

prologo

*in un mondo che cambia le generazioni maturano
rapidamente
cosa aspettarsi da loro
serietà affidabilità
un pizzico di fantasia uno di coraggio volontà
determinazione
capacità di migliorare il mondo
in una parola un progetto
saper pro-iettare guardare avanti pre-vedere è raro e
prezioso
nasce dal talento individuale
cresce e sviluppa se coltivato*

scenario

*alle soglie del terzo millennio
realtà e virtualità convivono
e si compenetrano
passano in continuo dall'uno all'altro piano
ambiente ed esperienza
si dilatano in più dimensioni
entrambi i piani possono e devono essere
creativamente modificati
entrambi sono oggetto di operazioni estetiche*

un progetto

*il designer opera trasformazioni
inventa situazioni ambienti figure ed oggetti
professionalmente interpreta e risponde
alla domanda sociale di qualità ambientale
nella scuola laboratorio dell'Istituto Quasar
esperti professionisti e giovani talenti
attraverso la ricerca e la sperimentazione progettuale
preparano i protagonisti del prossimo futuro*





*Istituto Quasar scuola laboratorio
dove teoria e pratica si intrecciano per
garantire una formazione d'eccellenza
per un efficace inserimento professionale*



Storia

L'Istituto Quasar nasce a Roma nel 1987, ad opera di un gruppo di professionisti e docenti universitari, come struttura di ricerca e di formazione orientata allo studio e alla progettazione dell'ambiente, degli oggetti e delle nuove forme comunicative.

Design University

Oggi, con oltre venticinque anni di esperienza, l'Istituto Quasar prosegue la sua missione come struttura privata completamente autofinanziata e indipendente. Sceglie il proprio corpo docente tra professionisti ed esperti di chiara fama. È autore originale dei programmi didattici che applica nella formazione, costantemente aggiornati per rispondere con efficacia alle trasformazioni del mondo del lavoro. Dispone di uno staff dedicato per guidare e orientare il lavoro degli allievi.

Eccellenza

Ha una sede nel centro di Roma, dotata di attrezzature efficienti e aggiornate, che accoglie studenti da tutto il mondo. La volontà di mantenere sempre alta



la qualità della formazione ha suggerito la concentrazione delle attività in un unico centro di formazione e sviluppo che integra la cultura del progetto nelle sue diverse espressioni.

Attività culturali e di ricerca

L'Istituto Quasar associa alla prevalente attività formativa una costante opera di ricerca e promozione culturale volta a sensibilizzare il pubblico su temi multidisciplinari. Promozione all'estero della cultura italiana e del Made in Italy, partecipazione a concorsi nazionali ed internazionali di progettazione, organizzazione di mostre, convegni e workshop, pubblicazioni: più di trecento eventi che vedono l'Istituto Quasar protagonista, dal 1987 ad oggi, e che hanno contribuito a diffondere conoscenze e sensibilità sui temi dell'ambiente reale e virtuale. Ricordiamo, a puro titolo esemplificativo, le pubblicazioni sullo spazio urbano *Alberate a Roma* e *Lessico Cittadino*; gli anticipatori progetti di abitazioni ecosostenibili realizzati in prototipi a scala reale *La Casa New Age*



e *La Casa Armonica*, fino ad arrivare a QOS - *Quasar Outer Space* ciclo multidisciplinare di lectures, appuntamento periodico aperto al pubblico ma parte integrante del percorso formativo, che vede protagonisti importanti artisti, esploratori visionari oltre il contemporaneo. Professionisti, artisti, operatori del settore sono invitati a contribuire al percorso formativo degli allievi, sia tramite contributi in aula che partecipando con studenti e docenti a visite o eventi significativi. Per una panoramica completa delle attività culturali e di ricerca dell'Istituto: istitutoquasar.com-archivio-eventi.html

Campi operativi

All'interno del macro-ambito "design e comunicazione visiva", la ricerca e la formazione si applicano ai temi:

- progettazione degli interni e dei giardini;
- ristrutturazione e riqualificazione edilizia;
- product, furniture ed exhibit design;
- grafica pubblicitaria, editoriale e multimediale;



- fotografia digitale e videomaking;
- web & interaction design;
- computer grafica e animazione 3D;
- yacht design.

Tipi di corsi

La formazione è praticata attraverso programmi di varia intensità e durata:

- Post diploma (3 anni)
- Qualificazione professionale (15 mesi)
- Master (12 mesi)
- Open (di varia durata)

Qualifiche rilasciate

L'Istituto Quasar opera da oltre vent'anni come struttura ufficialmente autorizzata per la formazione professionale. Le qualifiche e le specializzazioni rilasciate al termine dei corsi formativi triennali e di qualificazione professionale sono legalmente valide per il collocamento. Inoltre i corsi permettono l'acquisizione di crediti formativi universitari

Autodesk
Authorized Training Center



**Authorised
Training Centre**
Education



Certificazione di Qualità TUV
n° 50 100 7590

Certificazioni

(CFU) secondo le disposizioni didattiche delle istituzioni ospitanti in Italia e all'estero.

Regione Lazio

Tutti i corsi di formazione post diploma sono autorizzati dalla Regione Lazio e rilasciano qualifiche professionali valide in tutta Europa. La Scuola è anche accreditata, avendo superato specifici standard qualitativi.

Certificazione di qualità

L'Istituto internazionale di certificazione TUV SUD ha certificato il rispetto, da parte dell'Istituto Quasar, degli standard sulla qualità ISO 9001.

Autodesk Authorized Training Center

L'Istituto Quasar è stato uno dei primi centri autorizzati Autodesk d'Italia sin dal 2002. La suite di software viene costantemente aggiornata ed è oggetto di formazione su PC e Mac altamente performanti, con docenti certificati.

ADIMEMBER



**Ordine Architetti P.P.C.
di Roma e provincia**



Ogni corsista ha a disposizione una versione educational licenziata e personale del software oggetto del corso.

Apple Authorised Training Centre for Education

L'Istituto Quasar è l'unico AATCe dell'Italia Centro Sud: garanzia di docenti e strutture certificati direttamente dalla casa informatica.

Rhinoceros Authorized Training Center

Rhinoceros: il più noto NURBS modeling software viene insegnato da docenti certificati Mc Neel.

ADI

L'Istituto Quasar è membro delle scuole di formazione ADI Associazione Italiana per il Disegno Industriale.

Aiap

L'Istituto Quasar è socio Aiap Associazione Italiana progettazione per la comunicazione visiva.



Patrocini

Ordine degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori di Roma e provincia

L'Ordine degli Architetti di Roma e provincia patrocina, oltre alle attività culturali, tutti i Master: percorsi formativi ad alta specializzazione curati per l'Istituto Quasar dai maggiori esperti dei diversi settori.

AS.PRO.NA.DI.

Il Master in Yacht Design gode del patrocinio della principale associazione italiana di progettisti nautici: l'Associazione Progettisti Navi da Diporto, di cui l'Istituto Quasar è anche centro di formazione accreditato.

Chaos Group Recommended Center

La casa produttrice di V-Ray, noto software per la renderizzazione consiglia l'Istituto Quasar come centro di formazione d'eccellenza.

Orientamento

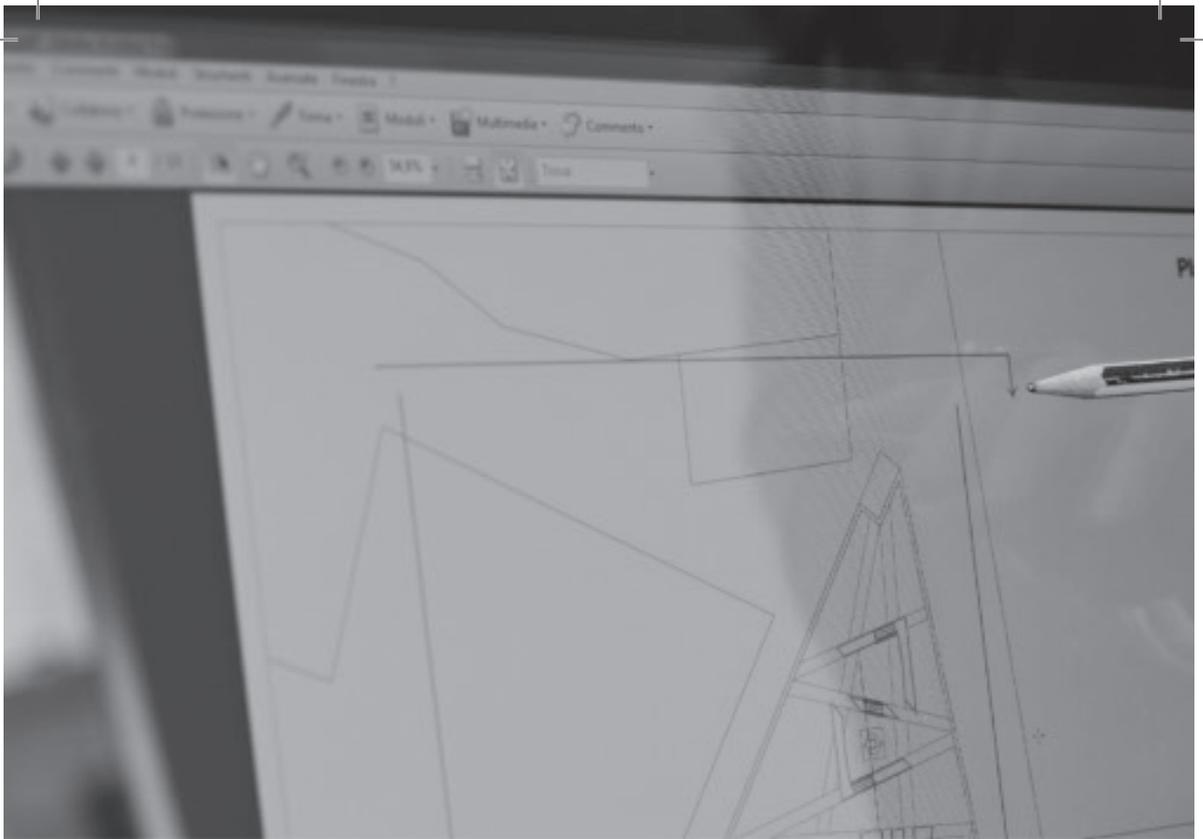
Il metodo di orientamento dell'Istituto Quasar ha l'obiet-



tivo di guidare verso la scelta del percorso formativo più idoneo allo sviluppo delle capacità individuali. Questo avviene tramite un incontro personalizzato durante il quale si pone la massima attenzione alle attitudini dei candidati. Le giornate Quasar Orienta - programmate durante tutto l'anno - coinvolgono i partecipanti in stimolanti workshop creativi ed offrono un quadro dettagliato dei percorsi formativi disponibili. Con il Progetto Scuole l'Istituto Quasar è presente presso gli Istituti Superiori con giornate di orientamento dedicate. Partecipando ai Saloni internazionali dell'orientamento viene data a tutti la possibilità di conoscere la qualità formativa dell'Istituto Quasar.

Agevolazioni

Ogni anno interessanti agevolazioni sono riservate a chi sceglie corsi che l'Istituto Quasar intende promuovere giudicandoli di particolare interesse per le evoluzioni future del mercato del lavoro o perché configurano promettenti nicchie professionali nel campo dei nuovi media, in rapido sviluppo, ma ancora poco note al grande



pubblico. Grazie a convenzioni stipulate con enti pubblici, privati e con aziende, gli studenti dell'Istituto Quasar possono usufruire di speciali agevolazioni.

Q-Agency placement

All'interno dell'Istituto Quasar è presente la Q-Agency: struttura che opera professionalmente su incarichi di rilievo nei settori dell'architettura, del design e dei nuovi media. Il placement dei diplomati più brillanti avviene a cura dell'Istituto tramite l'inserimento all'interno della Q-Agency o in altri studi, aziende o istituzioni di rilievo che richiedono neodiplomati.

Carriera dei diplomati

L'ormai notevole numero di diplomati dell'Istituto Quasar con cui si mantengono i contatti costituisce un network non solo nazionale, ma esteso in molti paesi del mondo. Alcuni ex allievi hanno raggiunto significativi traguardi che confermano la bontà del metodo Quasar. Spesso l'Istituto li ospita per trasferire la loro esperienza ai colleghi più giovani ancora in formazione, presentando loro il



Partner

proprio lavoro e fornendo interessanti casi di studio.

L'Istituto Quasar, sin dalla fondazione, collabora a vario titolo con Istituzioni pubbliche e private e con aziende di spicco, tramite azioni come: sviluppo di progetti per produzione industriale, riqualificazione e restauro di architetture e spazi aperti, allestimenti temporanei, progettazione di comunicazione istituzionale e di eventi e formazione aziendale.

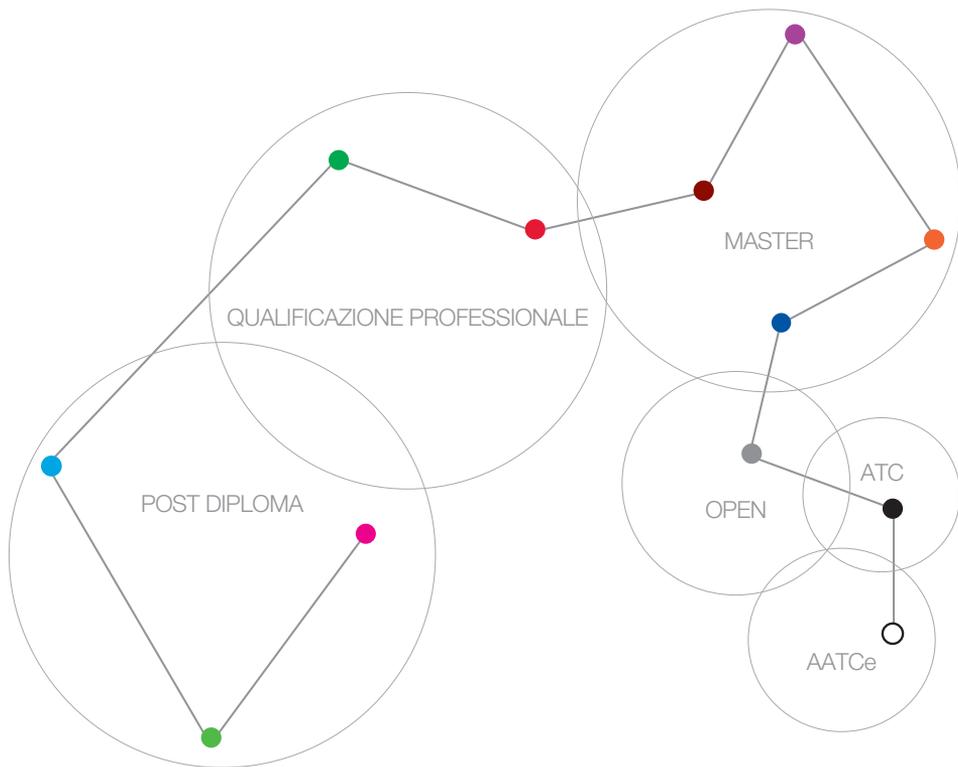
- 30 ore per la vita
- Accademia d'Egitto a Roma
- Accademia Nazionale di Santa Cecilia
- Acea
- Aeronautica Militare
- ASI Agenzia Spaziale Italiana
- Auditorium Parco della Musica di Roma
- Barilla
- Bioparco di Roma



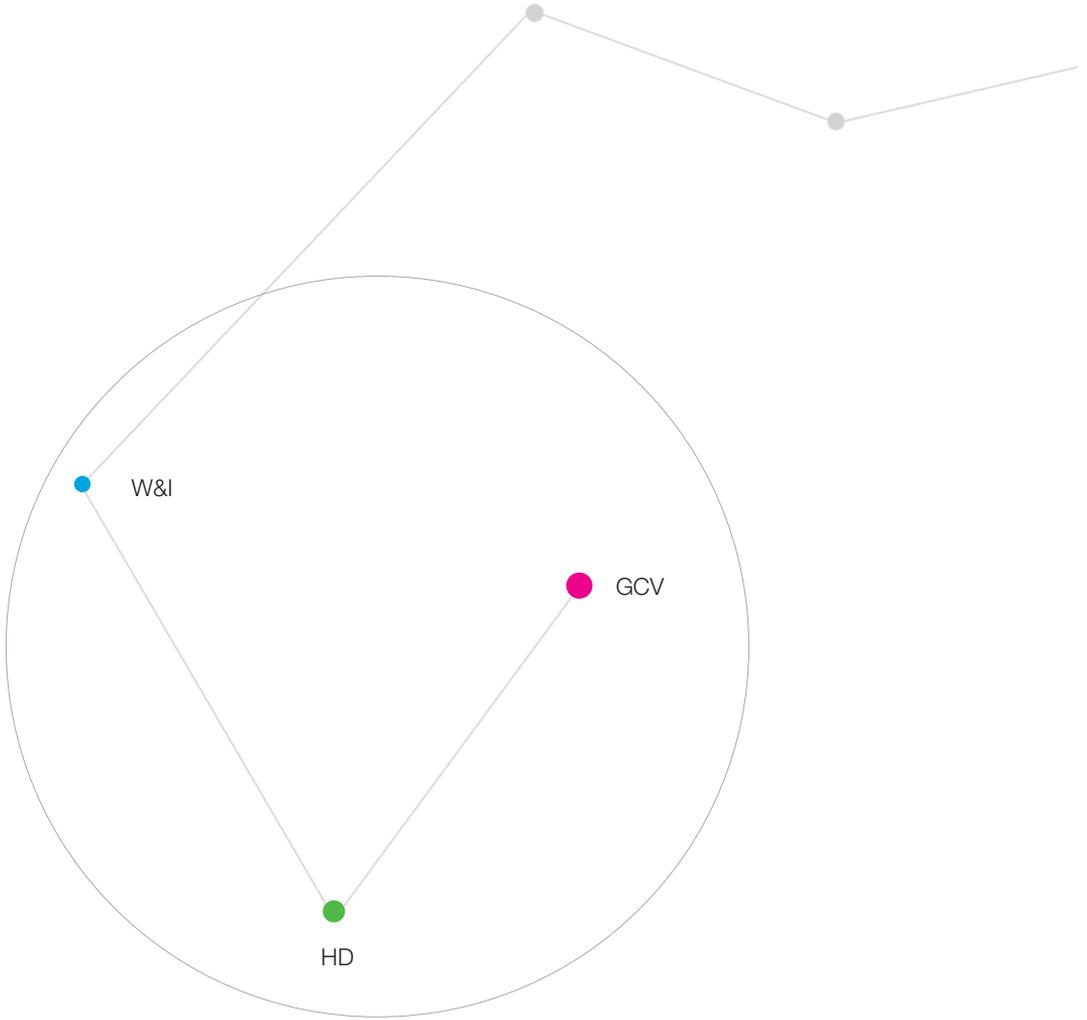
- Camera dei Deputati
- Caritas
- Casa del Cinema di Roma
- Centro de Estudios Superiores Diseño de Monterrey
- CIES ONLUS Centro di Informazione e Educazione allo Sviluppo
- Colegio y Universidad Eurodiseño en Guayaquil
- Comando generale della Guardia di Finanza
- Comune di Roma
- CTS Centro Turistico Studentesco
- Design + (Sapienza Università di Roma)
- FAI Fondo Ambiente Italiano
- Ferrarelle
- Ferrovie dello Stato
- Fondazione Musica per Roma
- GNAM Galleria Nazionale di Arte Moderna e Contemporanea di Roma
- Greenpeace
- IKEA



- International Design Academy Okinawa
- Istituto Mides Roma
- La Repubblica
- LAV Lega Anti Vivisezione
- Macro Museo di Arte Contemporanea Roma
- MAXXI Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo
- Ministero per i Beni e le Attività Culturali
- Museo Miraikan, Tokyo
- Palazzo delle Esposizioni Roma
- Polizia di Stato
- Presidenza del Consiglio dei Ministri
- Provincia di Roma
- Regione Lazio
- Rotary Club Golfo d'Anzio, Anzio e Nettuno
- Salone Satellite
- Stamp
- TECHNOGATE project
- Unicef
- Università di Tor Vergata



<i>Post diploma</i>	21
GCV - Grafica e Comunicazione Visiva.....	23
HD - Habitat Design.....	35
W&I - Web & Interaction.....	47
 <i>Qualificazione professionale</i>	59
AG - Architettura dei Giardini.....	61
AI - Arredamento d'Interni.....	69
 <i>Master</i>	77
AVR - Architettura Virtuale.....	79
HYG - Hypergraphics.....	87
ID - Industrial Design.....	95
YD - Yacht Design.....	103
 <i>Open</i>	111
Corsi Monotematici.....	112
Corsi Specialistici.....	114
 <i>ATC</i>	
Autodesk Authorized Training Center.....	121
 <i>AATCe</i>	
Apple Authorized Training Centre for Education...	129

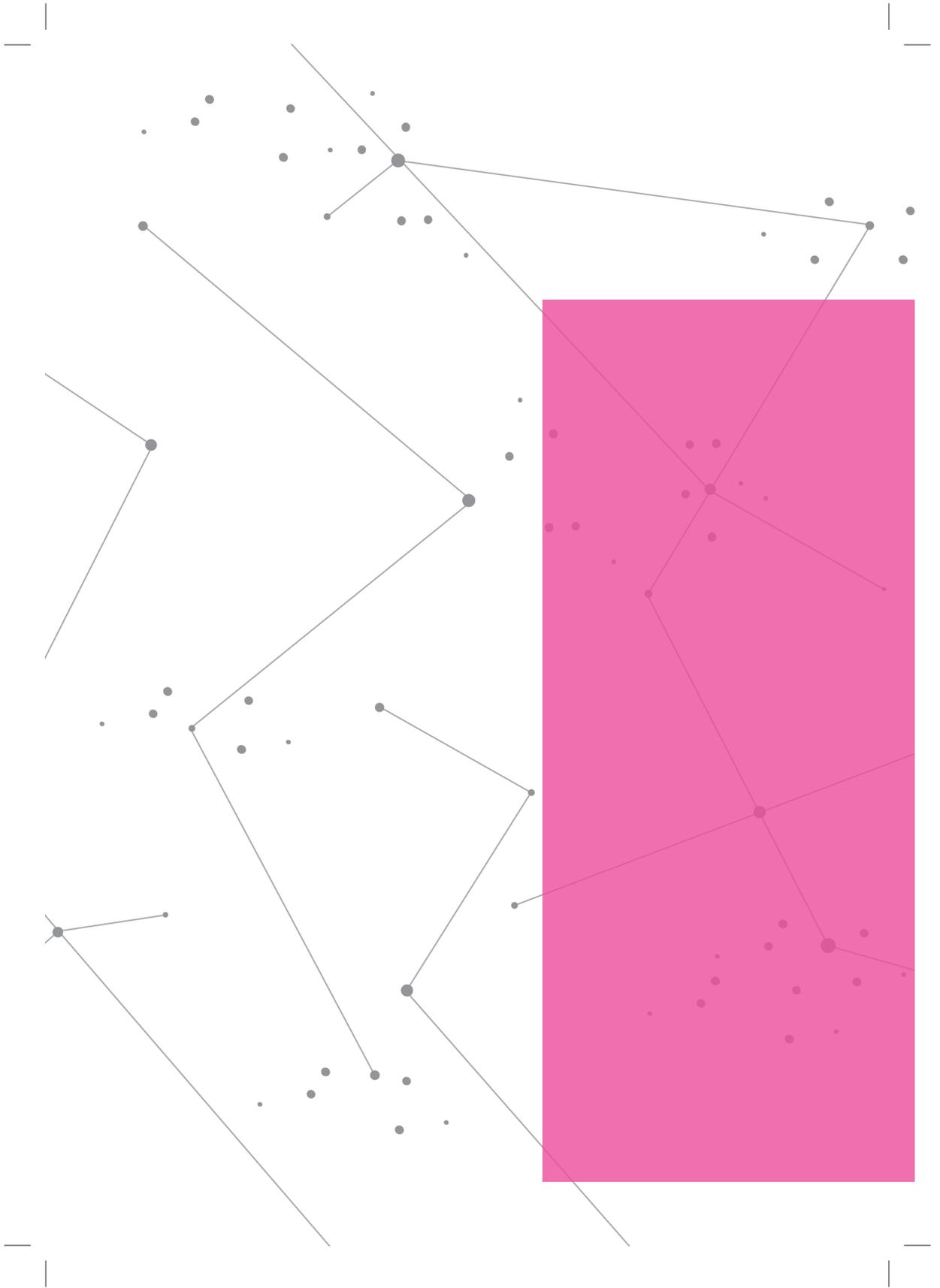




POST DIPLOMA

triennali

I corsi post diploma dell'Istituto Quasar, con la loro durata triennale, sono volti a sviluppare nello studente una maturazione globale, culturale e pratica, nei diversi campi in cui si esplica il progetto creativo per formare tecnici non solo esperti, ma pronti ad esercitare una critica consapevole. Si tratta di percorsi in grado di strutturare in modo rilevante le attitudini espressive delle diverse personalità. La frequenza è obbligatoria come garanzia di concentrazione ed efficacia formativa.



Grafica e Comunicazione Visiva

Comunicazione e informazione sono oggi presenze generalizzate e pervasive che caratterizzano ogni aspetto della quotidianità. L'arte di comunicare usa codici complessi di rappresentazione e di costruzione d'immagine. Conoscenza e uso tecnicamente creativo di tali codici connotano la figura professionale del Designer della Comunicazione Visiva.

GCV



Presentazione

Il corso di Grafica e Comunicazione Visiva, attivo dal 1997 e continuamente aggiornato, è orientato alla formazione di designer specializzati nella realizzazione grafica ed esecutiva di progetti globali per la comunicazione visiva.

A chi è rivolto

Il corso - di livello universitario - è rivolto a giovani diplomati della scuola secondaria di ogni indirizzo, intenzionati a maturare la cultura del progetto grafico. L'immagine, in tutte le sue forme, è oggi veicolo principale della comunicazione istituzionale, sociale e promozionale, dalla pubblicità propriamente detta all'immagine coordinata, al packaging così da costituirsi quale pervasivo universo mediatico. Questo è l'esteso campo operativo del graphic designer o designer della comunicazione visiva.

Requisiti di accesso

A volte la scuola secondaria non svela attitudini e tendenze che poi, appena intrapreso un percorso di maturazione creativa, emergono con evidenza. In questa



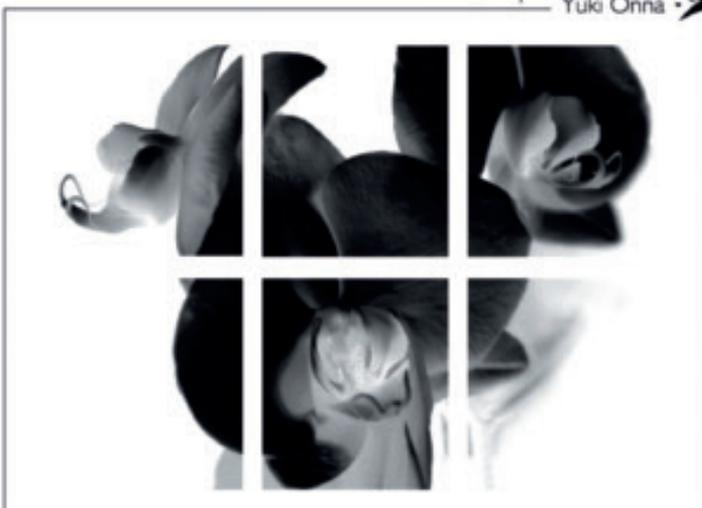
consapevolezza il corso non richiede alcun requisito aggiuntivo oltre al possesso del diploma. Possiamo però aggiungere che curiosità, intraprendenza, una discreta base culturale e preliminari conoscenze informatiche sono senz'altro utili all'inizio degli studi, come del resto nella professione.

Principali campi operativi

Il designer della comunicazione visiva è in grado di collaborare con competenza presso agenzie di pubblicità, aziende di produzione, studi professionali e imprese operanti nel settore della comunicazione visiva.

Sa gestire la continua evoluzione tecnologica, comprendere le dinamiche culturali del contesto in cui opera e considerare gli aspetti economico-produttivi connessi all'attività progettuale che svolge.

Può operare nei diversi settori della comunicazione visiva, in Italia e all'estero, come dipendente o freelance;



Traff Innovazione. La Biscia di Yuki Onna è frutto di gustoso avvert. di avvertenze ad valori colturali, carriere, distinzioni, avverti distinzioni avverti distinzioni, serietà, cultura etc.
 Yuki Onna vuole trasmettere l'idea che il mestiere non esclude il tradizione, si confronta le selezione e avvertenze di particolari, di affluenti, in completo.
 Questa Biscia si rivela nelle scelte tecniche e avvertenze del prodotto fuori paroli dalle avvertenze, si rivela alle avvertenze di Yuki Onna, Yuki Onna propone una nuova della tradizione avvertenze alle tecnologie moderne, l'innovazione è nel gusto, nelle tecniche che avvertenze in avvertenze e avvertenze in avvertenze e in avvertenze della avvertenze di oggi.

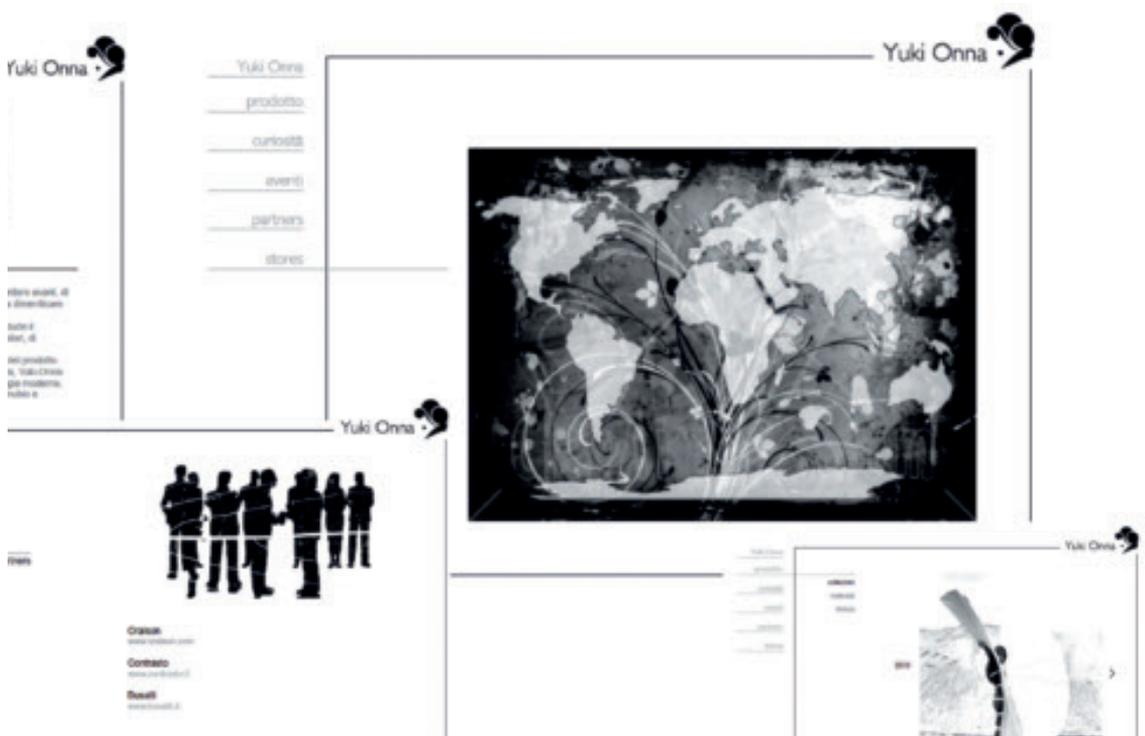


nell'attività professionale e, dopo aver maturato alcuni anni di esperienza, come art director; nelle agenzie pubblicitarie e di comunicazione integrata, come dipendente, consulente, collaboratore; in tutti i settori dell'editoria, come grafico editoriale; presso enti privati o pubblici, per consulenze e collaborazioni come graphic designer.

Obiettivi formativi

Gli obiettivi che il corso di Grafica e Comunicazione Visiva persegue sono:

- garantire ai propri studenti il conseguimento di maturità critica e comprensione dei problemi connessi allo svolgimento di una professione in un settore in continua e rapida evoluzione;
- fornire agli allievi le conoscenze tecniche e le esperienze formative nei campi della progettazione grafica e della comunicazione visiva per un rapido e soddisfacente avvio dell'attività professionale;



- assicurare ai propri diplomati il possesso di un sicuro metodo di progettazione grafica che contempererà creatività e rigore entrambi supportati da un adeguato controllo delle tecniche di rappresentazione, sia manuali che digitali, attraverso i più avanzati software per il disegno 2D.

