l'esame finale è prevista una quota di Euro 350,00.

CONTRATTO

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

Il rapporto tra corsista e Quasar Design University (marchio registrato della Quasar Progetto srl – P.IVA 04095221000 – ROMA) sarà regolato da apposito contratto da sottoscrivere con Quasar

Progetto srl all'atto della preiscrizione e successivamente all'atto dell'iscrizione.
Copia del contratto è in visione presso la segreteria di Quasar Design University che effettua orario continuato h 9:00-22:00 dal lunedì al venerdì e sabato dalle h 9:00 alle h 16:00, tel. +39 0685301487 fax 0685831148.

MODALITÀ DI PAGAMENTO:

- contanti (fino a € 2.999,99)
- carta di credito, bancomat
- assegno intestato a Quasar Progetto S.r.l.
- bonifico bancario intestato a Quasar Progetto srl - Deutsche Bank
IBAN: IT55E0310403203000000822088

Sono attive convenzioni e forme di finanziamento agevolato
Per info su iscrizioni, forme di finanziamento e borsa di studio:
segreteria.amministrativa@quasar.university

BORSA DI STUDIO

È disponibile una borsa di studio ogni dieci partecipanti, equivalente al 50% della quota di partecipazione contrattualizzata per il Master e sarà attribuita al termine degli esami finali, da parte della Commissione Esaminatrice e a suo insindacabile giudizio.

Gli interessati dovranno far pervenire la loro candidatura, unitamente alla domanda di preiscrizione al Master, all'indirizzo e-mail **segreteria.amministrativa@quasar.university** inviando i seguenti documenti:

- domanda di borsa di studio, compilata in ogni sua parte, secondo il modello scaricabile dal sito di Quasar Design University, nella pagina dedicata al Master in P.D.

- 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.
Per la selezione dei candidati alla Borsa di Studio, la pubblicazione delle graduatorie e per tutti i criteri di partecipazione e di assegnazione, si rimanda a quanto specificato nel Bando di Borsa di studio indetto per l'anno 2016 – 2017.

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.