



D.R. 2399/2026

MASTER UNIVERSITARIO ANNUALE DI I LIVELLO
IN
IMMERSIVE TECHNOLOGIES AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

(Attivato ai sensi del D.M. n. 509 del 3 novembre 1999 e D. M. n. 270 del 22 ottobre 2004)

(1500 ore 60 cfu)
A.A.2025/2026

I edizione

Direttori del master
Gisela Canelhas
Martin Etxauri
Marco Romano

Finalità

Il master in *Immersive technologies and artificial intelligence* ha l'obiettivo di formare professionisti capaci di operare in modo consapevole e innovativo nei settori delle tecnologie immersive (XR) e dell'intelligenza artificiale, integrando competenze tecniche, progettuali, analitiche ed etiche. Il percorso risponde alle attuali esigenze del mercato del lavoro, caratterizzato da una crescente richiesta di figure in grado di progettare esperienze digitali avanzate, sviluppare applicazioni interattive e contribuire ai processi di innovazione digitale di organizzazioni pubbliche e private.

Il master mira a offrire un quadro approfondito delle opportunità e delle implicazioni delle tecnologie emergenti, promuovendo un approccio interdisciplinare e orientato alla sostenibilità, all'etica e all'inclusione. Attraverso una formazione teorica e applicativa, i partecipanti acquisiranno gli strumenti necessari per comprendere, progettare e valutare soluzioni immersive e sistemi intelligenti in diversi contesti professionali.

Destinatari

Il master è rivolto a coloro che, in possesso degli specifici requisiti di accesso indicati al paragrafo di riferimento, intendano acquisire competenze interdisciplinari nelle aree delle tecnologie immersive, dell'intelligenza artificiale e del design interattivo. Nello specifico, il master si rivolge a:

- ✓ neolaureati;
- ✓ designer, creativi e sviluppatori che intendono ampliare le proprie capacità progettuali attraverso strumenti AI e ambienti XR;
- ✓ docenti, formatori e comunicatori digitali che desiderano applicare le tecnologie immersive alla didattica, alla divulgazione o alla valorizzazione culturale;
- ✓ ricercatori e professionisti del settore pubblico e privato coinvolti in processi di innovazione, transizione digitale e sviluppo di soluzioni interattive;
- ✓ manager, consulenti e imprenditori interessati a esplorare le opportunità offerte da XR e AI per l'innovazione dei servizi, dei prodotti e dell'esperienza utente.

Obiettivi formativi

Il master si propone di sviluppare un profilo dotato di competenze avanzate nella progettazione, gestione e valutazione di sistemi immersivi e applicazioni basate sull'intelligenza artificiale. Gli obiettivi formativi principali riguardano:

- ✓ l'acquisizione di solide basi teoriche e pratiche sulle tecnologie XR (Virtual, Augmented e Mixed Reality) e sui sistemi di AI applicati ad ambienti interattivi;
- ✓ lo sviluppo di competenze tecniche nel 3D modelling, nella grafica computazionale, nell'interazione uomo-macchina e nella sicurezza dei sistemi immersivi;
- ✓ la capacità di progettare ambienti virtuali collaborativi e ludici, comprendendone le logiche narrative, sociali e comportamentali;
- ✓ la comprensione dei principali riferimenti etici, normativi e regolatori legati alle tecnologie emergenti, con particolare attenzione ai quadri europei di innovazione responsabile;
- ✓ la capacità di operare in team multidisciplinari e contribuire a processi di innovazione nell'industria creativa, nel settore educativo, nella cultura, nella ricerca e nella consulenza.

Risultati di apprendimento

Al termine del percorso didattico i discenti avranno maturato competenze e capacità coerenti con le finalità e con gli obiettivi del master e con il profilo professionale in uscita. In particolare, acquisiranno la capacità di:

- ✓ analizzare e interpretare bisogni formativi, culturali o organizzativi, individuando soluzioni immersive e intelligenti adeguate ai diversi contesti di applicazione;
- ✓ progettare e realizzare esperienze XR efficaci, accessibili e centrate sull'utente, integrando tecniche di modellazione 3D, interaction design e strumenti di AI;
- ✓ valutare la qualità, l'usabilità e l'impatto delle soluzioni immersive attraverso metodologie di testing e strumenti analitici;
- ✓ integrare principi etici e normativi nella progettazione e implementazione di sistemi immersivi, con consapevolezza dei rischi e delle opportunità delle tecnologie emergenti;
- ✓ collaborare in progetti complessi, contribuendo alla definizione dei requisiti, alla gestione delle risorse e al monitoraggio dei risultati.

Criteri di ammissione e compatibilità

Requisiti di accesso

Possono iscriversi al master coloro che sono in possesso del diploma di laurea triennale, vecchio ordinamento o del diploma di laurea specialistica/magistrale in ambito tecnologico, artistico, progettuale, comunicativo, educativo o consulenziale.