Il corso affronta, studia ed approfondisce tutte quelle discipline che supportano il progetto grafico fornendo ad esso, da un lato la necessaria dimensione pragmatica, dall'altro la solida struttura teorico-critica e lo spessore culturale indispensabili per una progettazione colta e consapevole. A questo fine, e per permettere di maturare consapevolezza circa il senso ed il valore di opere grafiche ed artistiche, nel corso si affrontano insegnamenti pratici, come tecniche della rappresentazione, tecniche editoriali, disegno a mano libera, quanto teorico-critici, quali - tra gli altri - storia della comunicazione visiva, teoria della percezione e della forma, comunicazione



pubblicitaria. Nel corso dei tre anni, lo studente sviluppa la capacità di ideare e realizzare progetti di design per l'impresa, design per l'editoria, design del prodotto (packaging), design strategico, campagne pubblicitarie commerciali e sociali, progetti grafici per gli ambienti. Raggiunge inoltre la capacità di gestire i cicli del lavoro dal punto di vista progettuale ed amministrativo.

Articolazione del corso

Il percorso formativo è articolato in tre cicli didattici per ogni anno accademico. I cicli sono composti da lezioni frontali, laboratori e workshop specialistici che si articolano in tre aree principali:

1. tecnologie produttive, disegno e rappresentazione;
2. storia, critica e teorie;
3. laboratori di progettazione.

Il primo anno ha lo scopo di formare gli studenti nelle discipline di base del graphic design, tanto teoriche



Cayda

quanto pratiche, al fine di affrontare i successivi laboratori progettuali provvisti di conoscenze adeguate.

Il secondo anno si pone l'obiettivo di perfezionare la preparazione intrapresa nel primo anno, al fine di iniziare a delineare la figura professionale con il raggiungimento della qualifica ufficiale di grafico pubblicitario.

Il terzo anno tende alla specializzazione professionale dello studente come assistente art director. L'ottenimento di tale qualifica professionale permetterà agli interessati, dopo adeguate esperienze come assistente, di operare in qualità di art director, figura direttiva nella progettazione della comunicazione visiva e naturale obiettivo nella carriera dei progettisti grafici.

A coronamento del percorso formativo - per ogni studente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità - è previsto un periodo di tirocinio professionale: naturale raccordo tra momento formativo e attività lavorativa.



Il percorso didattico prevede l'utilizzo dei software dedicati con docenti certificati Adobe.

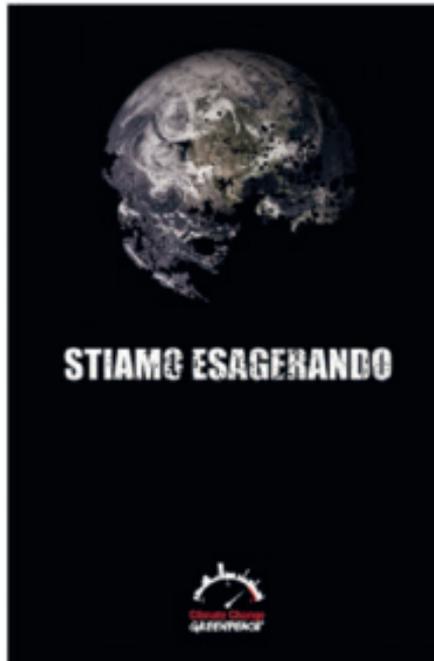
Svolgimento della didattica

Durante lo svolgimento del corso sono previste esercitazioni, verifiche periodiche ed esami che aiutino a valutare lo stato di apprendimento degli studenti. L'esito degli esami permette il passaggio all'anno di corso successivo. Durante il corso è prevista la partecipazione a concorsi nazionali ed internazionali.

Vengono programmati viaggi studio, attività esterne e visite didattiche guidate all'interno di agenzie di comunicazione, studi professionali, stabilimenti tipografici, mostre ed eventi d'arte e di design, fiere del settore.

Il corso si svolge, ogni anno, in tre trimestri, da ottobre a maggio, che si concludono con verifiche.

Vengono svolte attività didattiche propriamente dette (lezioni, laboratori didattici, seminari, workshop) e attività di apprendistato formativo: stage in collaborazione con studi professionali e aziende.



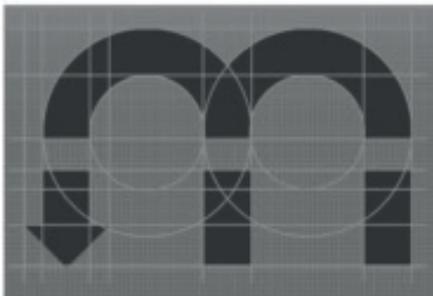
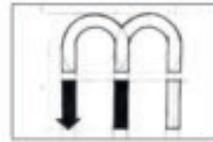
Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con supporti audiovisivi, tavoli da disegno e computer dedicati, dotati di software specifici. Ogni area didattica svolge in aula le diverse fasi di lavoro in cui normalmente sono coinvolti i membri di un team di lavoro durante la progettazione. I project-work interdisciplinari coinvolgono lo studente in progetti complessi che consentono una più organica applicazione delle conoscenze acquisite durante il corso di studi.

Di fondamentale importanza le presentazioni collegiali, che ogni team di progetto dovrà sostenere per illustrare ad una apposita commissione valutatrice, composta di docenti interni e professionisti esterni, il lavoro svolto nell'ambito del project-work.

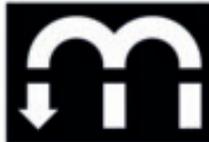
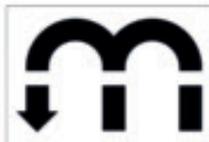
Allo stesso modo il tirocinio professionale - previsto al termine del percorso formativo per ogni studente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità - costituisce per



Il Colosseo, fonte di ispirazione indispensabile per questo progetto. Attraverso la forma degli archi, troviamo ciò che ci serve per la realizzazione del nuovo marchio della metro.



21 Progetto del marchio



21 marchio in positivo e negativo

COLORE



Positivo
100% R
CMYK
0% 0% 100% 0%
RAL
301 51 93



Positivo
100% B
CMYK
100% 0% 0% 0%
RAL
501 53 123

FF DIN [elezioni utilizzate]

DIN Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

l'allievo il primo efficace coinvolgimento nell'attività lavorativa presso aziende, studi professionali o enti pubblici: definitiva proiezione verso il mondo del lavoro.

Al termine di ogni ciclo didattico, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, sono previsti esami finali con commissioni interne per ogni insegnamento afferente alle tre aree formative.

Esami

Le qualifiche professionali si conseguono al termine del secondo e del terzo anno, a seguito di esami sostenuti in sede, davanti ad una commissione mista di docenti interni e di membri esterni designati dalla Regione Lazio.

Titoli rilasciati

Al termine del primo anno si consegue l'attestato di frequenza dell'Istituto Quasar.

Al termine del secondo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la qualifica professio-



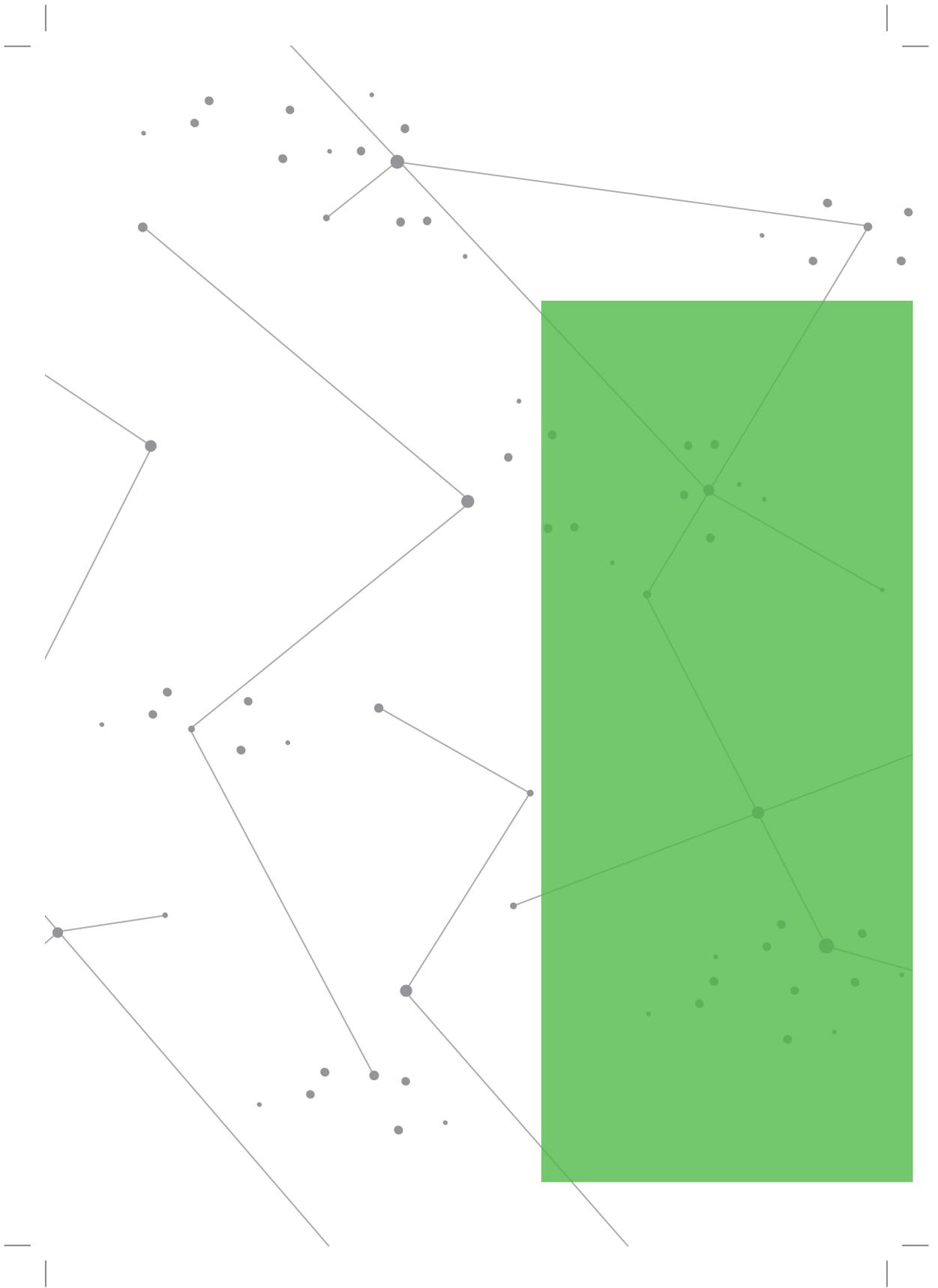
nale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Grafico Pubblicitario

Al termine del terzo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la specializzazione professionale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Assistente Art Director

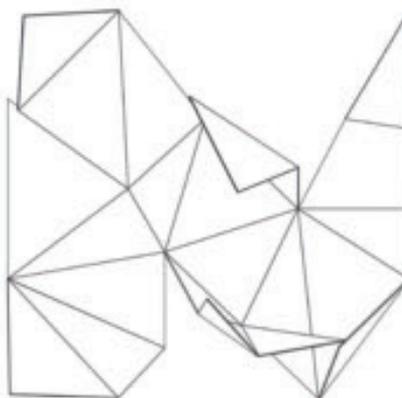
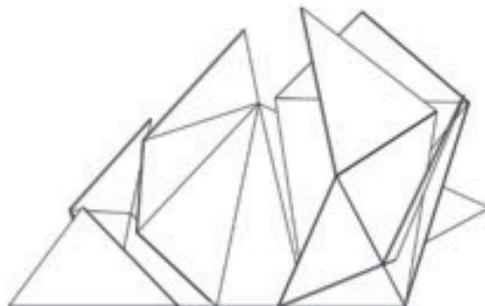
Chi desidera ulteriormente implementare la propria dotazione di strumenti professionali può - a seguire - accedere al Master in Hypergraphics, per conseguire una specializzazione più avanzata nella grafica e nell'animazione 3D. Sono altresì disponibili corsi open, che forniscono abilità complementari utili nello svolgimento della professione.



Habitat Design

*L'habitat è il complesso delle strutture
fisiche, naturali e artificiali nel quale viviamo.
Dagli spazi di vita e di lavoro agli spazi aperti
fino all'universo pervasivo degli oggetti.
È il patrimonio storico e recente da tutelare e riqualificare.
La trasformazione funzionalmente ed esteticamente valida
di questo ambiente e delle sue parti
è il campo di studio e di intervento del Progettista dell'Habitat.*

HD

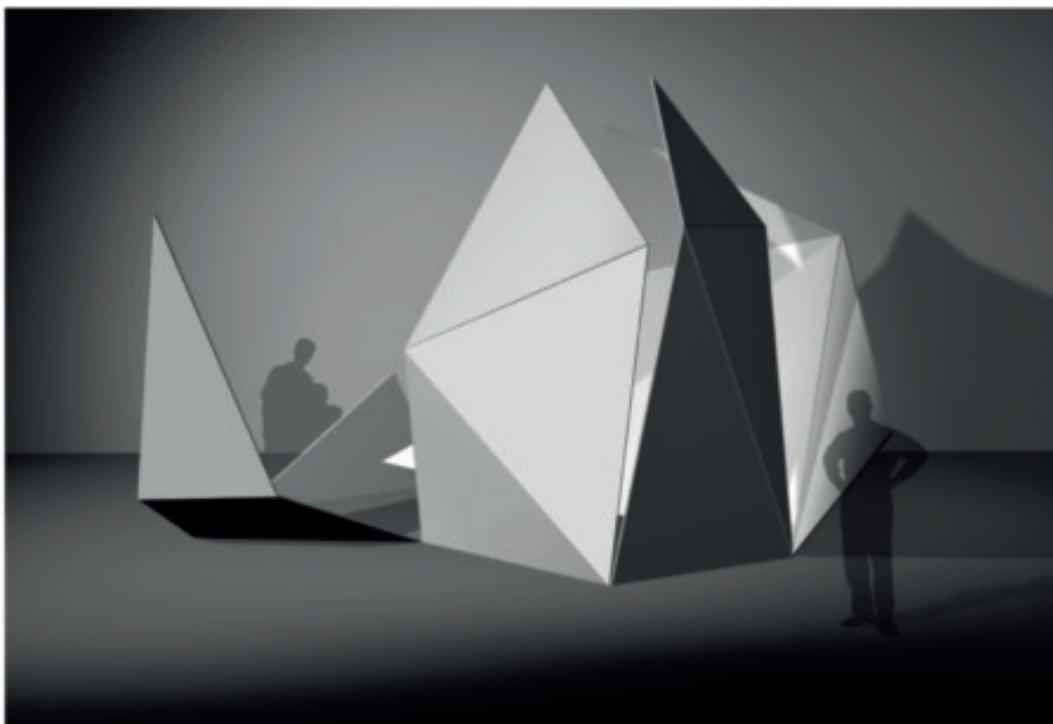


Presentazione

Il corso di Habitat Design, unico in Italia, attivo dal 1987 e aggiornato ad ogni nuova edizione, intende formare progettisti integrali dell'habitat e quindi si occupa dei settori della riqualificazione, dell'architettura d'interni, della sistemazione di spazi aperti naturali o artificiali, degli allestimenti e della produzione di oggetti d'uso.

A chi è rivolto

Il corso - di livello universitario - è rivolto a giovani diplomati della scuola secondaria, di ogni indirizzo, che intendano dedicarsi - parafrasando Munari - all'*Arte come mestiere* - ovvero ad una attività tecnica spiccatamente espressivo-artistica adatta a qualificare esteticamente e funzionalmente il complesso di elementi che caratterizzano l'ambiente di vita, ma priva di implicazioni urbanistiche e meno coinvolta in incombenze di tipo burocratico-amministrativo. È un percorso formativo che intende ribadire il carattere unitario dell'ambiente antropico e quindi degli strumenti e delle competenze necessarie a garantirne la cura ed accrescerne la qualità.



Requisiti di accesso

A volte la scuola secondaria non svela attitudini e tendenze che poi, appena intrapreso un percorso di maturazione creativa, emergono con evidenza. In questa consapevolezza il corso non richiede alcun requisito aggiuntivo oltre al possesso del diploma. Possiamo però aggiungere che curiosità, intraprendenza, una discreta base culturale e preliminari conoscenze informatiche sono senz'altro utili all'inizio degli studi, come del resto nella professione.

Principali campi operativi

I campi operativi del diplomato in Habitat Design dell'Istituto Quasar sono molti e diversificati. Si tratta di tutti quei casi in cui è richiesto l'intervento di uno specialista in grado di garantire qualità estetica unita a prestazioni tecniche e funzionali nel rispetto del budget disponibile e con una particolare cura del dettaglio. Più precisamente: arredamento di spazi pubblici o privati, residenziali o per il lavoro; esercizi commerciali e locali aperti al pubblico; ristrutturazione, riconversione e riabilitazione di spazi anche con nuove destinazioni d'uso.



Il diplomato in Habitat Design può firmare progetti e dirigere i lavori per le opere non soggette ad autorizzazione e cioè, oltre ai già citati arredamenti di ogni tipo: allestimenti, mostre, strutture temporanee, giardini e spazi esterni oltre alla progettazione di oggetti di qualsiasi tipo destinati alla produzione, anche seriale, da parte di strutture artigianali o industriali. Si tratta di un campo operativo estremamente vasto e differenziato, in grado di far emergere talenti insospettati e di creare opportunità professionali anche in settori promettenti ma poco esplorati. In qualità di professionista può aderire ad una delle associazioni professionali di settore italiane o internazionali.

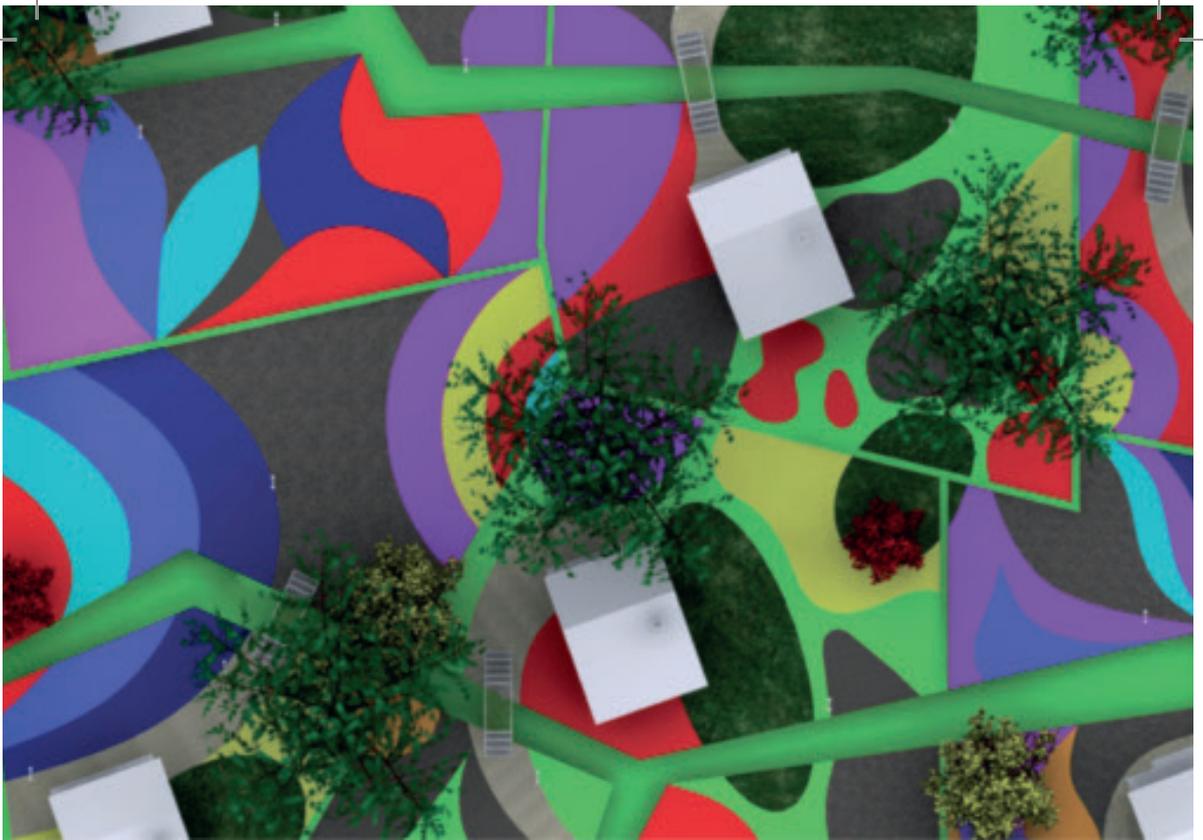
Obiettivi formativi

Gli obiettivi che il corso di Habitat Design persegue sono:

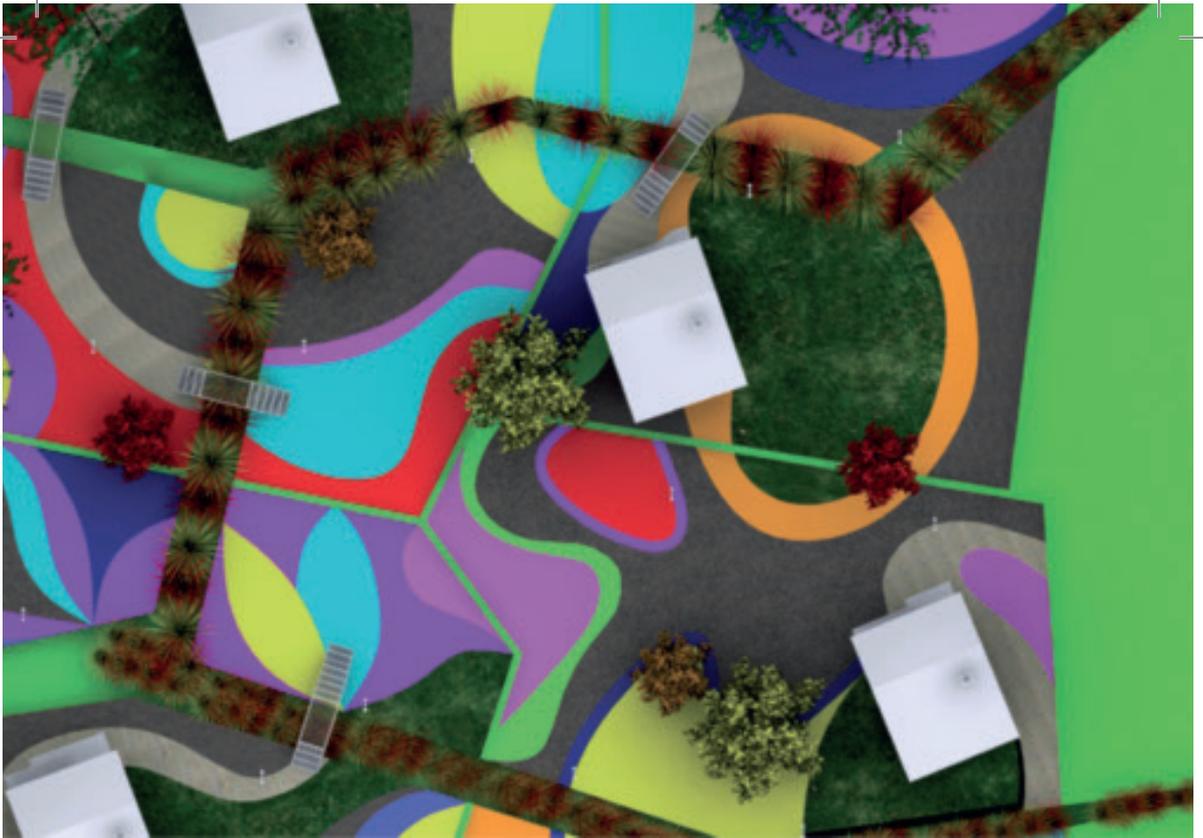
- garantire ai propri studenti il conseguimento di maturità critica, comprensione dei problemi connessi agli interventi di trasformazione dell'ambiente di vita e metodi per la loro più adeguata soluzione;



- fornire agli allievi le conoscenze tecniche e le esperienze formative nei campi della costruzione e della produzione - artigianale e industriale - per un rapido e soddisfacente avvio dell'attività professionale;
- assicurare ai propri diplomati il possesso di un sicuro metodo di progettazione che contemperi creatività e rigore, entrambi supportati da un adeguato controllo delle tecniche di rappresentazione, sia manuali che assistite dal computer, attraverso i più avanzati software per il disegno 2D, 3D e la modellazione virtuale;
- formare figure esperte in tecniche molteplici e complementari, tutte unificate dal metodo, garantendo, al contempo, un'attitudine progettuale flessibile che ponga il giovane professionista in grado di affrontare sfide anche su territori nuovi seguendo le rapide mutazioni sociali.



Il corso affronta, studia ed approfondisce tutte quelle discipline che supportano il progetto fornendo ad esso da un lato la necessaria dimensione pragmatica, dall'altro quella solida struttura teorico-critica e quello spessore culturale indispensabili per una progettazione colta e consapevole. A questo fine nel corso si studiano, oltre alle discipline inerenti la progettazione e il disegno, tutte quelle relative ai materiali costruttivi e tecniche di lavorazione; la storia e la critica dell'architettura, del design e delle arti figurative; i principi alla base dei linguaggi visivi come strumenti e codici di invenzione; la modellistica applicata alla progettazione. Con questi obiettivi pragmatici e tendenti all'acquisizione, in tempi certi, di una solida professionalità, questo corso si configura quale valida alternativa agli studi di matrice accademica. Dopo un primo anno di base teso a fondare e consolidare il metodo operativo e la cultura del progetto creativo, nei successivi due anni vengono progressivamente affrontati tutti gli aspetti tecnici e le esperienze utili alla professione. Il percorso triennale di



Articolazione del corso

Habitat Design - superando il concetto di laurea quale certificazione di uno status - punta direttamente al risultato: il possesso personale, da parte del diplomato, di strumenti e capacità professionali.

Poiché il corso intende preparare professionisti colti e consapevoli e non semplici esecutori, ogni fase del percorso formativo è orientata allo sviluppo di quella che definiamo cultura del progetto e che consideriamo un' indispensabile dote per chiunque operi sulla forma dell'ambiente costruito.

Di conseguenza, durante il primo anno agli insegnamenti di base: disegno, tecnologia, laboratori di progettazione, si affiancano materie formative: basic design e storia, critica e metodologia della progettazione, volte a favorire nello studente il formarsi di una forte consapevolezza critica.

Il secondo anno di corso ha il compito di fornire allo studente tecniche e metodi per l'applicazione al progetto



delle conoscenze acquisite, mantenendo attivo, al contempo, il collegamento con il sapere di base. I laboratori di progettazione divengono il centro dell'esperienza formativa, in cui si fondono i diversi specialismi.

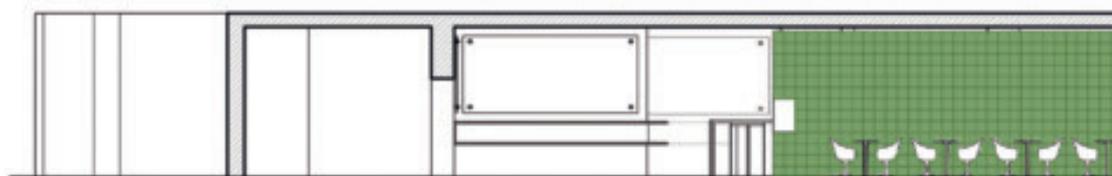
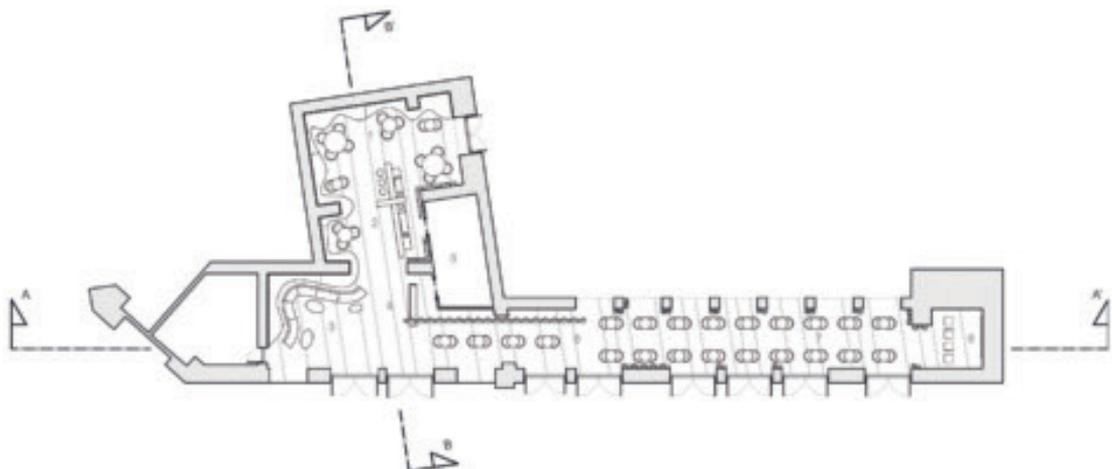
Il terzo anno ha come tema specifico lo sviluppo, nell'allievo, di attitudini professionali. Al rafforzamento delle conoscenze ed alla prosecuzione delle esperienze progettuali e realizzative si associano quindi momenti specificamente dedicati alla gestione ed all'indirizzo dell'attività professionale, sia essa autonoma che di affiancamento ad altre professionalità o all'interno di organizzazioni e aziende. A coronamento del percorso didattico triennale, per ogni studente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità, è previsto un periodo di tirocinio professionale, naturale raccordo tra momento formativo e attività lavorativa.

Svolgimento della didattica

Lo sviluppo del corso avviene, ogni anno, in tre trimestri, da ottobre a maggio. Verifiche intervengono alla fine di ogni



trimestre. Vengono svolte attività didattiche propriamente dette (lezioni, laboratori didattici, seminari, workshop) e attività di apprendistato formativo: sopralluoghi a cantieri e stabilimenti di produzione, stage in collaborazione con studi professionali e aziende. Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con supporti audiovisivi, tavoli da disegno e computer dedicati, dotati di software specifici. Ogni area didattica svolge in aula le diverse fasi in cui normalmente sono coinvolti i membri di un team di lavoro durante la progettazione. I project-work interdisciplinari coinvolgono lo studente in progetti complessi che consentono una più organica applicazione delle conoscenze acquisite durante il corso di studi. L'attività didattica, inoltre, è strutturata per poter accogliere al suo interno viaggi studio e un certo numero di attività esterne in collaborazione con aziende del settore ed altre istituzioni. Di fondamentale importanza le presentazioni collegiali, che ogni team di progetto dovrà sostenere per illustrare ad una apposita commissione valutatrice, composta



di docenti interni e professionisti esterni, il lavoro svolto nell'ambito del project-work. Allo stesso modo il tirocinio professionale, previsto al termine del terzo anno di studio, per ogni studente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità, costituisce per l'allievo il primo efficace coinvolgimento nell'attività lavorativa.

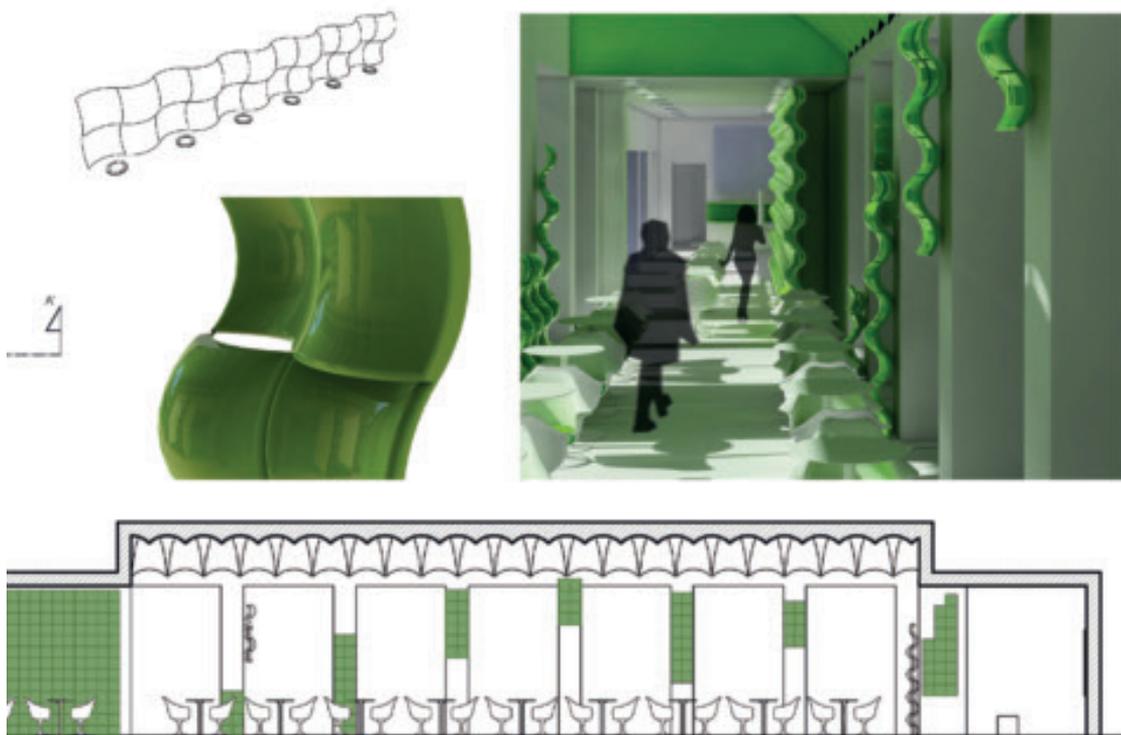
Esami

Ogni anno, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, sono previsti esami finali per ogni singolo insegnamento. Le qualifiche professionali si conseguono al termine del secondo e del terzo anno, a seguito di esami sostenuti in sede, davanti ad una commissione mista di docenti interni e di membri esterni designati dalla Regione Lazio.

Titoli rilasciati

Al termine del primo anno si consegue l'attestato di frequenza dell'Istituto Quasar.

Al termine del secondo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la qualifica professionale



ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

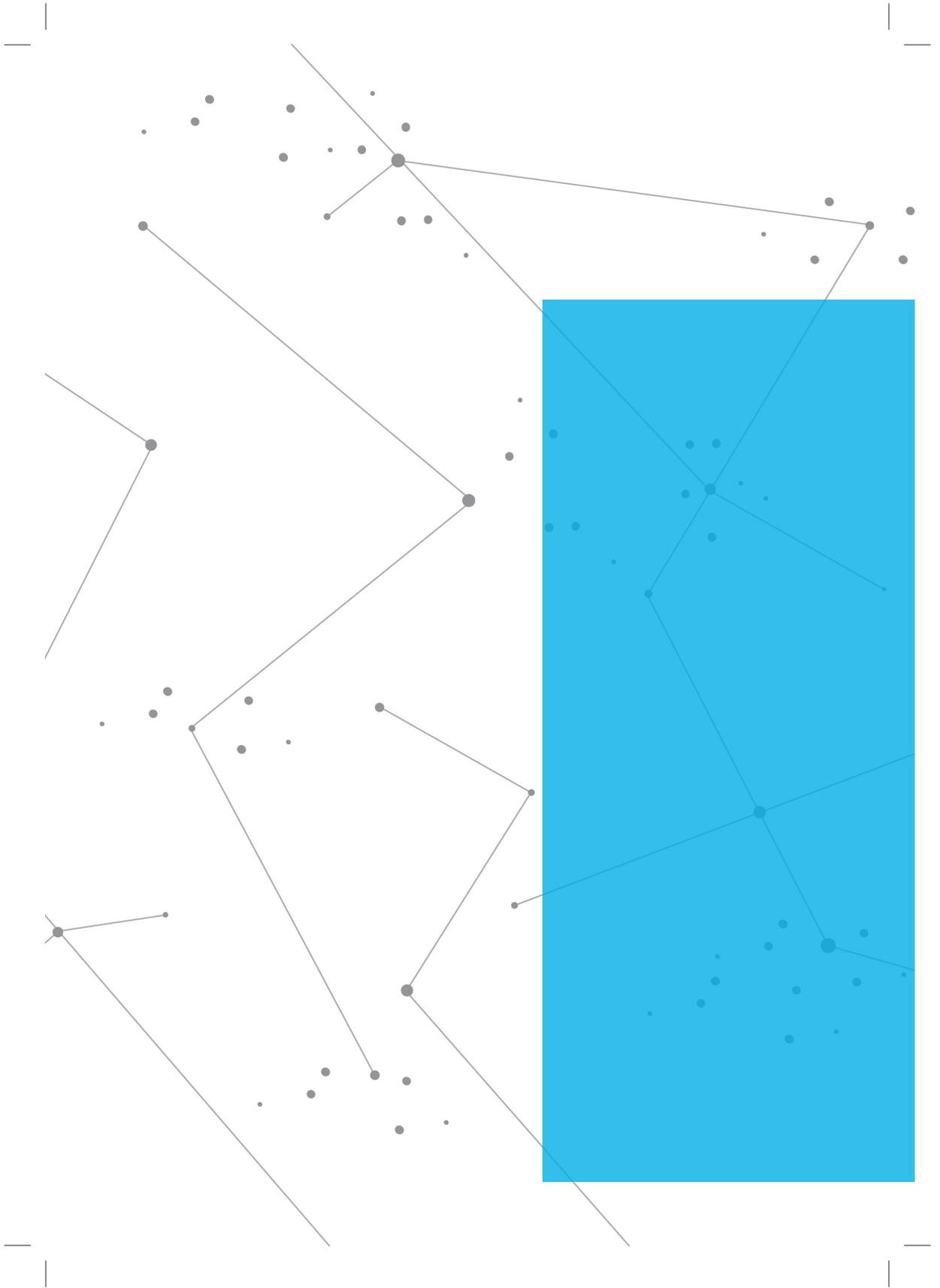
Disegnatore d'Interni, Giardini e Industrial Design

Al termine del terzo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la specializzazione professionale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Disegnatore Progettista d'Interni, Giardini e Industrial Design.

Chi desidera ulteriormente implementare la propria dotazione di strumenti professionali può - a seguire - accedere ad uno dei Master attivi presso l'Istituto.

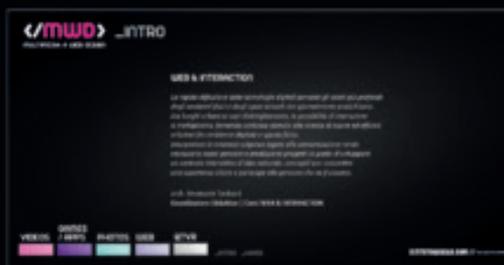
Sono altresì disponibili corsi open, che forniscono abilità complementari utili nello svolgimento della professione.



Web & Interaction

La rapida diffusione delle tecnologie digitali permea gli strati più profondi degli ambienti fisici e degli spazi virtuali che abitualmente pratichiamo. Dai luoghi urbani ai capi d'abbigliamento le possibilità d'interazione si moltiplicano fornendo continuo stimolo alla ricerca di nuove ed efficaci analogie fra ambiente digitale e spazio fisico. È in relazione a questo innovato scenario che si rende necessaria la definizione di nuove professionalità - come quella del Interaction Designer - in grado di gestire il complesso ambito della progettazione interattiva.

WW&I



Presentazione

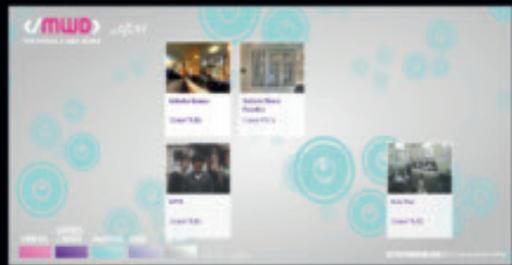
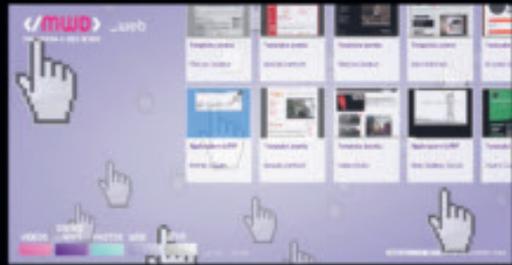
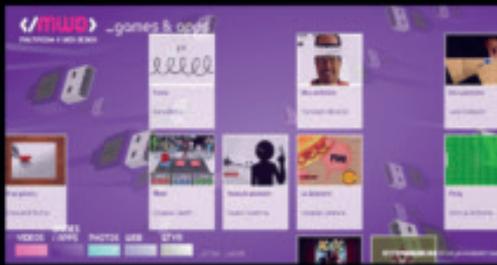
Il corso triennale di Web & Interaction, unico in Italia, attivo dal 1991 e continuamente aggiornato, è orientato alla formazione di tecnici e progettisti che operino nel settore della comunicazione multimediale e interattiva.

A chi è rivolto

Il corso - di livello universitario - è rivolto a giovani, diplomati della scuola secondaria di ogni indirizzo, aspiranti progettisti multimediali intenzionati a maturare una capacità espressiva propria fondata su conoscenze strutturate e linguaggi comuni, competenze essenziali per affrontare con professionalità un settore complesso come quello della progettazione multimediale e interattiva. Il corso può essere utile anche alla specializzazione e all'aggiornamento di professionisti che già svolgono la loro attività nel campo della comunicazione.

Requisiti di accesso

A volte la scuola secondaria non svela attitudini e tendenze che poi, appena intrapreso un percorso di maturazione creativa, emergono con evidenza. Forte di

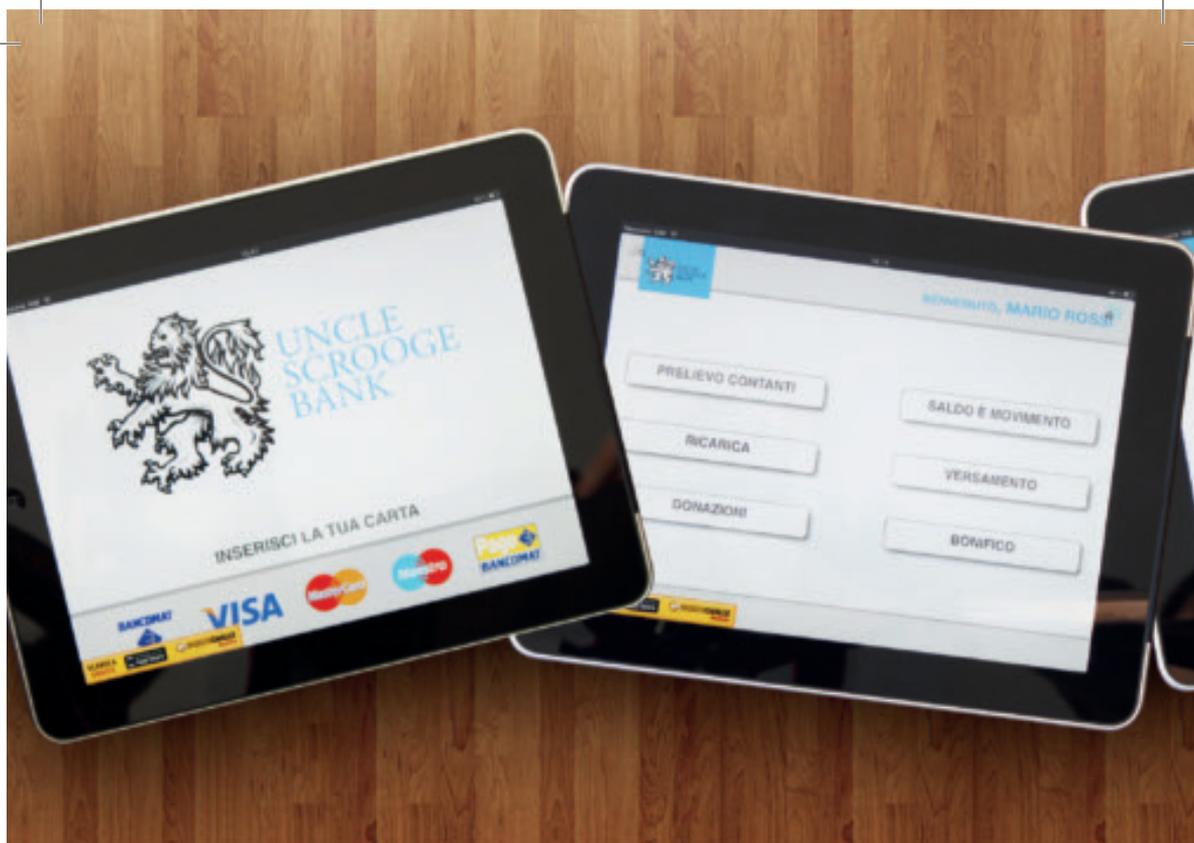


<http://www.laboratorio.istitutoquasar.com>

questa consapevolezza, il corso non prevede requisiti preliminari oltre al possesso del diploma. Possiamo però aggiungere che curiosità, intraprendenza, una discreta base culturale e preliminari conoscenze informatiche sono senz'altro utili all'inizio degli studi, come del resto nella professione.

Principali campi operativi

Gli attuali processi di modernizzazione della comunicazione multimediale, in una prospettiva di sistematica interazione tra linguaggi diversi e nuove tecnologie, hanno esteso a nuovi ambiti le opportunità di inserimento per gli operatori capaci di associare alla padronanza di strumenti e applicativi, doti di creatività e un efficace approccio metodologico al progetto. In questo contesto, fortemente dinamico e in continuo aggiornamento, la figura dell'Interaction Designer è di cruciale importanza ovunque si affronti il complesso ambito della progettazione interattiva. Professionista estremamente versatile, è in grado di declinare la propria attività secondo le differenti



esigenze operative e può esercitarla in qualità di:

- web designer e web developer, ovunque sia richiesta attività di progettazione e sviluppo di contenuti, applicazioni e servizi web;
- digital & interaction designer, spaziando dalla produzione di contenuti digitali e interattivi alla progettazione di applicazioni per dispositivi mobili;
- communication & media designer, comprendendo attività che vanno dalla comunicazione multimediale al Web Marketing.

Le diverse forme dell'attività professionale possono svolgersi - come consulente, collaboratore o libero professionista - presso agenzie di comunicazione ed eventi, pubblicità e marketing, imprese, società e studi professionali, enti pubblici e privati, musei, fondazioni, gallerie,



operando sia a livello nazionale che internazionale.

Obiettivi formativi

Il corso di Web & Interaction si pone l'obiettivo di formare progettisti capaci di rapportarsi in maniera critica e consapevole al complesso ambito della progettazione multimediale, ma anche quello di specializzare e aggiornare la formazione di chi già opera nel settore della comunicazione.

Articolazione del corso

Il primo anno, ha come obiettivo la formazione di base per chi intende operare nel settore della comunicazione multimediale. Vengono fornite e consolidate le conoscenze di base per la definizione di una figura professionale capace di interpretare i comuni standard della comunicazione multimediale, dotata di una solida formazione nelle discipline che supportano il progetto e in possesso della padronanza tecnica dei linguaggi e degli applicativi per il web design, la grafica multimediale e l'audiovisivo.



Il secondo anno, si pone l'obiettivo di perfezionare la formazione di chi opera nell'ambito della comunicazione multimediale e interattiva, delineando la figura del tecnico dei sistemi multimediali, un operatore capace di collaborare con competenza presso aziende, studi professionali e imprese del settore della comunicazione multimediale; capace di tenere conto dell'evoluzione tecnologica, comprendere le dinamiche culturali del contesto in cui opera e considerare gli aspetti economico-produttivi connessi all'attività progettuale che lo coinvolgono; cosciente delle responsabilità professionali e della vigente normativa di settore.

Durante il terzo anno lo studente avrà modo di specializzare la propria formazione per ottenere la qualifica di tecnico progettista multimediale, in grado di operare in maniera autonoma e consapevole nel mondo della progettazione di contenuti multimediali e interattivi. A coronamento del percorso formativo - per ogni stu-



dente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità - è previsto un periodo di tirocinio professionale: naturale raccordo tra momento formativo e attività lavorativa.

Ne conseguirà una figura professionale strutturata, dotata di una solida formazione culturale combinata ad elevate competenze tecnico-operative. In grado di collaborare a livello progettuale e creativo con i diversi attori dello scenario lavorativo, ma soprattutto capace, in qualità di libero professionista, di pianificare e gestire in modo autonomo le complessità tipiche della pratica professionale.

Ogni anno accademico è articolato in due quadrimestri e sviluppa la propria attività da ottobre a maggio.

Svolgimento della didattica

Il percorso didattico è strutturato in lezioni teoriche, laboratori di progettazione, insegnamenti tecnico-applicativi. Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con supporti audiovisivi, tavoli da disegno e computer dedi-