Ammissione di studenti stranieri e italiani con titoli conseguiti all'estero

I cittadini italiani o comunitari che hanno ottenuto un titolo di studio all'estero, così come i cittadini non comunitari regolarmente residenti in Italia, devono presentare una domanda di partecipazione al master. Tale domanda deve essere accompagnata da una copia del diploma di laurea, opportunamente legalizzata, insieme a una dichiarazione di valore rilasciata dalla rappresentanza italiana nel paese in cui il titolo è stato conseguito. Inoltre, il diploma deve essere corredato da una traduzione ufficiale se redatto in lingue diverse da inglese, francese, spagnolo, tedesco o portoghese. Per i titoli di studio europei, è possibile sostituire la dichiarazione di valore con il diploma supplementare. È importante sottolineare che la presenza del diploma supplementare o della dichiarazione di valore è essenziale per valutare l'idoneità del titolo del candidato e considerarne l'ammissione al master.

I candidati non comunitari che non risiedono in Italia e possiedono un titolo accademico di livello equivalente a quelli menzionati sopra possono presentare la domanda di iscrizione tramite il portale del Ministero dell'Istruzione e della Ricerca, noto come "Universitaly".

Compatibilità

La legge 12 aprile 2022, n. 33, sancisce la possibilità di contemporanea iscrizione a due corsi di formazione superiore, introducendo la possibilità per il discente di conseguire due titoli appartenenti a tali tipologie di corsi nella medesima finestra temporale. Nel dettaglio, la legge prevede, all'articolo 1 (comma 1), la facoltà per ciascun discente di iscriversi contemporaneamente a due diversi corsi di laurea, di laurea magistrale o di master, anche presso più università, scuole o istituti superiori a ordinamento speciale, escludendo tuttavia espressamente (comma 2) la

possibilità d'iscrizione contemporanea a due corsi di laurea o di laurea magistrale appartenenti alla stessa classe, allo stesso corso di master, anche presso due diverse istituzioni.

Durata e organizzazione del master

Il master ha una durata di 12 mesi. L'avvio è previsto a fine aprile 2026 e la conclusione entro la fine del mese di aprile 2027. Le lezioni si terranno in inglese.

Il corso si svolgerà in modalità FaD (formazione a distanza). Il percorso formativo consente l'acquisizione di 60 crediti formativi universitari (CFU) corrispondenti a 1.500 ore **suddivise tra videolezioni preregistrate disponibili in piattaforma e-learning 24/24 ore, lezioni in streaming, predisposizione e discussione dell'elaborato finale (project work) e studio individuale.**

Programma didattico

Il piano didattico del master è così articolato:

Modulo	SSD	Insegnamento	CFU
Mod. 1	IINF-05/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Foundations and applications of virtual and augmented reality	6
Mod. 2	IINF-05/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Introduction to computer graphics and 3D modelling	6
Mod. 3	IINF-05/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Principles of artificial intelligence for immersive systems	6
Mod. 4	IINF-05/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Human-computer interaction and usability	6
Mod. 5	INFO-01/A (Informatica)	Cybersecurity in virtual and augmented environments	6
Mod. 6	IINF-04/A (Automatica)	Virtual reality hardware and systems	6
Mod. 7	IINF-05/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Playful collaborative and social virtual environments	6
Mod. 8	GIUR-01/A (Sistemi di elaborazione delle informazioni)	Innovation, ethics and regulation in immersive technologies	6
Project work			12
TOTALE CFU			60

Metodologie didattiche

La didattica sarà svolta attraverso videolezioni preregistrate disponibili in piattaforma e-learning 24/24 ore in formato video insieme al materiale didattico integrativo (presentazioni, norme, articoli) e lezioni in streaming che verranno registrate e messe a disposizione su piattaforma e-learning.

Frequenza

La **frequenza è obbligatoria**. Per poter accedere all'esame finale i discenti dovranno aver seguito il 100% delle videolezioni.

Tirocinio facoltativo

Nel corso del master, i discenti potranno svolgere un **tirocinio facoltativo** presso enti pubblici o privati in regime di convenzione con l'Ateneo le cui modalità dovranno essere concordate con la Scuola di alta formazione.

Modalità di accertamento dell'apprendimento

Sono previste prove intermedie da svolgersi alla fine di ogni modulo a valenza formativa quale parte integrante della carriera accademica del discente. Le prove intermedie constano nella presentazione di un progetto.

Organi del master e docenti

DIRETTORE SCIENTIFICO:

Gisela Canelhas, professoressa di ingegneria multimediale presso l'Instituto Superior de Tecnologias Avançadas – ISTE (Portogallo);

Martin Etxauri, professore presso la Universidad Euneiz (Spagna);

Marco Romano, professore associato di informatica presso l'Università degli Studi Internazionali di Roma – UNINT (Italia).