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C/DTD XHTML 1.0 Transitional/EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="it-it" lang="it-it" de
<head>
<base href="http://www.istitutoquesar.com/" />
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8" />
<img alt="Screenshot of the MWD website showing a logo and a video player." data-bbox="100 170 680 385"/>
<img alt="Graphic with the word 'communication.' and a silhouette of a person on a branch." data-bbox="545 75 895 225"/>
<img alt="Graphic with the text 'LET'S WORK' and a silhouette of a person." data-bbox="565 335 895 475"/>
<link href="index.php?format=feed&amp;type=rss" rel="alternate" type="
<link href="index.php?format=feed&amp;type=atom" rel="alternate" type=
<link href="/templates/yoo_flux/favicon.ico" rel="shortcut icon" type="ima
<link rel="stylesheet" href="/components/com_jcomments/pi/default/styl
<link rel="stylesheet" href="/templates/yoo_flux/css/template.css" type="1
<link rel="stylesheet" href="/templates/yoo_flux/css/variations/carbon.css
<link rel="stylesheet" href="/templates/yoo_flux/css/custom.css" type="text/css" />

```

cati, dotati di software specifici. Ogni settore disciplina- re, attraverso le attività di laboratorio, svolge in aula le diverse fasi di lavoro in cui normalmente sono coinvolti i membri di un team di progetto, trovando diretta applica- zione ai contributi teorici e tecnici dei diversi insegna- menti. Sono previsti una serie di intensi workshop special- istic, su tematiche che fanno riferimento ad ambi- ti specifici dell'attività professionale, organicamente integrati con i project-work interdisciplinari, che coinvol- gono lo studente in progetti complessi, della durata di un ciclo didattico. Il percorso formativo prevede, inoltre, viaggi studio e diverse fra attività esterne e visite didatti- che. Professionisti, artisti, operatori del settore sono in- vitati a contribuire al percorso formativo degli allievi, sia tramite contributi in aula che partecipando con studenti e docenti a visite o eventi significativi. Per monitorare l'attività didattica, durante l'intero anno accademico, vengono svolte una serie di esercitazioni e verifiche (intermedie e finali) atte a monitorare lo sviluppo delle



capacità e delle conoscenze dei singoli allievi anche in funzione degli obiettivi formativi stabiliti. Di fondamentale importanza le presentazioni collegiali, che ogni team di progetto deve sostenere per illustrare ad una apposita commissione valutatrice, composta di docenti interni e professionisti esterni, il lavoro svolto nell'ambito del project-work.

Il complesso delle attività didattiche, così organizzate, costituisce un'efficace preparazione che consente all'allievo di inserirsi in modo qualificato in una realtà lavorativa in costante innovazione, che necessita di operatori in grado di rapportarsi in maniera critica e consapevole al complesso ambito della progettazione.

Allo stesso modo il tirocinio professionale - previsto al termine del percorso formativo per ogni studente che abbia maturato i necessari requisiti di idoneità - costituisce per l'allievo il primo efficace coinvolgimento nell'attività



lavorativa presso aziende, studi professionali o enti pubblici: definitiva proiezione verso il mondo del lavoro.

Esami

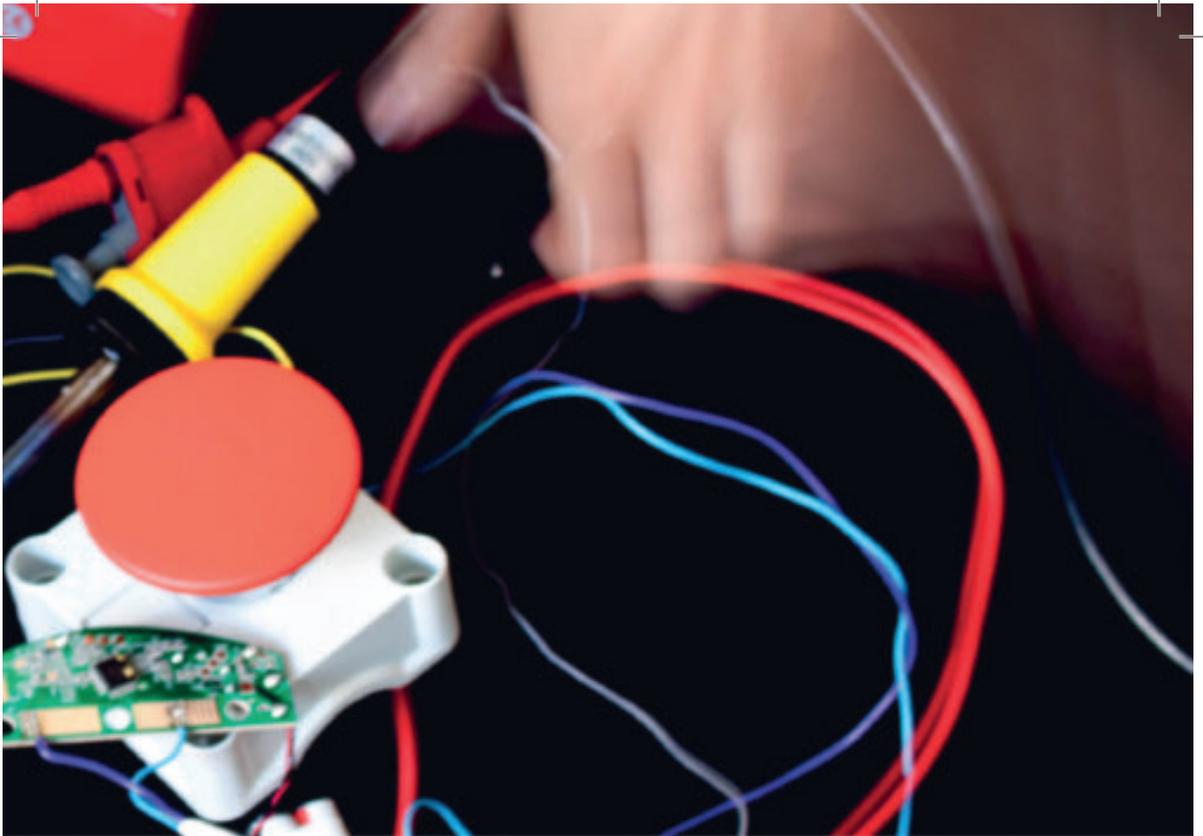
Al termine di ogni ciclo didattico, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, sono previste verifiche di formazione con commissioni interne. Le qualifiche professionali si conseguono al termine del secondo e del terzo anno, a seguito di esami sostenuti in sede, alla presenza di una commissione mista di docenti interni e di membri esterni designati dalla Regione Lazio.

Titoli rilasciati

Al termine del primo anno si consegue l'attestato di frequenza dell'Istituto Quasar.

Al termine del secondo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la qualifica professionale ufficiale, valida a livello nazionale e U.E, di:

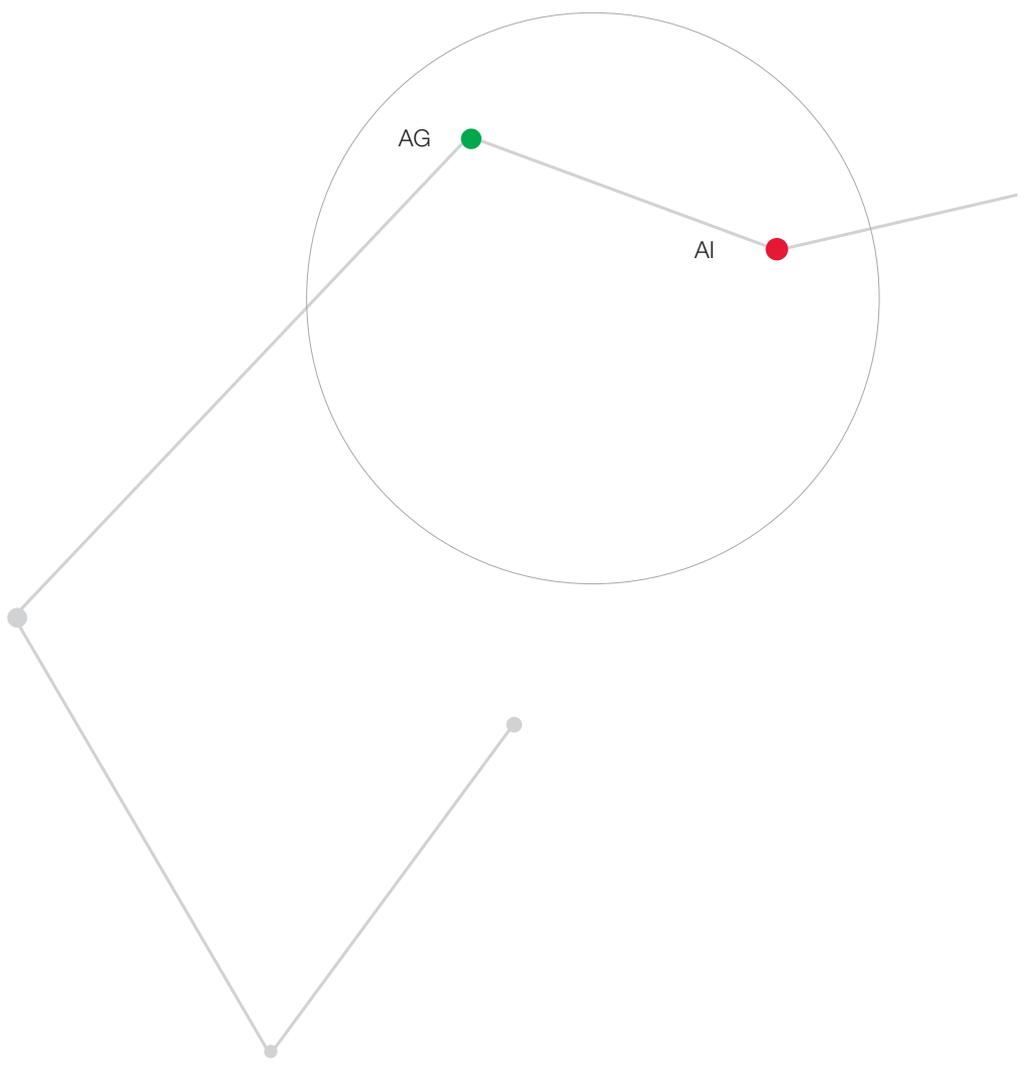
Tecnico dei Sistemi Multimediali.

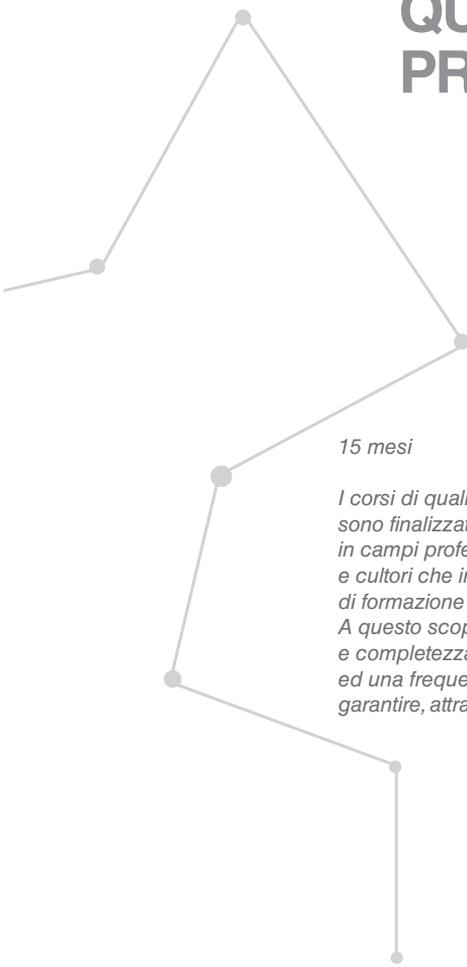


Al termine del terzo anno e dopo il superamento degli esami regionali si consegue la specializzazione professionale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Tecnico Progettista Multimediale.

Chi desidera ulteriormente implementare la propria dotazione di strumenti professionali può accedere - a seguire - al Master in Hypergraphics, per conseguire una specializzazione più avanzata nella grafica e nell'animazione 3D; può altresì seguire uno dei corsi open che forniscono abilità complementari utili nello svolgimento della professione.



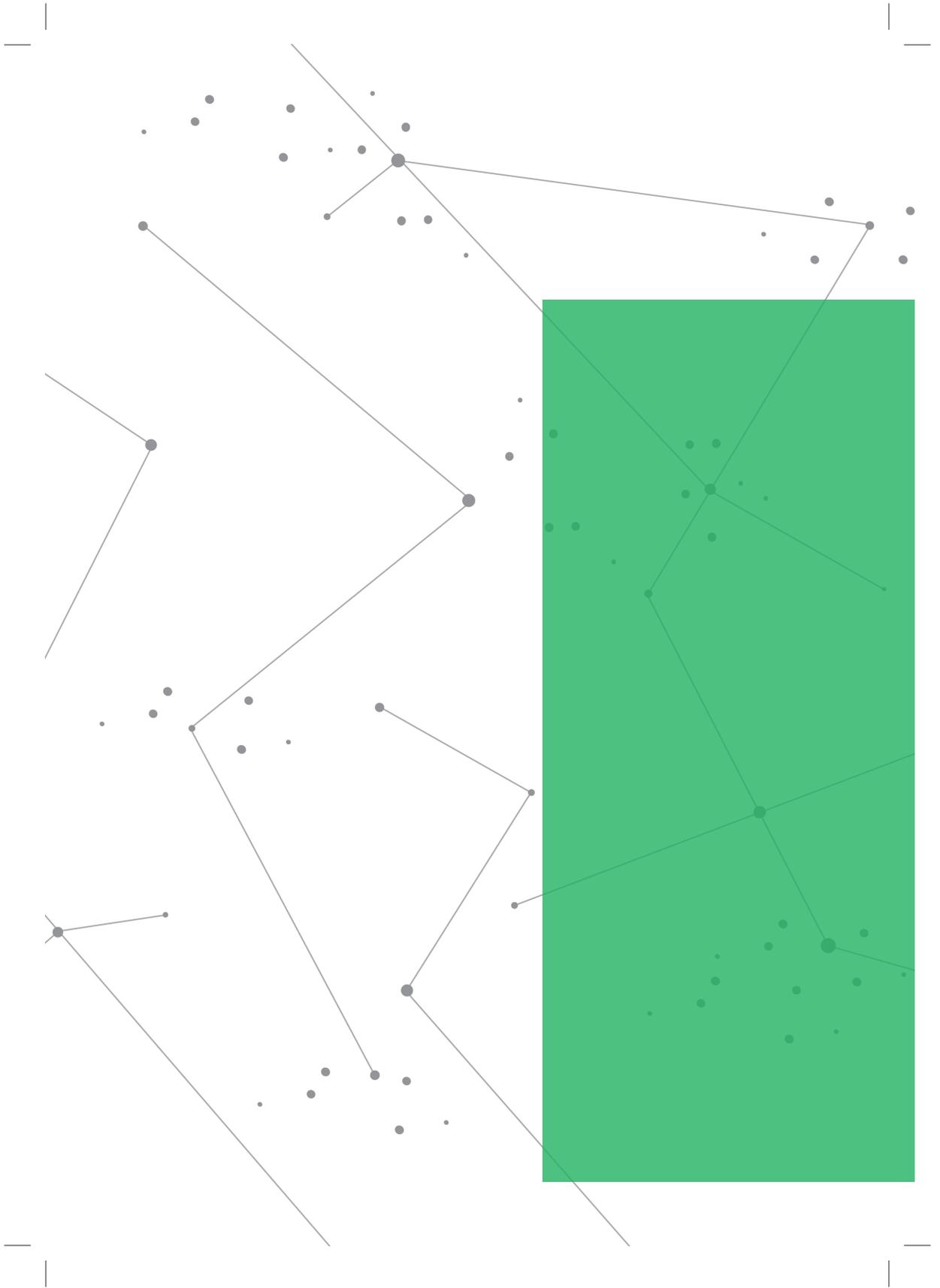


QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE

15 mesi

I corsi di qualificazione professionale dell'Istituto Quasar sono finalizzati a fornire approfondite competenze in campi professionali specifici ad appassionati e cultori che intendano affiancare questo periodo di formazione ad altre attività.

A questo scopo sono strutturati in modo da contemperare rigore tecnico e completezza delle esperienze, con una durata contenuta ed una frequenza compatibile con altri impegni, ma obbligatoria per garantire, attraverso la continuità, l'efficacia dell'esperienza.



Architettura dei Giardini

Gli spazi aperti: dalla terrazza al giardino e i parchi, fino alle aree interstiziali tra il costruito, siano essi ad uso pubblico o estensione dell'abitazione. Luoghi di armonica convivenza tra materiali naturali, artificiali e specie vegetali, di riconciliazione tra uomo e natura, di attenuazione dell'impatto antropico e di riqualificazione ambientale: in quest'ambito si esprime il Garden Designer.

AG



Presentazione

Il corso di Architettura dei Giardini, attivo dal 1990 e continuamente aggiornato, costituisce un percorso formativo rapido ed efficace per l'ideazione, la progettazione e la realizzazione degli spazi a verde, pubblici e privati. Lo studio e l'attualizzazione delle sapienze maturate nel corso del Settecento e dell'Ottocento, grazie all'opera di illustri paesaggisti europei e d'oltreoceano, l'approfondimento del contributo delle avanguardie del Novecento, l'analisi delle influenze sul giardino contemporaneo del recente sviluppo di una nuova e crescente sensibilità ambientale, l'evoluzione delle tecniche e delle tecnologie, i modi di utilizzo dei materiali minerali, vegetali e artificiali, il mutamento dell'allestimento del verde: questi i temi di indagine e di intervento del progettista di giardini.

A chi è rivolto

Il corso è rivolto a diplomati e laureati, di ogni indirizzo, che intendano maturare una forte competenza nel settore per intraprendere un'attività creativa e gratificante



anche seguendo il corso in concomitanza con altri impegni, grazie alla frequenza bisettimanale.

Requisiti di accesso

Non sono richiesti particolari requisiti oltre al possesso di diploma di scuola superiore. Possiamo però aggiungere che curiosità, intraprendenza, una discreta base culturale e preliminari conoscenze informatiche sono senz'altro utili all'inizio degli studi, come del resto nella professione.

Principali campi operativi

Il progettista di giardini formato da questo corso è in grado di gestire uno studio professionale autonomo, di seguire in cantiere l'esecuzione di opere e di esercitare la propria attività all'interno di settori pubblici e privati, per l'allestimento di spazi aperti a qualunque scala: parchi, giardini, terrazze, balconi, patii, serre (giardini d'inverno), cortili, spazi interstiziali.

Obiettivi formativi

Obiettivo del corso è formare una solida figura professionale, con capacità progettuali, esecutive e gestionali nel



settore dei giardini e degli spazi aperti. A tal fine si dà egual peso a materie teorico-critiche e tecnico-pratiche, per consentire l'acquisizione di una completa capacità progettuale, di una cultura tecnica specifica ed il raggiungimento di un'adeguata capacità critica. Sono inoltre approfonditi gli aspetti della rappresentazione sia manuale che digitale, per una completa ed efficace comunicazione del progetto.

Articolazione del corso

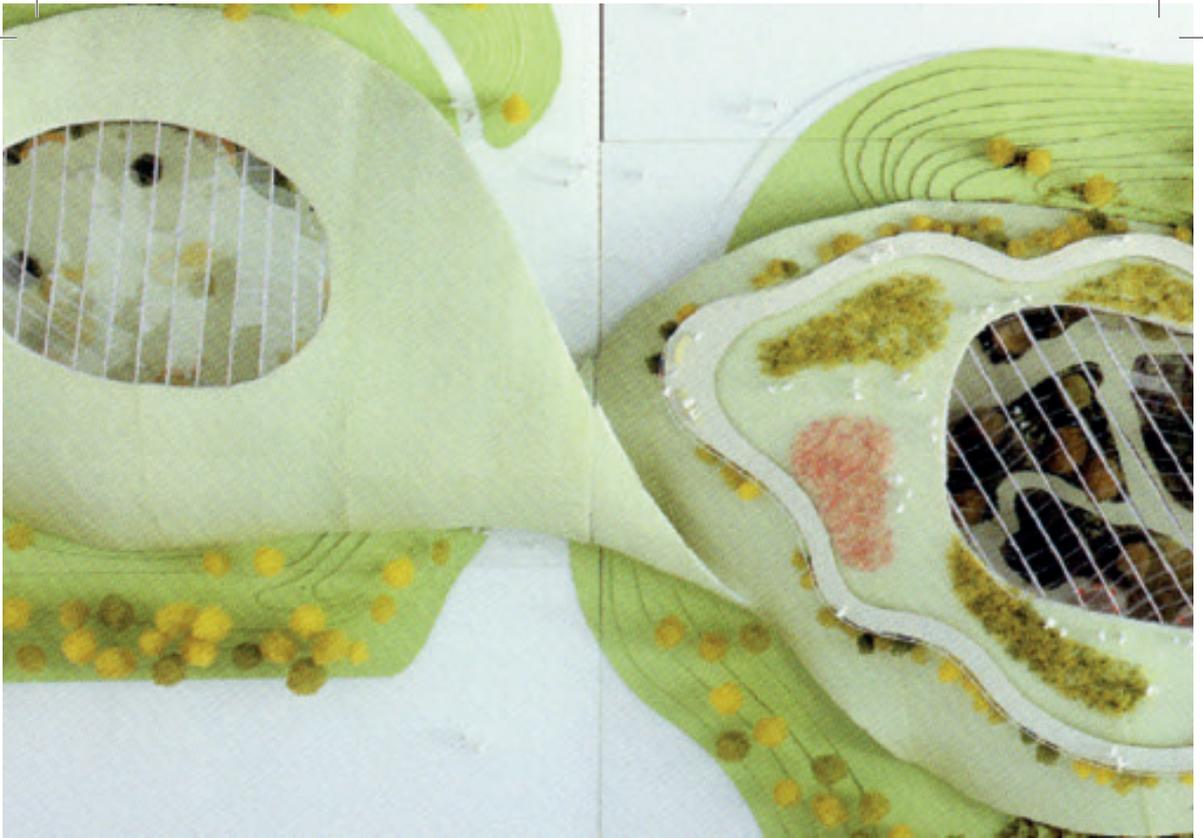
Il corso di Architettura dei Giardini alterna insegnamenti di natura teorico-critica e tecnico-operativa ed è caratterizzato da una particolare attenzione posta, sia durante lo svolgimento delle lezioni che nei laboratori, a rispettare la specificità del progetto fondato, in parte o del tutto, sull'impiego di specie vegetali, cioè di materia viva, cangiante ed in continua evoluzione, che richiede la conoscenza e l'utilizzo di tecniche specifiche, pur seguendo un metodo progettuale che conserva strette attinenze con quello in uso per l'architettura.



Svolgimento della didattica

Sono quindi previsti insegnamenti per lo sviluppo della conoscenza e della capacità di utilizzo delle specie vegetali, le relative tecniche di scelta, impianto e manutenzione, i più aggiornati sistemi naturali ed artificiali di controllo delle qualità ambientali necessarie per la gestione. Allo stesso modo vengono affrontate questioni legate al ruolo che può essere svolto dagli spazi esterni complementari all'abitazione ed alla loro efficacia nella mitigazione delle condizioni climatiche, così come ai sistemi di rappresentazione del verde, sia tradizionali (disegno manuale) sia informatizzati (disegno digitale e modellazione).

Le lezioni, due a settimana, si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati dotati dei software specifici. Sono previsti inoltre sopralluoghi e visite guidate a strutture del settore, mostre e viaggi studio. I laboratori progettuali consentono un'effettiva esperienza pratica coerente con il tipo



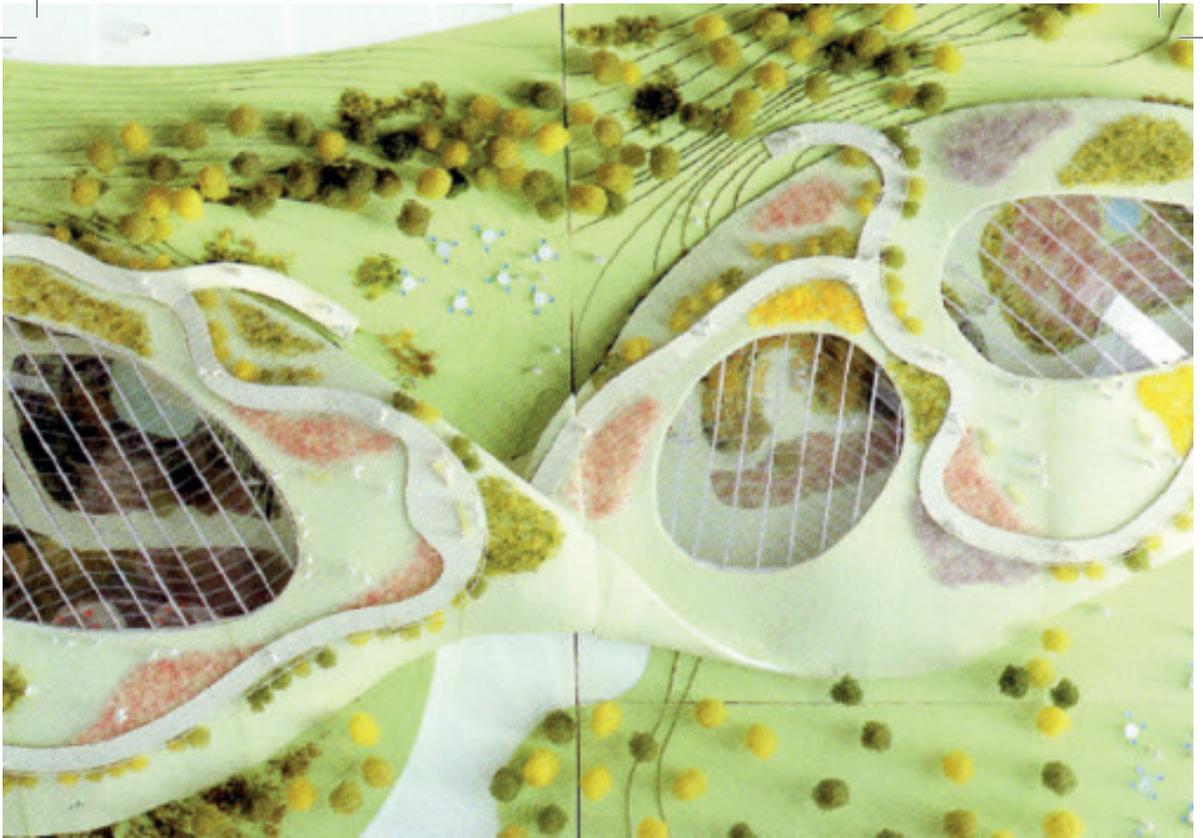
d'intervento previsto nelle simulazioni, con i necessari confronti tra differenti soluzioni progettuali e le relative verifiche formali, tecniche e funzionali.

Nei laboratori sono assegnati ai corsisti temi progettuali che consentono di sperimentare le nozioni acquisite nelle varie discipline, ponendo particolare attenzione ai problemi relativi ai vari tipi di intervento - con i necessari confronti tra differenti opzioni progettuali e le relative verifiche ambientali - per il raggiungimento della soluzione che soddisfi nel modo più completo il programma della committenza.

Sono previste verifiche intermedie per valutare il livello d'apprendimento e di maturazione degli studenti nelle singole materie di studio.

Esami

Al termine del percorso formativo completo, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, viene effettuata una verifica finale per accedere agli esami, sostenuti in sede, alla presenza di una commissione



Titoli rilasciati

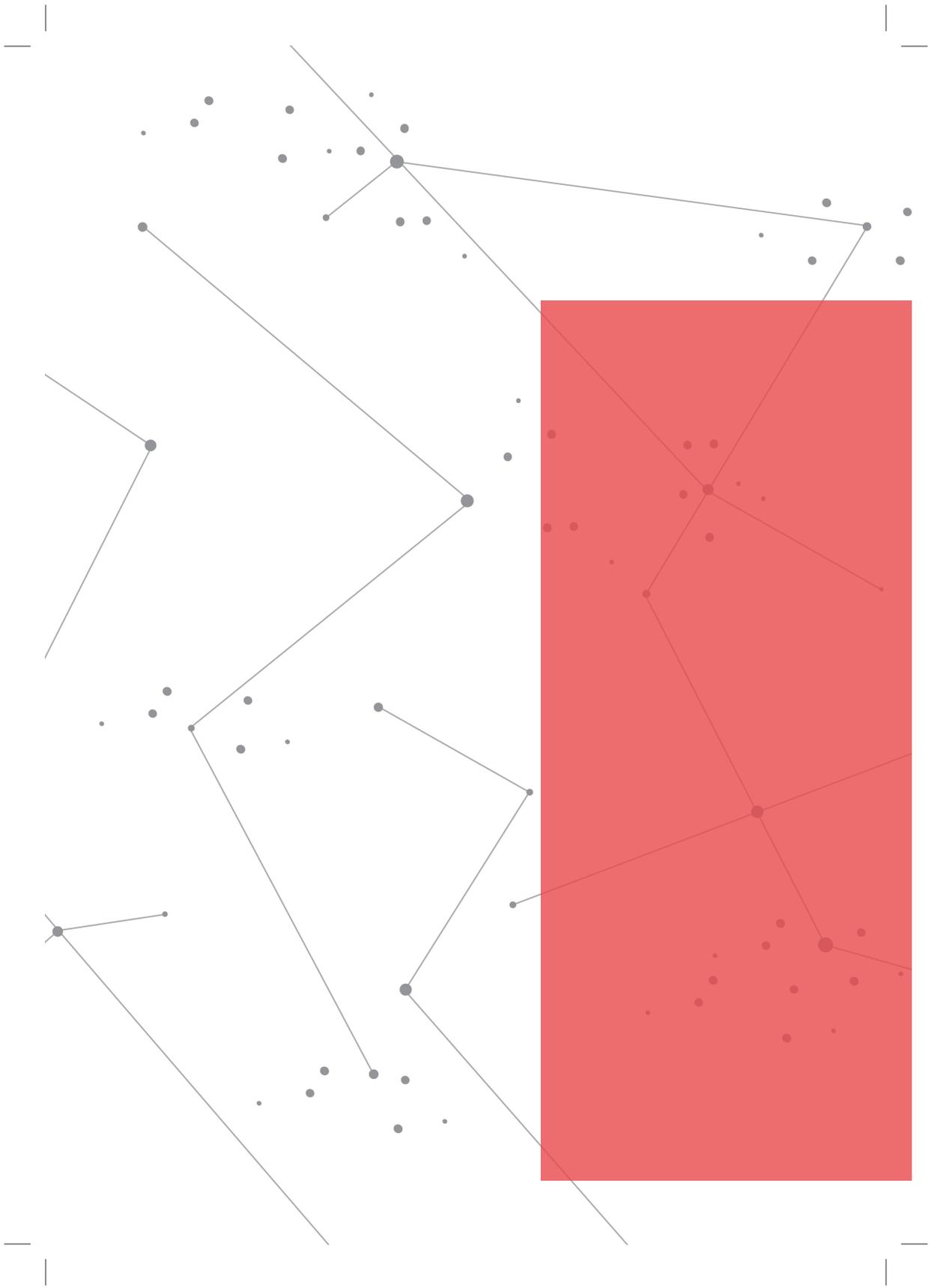
mista di docenti interni e di membri esterni designati dalla Regione Lazio.

Dopo il superamento degli esami regionali si consegue la qualifica professionale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Arredatore dei Giardini;

Ed inoltre Attestati Autodesk per i software AutoCAD 2D e 3D.

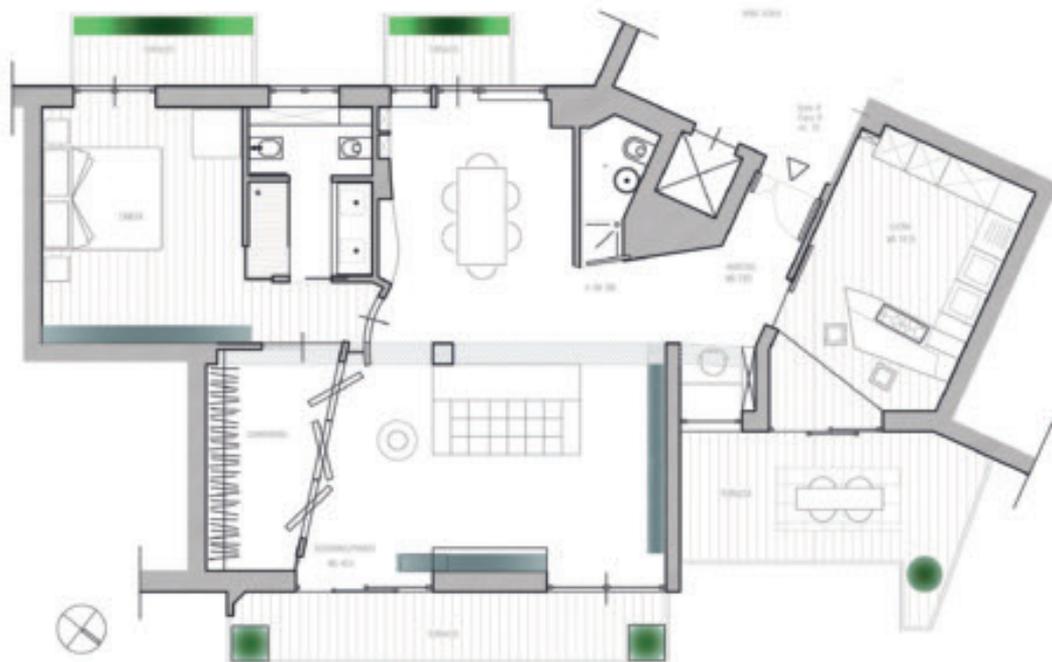
Chi desiderasse ulteriormente implementare la propria dotazione di strumenti professionali potrebbe - a seguire - accedere ad uno dei corsi open che forniscono abilità complementari utili nello svolgimento della professione.



Arredamento d'Interni

L'allestimento di spazi interni, l'ambiente prossimo con il quale intratteniamo i più stretti rapporti, che ci avvolge e che avvertiamo come una seconda pelle. Spazi dell'abitare, luoghi di lavoro, locali pubblici, allestimenti temporanei. La parte più sottile e comunicativa dell'architettura. Conoscenza e pratica delle tecniche, dei materiali e delle finiture: questo il dominio dell'Interior Designer.

AI



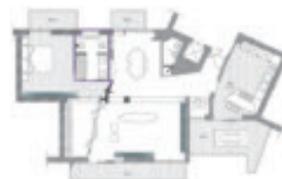
Presentazione

Il corso di Arredamento d'Interni, attivo dal 1990 e continuamente aggiornato, riguarda l'esperienza dello spazio interno, la percezione dell'esser dentro, avvolti dallo spazio e dagli oggetti più vicini alla nostra corporeità.

Si occupa della cultura e delle tecniche per il controllo di una delle più coinvolgenti e totalizzanti esperienze della nostra quotidianità. Le reazioni razionali ed emotive alle sollecitazioni fornite dallo spazio interno sono infatti tra le più intense e personali che ci sia dato sperimentare. La storia, la cultura e la tradizione dell'abitare, l'evoluzione dei modi per la configurazione dello spazio prossimo, le mutazioni del costume e dei riti domestici, le nuove tendenze e l'innovazione nei materiali, nelle tecniche e nel design per l'allestimento degli ambienti interni ad uso pubblico e privato: questi i temi di indagine e di intervento del progettista d'interni.

A chi è rivolto

Il corso è rivolto a diplomati e laureati, di ogni indirizzo, che intendano maturare una forte competenza nel setto-



CAPSULA ESTERNA

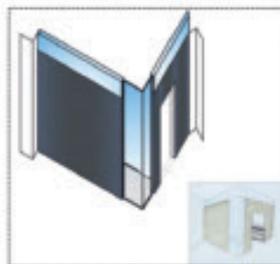
GLASSO DI CEMENTO A VETRA NON TRATTATO CON APERTURA ANGOLARE VERTICALE LATO OGGIA E FASCIA ORIZZONTALE IN ALTO LUNGO TUTTO IL PERIMETRO DI VETRO GRASSO.

RIVESTIMENTO INTERNO: NERNA ESPOSICIA DI COLORE BIANCO

RIVESTIMENTO OGOGIA: NERNA

PAVIMENTO: NERNA ESPOSICIA ESPOSICIA DI COLORE BIANCO OGGIA

PANI D'APPoggio SOTTO LA FINESTRA E MOBILE SOTTO LAVELLO DI COLORE NERNA, REALIZZATO IN GORRA



re, per intraprendere un'attività creativa e gratificante anche seguendo il corso in concomitanza con altri impegni, grazie alla frequenza bisettimanale.

Requisiti di accesso

Non sono richiesti particolari requisiti oltre al possesso di diploma di scuola superiore. Possiamo però aggiungere che curiosità, intraprendenza, una discreta base culturale e preliminari conoscenze informatiche sono senz'altro utili all'inizio degli studi, come del resto nella professione.

Principali campi operativi

L'arredatore d'interni formato da questo corso può operare come libero professionista, dirigendo in cantiere l'esecuzione delle opere di allestimento, coordinando i vari esecutori e controllando le forniture. Può inoltre operare all'interno di settori pubblici e aziende commerciali. Numerosi i campi applicativi di questa specializzazione che comprendono il progetto di abitazioni, di spazi ad uso commerciale e per l'ufficio, di alberghi, locali pubblici ed allestimenti temporanei per mostre e fiere.



Obiettivi formativi

Obiettivo del corso è formare una solida figura professionale attraverso l'acquisizione di una completa capacità progettuale, una forte cultura tecnologica e merceologica nel campo, senza trascurare la competenza sulla cultura dell'arredo necessaria all'esercizio di un'adeguata capacità critica. Ulteriore obiettivo del corso è l'acquisizione di abilità nella rappresentazione manuale e digitale del progetto d'interni. Particolare attenzione è rivolta inoltre a garantire ai corsisti la competenza per riqualificare ambienti preesistenti e adeguarli alle esigenze della committenza trasferendo nell'attività professionale le doti di cultura e di gusto personali già possedute, ma passate al vaglio di un rigoroso metodo critico.

Articolazione del corso

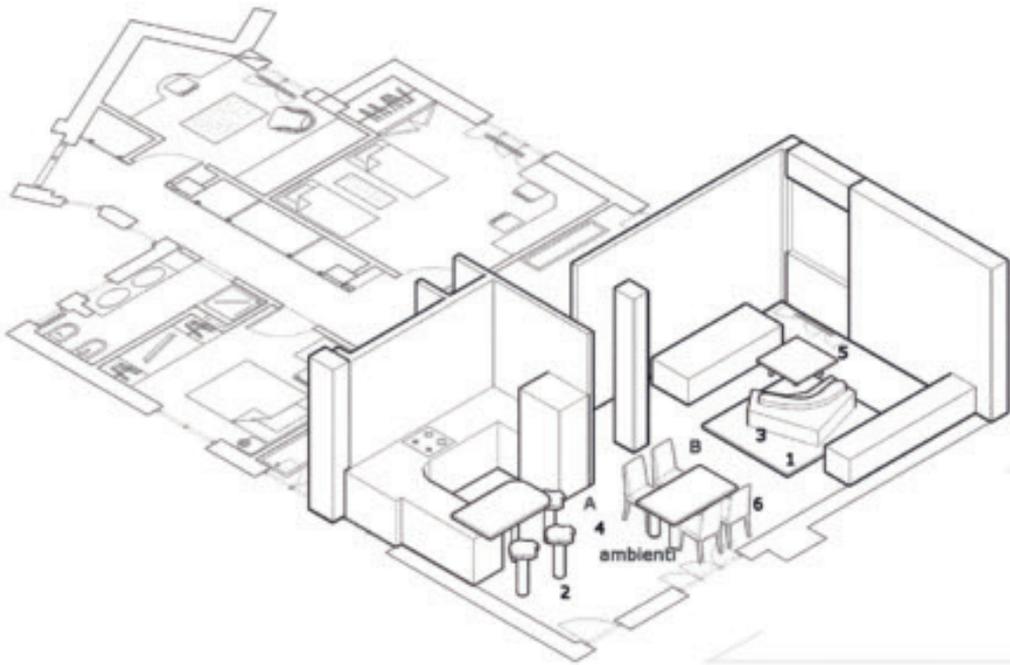
Il corso di Arredamento d'Interni comprende insegnamenti di natura teorico-critica e tecnico-operativi ed è caratterizzato da una particolare attenzione posta, sia durante lo svolgimento delle lezioni che nei laboratori di progettazione, ad alcuni aspetti specifici dell'arredamento, quali:



- studio dei modelli che hanno caratterizzato l'evoluzione storica dell'arredamento. Criteri per la scelta e la collocazione dei complementi d'arredo di design, d'arte antica e moderna;
- approfondimento dello studio della luce sia naturale che artificiale, quale elemento architettonico determinante per la caratterizzazione e l'atmosfera di un interno;
- analisi, peculiarità ed impieghi dei nuovi materiali e guida diretta alla scelta di finiture tradizionali e innovative per l'arredamento. Tecniche per l'allestimento temporaneo in occasione di particolari eventi, meeting e mostre.

Svolgimento della didattica

Le lezioni, due a settimana, si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati, dotati dei software specifici. Sono previsti inoltre



sopralluoghi e visite guidate a strutture del settore, mostre e viaggi studio. I laboratori progettuali consentono un'effettiva esperienza pratica coerente con il tipo d'intervento previsto nelle simulazioni, con i necessari confronti tra differenti soluzioni progettuali e le relative verifiche formali, tecniche e funzionali. Nei laboratori sono assegnati ai corsisti temi progettuali che consentono di sperimentare le nozioni acquisite nelle varie discipline ponendo particolare attenzione ai caratteri tipologici e distributivi, ai criteri di intervento, alle relazioni antropometriche e alle dimensioni degli elementi di arredo, ai materiali e alle tecniche di posa per l'allestimento degli spazi interni, e ai metodi di rappresentazione dello stato di fatto e del progetto. Sono previste verifiche intermedie per valutare il livello d'apprendimento e di maturazione degli studenti nelle singole materie di studio.

Esami

Al termine del percorso formativo completo, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, viene effettuata



Soggiorno



Cucina

Titoli rilasciati

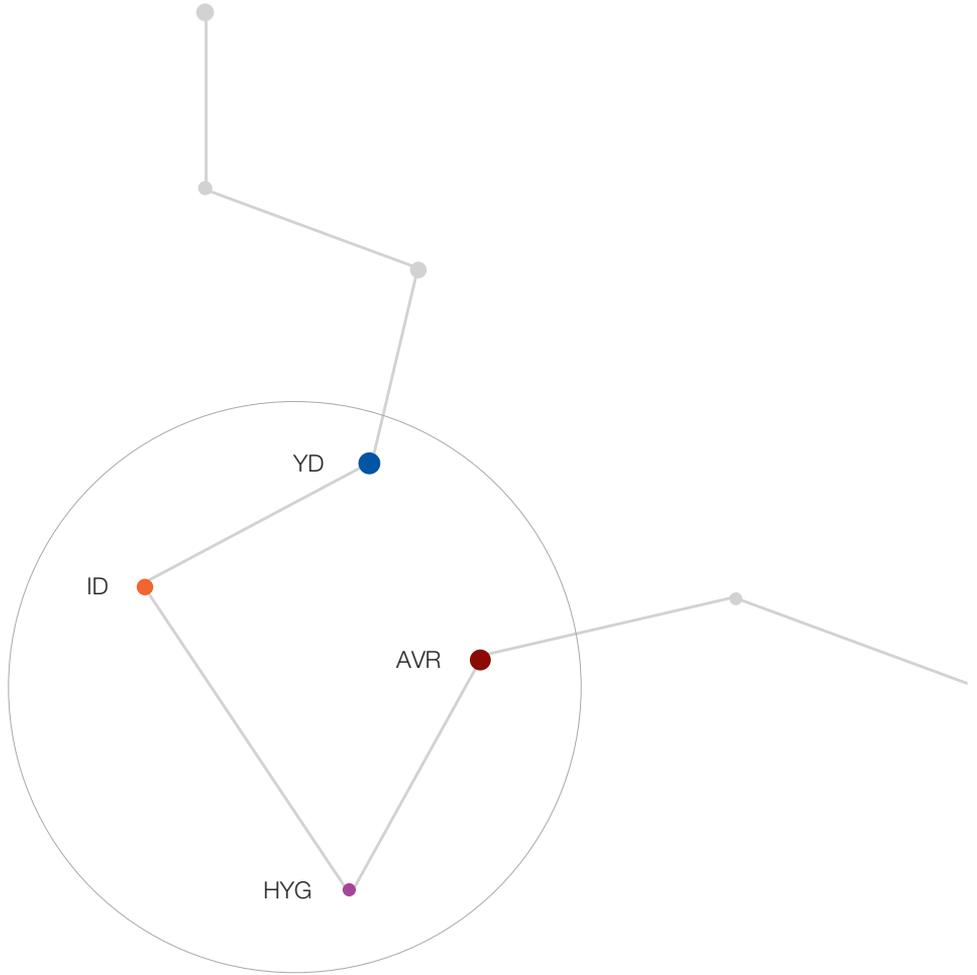
una verifica finale per accedere agli esami, sostenuti in sede, alla presenza di una commissione mista di docenti interni e di membri esterni designati dalla Regione Lazio.

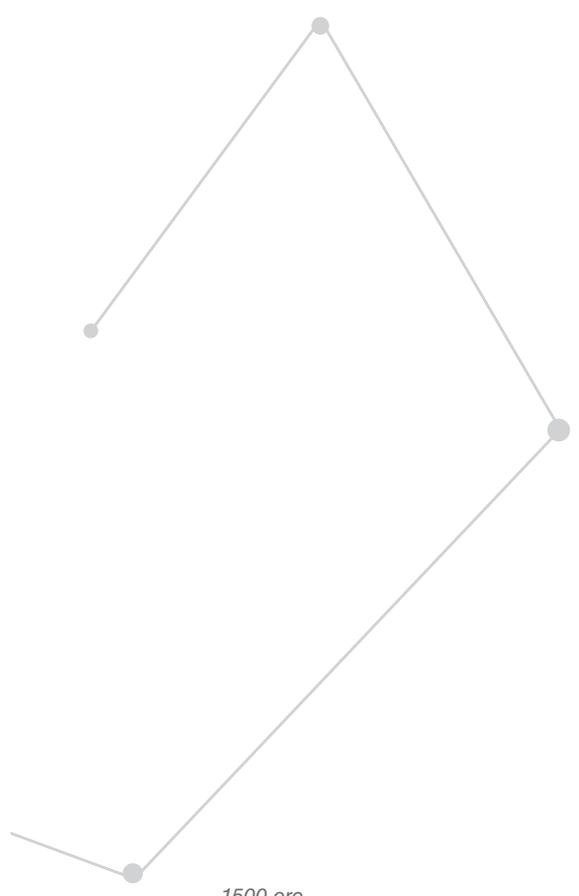
Dopo il superamento degli esami regionali si consegue la qualifica professionale ufficiale, valida a livello nazionale e UE, di:

Arredatore d'Interni;

Ed inoltre Attestati Autodesk per i software AutoCAD 2D e 3D.

Chi desidera ulteriormente implementare la propria dotazione di strumenti professionali può - a seguire - accedere ad uno dei corsi open che forniscono abilità complementari utili nello svolgimento della professione.





MASTER

1500 ore

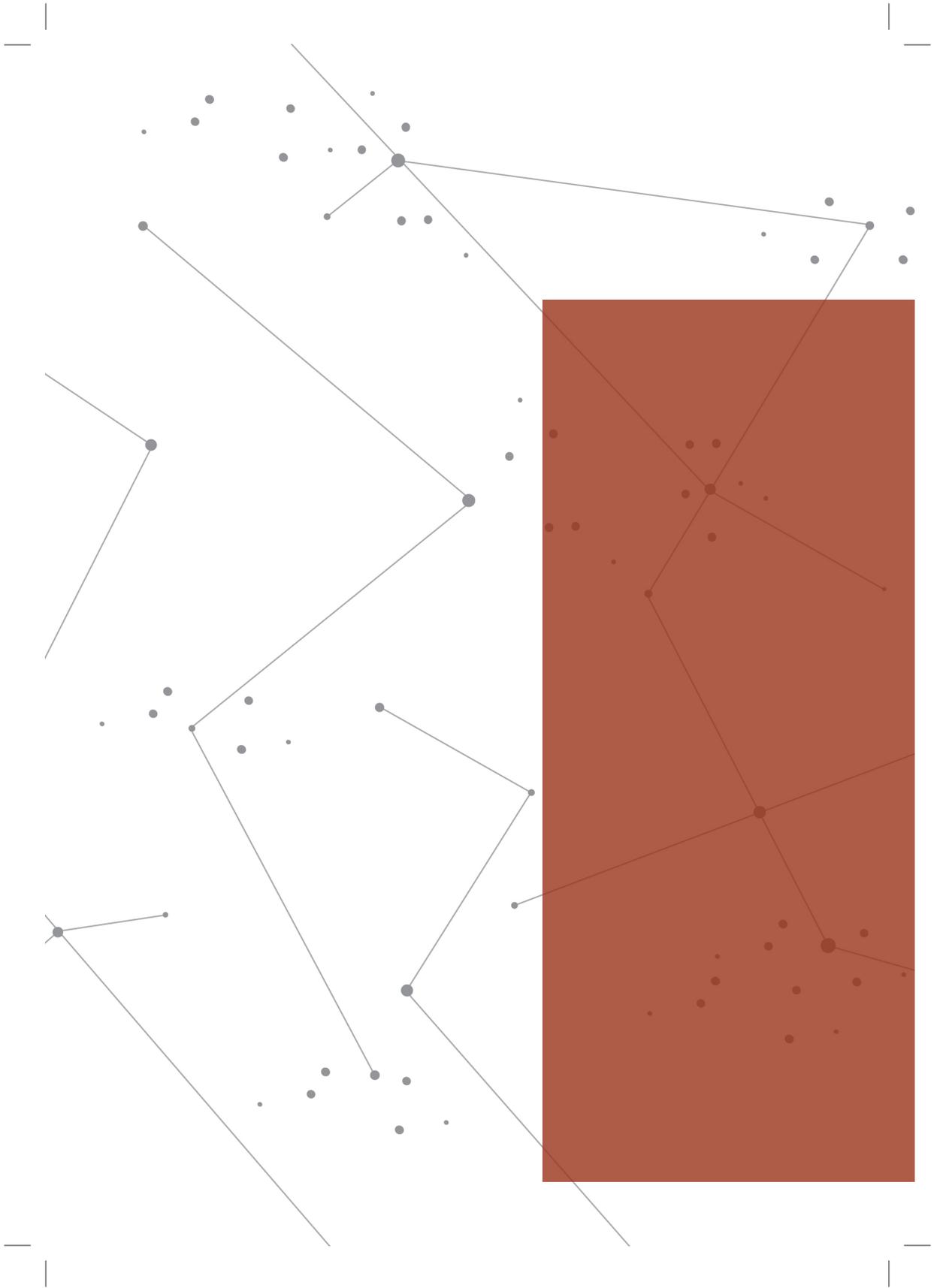
Il programma di corsi Master dell'Istituto Quasar è iniziato nel 1988, tra i primi in Italia, ed aggiornato ad ogni nuova edizione, così da garantire la migliore aderenza allo stato dell'arte e alle evoluzioni della pratica professionale.

Tutti i Master sono articolati in moduli tematici

e hanno una durata di 1500 ore comprensive di stage.

La frequenza è obbligatoria come garanzia di concentrazione ed efficacia.

Sono riservate borse di studio ai più meritevoli.



Architettura Virtuale

Spazio e materia si dispiegano e danno corpo all'idea architettonica.

La luce diviene sintesi essenziale, i materiali adattati e permutati, il virtuale diviene strumento potente per la sperimentazione pura.

Il progettista immagina e verifica, analizza ed esplora, si immedesima e misura la validità delle proprie idee, prefigurandone la realizzazione.

L'esito configura il più avanzato modo di comunicazione statica e dinamica del progetto con l'impiego delle più aggiornate tecnologie di computer grafica.

AVR



Presentazione

Il Master in Architettura Virtuale, attivo dal 1999 e costantemente aggiornato secondo metodi e software che meglio rispondono alle esigenze di visualizzazione e verifica, prepara operatori dell'area architettonica (architetti, designer, ingegneri, geometri e figure professionali correlate) a visualizzare i progetti in grafica 3D, elaborando il metodo di trasposizione più adatto per ogni tipo di progetto ed utilizzando programmi CAD 2D, 3D e tecniche di post produzione e animazione. La resa finale è particolarmente sofisticata e, a seconda delle intenzioni, fino al totale fotorealismo.

A chi è rivolto

Il Master è rivolto a progettisti, laureati e laureandi in Architettura o in Ingegneria civile, architetti junior o designer, che vogliano completare le proprie abilità e acquisire capacità specifiche nelle attuali tecniche di rappresentazione.

Requisiti di accesso

Le competenze necessarie per la partecipazione al corso sono: esperienza progettuale, familiarità con gli



strumenti informatici, nozioni di CAD 2D e interesse ad evolvere nella propria professione attraverso la piena padronanza della rappresentazione e della comunicazione del progetto, secondo le tecniche rese disponibili dall'avanzamento dei software. Il Consiglio del Master valuta l'ammissione sulla base del curriculum e di un colloquio.

Principali campi operativi

Le capacità acquisite con il Master in Architettura Virtuale trovano applicazione in una molteplicità di settori che possono giovare della simulazione fotorealistica, praticamente indistinguibile dalla fotografia, di oggetti, edifici o insiemi complessi. Sperimentazioni e verifiche in fase di progetto, elaborazioni per concorsi, presentazioni delle proposte per la committenza, integrazione fra i diversi ambiti progettuali, quali il calcolo di superfici e volumi, l'ingegnerizzazione, il calcolo strutturale e la verifica del comportamento energetico. Iniziando dall'analisi del progetto tradizionale, il corso



Obiettivi formativi

ha l'obiettivo di introdurre e addestrare ad alto livello alle tecniche CAD e di grafica 3D di rappresentazione ed animazione avanzata, per verifiche d'impatto ambientale, simulazione complessa di strutture, restauro, ricostruzione archeologica, arredo, attraverso la scelta dei materiali, delle luci, dell'ambiente naturale e delle specie vegetali (anche nella loro evoluzione nel tempo e registrandone i comportamenti dinamici relativi agli agenti atmosferici), secondo un flusso operativo rigorosamente programmato.

Il corso si propone di coadiuvare le capacità di:

- gestione di progetti architettonici 3D e fruizione per stampa, video e report su altri media audiovisivi per elaborati finali statici e dinamici (animazione 3D);
- verifica del progetto mediante l'uso di programmi CAD 2D e 3D;



- integrazione con le altre funzioni progettuali e di ingegnerizzazione.

Articolazione del corso

Il Master è articolato in moduli propedeutici successivi. Le principali linee formative riguardano l'interpretazione del progetto tramite CAD 2D e 3D e software BIM; il porting dei dati all'interno del software 3D utilizzato principalmente nelle fasi di renderizzazione; la transcodifica dei formati, la definizione di texture 2D; la resa avanzata in V-Ray e Fryrender; lo studio e la rappresentazione di territorio e fluidodinamica, il controllo estetico ed illuminotecnico; il montaggio delle tavole e il montaggio video delle animazioni; tecnica HDR e fotomontaggi 2D - 3D per l'impatto ambientale. Si forniscono inoltre nozioni di gestione manageriale e contrattuale, per lo svolgimento di attività professionali nel settore.

Svolgimento della didattica

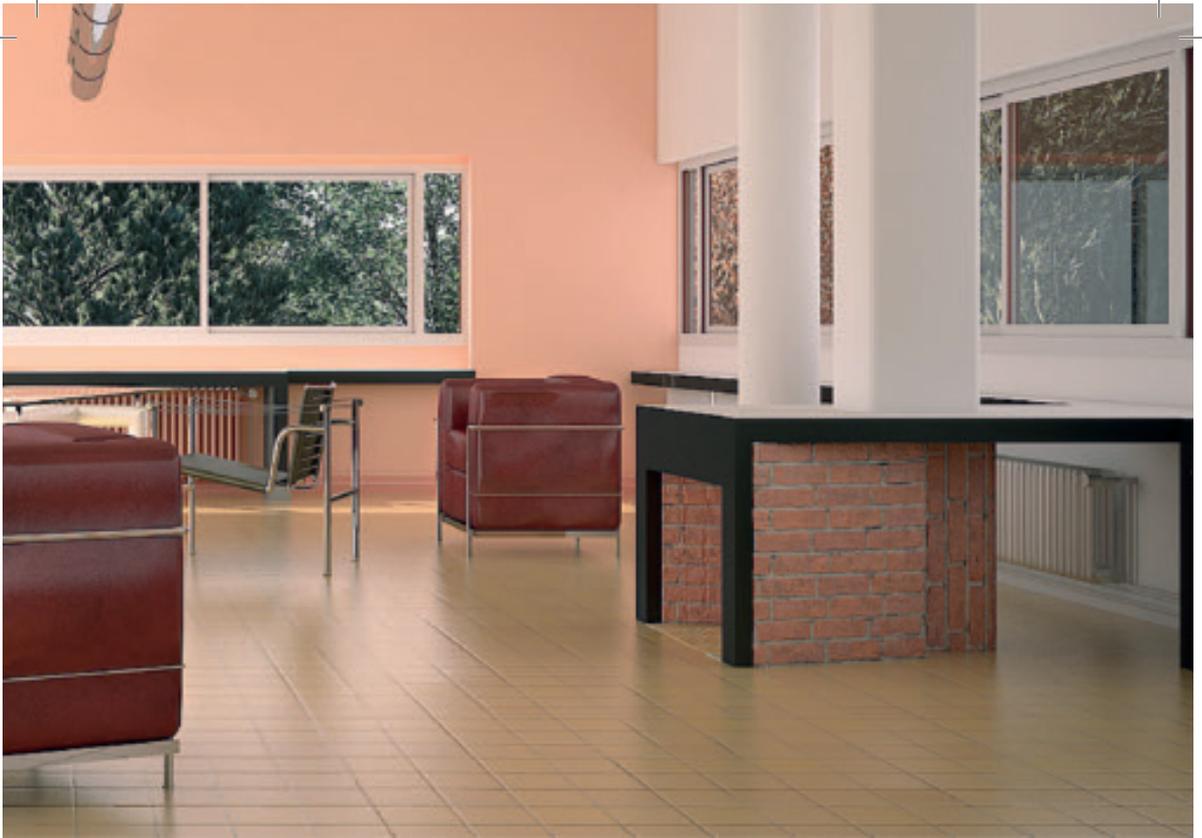
Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati, dotati dei software



specifici per il settore. È inoltre garantito il tutoraggio online sulle esercitazioni. L'attività didattica si articola in sessioni di lavoro in aula e compiti assegnati, e controllati, tramite newsgroup, sia di progetti noti e rilevanti nell'ambito dell'architettura, storica e contemporanea, che di progetti realizzati dai corsisti. Si svolgono workshop tematici e sessioni di revisione in aula su elaborati in forma statica (tavole) e dinamica (animazioni 3D). Si effettuano inoltre sopralluoghi e visite guidate a strutture del settore, mostre e viaggi studio. Al termine del corso, è previsto uno stage per i più meritevoli.

Principali software utilizzati

- AutoCAD 2D - 3D;
- 3ds Max;
- V-Ray;
- Fryrender;
- Arion;
- Realflow;
- XFrog e Vue;



- Lumion 3D;
- Revit;
- Software GIS Autodesk.

Esami

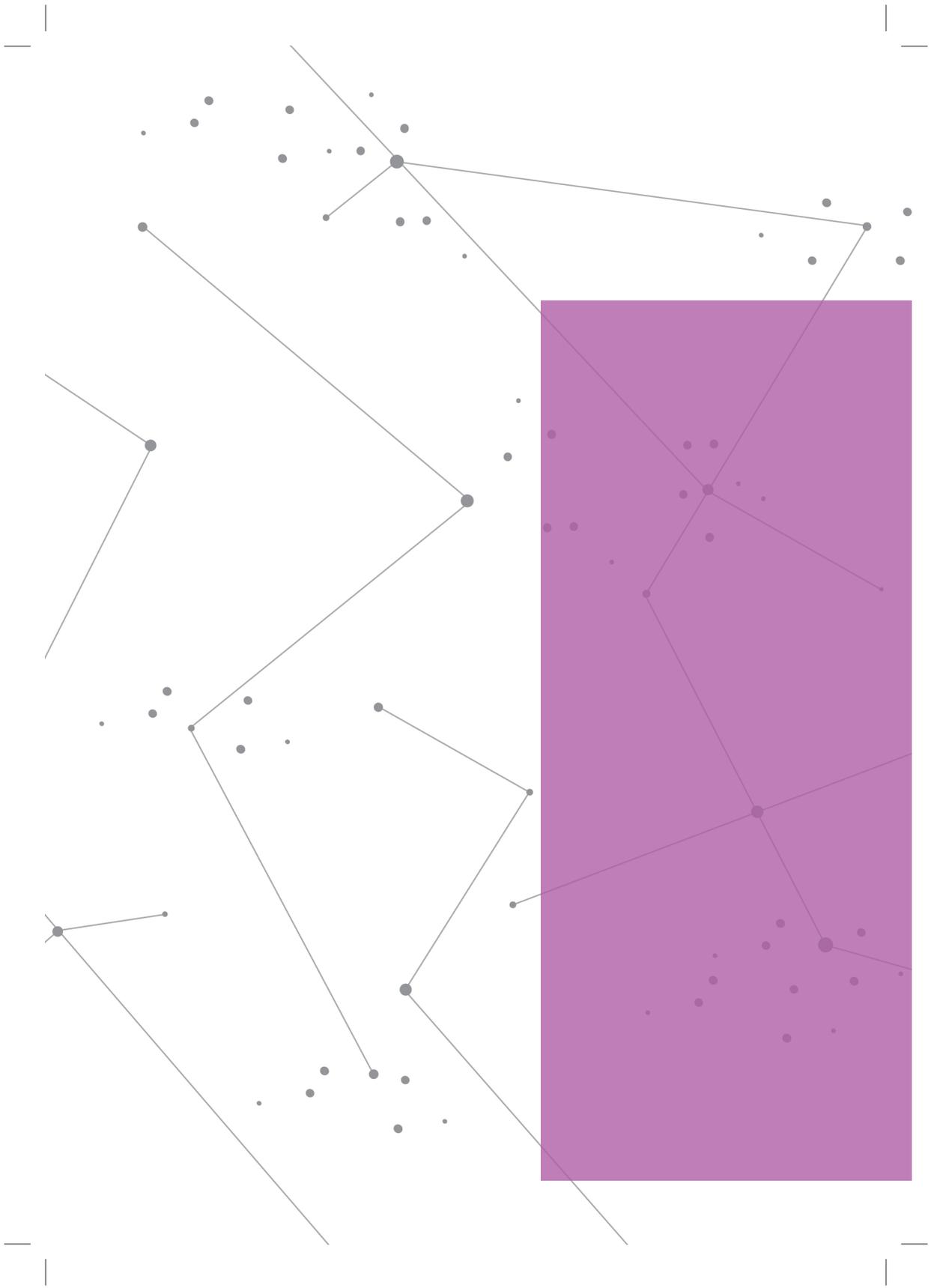
Al termine della formazione, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, è previsto un esame finale per il rilascio dell'attestato Master e dell'attestato ufficiale per i software Autodesk.

Titoli rilasciati

Dopo il superamento dell'esame finale, si consegue l'attestato Master dell'Istituto Quasar. Ed inoltre attestati Autodesk per i software utilizzati.

Note

Il Master, patrocinato dall'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e provincia, è stato il primo nell'Italia Centro Sud. I migliori lavori realizzati sono oggetto di pubblicazione su testate specializzate e sul sito dell'Istituto Quasar, utilizzate per mostre ed eventi in Italia e all'estero e con finalità promozionali sulle testate giornalistiche di settore.



Hypergraphics

Universi complessi in continua espansione, dove fondere le conoscenze accademiche classiche con i più avanzati strumenti computer aided di scultura, painting, illuminazione, animazione 3D come imperativo categorico per potenziare i livelli espressivi e la comunicazione integrata.

In un crescendo d'idee e permutazioni, possibilità e linee evolutive, l'ideazione viene accolta ed espansa, modificata ed estesa per spaziare dall'alfa all'omega di una consapevolezza totale.

Arte e tecnica si fondono e permettono nuove forme di espressione creativa.

HYYG



Presentazione

Il Master in Hypergraphics, attivo dal 1999 e continuamente aggiornato, prepara operatori nell'animazione 3D, ponendoli in grado di gestire l'intera filiera produttiva della grafica 3D avanzata, tramite la realizzazione di un cortometraggio animato.

Dalla definizione del tema, della sceneggiatura e dello storyboard, passando per la modellazione e la scelta dell'illuminazione (lighting) fino ad arrivare alla gestione delle ambientazioni (environment), del rendering e dell'animazione di effetti visuali e personaggi 3D (character animation) e al completamento della produzione tramite montaggio, sonorizzazione, editing e compositing.

A chi è rivolto

Il Master è rivolto a chiunque voglia apprendere le tecniche dell'animazione 3D complessa, gli effetti visuali e di post processing, la visualizzazione statica ed animata.