COMITATO SCIENTIFICO:

Mila Arbia, international project manager presso Simplon;

Cecilia Bolognesi, professoressa associata presso il Politecnico di Milano;

Pedro Brandão, professore affiliato presso l'Instituto Superior de Tecnologias Avançadas – ISTE;

Gisela Canelhas, professoressa di ingegneria multimediale presso l'Instituto Superior de Tecnologias Avançadas – ISTE;

Martin Etxauri, professore presso l'Universidad EUNEIZ;

Oscar García Pañella, professore presso l'Universidad Euneiz;

Marco Romano, professore associato di informatica presso l'Università degli Studi Internazionali di Roma – UNINT;

Trine Tuxøe, marketing e project manager presso Khora Virtual Reality.

Docenti

Ciascun modulo sarà trattato da docenti esperti negli ambiti disciplinari previsti:

Simone Balin	Esperto in convergenza tra Building Information Modeling (BIM), tecnologie immersive e intelligenza artificiale e in metodologie avanzate per la rappresentazione di modelli, la gestione dei dati e i flussi di lavoro collaborativi tra piattaforme digitali tradizionali ed ecosistemi immersivi all'avanguardia. Ha contribuito come BIM Educator al programma di laurea magistrale digi skills del Politecnico di Milano (2021-2023), tenendo corsi di modellazione parametrica orientata al BIM. Membro di iniziative di ricerca internazionali, tra cui il team di beta testing del progetto Workshop XR Oasis di Autodesk e con il laboratorio Labora del Politecnico di Milano su visori VR, tavoli olografici e tecnologie per il teatro virtuale.
Deida Bassorizzi	Esperta in modellazione 3D e visualizzazione architettonica. Docente del Politecnico di Milano per il programma PNRR di storytelling VR. Docente in corsi di texture painting e conducente di workshop pratici. Ha completato un tirocinio professionale come 3D artist, acquisendo esperienza pratica nei flussi di lavoro di visualizzazione architettonica.
Iñigo Lens Blasco	Ingegnere informatico presso l'Università di Deusto. Esperto in videogiochi, realtà mista e motori grafici. Esperto sviluppatore Unity e docente presso l'Università EUNEIZ.
Domenico Daniele Bloisi	Professore associato di ingegneria informatica presso l'Università degli Studi Internazionali di Roma – UNINT e titolare degli insegnamenti di intelligenza artificiale, progettazione web e sicurezza informatica. Già professore associato presso il dipartimento di matematica, informatica ed economia (DiMIE) dell'Università della Basilicata. Delegato della Magnifica Rettore per le tematiche ICT, rappresentante regionale per l'Italia della RoboCup e Team Manager dell'SPQR Team, che partecipa ai campionati mondiali di calcio robotico. Esperto, tra le altre cose, di AI generativa, computer vision e robotica sociale.
Pedro Brandão	Professore affiliato all'Università di Lisbona (Istituto Superior Técnico) nell'ambito della sicurezza e del diritto nel cyberspazio. Ricercatore presso il centro interdisciplinare per la storia delle culture e delle società dell'Università di Évora. Esperto in ingegneria e tecnologia (in particolare architettura informatica e informatica), discipline umanistiche digitali, storia, archeologia e sicurezza informatica.
Gisela Canelhas	Professoressa di ingegneria multimediale presso l'ISTEC. Esperta in media digitali e studi culturali con una formazione in neuropsicologia e scienze della formazione e in economia aziendale.
Oihane Díaz de Espada Sáenz	Esperta nel settore dei videogiochi come game artist presso Herobeat Studios. Docente universitario presso l'Università EUNEIZ. Specializzata nella modellazione 3D e nell'ottimizzazione degli asset per videogiochi e ambienti in tempo reale, oltre a una solida base nella progettazione 2D.
Paulo Duarte	Direttore del programma di ingegneria multimediale presso l'ISTEC di Lisbona e presidente del consiglio pedagogico. Esperto in innovazione digitale, sistemi informativi e implicazioni sociali e organizzative delle tecnologie emergenti. Coordinatore di diverse iniziative e progetti nazionali e internazionali in ambito educativo, di ricerca e di capacity building.