**Requisiti di accesso**

Per la partecipazione al corso è necessario avere una buona familiarità con gli strumenti informatici ed i software di base per la grafica, uno spiccato interesse per la grafica 3D animata e gli effetti visuali ed un'adeguata predisposizione alla comunicazione 3D.

Il Consiglio del Master valuta l'ammissione sulla base del curriculum e di un colloquio.

Principali campi operativi

Gli argomenti trattati e l'approfondimento di tutte le tematiche fondamentali consentiranno l'applicazione immediata delle competenze raggiunte in tutti i settori della computer grafica applicata all'animazione 3D complessa e agli effetti visuali ed interattivi, quali produzioni cinematografiche, pubblicità, toys design, videogiochi e comunicazione.

Obiettivi formativi

Il Master si propone di garantire il raggiungimento di capacità di gestione e realizzazione di progetti



3D di qualunque genere e tipo per stampa, video e report su altri media audiovisivi per elaborati finali statici (tavole) e dinamici (animazione 3D). Superando il carattere prevalentemente geometrico delle visualizzazioni riferite per lo più all'architettura e al design, questo Master affronta il campo delle forme complesse di matrice organica ad alto grado di complessità morfologica e con resa totalmente naturale dei movimenti.

Articolazione del corso

Il Master è articolato in moduli propedeutici. Le principali linee formative riguardano l'interpretazione del progetto attraverso i passi successivi di comunicazione visiva, regia, scripting, scultura, disegno e concept per approdare all'esecuzione tramite Photoshop, MARI (texture per modelli 3D) e Maya, la transcodifica dei formati 3D, la definizione di texture 2D, la resa avanzata in mental ray, V-Ray e Fryrender, scultura e painting 3D lo studio e la rappresentazione di territorio e fluidodi-



namica, vegetazione 3D, controllo estetico e illuminotecnico, composizione delle immagini e montaggio video delle animazioni, tecnica HDR e fotomontaggi 2D e 3D. Si forniscono inoltre nozioni di gestione manageriale per lo svolgimento di attività professionale in proprio nel settore.

Svolgimento della didattica

Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati, dotati dei software specifici per il settore.

È inoltre garantito il tutoraggio online sulle esercitazioni. L'attività didattica si articola in sessioni di lavoro in aula e compiti assegnati e controllati tramite newsgroup.

Si svolgono workshop tematici e sessioni di revisione in aula su elaborati in forma statica e dinamica.

Si effettuano inoltre sopralluoghi e visite guidate a strutture del settore, mostre e viaggi studio.

Al termine del corso, è previsto uno stage per i più meritevoli.



Principali software utilizzati

- Maya;
- Photoshop;
- MARI;
- Premiere e After Effects;
- V-Ray;
- Fryrender;
- Arion;
- Realfow;
- Vue;
- Xfrog e vegetazione 3D;
- ZBrush.

Esami

Al termine della formazione, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, è previsto un esame finale per il rilascio dell'attestato Master e dell'attestato ufficiale per i software Autodesk.

Titoli rilasciati

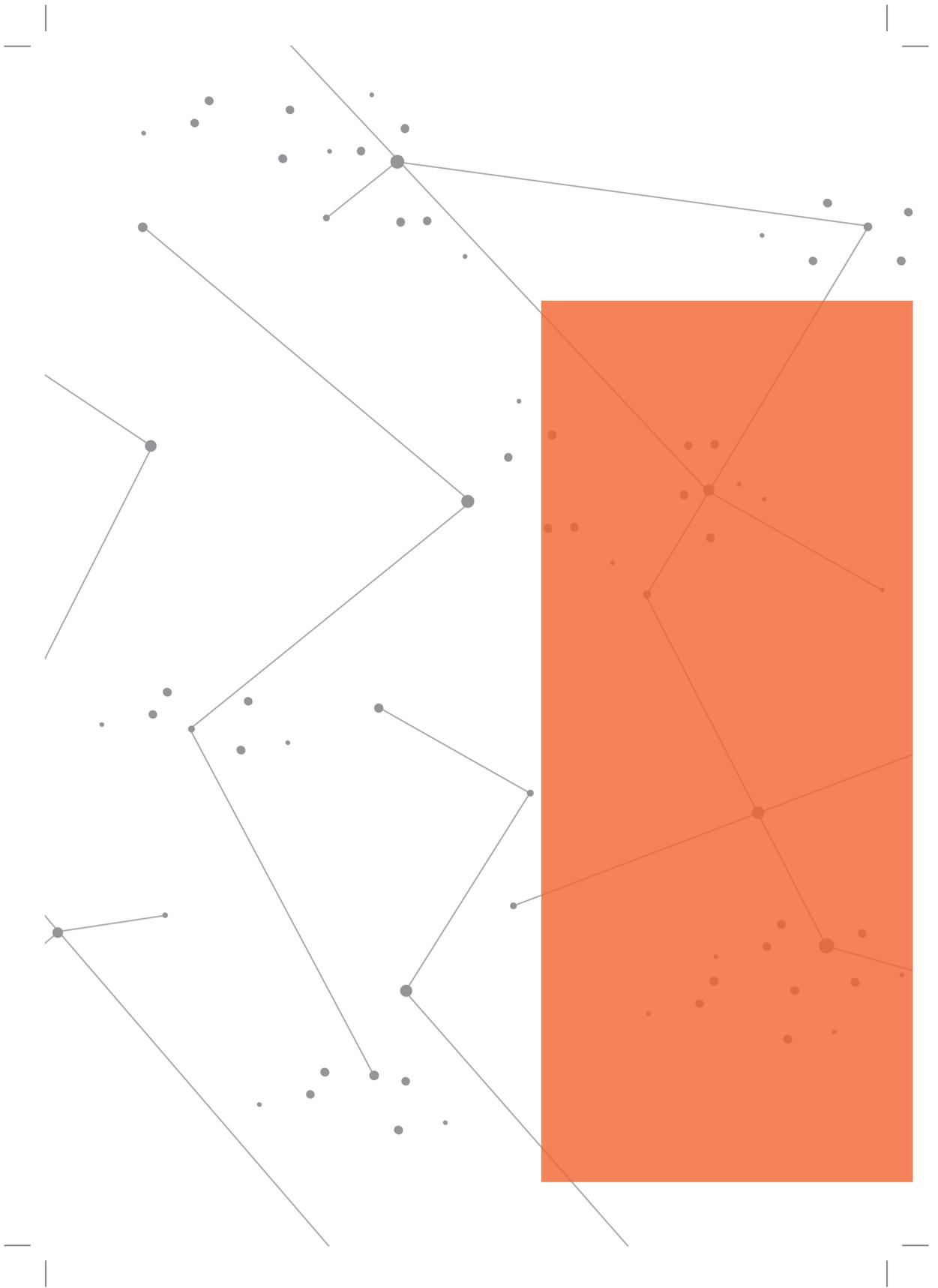
Dopo il superamento dell'esame finale, si consegue l'attestato Master dell'Istituto Quasar.



Note

Ed inoltre attestati Autodesk per i software utilizzati.

Il Master, patrocinato dall'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e provincia è stato il primo nell'Italia Centro Sud. I migliori lavori realizzati sono oggetto di pubblicazione sulle principali testate del settore e sul sito dell'Istituto Quasar, presentati in occasione di mostre ed eventi in Italia e all'estero e nella pubblicità sulla stampa specializzata.



Industrial Design

Progettare per l'industria richiede conoscenza profonda delle possibilità tecniche ed espressive di materiali e lavorazioni, comprensione ed intuito per le necessità manifeste ed implicite dei fruitori. Sintesi di razionalità e creatività unite a cultura e sensibilità per la tutela della qualità ambientale e per un uso corretto delle risorse.

ID

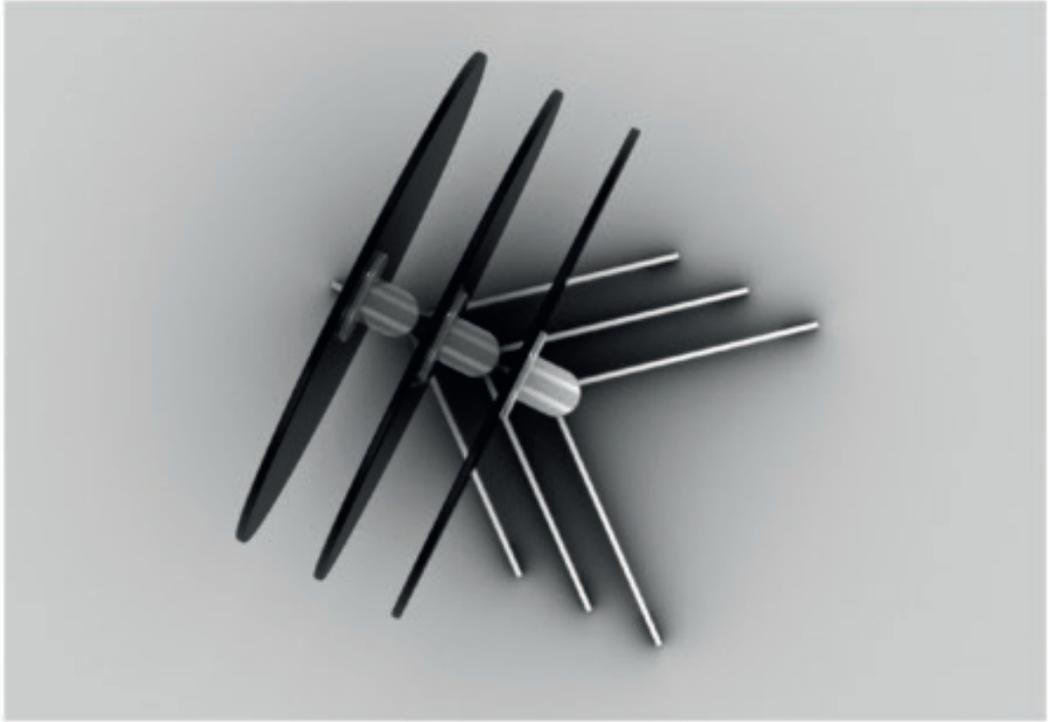


Presentazione

Il Master in Industrial Design costituisce un'occasione di confronto con strutture produttive e terzisti altamente evoluti e competitivi. La sperimentazione avviene in collaborazione con operatori di distretti industriali selezionati, sedi di realtà produttive di rilievo internazionale. Il programma comprende lezioni-laboratorio presso l'Istituto e periodi di lavoro in atelier, a diretto contatto con le aziende interessate al programma, presso le quali si svolgono i periodi di stage. Il Master è concepito come laboratorio, supportato da formazione teorica e documentaria, e pone i propri corsisti in grado di gestire l'intero ciclo che dal brief conduce - attraverso le fasi di ricerca e formulazione delle prime idee - fino alla modellazione tridimensionale complessa, con specifico addestramento su software dedicati, e quindi alla prototipazione ed alla ingegnerizzazione del prodotto.

A chi è rivolto

Il Master è rivolto a laureati e laureandi in Ingegneria e Architettura, designer, professionisti o cultori del setto-



re, con conoscenze progettuali e capacità di base nella modellazione CAD, che abbiano interesse alla pratica della progettazione per l'industria in tutti i suoi aspetti, dall'impostazione iniziale fino al controllo della realizzazione di produzioni in serie.

Requisiti di accesso

Per la partecipazione al corso è necessario avere esperienza di progetto - anche se non nel campo specifico - oltre alla conoscenza degli strumenti grafici e delle tecniche di rappresentazione bidimensionale. Il Consiglio del Master valuta l'ammissione sulla base del curriculum e di un colloquio.

Principali campi operativi

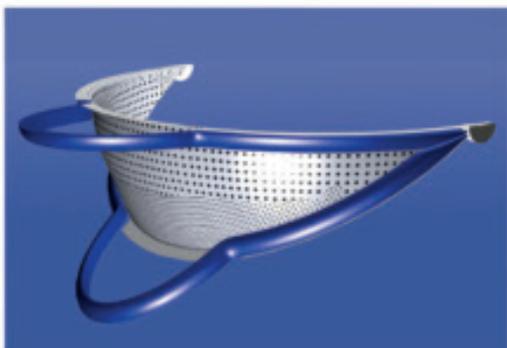
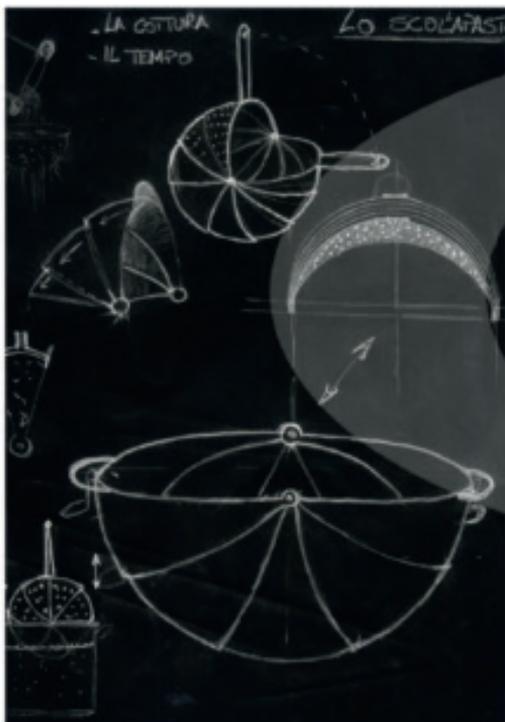
L'esperienza maturata nel Master trova uno sbocco naturale nell'attività professionale di designer negli uffici tecnici di industrie produttrici, nella distribuzione, nella libera professione di industrial designer, nell'interior design e come progettista di sistemi e componenti per le industrie del settore.



Scopo del Master è fornire ai corsisti l'occasione per superare le barriere che spesso separano il progetto dai suoi referenti naturali: i fruitori da un lato, il sistema produttivo industriale dall'altro. Grazie alla collaborazione con strutture produttive e distributive ed alla disponibilità di laboratori attrezzati nei luoghi di produzione, l'Istituto Quasar può offrire ai partecipanti l'occasione preziosa per un'esperienza realmente formativa che prevede l'attivazione dell'intero ciclo di analisi, ideazione, verifica progettuale, prototipazione, realizzazione, distribuzione.

Obiettivi formativi

Sono oggetto di studio le evoluzioni dell'industria e l'uso delle più avanzate tecniche progettuali, con una particolare attenzione verso le probabili richieste del mercato nei prossimi dieci anni. Si studiano quindi le tipologie di elementi d'arredo e l'oggettistica complementare, i contenuti e gli strumenti tecnologici realmente efficaci rispetto agli obiettivi industriali.



Articolazione del corso

Il Master è articolato in moduli propedeutici successivi: ad una prima parte dedicata all'approfondimento dei vari tipi di prodotto e all'evoluzione nel tempo del costume, del gusto, della produzione e del mercato, segue una seconda parte dedicata allo studio delle caratteristiche del distretto produttivo a cui la sperimentazione si riferisce ed in particolare alle potenzialità produttive di alcune specifiche aziende. Queste prime parti constano di lezioni-laboratorio in cui viene sviluppato l'intero processo produttivo di alcuni prodotti prescelti, inclusa la presentazione finale del progetto. Lo scopo di questi moduli è quello di comprendere le problematiche e le esigenze della progettazione industriale, gli strumenti, il metodo di lavoro e le difficoltà che deve affrontare il progettista di elementi destinati alla produzione di serie. Segue una parte dedicata allo sviluppo esecutivo del progetto prescelto. Completa il ciclo un modulo dedicato alla prototipazione, ingegnerizzazione e produzione industriale. Durante l'intero Master viene dato congruo



spazio alla conoscenza ed all'impiego dei principali software CAD-CAM per l'industrial design.

Svolgimento della didattica

Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati, dotati dei software specifici. I moduli operativi di briefing, di sviluppo prototipi e di ingegnerizzazione prevedono workshop intensivi in trasferta nel distretto industriale prescelto. Durante tali workshop sono programmati incontri e scambi con strutture operative nel settore e consulenze di tipo tecnologico e legale. Per tutta la durata del Master è garantito il tutoraggio on line sulle esercitazioni, tramite newsgroup. Si effettuano inoltre viaggi studio e visite guidate a mostre. Al termine del corso è previsto uno stage per i più meritevoli.

Principali software utilizzati

- AutoCAD;
- Rhinoceros;
- Software CAD-CAM.



Esami

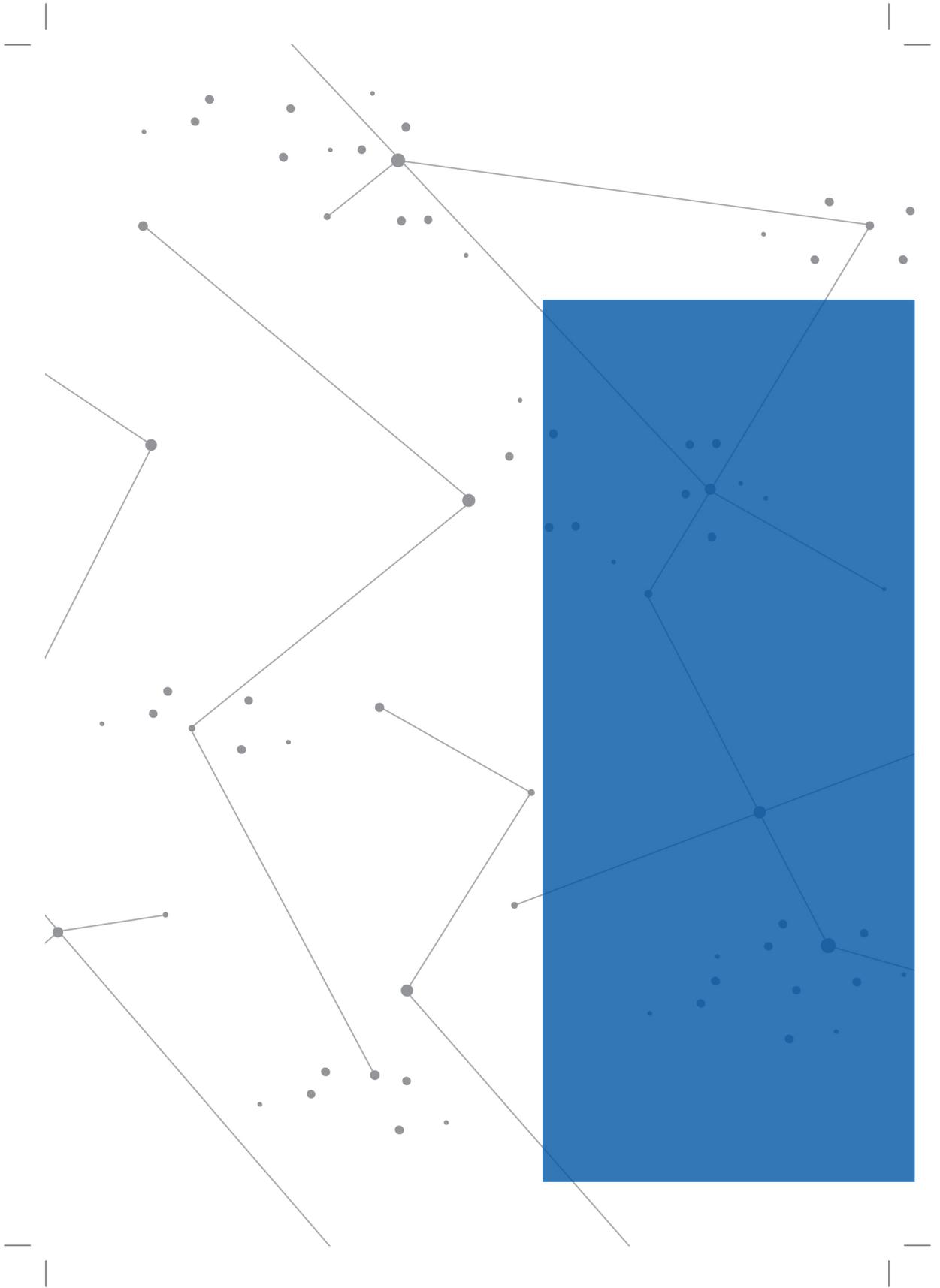
Al termine della formazione, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, è previsto un esame finale per il rilascio dell'attestato Master e degli attestati ufficiali per i software Rhinoceros e AutoCAD.

Titoli rilasciati

Dopo il superamento dell'esame finale, si consegue l'attestato Master dell'Istituto Quasar. Inoltre attestati Autodesk per i software utilizzati ed il certificato ufficiale Mc Neel di 2° livello per il software 3D Rhinoceros.

Note

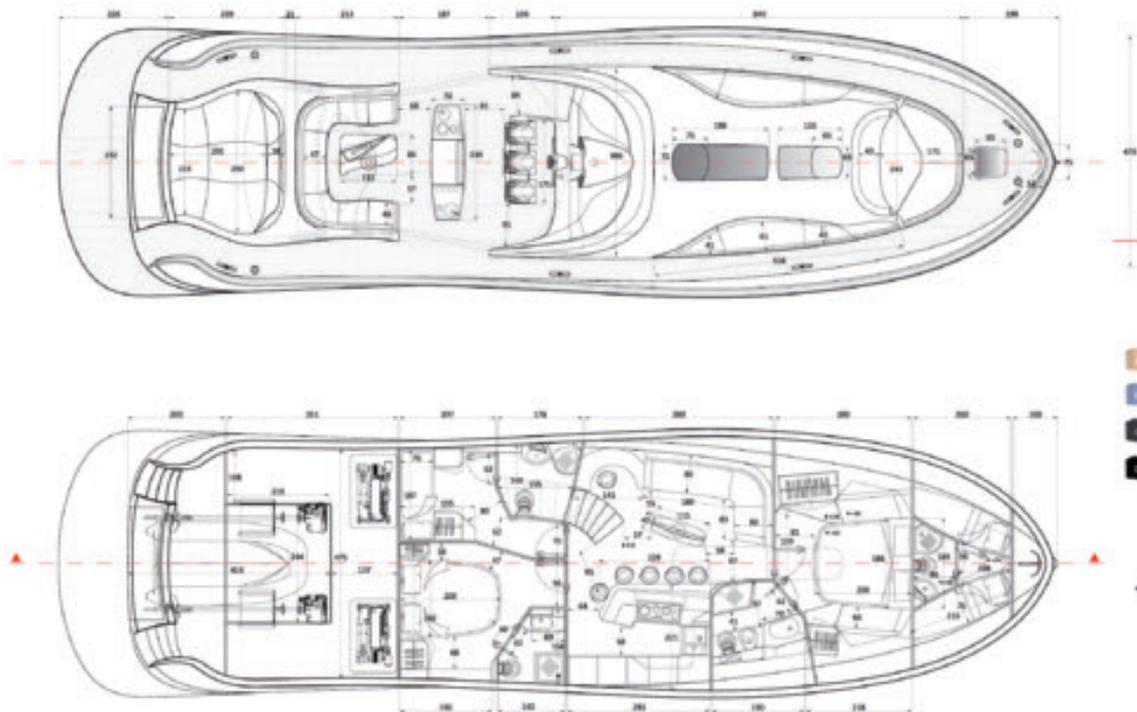
Il Master è patrocinato dall'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e provincia. I migliori lavori realizzati sono pubblicati sulle principali testate del settore e sul sito dell'Istituto Quasar, presentati in occasione di mostre ed eventi in Italia e all'estero e nella pubblicità sulla stampa specializzata. Sono inoltre oggetto di specifiche campagne di lancio e di test pre-serie.



Yacht Design

*Andar per mare a vela o a motore,
interazione di sole vento acqua e gravità
domati da ingegno, esperienza e intuito.
Progettare partendo dalle leggi dell'idrodinamica:
concepire lo scafo, l'armamento, gli interni,
la propulsione, adeguare e riconvertire scafi esistenti,
creare prototipi che anticipino nuove esigenze.
Conoscere e dominare leggi fisiche, tecnologie e materiali.
Anticipare l'evoluzione tipologica della barca,
scoprire nuovi spazi di innovazione per le esigenze del mercato
e delle strutture produttive.*

YD



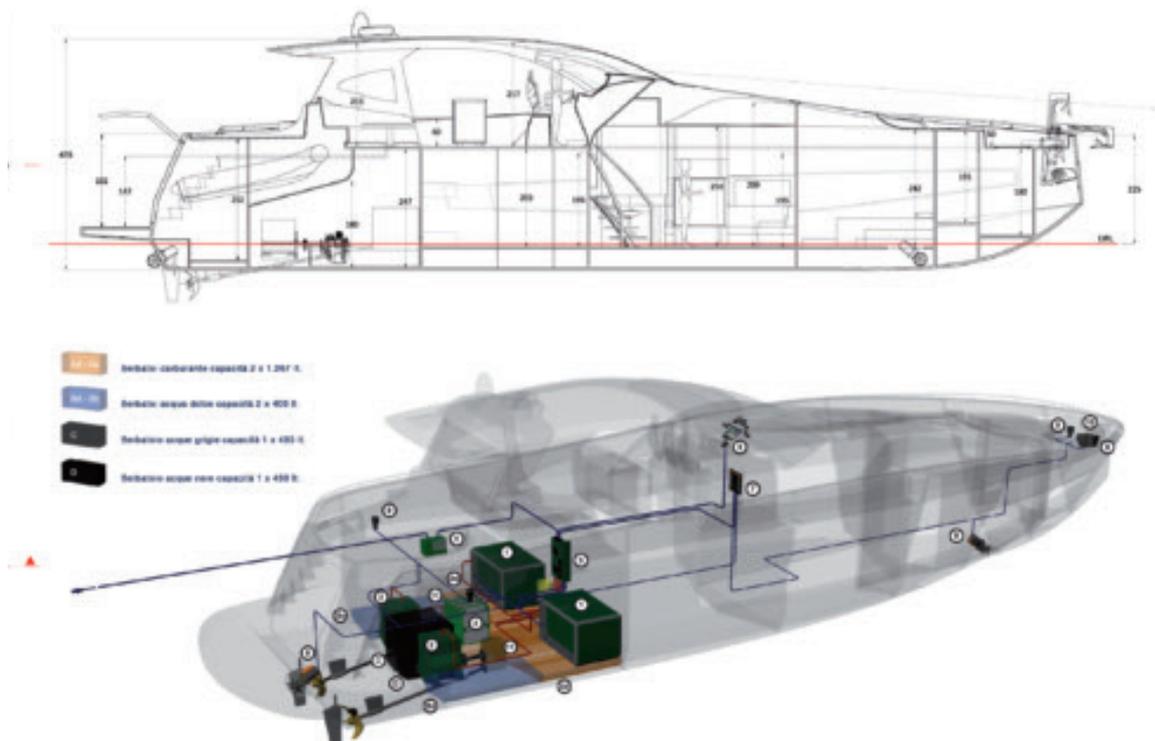
Presentazione

Il Master in Yacht Design, attivo dal 1997 e continuamente aggiornato, segue - talvolta anticipa - le evoluzioni dell'industria nautica, del mercato, e delle relative tecniche progettuali.

L'attenzione è concentrata sulle reali necessità del mercato per i prossimi dieci anni, tramite lo studio di scafi e propulsioni alternative e di contenuti e strumenti tecnologici realmente efficaci rispetto agli obiettivi industriali. Il Master è concepito come laboratorio supportato da formazione teorica e documentaria e pone i propri corsisti in grado di gestire la modellazione tridimensionale complessa con specifico addestramento su software dedicati.

A chi è rivolto

Il Master è rivolto a laureati e laureandi in Ingegneria, Architettura, a designer, professionisti o cultori del settore con conoscenze progettuali e capacità di base nella modellazione CAD che abbiano interesse alla pratica della progettazione per la nautica da diporto



in tutti i suoi aspetti, dall'impostazione iniziale fino al controllo della realizzazione.

Requisiti di accesso

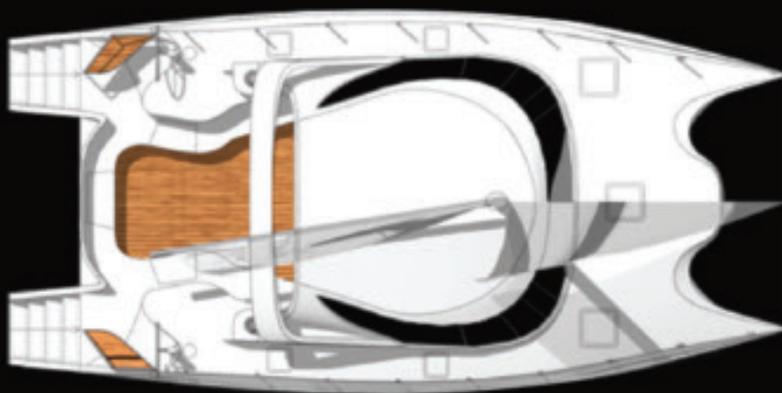
Per la partecipazione al corso è necessario avere esperienza di progetto - anche se non nel campo specifico - oltre a conoscenza degli strumenti grafici e delle tecniche di rappresentazione bidimensionale. Il Consiglio del Master valuta l'ammissione sulla base del curriculum e di un colloquio.

Principali campi operativi

L'esperienza maturata nel corso del Master trova uno sbocco naturale nell'attività professionale di designer negli uffici tecnici di cantieri nautici, nella libera professione di yacht designer, nell'interior yacht design e come progettista di parti componenti per l'industria del settore.

Obiettivi formativi

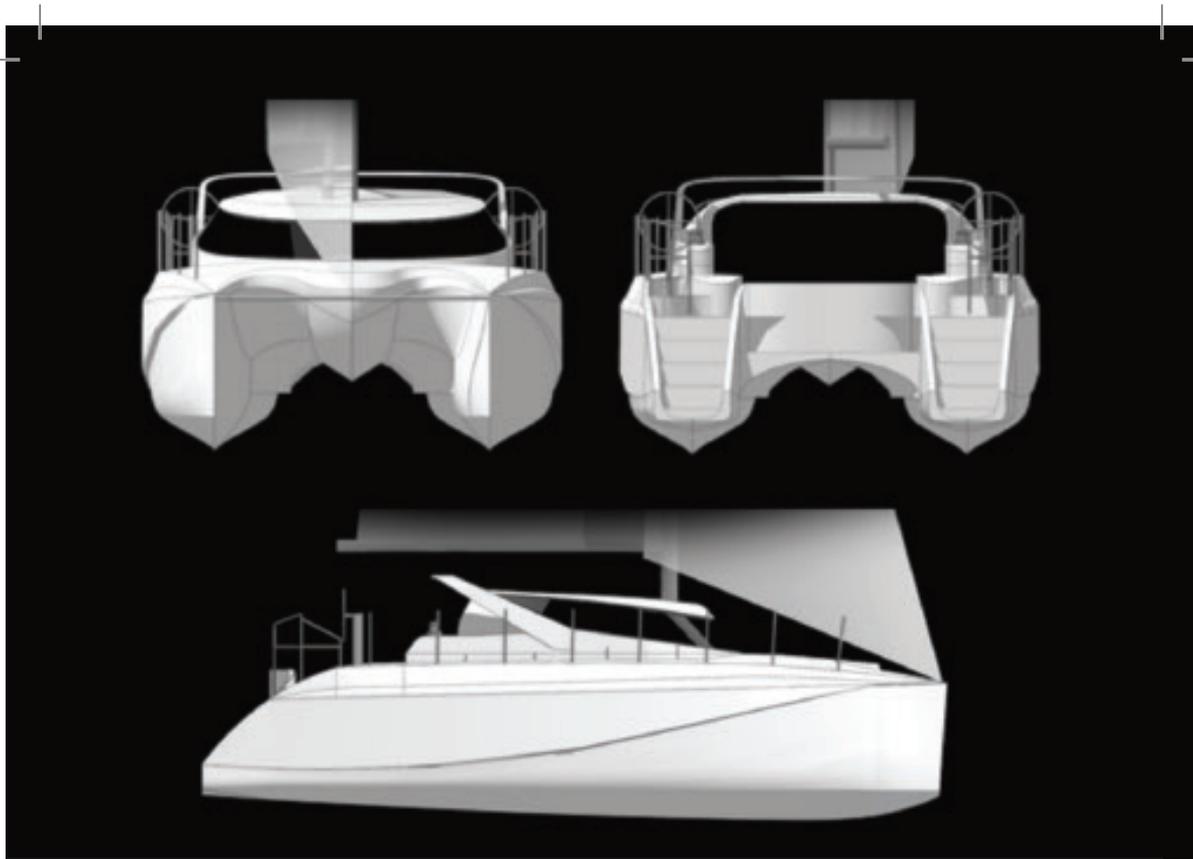
Pensare un'imbarcazione, progettarela e disegnarla deve tenere conto di tutti gli aspetti realizzativi. Il Master



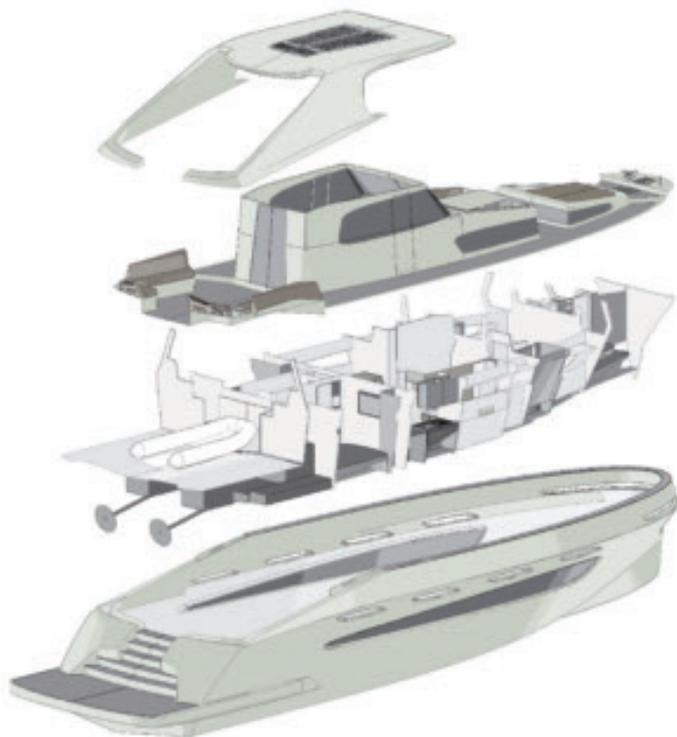
si propone di garantire il raggiungimento di tale obiettivo. A questo scopo nel corso si affrontano argomenti che vanno dalla corretta distribuzione dei carichi e la distribuzione funzionale interna, fino all'uso efficace degli strumenti CAD; la scelta del metodo progettuale più indicato al fine di costruire delle superfici adatte al trasferimento CAM per la fresatura dei pezzi; la definizione delle caratteristiche idrostatiche e idrodinamiche, l'interior design, passando per il calcolo dell'assetto dell'imbarcazione, delle potenze applicabili e dello studio dell'armo più efficiente nel caso di imbarcazioni a vela; project management e riproducibilità industriale, tutela dell'idea progettuale e del patrimonio ambientale e dei mari.

Articolazione del corso

Il Master è articolato in moduli propedeutici successivi: ad una prima parte dedicata all'approfondimento dei vari tipi di imbarcazione ed all'evoluzione nel tempo del costume, della produzione e del mercato,



segue una seconda parte dedicata allo studio della distribuzione interna delle varie funzioni e degli elementi determinanti l'assetto. Queste prime parti constano di lezioni frontali in cui verrà sviluppato l'intero processo produttivo di un'imbarcazione, inclusa la presentazione finale del progetto. Lo scopo di questi moduli è quello di comprendere le problematiche e le esigenze della progettazione navale, gli strumenti, il metodo di lavoro e le difficoltà che deve affrontare il progettista di barche. Segue una parte dedicata all'architettura navale, fluidodinamica, carene, sovrastrutture ed impianti. Completa il ciclo una parte dedicata alla produzione industriale, al cantiere, alla progettazione one-off e refit. Questi moduli, formativo-esecutivi, consistono in lezioni laboratorio dedicate allo sviluppo dei progetti, vari incontri tra briefing, interventi a cura di noti protagonisti e a conferenze stampa per la promozione dei progetti realizzati. Sono inoltre previste visite a cantieri. Durante l'intero Master sarà dedicato congruo spazio alla conoscenza ed



all'impiego dei principali software per la progettazione nautica.

Svolgimento della didattica

Le lezioni si svolgono in aule attrezzate con tavoli da disegno e personal computer dedicati, dotati dei software specifici. Si effettuano inoltre viaggi studio e visite presso aziende del settore, cantieri nautici e consulenze di tipo strutturale e legale.

Per tutta la durata del Master è garantito il tutoraggio on line sulle esercitazioni, tramite newsgroup e l'utilizzo di una licenza Rhinoceros inclusa.

Al termine del corso, è previsto uno stage per i più meritevoli.

Principali software utilizzati

- Excel;
- AutoCAD;
- Rhinoceros;
- Rhino Marine – Orca3D;
- V-Ray.

**Esami**

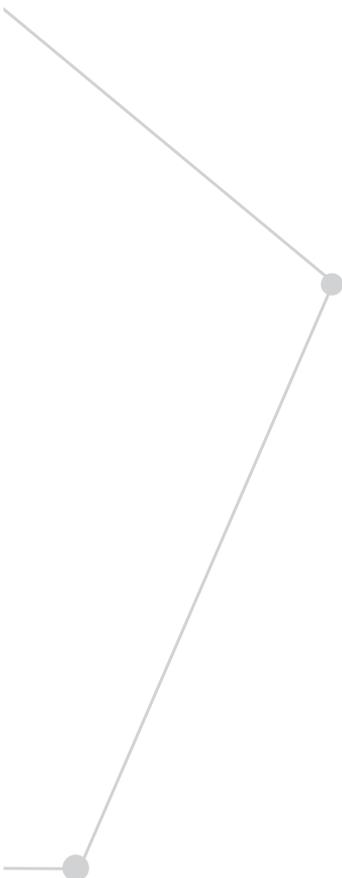
Al termine della formazione, per chi abbia conseguito le frequenze necessarie, è previsto un esame finale per il rilascio dell'attestato Master e dell'attestato ufficiale per il software McNeel.

Titoli rilasciati

Dopo il superamento dell'esame finale, si consegue l'attestato Master dell'Istituto Quasar. Inoltre il certificato ufficiale Mc Neel di 2° livello per il software 3d Rhinoceros.

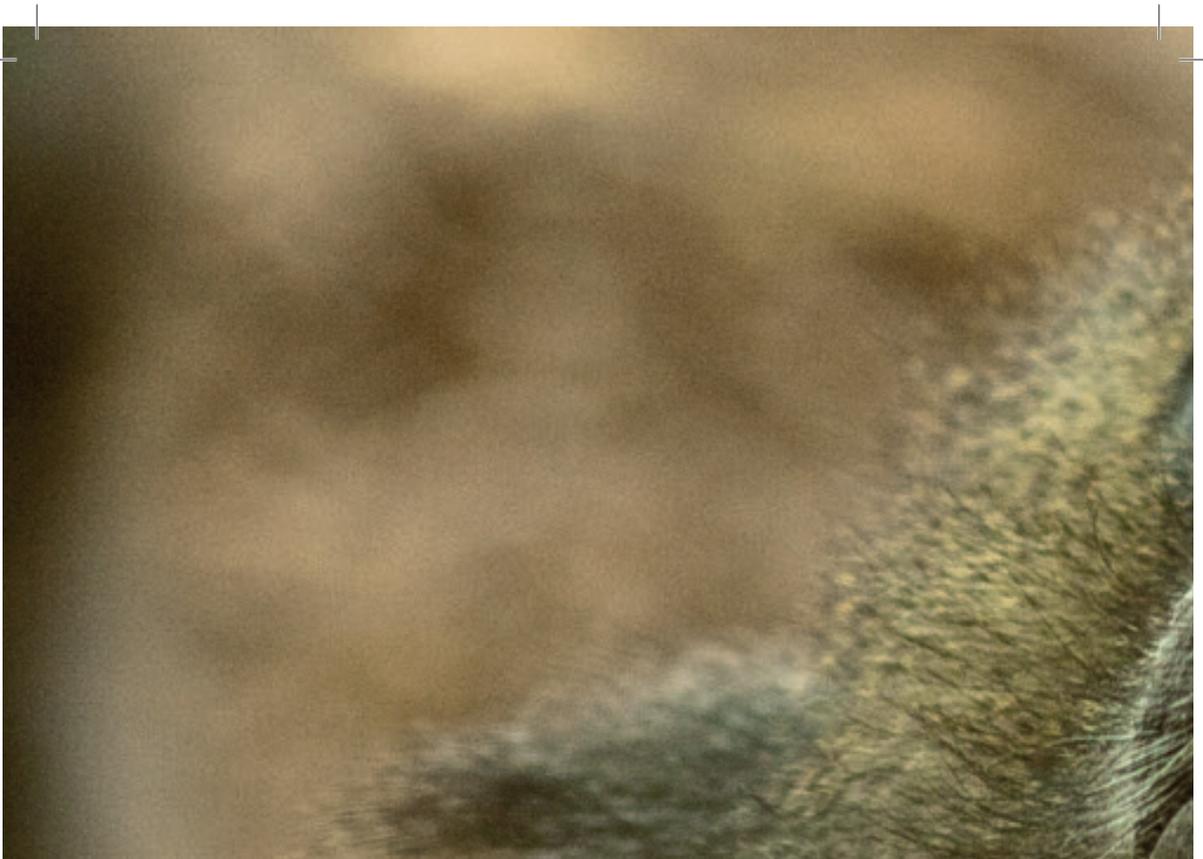
Note

Il Master è patrocinato dall' AS.PRO.NA.DI (Associazione Progettisti Nautica da Diporto) e dall'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e provincia. I migliori lavori realizzati sono pubblicati sulle principali testate del settore e sul sito dell'Istituto Quasar, presentati in occasione di mostre ed eventi in Italia e all'estero e nella pubblicità sulla stampa specializzata.



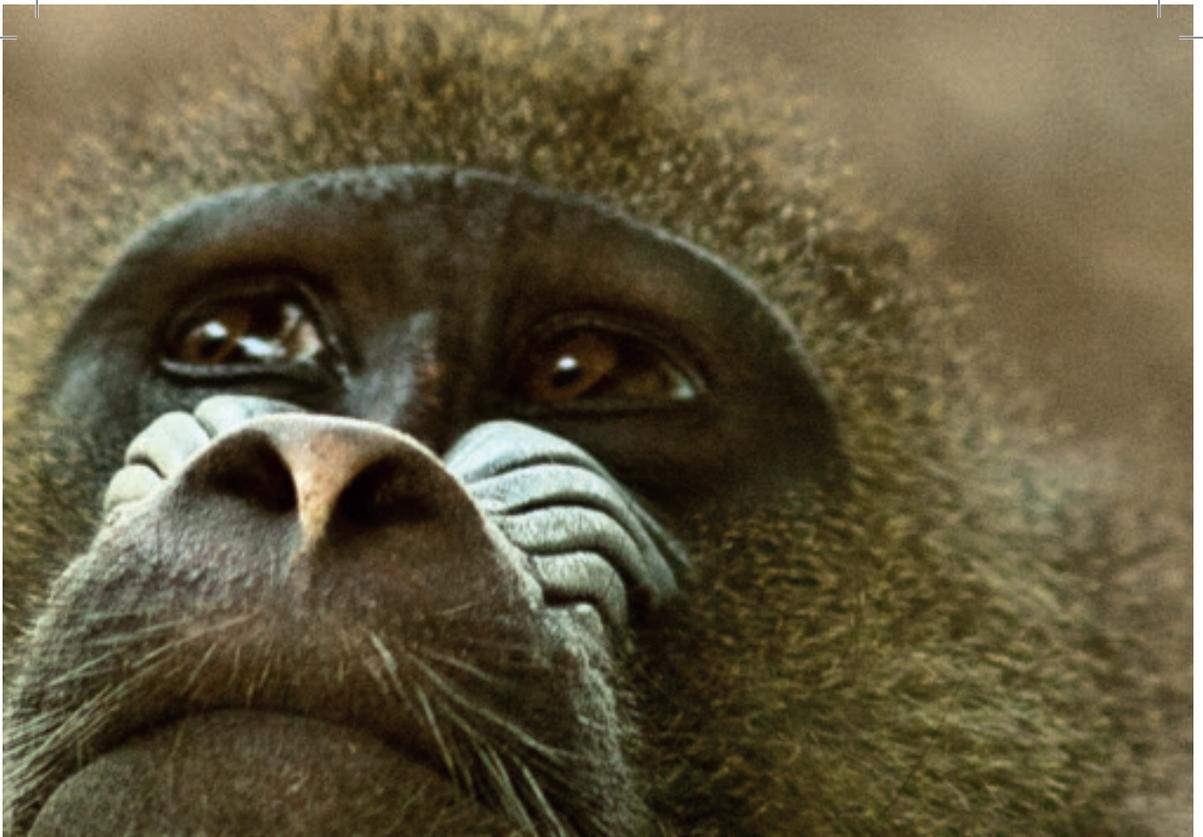
OPEN

*I corsi open dell'Istituto Quasar hanno durata variabile e spaziano in ambiti anche molto differenti fra loro:
dal corso monotematico prettamente tecnico-operativo
- di apprendimento o di aggiornamento specifico su software o tecniche -
al corso specialistico mirato all'acquisizione
di una particolare competenza in un dato settore d'interesse
(per lo svolgimento di una professione o per passione) che richiede
- oltre all'adeguata competenza nelle tecniche specifiche -
una preparazione teorica appropriata per il raggiungimento
della debita maturità critica e operativa.*



Corsi monotematici

I corsi monotematici comprendono l'insegnamento di software e workshop specifici o particolarmente innovativi su strumenti e tecniche. Hanno generalmente breve durata, che può variare da un minimo di venti ad un massimo di cento ore di didattica frontale, a seconda dello standard richiesto dalla casa produttrice per il rilascio dell'attestato ufficiale per il software specifico o delle necessità peculiari della tecnica oggetto d'insegnamento. Questi corsi non richiedono alcun requisito d'accesso particolare - tranne quelli di aggiornamento o di livello avanzato che possono richiedere una preparazione propedeutica - e hanno generalmente una frequenza standard bisettimanale, con più edizioni durante tutto l'anno. Per consentire anche a chi lavora o non ha molto tempo a disposizione di seguirli agevolmente, sono previsti anche corsi full immersion e corsi individuali, su richiesta. Si effettua anche formazione ad hoc per le aziende che avessero necessità di aggiornare le conoscenze del proprio personale su specifici software.



Fra i corsi monotematici:

- V-Ray (come plugin di diversi software);
- Disegno a mano libera.

Adobe

- Photoshop;
- InDesign;
- Illustrator.

Apple

- Final Cut;
- Motion;
- Compressor;
- Programmi di gestione del Sistema Operativo (MAC OS X Support Essentials e OS X Server Essentials);
- Applicazioni in bundle (fra cui Mail, iCal, Keynote);
- Programmi per lo sviluppo di applicazioni per iOS.

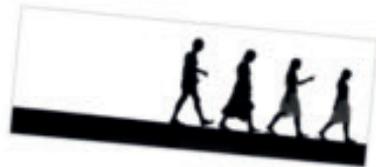
Jessima Klappa Jessima (Vidoni, 2 maggio 1979) - *Neobolognese, 14 giugno 1987*: è una neo-scrittrice, giornalista e scrittrice italiana. È stata tra i maggiori autori svedesi inglesi. Laureata del modo della legge, del bello gioco di parole, dell'italiano scuro, il suo stile è un mix tra il meglio della letteratura italiana e quella svedese.

Ritornando la cronaca del fiume Tanigi è un uomo Jessima. Ha scritto l'unico più grande della storia e George (che vive a dicembre in una banca tutti i giorni dalle 10 alle 18, senza il solito spazio in camicia fuori alle 19), insieme al fedele cane Montecarlo, viaggiano per giorni nella loro imbarcazione, attraversando lungo le campagne inglesi, e vivono sempre nuove e intense avventure che strappano il cuore di ciascuno. Il viaggio è costellato da una serie di gag continue sulla gioia e sui dolori della vita in barca spinti le peripezie nel rispetto delle riviste, la costruzione della tavola sulla barca, i percorsi di caduta in acqua, tutte le disavventure straggianti che costituiscono tutto a un tratto, nel migliore stile della letteratura inglese: colossale è il successo dello *Il Podger alle prese con un quadro da appendere*. Il tutto con un quadro da descrizioni realistiche delle regioni attraverso della dipinto belga e tutti i sentimenti di libertà per non addetti ai lavori.

10,00 €

*"Il mio viaggio di lavoro non finisce nel
senso nuovo mio, ma nell'essere nuovi miei."*

Manuel Pineda
Alla ricerca del tempo perduto



Autodesk

- AutoCAD 2D e 3D (anche su piattaforma Apple);
- Revit Architecture;
- 3ds Max;
- 3ds Max Design;
- Maya.

McNeel

- Rhinoceros

Corsi specialistici

I corsi specialistici si differenziano in teorici (cicli di conferenze o incontri) - volti all'acquisizione o all'approfondimento di conoscenze nell'ambito di specifiche culture di settore - e teorico-pratici, per l'apprendimento di tecniche o strumenti operativi e l'approfondimento culturale volto al raggiungimento di conoscenze per uno specifico campo professionale. Questi corsi hanno una durata media variabile fra le trentasei e le quattrocento ore. Non è richiesto alcun requisito d'accesso particolare.

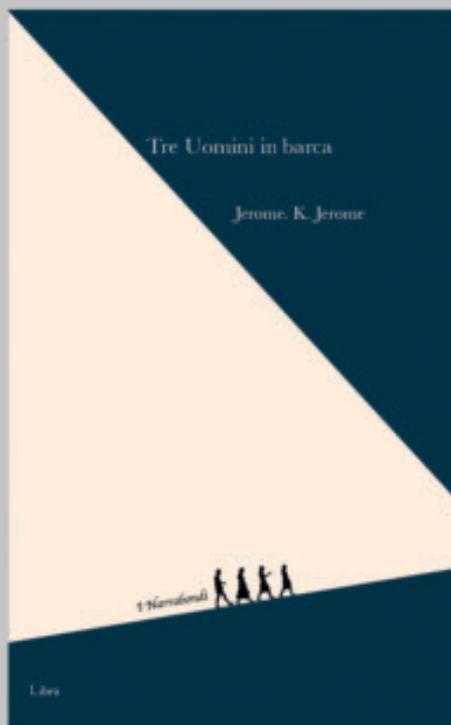
Eravamo in quattro: Giorgio, Guglielmo Sansoni, Hosi, io e Montmorancy. Serhoi nella mia stanza, si fumava e si parlava di come stiamo male... male, inteso, rispetto alla salute.

Ci sentivamo tutti sfasciati e ne eravamo impensieriti. Hosiò diceva che a volte si sentiva assalito da tali strani accessi di vertigine, che sapeva a pena che si facesse; e poi Giorgio disse che anche lui era assalito da accessi di vertigine e appena sapeva anche lui che si facesse. Io poi avevo il fegato assalato. Sapevo di avere il fegato assalato, perché avevo appena letto un annuncio di pillole liveriate nel quale si specificavano minutamente i vari sintomi dai quali il lettore poteva arguire d'aver il fegato assalato. Io li avevo tutti.

È strano, ma non mi avviene mai di leggere un annuncio di specialità liveriate, senza sentirmi tanto alla conclusione d'essere affetto dalla particolare malattia — nella sua forma più virulenta — che ferma il soggetto dell'annuncio. A ogni modo, la diagnosi per che corrisponda sempre esattamente a tutte le mie particolari condizioni.

Ricordo d'aver anche un giorno al British Museum a leggere il trattamento di un piccolo malanno del quale avevo qualche leggero attacco — credo che fosse la febbre del feno.

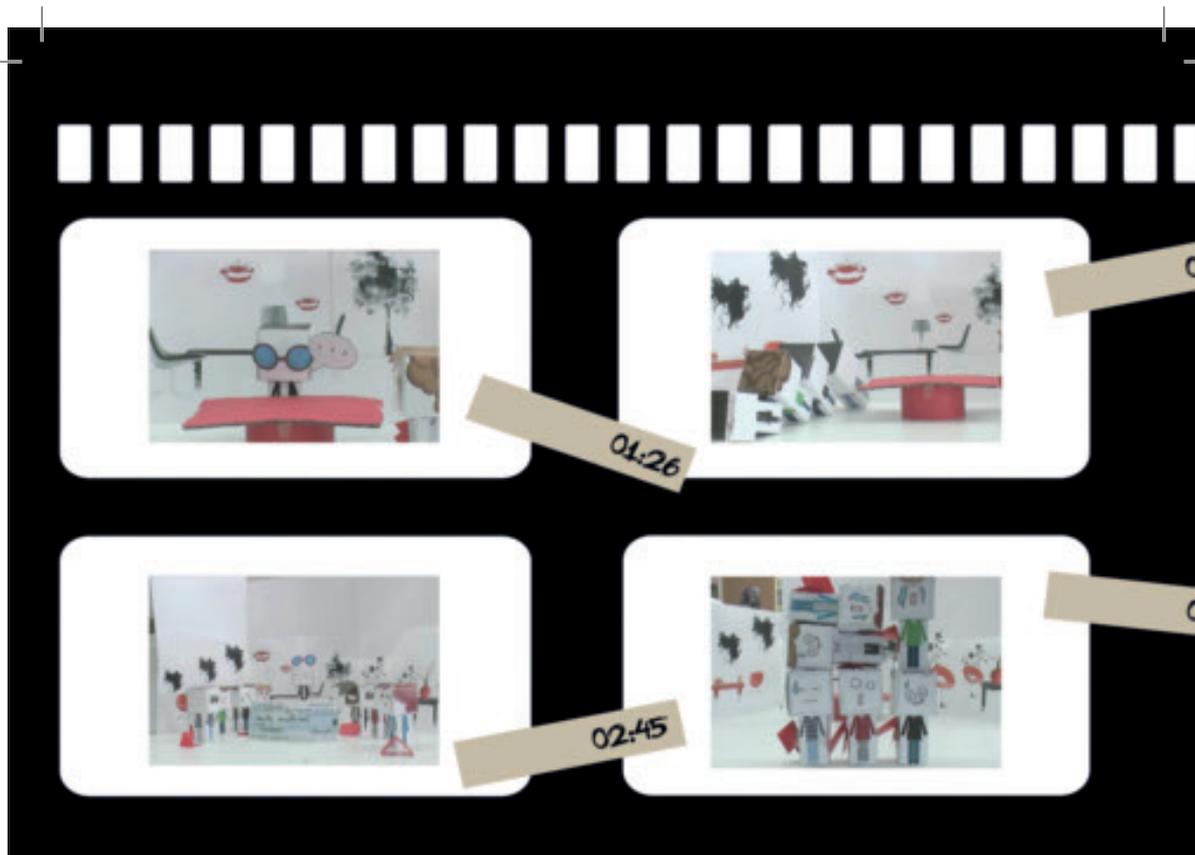
Mi feci dare il libro, e lessi tutto quello che dovevo leggere; e poi, in un momento d'oblio, volai ostinatamente le pagine e cominciai a studiare indifferente le malattie in generale.



Fra i corsi specialistici:

Fotografia d'architettura

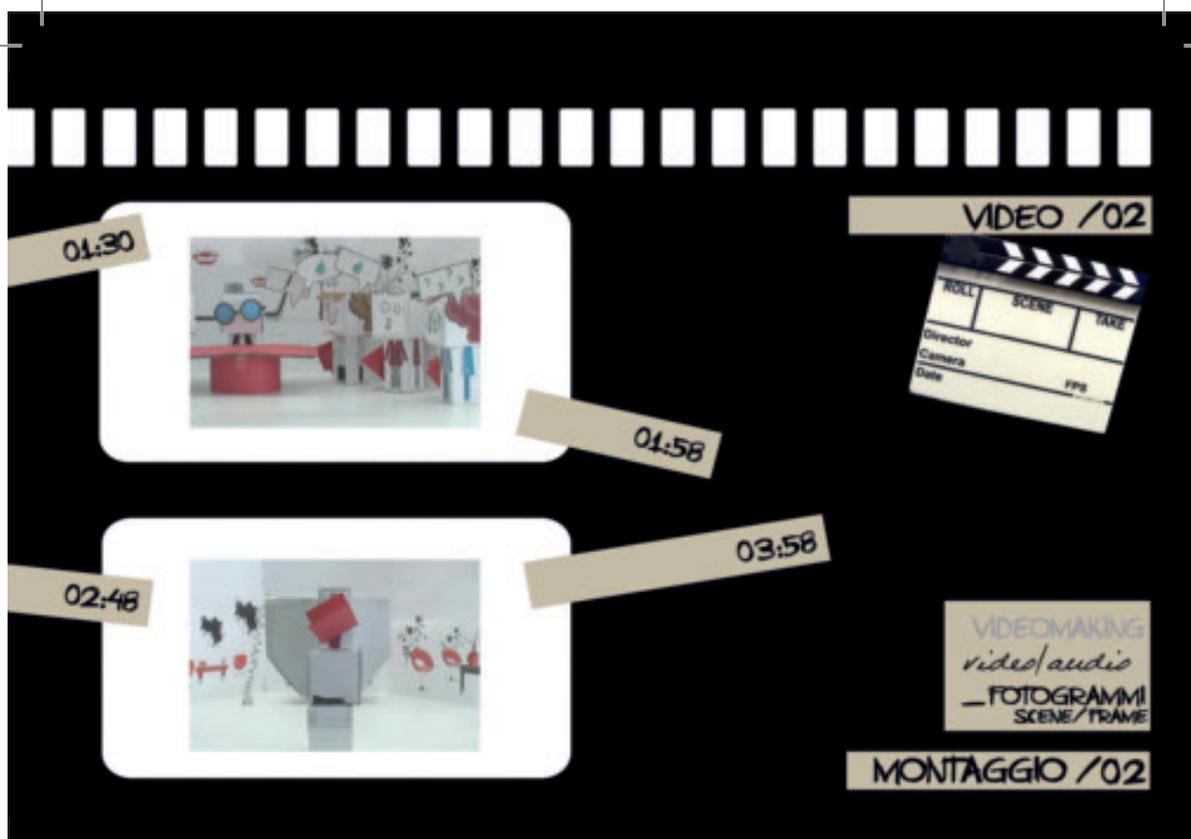
Corso dedicato a quanti intendano specializzarsi nella fotografia d'architettura, a tutte le scale, sia per scopi professionali che per interesse personale. A nozioni di carattere tecnico-strumentale si affiancano apporti teorico-culturali, atti a fornire una conoscenza completa delle varie componenti in gioco, tra queste l'analisi dell'opera e delle tecniche impiegate da noti fotografi di architettura. Vengono effettuate campagne fotografiche su architetture - di Roma, in particolare - per approfondire sul campo, fra gli altri argomenti, la correzione delle distorsioni prospettiche, l'uso attento della luce (naturale e artificiale) nella composizione delle immagini, la selezione dei dettagli significativi e l'utilizzo adeguato di obiettivi quali grandangolari e fisheye. Nelle lezioni in aula, passando per la storia della fotografia d'architettura e la teoria della composizione, si approfondi-



scono - anche tramite esercitazioni pratiche - le implementazioni conseguibili tramite integrazione con specifiche tecniche, come QTVR (QuickTime Virtual Reality), per generare panorami a 360° in interni ed esterni o HDR (High Definition Range) per un più efficace controllo dei contrasti.

Fotografia still-life

Corso teorico-pratico destinato a quanti siano interessati alla fotografia dello still-life ovvero della natura morta, dell'oggettistica, del dettaglio in tutte le sue forme. Particolare attenzione è rivolta alle conoscenze tecniche del mezzo fotografico e alla teoria e pratica della composizione dei soggetti da riprendere per conseguire la maggiore efficacia espressiva. Studiato per chi intenda operare o già operi nella fotografia professionale, per specializzare le proprie conoscenze, e più in generale per i professionisti di altri settori che abbiano necessità di documentare il loro lavoro con immagini di forte efficacia creativa.

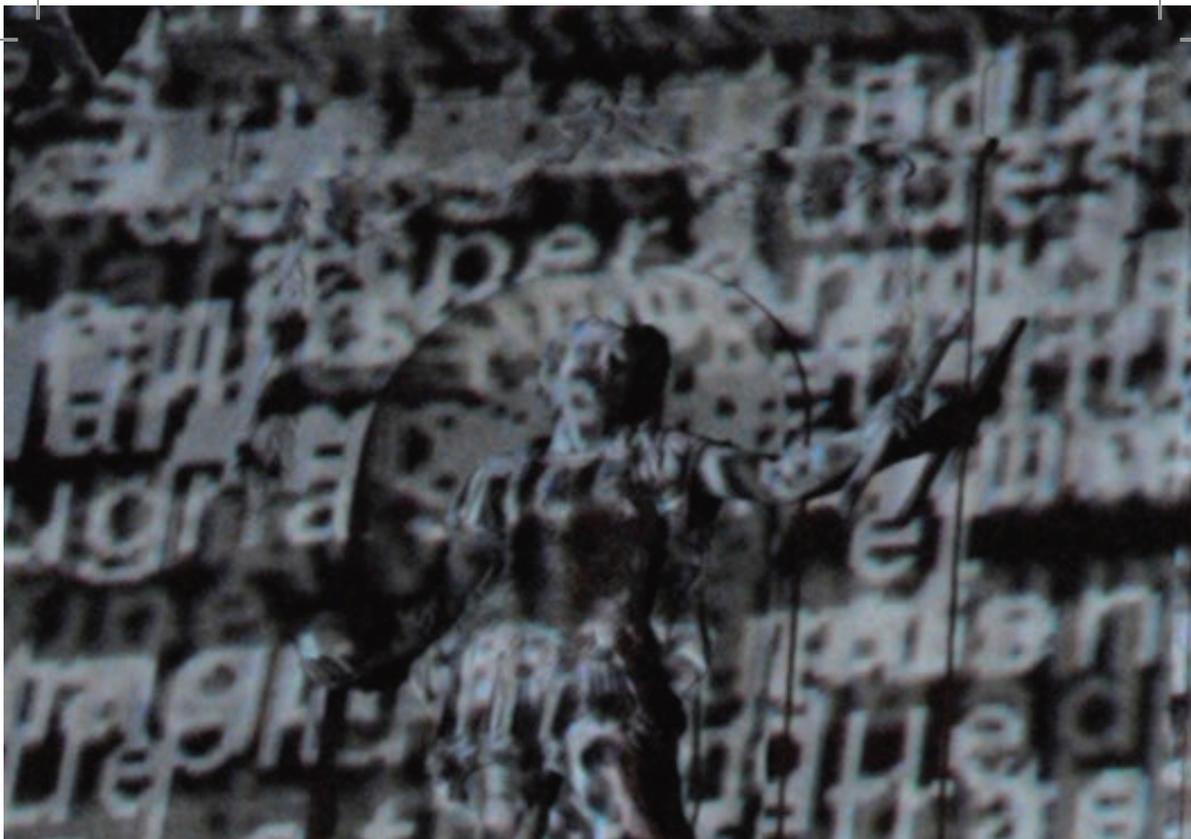


Ambienti interattivi

Il corso, articolato in una serie di incontri e di workshop, intende stimolare realizzazioni pratiche - attivando anche una riflessione teorica - nel campo delle nuove tecnologie applicate alla comunicazione multimediale, alla realizzazione di ambienti interattivi e scenografie virtuali per allestimenti temporanei, spettacoli e per la comunicazione. Affrontando in modo dettagliato gli aspetti applicativi - con particolare riferimento al software Derivative TouchDesigner - questo corso rappresenta un'approfondita introduzione al complesso ambito della progettazione per gli ambienti interattivi.

Videomaking digitale

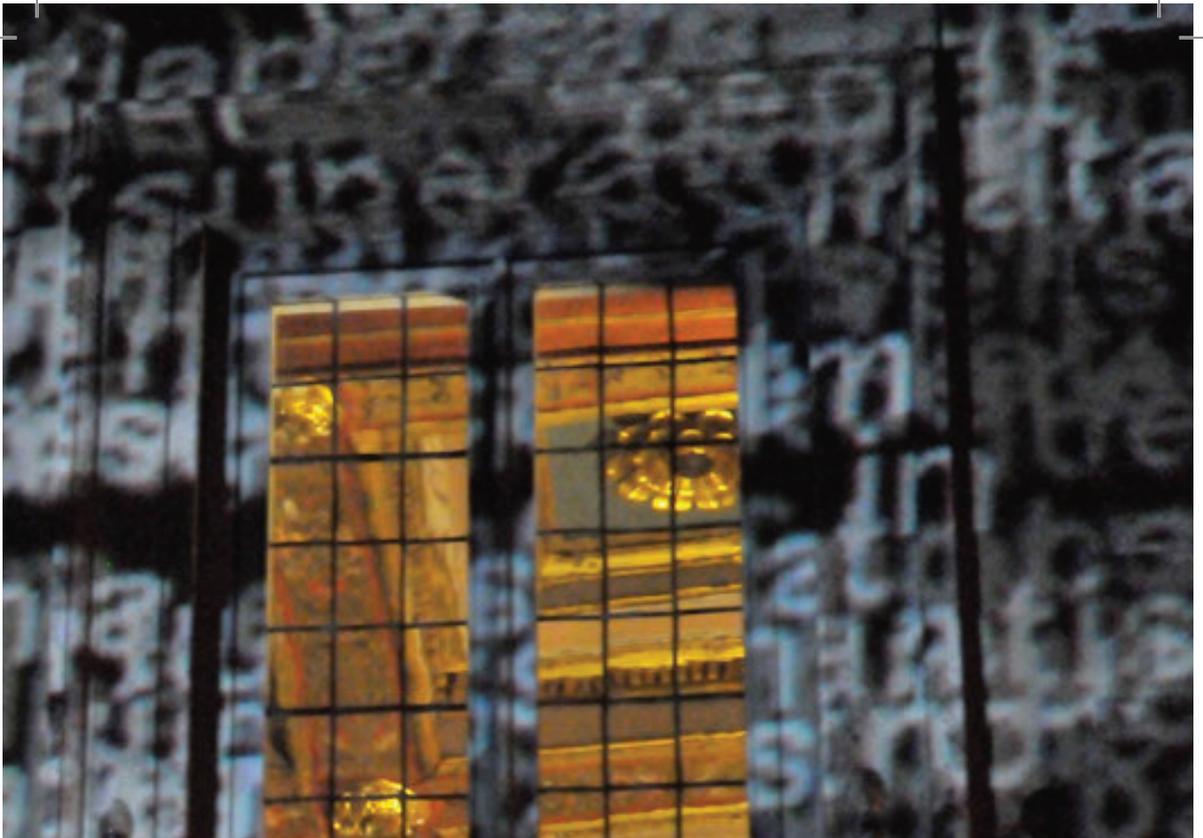
Corso teorico-pratico che intende stimolare un approccio creativo e sperimentale per lo svolgimento dell'attività di videomaking, integrando un'adeguata preparazione



sull'aspetto tecnico della produzione con l'acquisizione di una conoscenza teorica e critica del linguaggio audiovisivo.

Tecniche grafiche per l'editoria

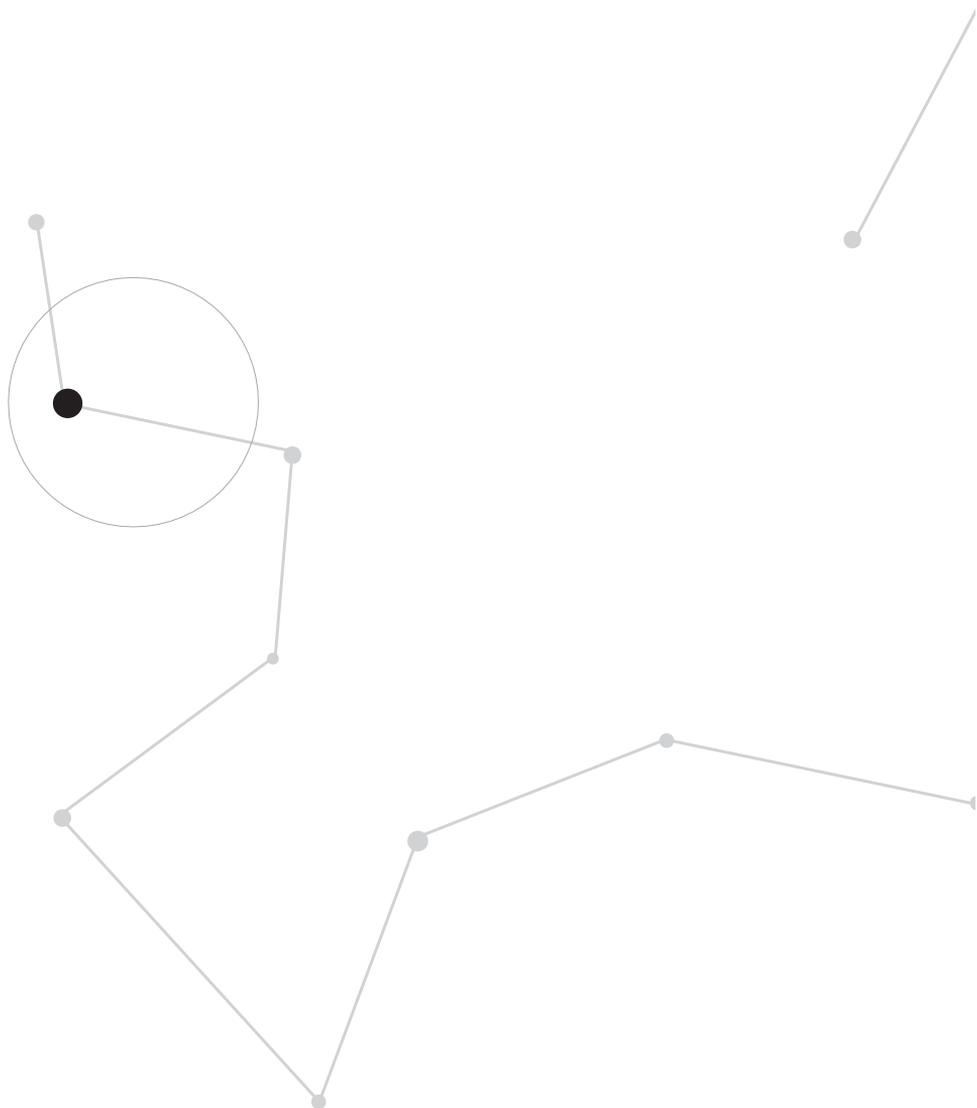
Corso teorico-pratico che intende fornire tutte le conoscenze necessarie per acquisire e mettere in pratica a livello professionale in ambito editoriale (tradizionale e digitale) gli strumenti per il trattamento delle immagini, l'illustrazione e l'impaginazione (tramite l'utilizzo dei software Photoshop, Illustrator ed InDesign). Unitamente all'apprendimento degli strumenti pratici, il corso prevede l'approfondimento di argomenti teorici fondamentali per il raggiungimento della consapevolezza critica necessaria per lo svolgimento della professione nel settore editoriale, dai fondamenti di teoria della percezione e della forma agli elementi di composizione grafica e di storia della comunicazione visiva.



Giardino, Parco e Paesaggio nella storia e nella cultura

Ciclo di incontri con noti esperti del settore articolato in lezioni magistrali e visite guidate a giardini storici e contemporanei. Approfondimento di alcuni aspetti fondanti dell'evoluzione storica e simbolica del giardino e del parco come rintracciabili nei modelli universali della cultura occidentale e di quella orientale. Analisi delle opere di grandi paesaggisti e del contributo degli artisti, in periodi storici e nel contemporaneo.

Al termine di tutti i corsi open viene rilasciato l'attestato di frequenza. Per i corsi su software specifici viene rilasciato - a seguito del superamento di una verifica finale - l'attestato ufficiale della casa produttrice del software, ove previsto.

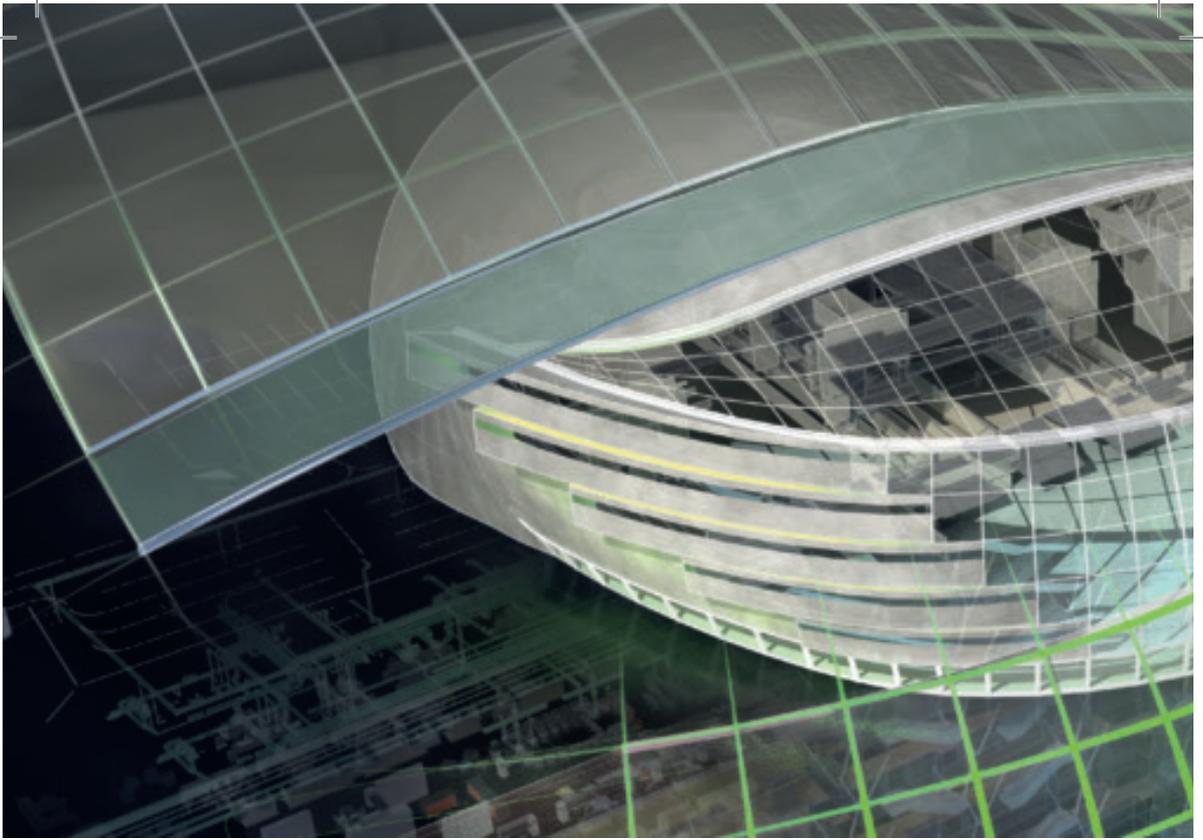




ATC

Autodesk Authorized Training Center

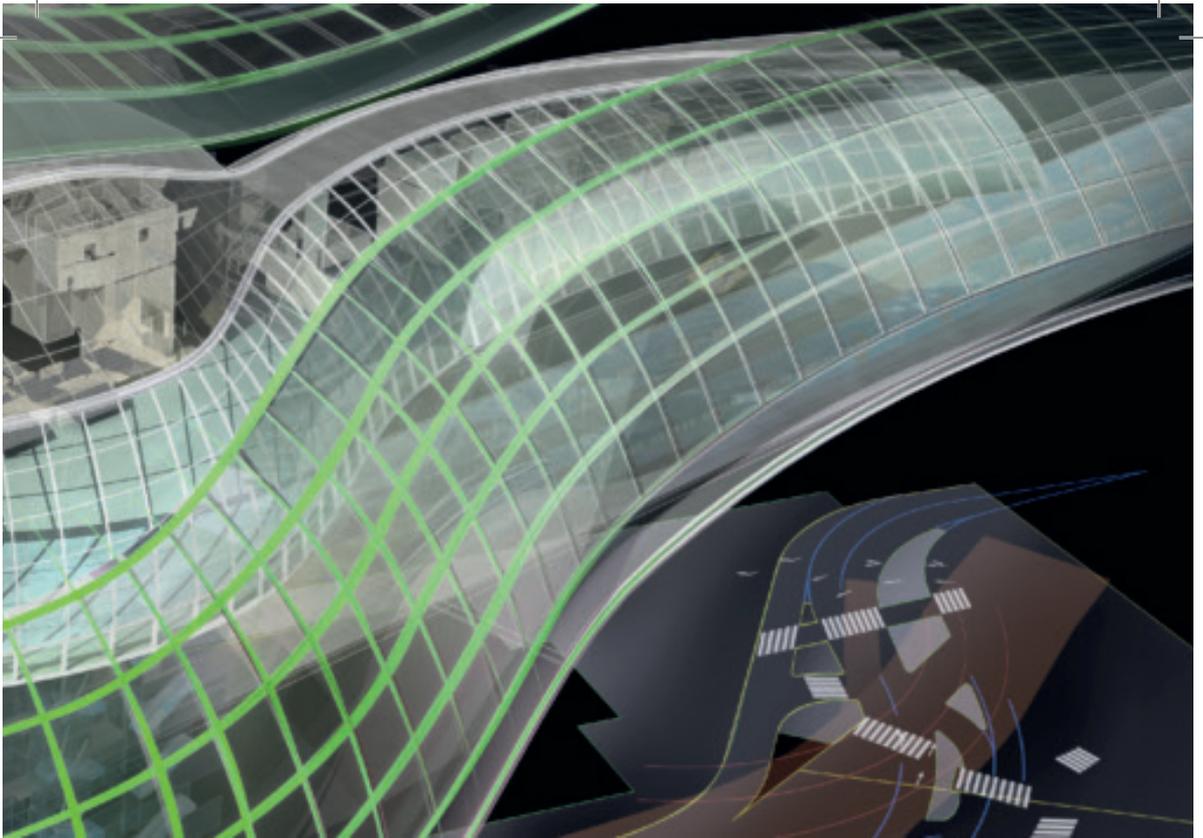
*L'Istituto Quasar è Autodesk ATC dal 2002:
tra i primi in Italia. Autodesk è leader mondiale
nella fornitura di software 3D per la progettazione,
la visualizzazione e la simulazione di idee su supporto digitale.
La sua lunga storia e la consistente diffusione nel mondo
professionale fa della suite Autodesk un riferimento
per chiunque operi nel settore progettuale.
Per questo l'insegnamento dei software Autodesk,
costantemente aggiornati, oltre ad essere oggetto
di corsi monotematici, è parte integrante
del percorso formativo dei corsi progettuali.*



Gli Autodesk Authorized Training Center (ATC) sono centri di formazione professionale ufficialmente riconosciuti da Autodesk. Per garantire la professionalità dei corsi sui propri software, l'Autodesk riconosce il titolo di ATC solamente alle strutture che dimostrino di possedere i requisiti necessari per garantire la massima qualità nei corsi di formazione svolti. Gli istruttori ATC sono ufficialmente abilitati come Autodesk Approved Instructor per l'insegnamento del software proposto. Ognuno di essi deve tenersi costantemente aggiornato tramite corsi online, al fine di essere sempre in possesso delle competenze necessarie per istruire gli utenti a tutti i livelli.

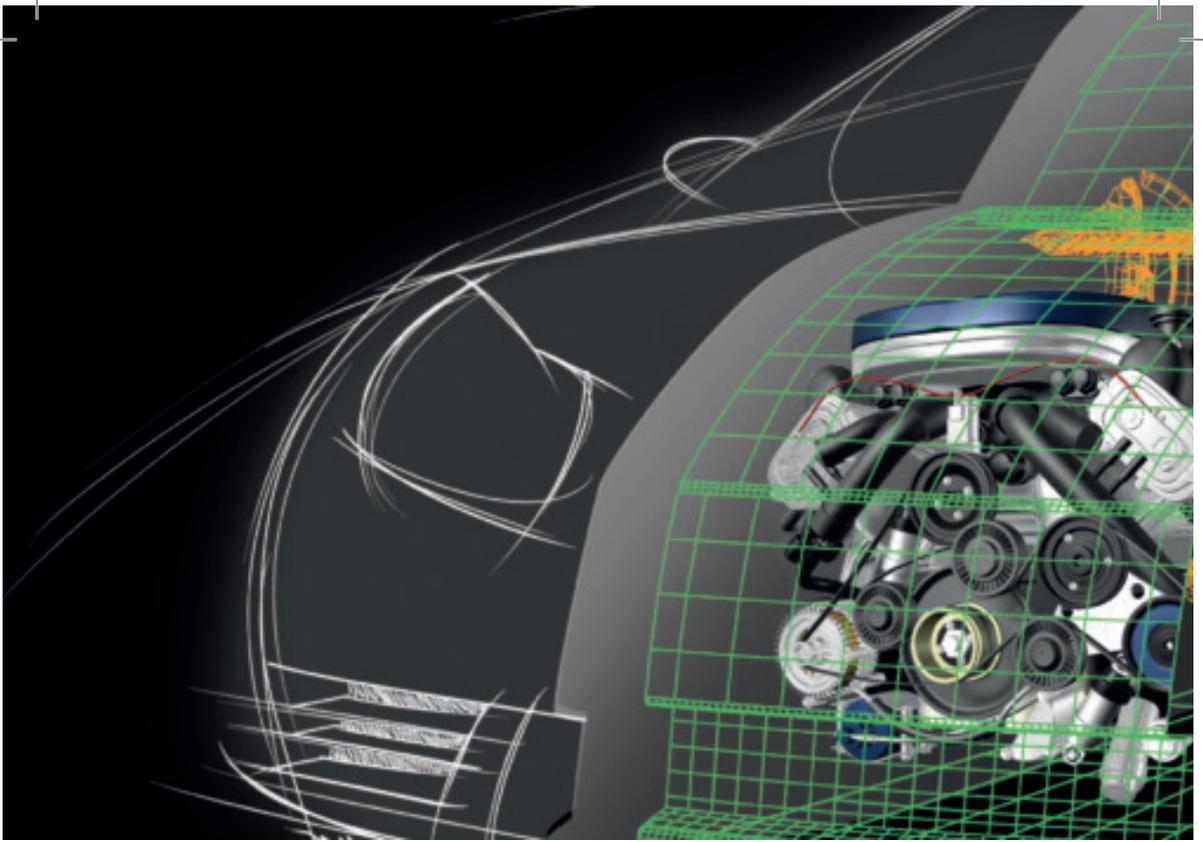
Per soddisfare i requisiti richiesti da Autodesk, in un centro ATC le aule devono essere perfettamente tenute e organizzate e dotate di computer sempre all'altezza dei software su cui viene offerta la formazione.

I corsi organizzati dai Training Center ufficiali hanno il vantaggio di:



- essere sempre aggiornati alle ultime versioni dei software;
- supportare programmi formativi specifici in funzione del campo di attività;
- avere gruppi e classi dal numero ristretto di partecipanti;
- garantire aule didattiche attrezzate con un PC o Mac per ogni partecipante ai corsi;
- offrire soluzioni personalizzate del percorso di formazione;
- disporre di docenti autorizzati da Autodesk, con esperienza didattica pluriennale e comprovata capacità di utilizzo dei software a livello professionale;
- rilasciare l'attestato di partecipazione ufficiale Autodesk.

Inoltre, al termine di un corso ufficiale organizzato unicamente da un ATC, viene inviato agli utenti, direttamente da Autodesk, un attestato di partecipazione



numerato, strettamente personale e riconosciuto da Autodesk in tutta Europa.

AutoCAD

AutoCAD si offre a tutti i professionisti che operano nel campo della progettazione, a qualunque scala ed in qualunque ambito, come ausilio fondamentale per un corretto approccio al progetto e si propone come uno strumento di lavoro quotidiano capace di garantire un controllo completo ed immediato dei diversi aspetti della rappresentazione grafica 2D e 3D. Nato oltre venticinque anni fa e continuamente aggiornato ed innovato, AutoCAD è diventato ormai un riferimento per chiunque operi nel settore. Questo software permette di gestire agevolmente i progetti dal concept fino all'esecuzione e consente di ridurre considerevolmente i tempi di lavoro grazie agli strumenti di automazione, gestione e modifica, che riducono al



minimo le attività ripetitive. Si effettuano anche corsi di AutoCAD su piattaforma Apple.

Revit Architecture

Con il software Revit Architecture, il metodo BIM (Building Information Modeling) diventa un potente strumento per incrementare la propria competitività professionale. Il software consente di unificare le informazioni relative ai diversi ambiti della progettazione (morfologico, strutturale, impiantistico, tecnologico, economico) in unico modello digitale. Non rendendo più necessario l'utilizzo di file o software distinti, Revit consente un controllo costante ed immediato della fattibilità di eventuali modifiche apportate al progetto e delle conseguenze che queste possano generare nei vari ambiti. L'utilizzo di questo software avanzato consente di implementare il proprio business grazie ad una migliore organizzazione



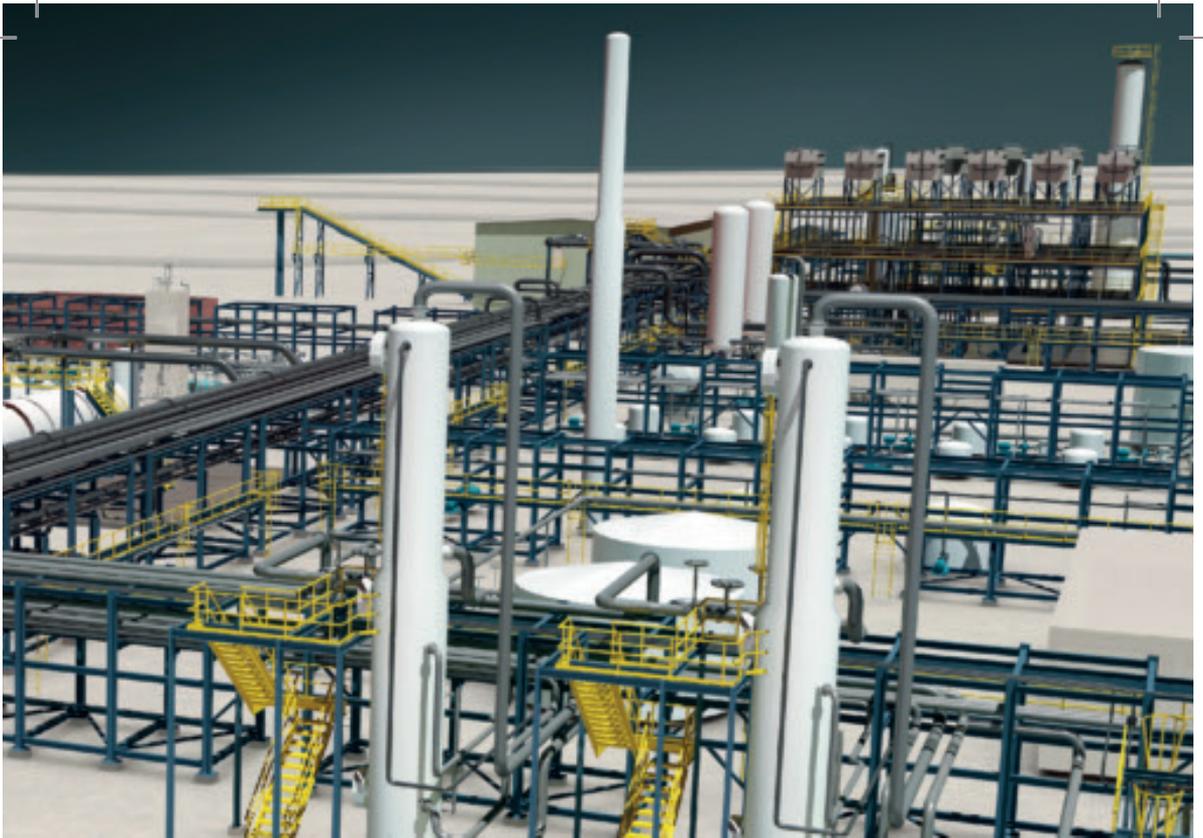
delle varie fasi progettuali ed esecutive.

3ds Max

Il pluripremiato software 3ds Max è lo strumento scelto dai leader nel campo dello sviluppo dei videogiochi, della televisione, del cinema e della pubblicazione digitale in cerca di una soluzione 3D completa in grado di produrre risultati immediati.

3ds Max Design

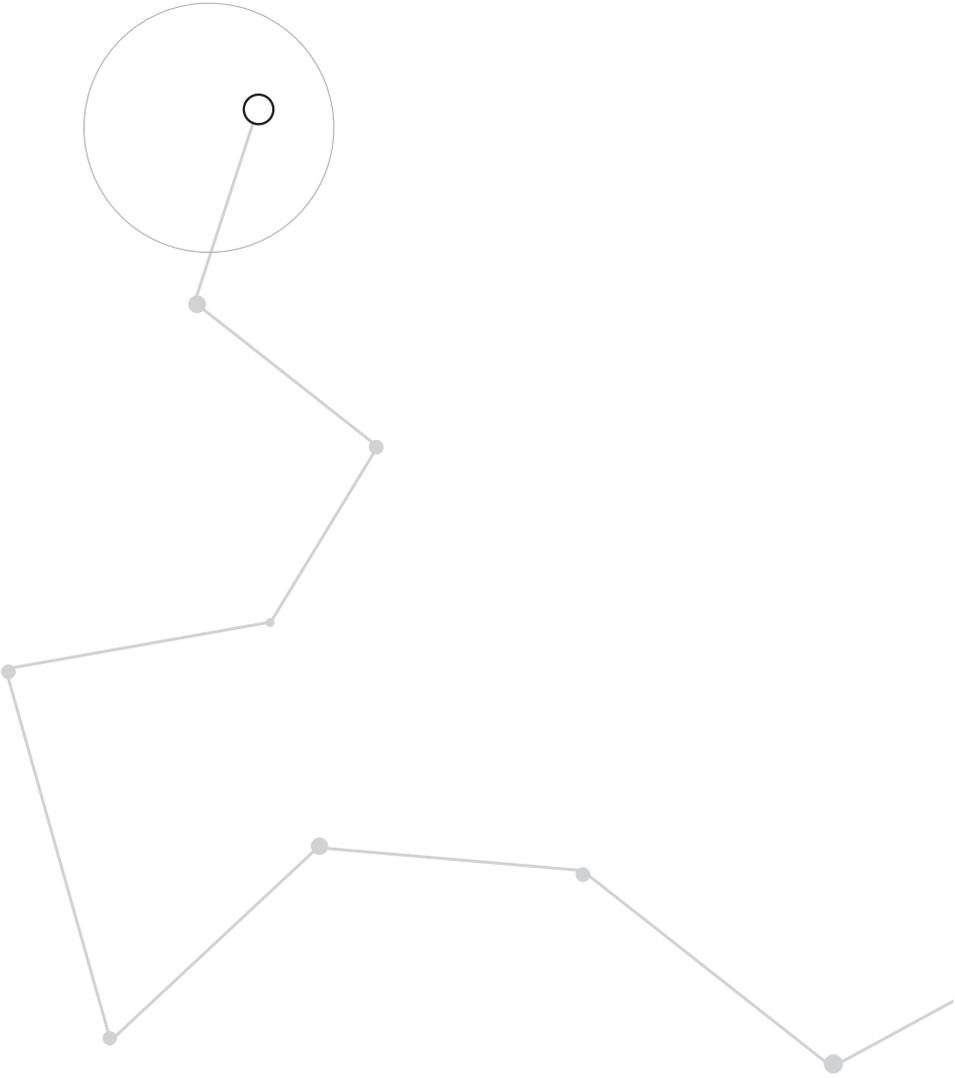
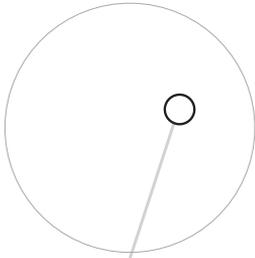
3ds Max Design permette ad architetti, progettisti, ingegneri, designer e specialisti della comunicazione visiva del progetto di esplorare, verificare e trasmettere in modo completo le proprie idee durante tutte le fasi progettuali: dai modelli di studio iniziali alle visualizzazioni conclusive, che possono raggiungere un livello di qualità cinematografico.



Maya

Il software per l'animazione 3D Maya offre un workflow creativo completo, dotato di strumenti avanzati per la modellazione, la simulazione, la creazione di effetti visivi, il rendering, il matchmoving, il compositing su una piattaforma di produzione facilmente ampliabile. Che si tratti di film, videogiochi, televisione, pubblicità, pubblicazione o progettazione grafica, Maya offre set di strumenti all'avanguardia per rispondere alle stringenti esigenze di produzione odierne.

Per i software Autodesk sono previsti corsi di gruppo, individuali e per le aziende.

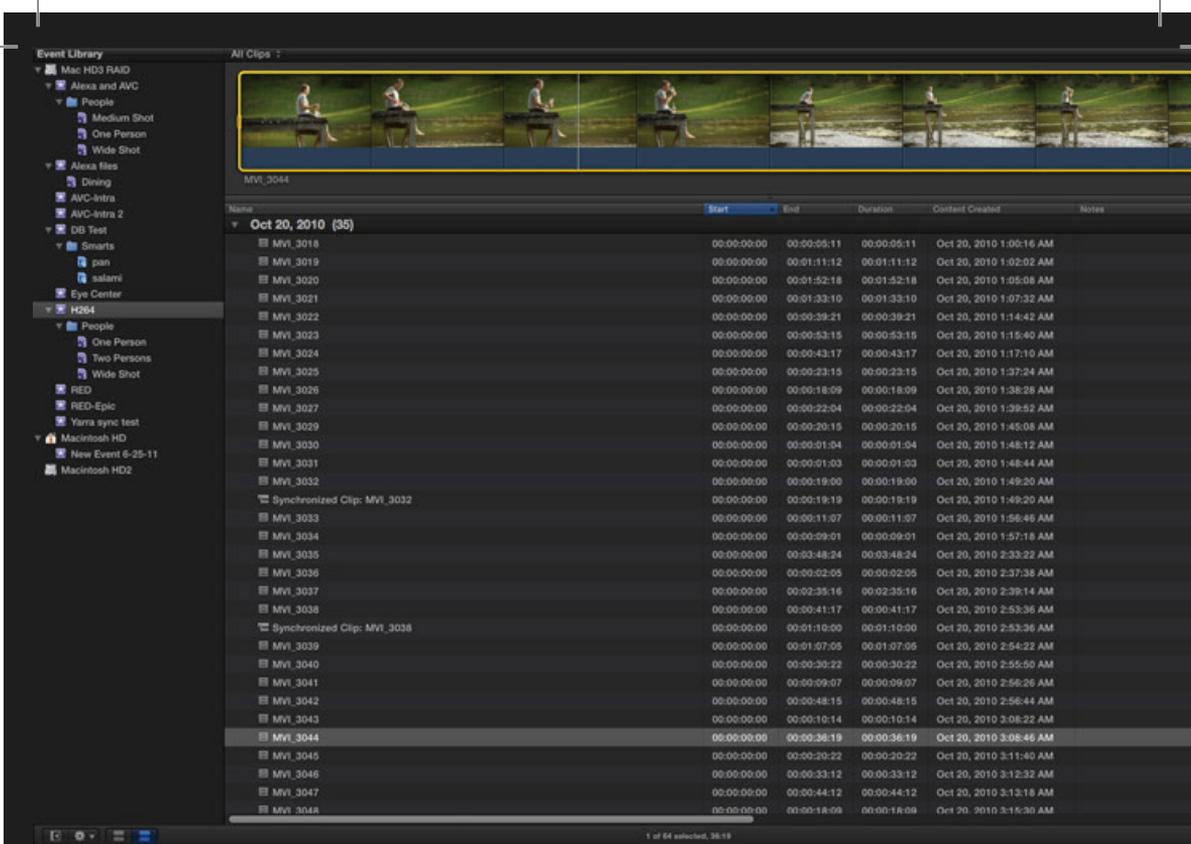




AATCe

Apple Authorised Training Centre
for Education

*L'Istituto Quasar è l'unico AATCe dell'Italia Centro Sud.
Punto di riferimento per quanti operino in settori creativi,
Apple - con i suoi prodotti, frutto di costante ricerca tecnologica
e di design - ha avvicinato un numero sempre maggiore di utenti
al mondo del digitale e dei dispositivi mobili.
L'offerta formativa Apple dell'Istituto Quasar prevede
l'insegnamento dei software, costantemente aggiornati,
sia mediante corsi monotematici,
sia all'interno del percorso formativo dei corsi progettuali
di indirizzo grafico e multimediale-interattivo.*



Gli Apple Authorised Training Centre for Education sono centri di formazione ufficialmente riconosciuti da Apple. Per garantire la professionalità dei corsi sui propri software, la Apple riconosce il titolo di AATCe solamente alle strutture che posseggano i requisiti necessari per garantire la massima qualità nei corsi di formazione svolti. Gli Apple Certified Trainers sono docenti ufficialmente certificati da Apple, preparati e abilitati all'insegnamento del software proposto: ognuno di essi, infatti, deve tenersi costantemente aggiornato e sostenere esami di certificazione con frequenza annuale, per confermare il possesso delle competenze necessarie per istruire gli utenti a tutti i livelli. Per soddisfare i requisiti richiesti da Apple, un centro AATCe deve avere: aule perfettamente tenute e organizzate, sistema di videoproiezione che permetta di seguire al meglio le lezioni dell'istruttore, computer sempre all'altezza dei software sui quali viene offerta la formazione.



I corsi organizzati dai Training Centre for Education ufficiali hanno il vantaggio di:

- essere sempre aggiornati alle ultime versioni dei software;
- supportare programmi formativi specifici in funzione del campo di attività;
- avere gruppi e classi dal numero ristretto di partecipanti;
- garantire aule didattiche attrezzate con una postazione Mac per ogni partecipante;
- offrire soluzioni personalizzate del percorso formativo;
- disporre di docenti esperti autorizzati da Apple, con esperienza didattica pluriennale e comprovata capacità di utilizzo dei software a livello professionale;
- organizzare i corsi su software Apple assolutamente originale;
- rilasciare l'attestato di partecipazione ufficiale Apple;



- garantire aule didattiche attrezzate per sostenere l'esame ufficiale di certificazione (End User certification).

L'Istituto Quasar - unico AATCe dell'Italia Centro Sud - organizza corsi su software costantemente aggiornati, secondo quanto prescritto dalla Apple.

L'offerta formativa prevede corsi per utenti di livelli differenziati, da quello di base - per principianti - a quello avanzato, per chi abbia necessità di approfondire le proprie competenze fino al raggiungimento di una conoscenza di ordine professionale.

La stessa varietà è riscontrabile nelle tipologie dei corsi proposti, che comprendono l'insegnamento di software utilizzati in ambiti molto specifici così come di programmi di più largo consumo (come quelli di gestione del sistema operativo).



Sviluppo di App

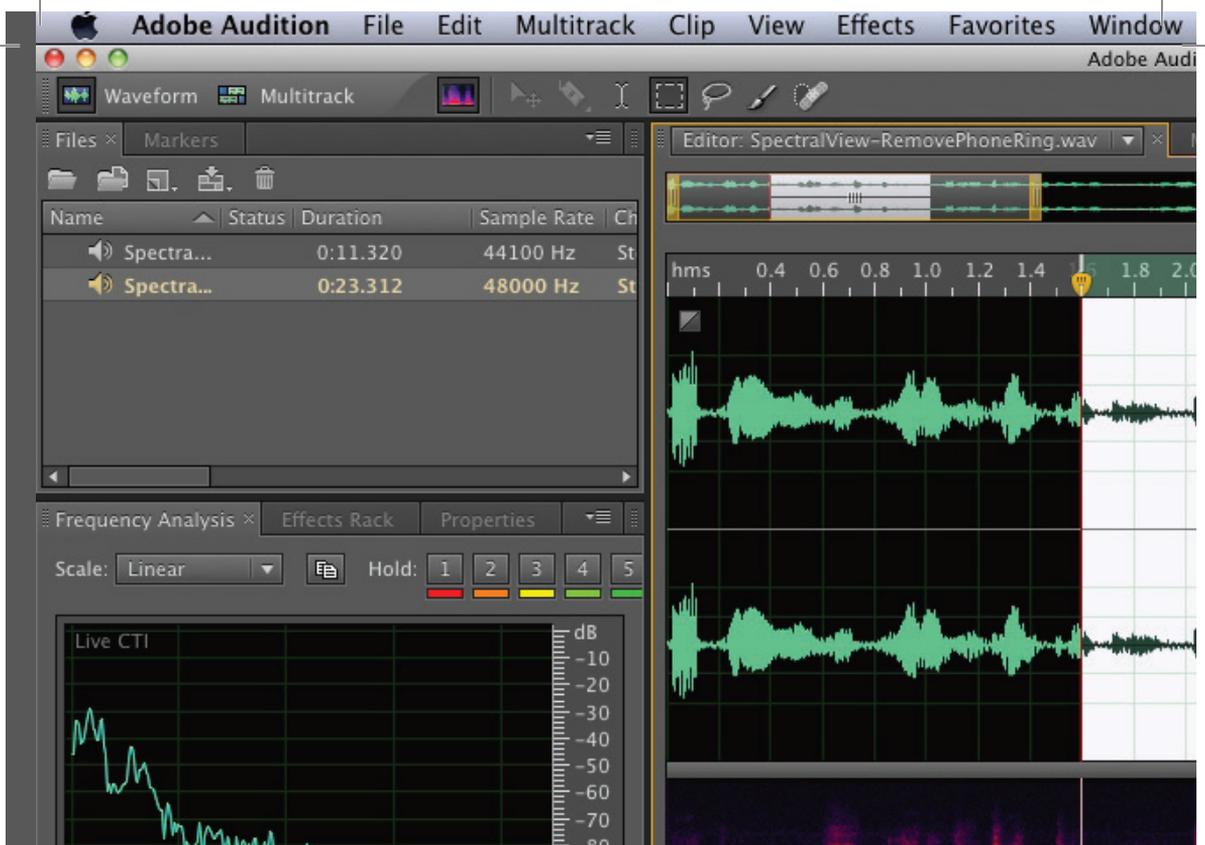
Software utilizzati per creare e rendere applicazioni eseguibili su iPad, iPod e iPhone.

Final Cut

Programma per il montaggio video professionale, inizialmente parte di una suite di programmi si è nel tempo sviluppato a tal punto da acquisire una sua autonomia. Questo software comprende le principali funzioni di produzione audio e correzione del colore, consentendo di semplificare notevolmente la gestione dell'intero flusso di postproduzione.

Motion

Programma che tramite intuitivi strumenti di motion graphics consente di creare titoli, transizioni ed effet-



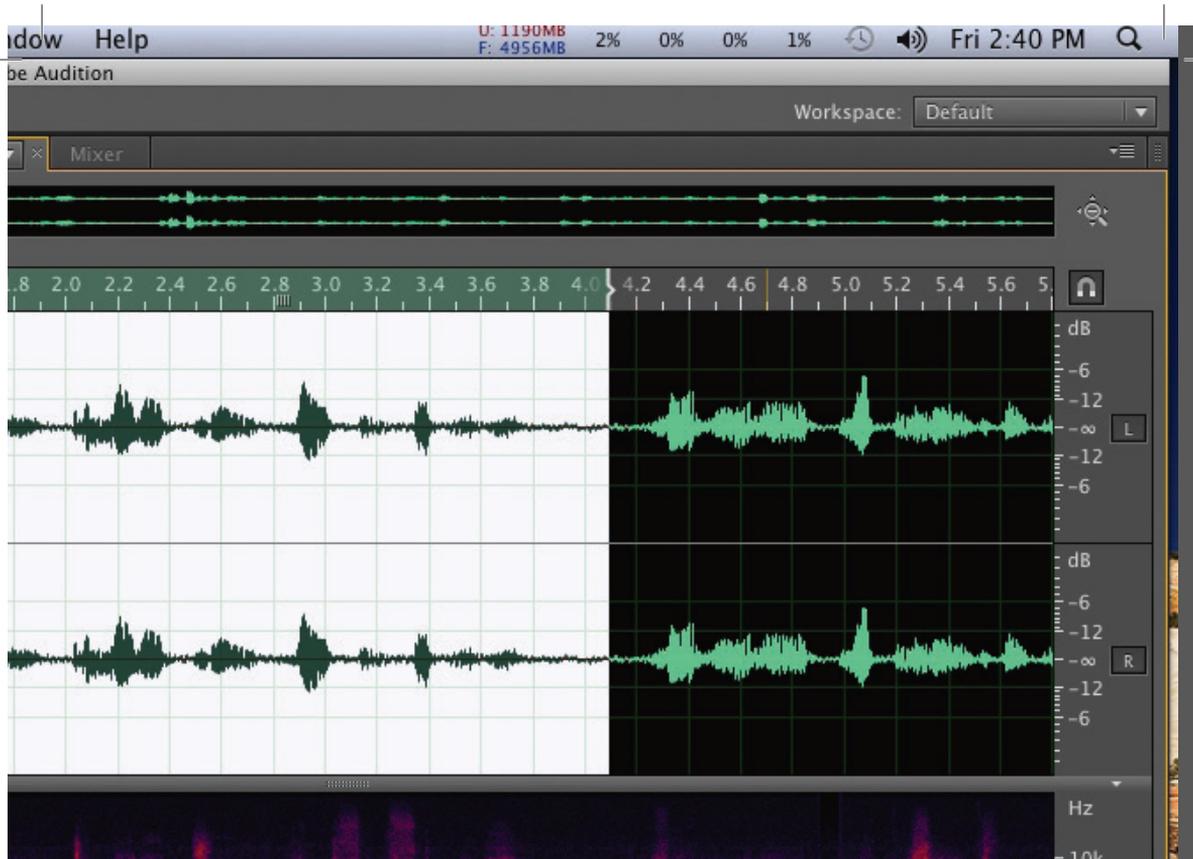
ti speciali sia con testi che con immagini. Motion è il complemento ideale di Final Cut: l'interfaccia dei due software è stata assimilata per incrementare, grazie alla familiarità dell'aspetto, la semplicità di passaggio da un'applicazione all'altra.

Compressor

Programma di encoding, consente la codifica e la transcodifica di file da un formato ad un altro. Anche questo software viene spesso associato a Final Cut, consentendo di personalizzarne i parametri degli output.

Programmi di gestione del sistema operativo

MAC OS X Support Essentials e OS X Server Essentials, per poter sfruttare al meglio le potenzialità del sistema operativo Apple, sia per un utilizzo privato che per esigenze di livello professionale.



Applicazioni in bundle

Per apprendere le nozioni di base nell'utilizzo del proprio Mac tramite applicazioni, quali Mail, iCal, Keynote.

Per i software Apple sono previsti corsi di gruppo, individuali e per le aziende.

Avvertenza

L'Istituto Quasar, in ragione della propria missione di ricerca scientifica oltre che di formazione, tesaurizzando le esperienze pregresse, aggiorna continuamente i propri programmi e modi operativi al fine di renderli sempre più efficaci. Conseguentemente, quanto riportato in questa pubblicazione ha valore indicativo non vincolante e restituisce il quadro delle attività aggiornato al 29 febbraio 2012. Il sito web istitutoquasar.com registra con maggiore tempestività eventuali modifiche ed aggiornamenti nell'offerta formativa.

Anche su:







Si ringraziano gli studenti le cui opere sono documentate in questa brochure

*Alessandra Ponzetta, Alessandro Mambrin, Alessia Rossi,
Alessia Simonato, Alessio Rubini, Alice Antonelli,
Andrea Morandini, Andrea Pazienza, Andrea Rotondi, Andrea Sanò,
Andrea Zaia, Augusto Ozzella, Barbara Pazzaglia, Claudio Di Biagio,
Costanza Nanu, Cristiano Cecchi, Daniele Barbiero, Danilo Predicatori,
Devil D'Angelo, Emanuel Di Tanna, Emanuele Marino, Fabrizio Stifano,
Giovanni Tancioni, Giulia Lombardi, Giulia Tomasella, Ilaria Lupino,
Irene Zingarelli, Letizia Alessandra Troisi, Lorenzo Ciabotti,
Lorenzo Pollidori, Lubica Kyselova, Luca Laruffa, Lucia Betty Petrone,
Lucia Verdacchi, Luciano Tigani, Ludovica Caùti, Manuela Vitulano,
Mariella Cipollina, Matteo Candura, Matteo Gabriele, Maurizio Lirussi,
Micaela Mariani, Monica Rossi, Nausica Fravili, Osvaldo Lombardi,
Ottavia Tracagni, Pietro Borgo, Renzo Carriero, Reouth Grabli,
Riccardo Apolloni, Riccardo Lucciola, Riccardo Nigro,
Roberto Palazzo Bloise, Roberto Rao, Roberto Righetti, Rossella Riti,
Rossella Vannucci, Sabina Picchioni, Simone De Feo, Sofia Piomboni,
Stefania Crupi, Szymon Kosieradzki, Jessica Pizzuto,
Valentina Ciocci, Valentina Infante, Valerio Bulla, Valerio Calamari,
Vincenzo Petrone, Vito Birardi, Vittoria Di Natale.*

IQbrochure

Progetto grafico e impaginazione
Alessia Rossi
Corso di Grafica e Comunicazione Visiva

Testi
Manuela Pattarini

Foto e color correction
Alessandro Polia

Supervisione
Eva Benedetti, Gianmarco Longano, Luna Todaro

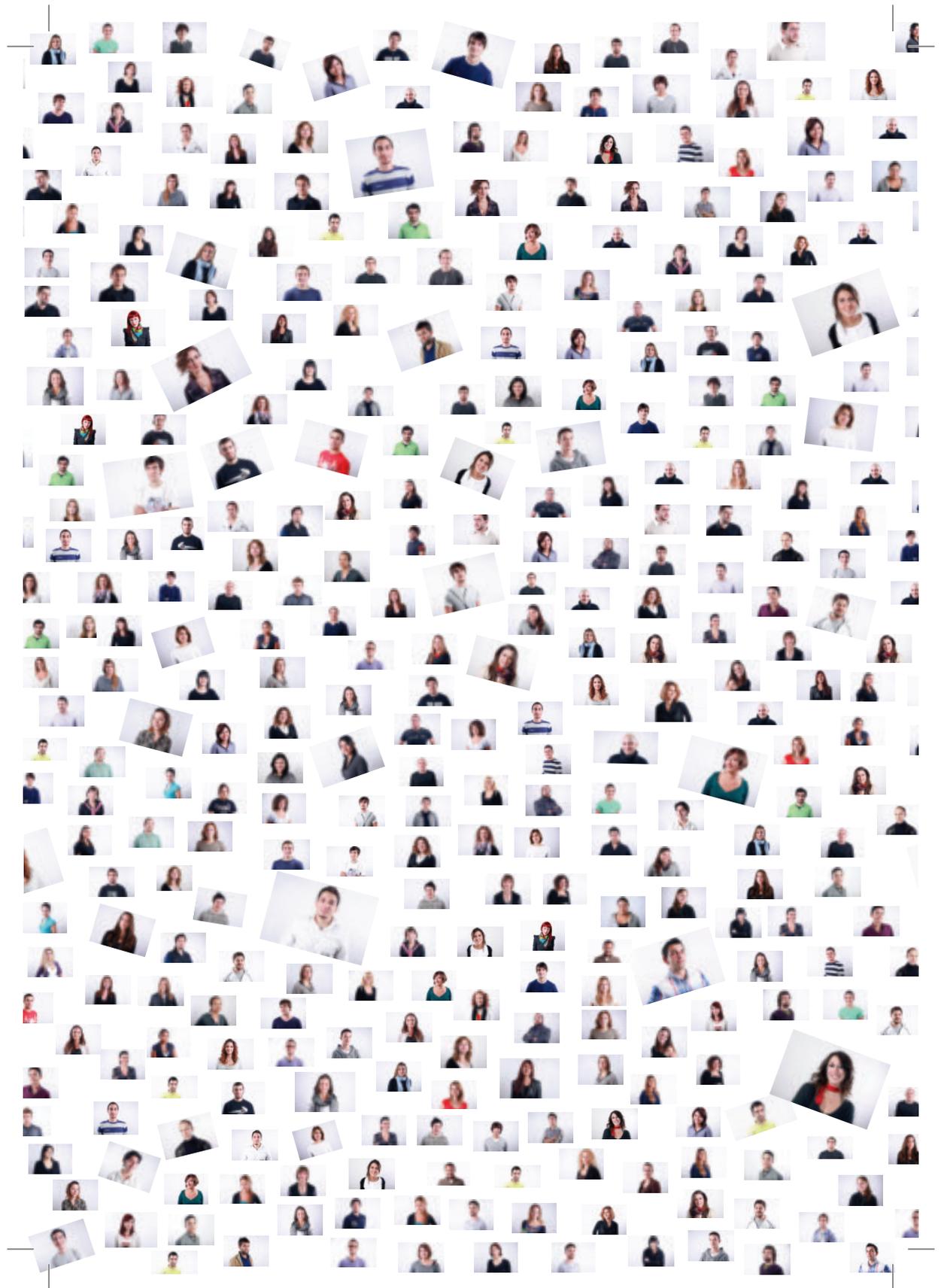
© 2012 Quasar progetto s.r.l.
Tutti i diritti riservati

Istituto Quasar Design University Roma

Via Nizza 152 Roma 00198
Tel. 0039 (0)6 8557078
0039 (0)6 85301487
Fax 0039 (0)6 85831148

istitutoquasar.com







marzo 2012

stampa Tipolitografica CS, Padova

interno: GardaPat 13