<p>Oscar García Pañella</p>	<p>Consulente e ricercatore nell'implementazione e progettazione di Serious Games (Applicati) e campagne di Gamification. Direttore della prima Scuola Universitaria di Videogiochi e Serious Games di Barcellona (ENTI-UB), del master online in gamification e storytelling transmediale (IEBS) e dell'iniziativa di incubazione Serious Games Lab.</p> <p>Membro attivo della comunità di ricerca europea in progetti come Gamewise, gameBIZ, Playing for Real, JamToday, Robogenius, interSTEM e i-Game, oltre al progetto VIC stesso. Socio di Cookie Box, una società di consulenza specializzata in Gamification, e consulente senior. È tra le 100 persone più creative secondo Forbes ed è relatore al TEDx.</p>
<p>Vasili Manfredi</p>	<p>3D Artist e architetto. Esperto in modellazione 3D, visualizzazione fotorealistica e ottimizzazione fotogrammetrica per tecnologie virtuali e ambienti immersivi, grazie alla sua collaborazione con LaborA e a lavori freelance. Nell'ambito del programma NGI Enrichers (Horizon 2020), ha lavorato e collaborato con il CIMS Lab della Carleton University, occupandosi di ricerca sull'ottimizzazione di esperienze fotorealistiche del patrimonio digitale in realtà virtuale. Docente presso il Politecnico di Milano per il programma PNRR in VR storytelling.</p>
<p>Daniele Pannone</p>	<p>Ricercatore in Informatica presso l'Università degli Studi Internazionali di Roma - UNINT. Esperto in intelligenza artificiale, visione artificiale e apprendimento automatico e in algoritmi innovativi per il monitoraggio ambientale intelligente tramite droni all'interno del Laboratorio di Visione Artificiale (VisionLab) della Sapienza Università di Roma. La sua ricerca si concentra sul rilevamento di oggetti, la reidentificazione di persone, il deep learning, l'elaborazione del segnale e applicazioni come la robotica, il rilevamento Wi-Fi e l'analisi di dati biomedici. Membro attivo di IEEE, ACM, IAPR, CVPL, AIXIA ed EurAI.</p>
<p>Marco Romano</p>	<p>Professore associato di informatica presso l'Università degli Studi Internazionali di Roma – UNINT, presidente del corso di laurea in scienze politiche con specializzazione in cybersecurity (L-36) e direttore del master di I livello in cybersecurity risk specialist. Coordinatore scientifico di REAL, il gruppo di ricerca UNINT dedicato alla realtà virtuale e aumentata. Membro di diversi gruppi di ricerca internazionali, con esperienze in Italia, Spagna e Australia. Esperto di interaction design, gamification, e applicazione della realtà estesa e dell'intelligenza artificiale nei settori dell'educazione e delle smart city.</p>
<p>Silvia Artusi</p>	<p>Studiosa di XR e innovazione digitale nell'istruzione superiore. Il suo lavoro esamina gli ambienti immersivi come dispositivi pedagogici, con particolare attenzione alle pratiche di valutazione formativa, al feedback supportato dall'intelligenza artificiale e alla progettazione di percorsi di apprendimento inclusivi. Studia come la realtà estesa, la gamification e l'analisi dell'apprendimento possano contribuire a processi di apprendimento riflessivo e a quadri di valutazione più equi nell'istruzione superiore.</p>

Prova finale

L'esame conclusivo, che si svolgerà presso la sede dell'Università degli Studi Internazionali di Roma – UNINT in via Cristoforo Colombo, 200 – 00147, Roma, consta nella presentazione di un project work individuale calibrato sui moduli didattici del master.

Almalaurea

Per accedere alla prova finale è obbligatorio che i discenti compilino il questionario Almalaurea collegandosi a <https://www.almalaurea.it/lau/master>, oppure accedendo al sito Almalaurea direttamente dalla propria area riservata. Al termine della procedura verrà rilasciata una ricevuta da inviare all'indirizzo formazione@unint.eu a seguito della prenotazione alla prova finale. Maggiori indicazioni verranno fornite in seguito. La compilazione del questionario è anonima e non prevede la raccolta di dati personali.

Titolo conseguito

I discenti in regola con la posizione amministrativa, che avranno seguito il 100% delle videolezioni e che avranno superato tutti gli esami relativi agli insegnamenti e la prova finale conseguiranno il diploma di **master di I livello in Immersive technologies and artificial intelligence**.

Profilo professionale in uscita

La figura formata sarà quella di esperto in grado di operare nei settori dell'innovazione digitale, della formazione avanzata, della cultura, della consulenza tecnologica e dell'industria creativa. La figura in uscita sarà capace di:

- ✓ progettare, sviluppare e valutare applicazioni immersive e soluzioni basate su AI, per ambiti formativi, culturali, industriali, comunicativi o legati all'intrattenimento;
- ✓ gestire sistemi informativi e infrastrutture per ambienti virtuali complessi;
- ✓ elaborare strategie di innovazione digitale integrate con tecnologie emergenti;
- ✓ collaborare con enti, imprese e istituzioni per ideare e implementare progetti XR e AI;
- ✓ operare come designer, consulente, sviluppatore o project manager all'interno di team multidisciplinari.

Uditori

È ammessa la frequenza al master, in qualità di uditori, anche a soggetti privi dei requisiti d'accesso. Ai discenti uditori che abbiano rispettato i requisiti di frequenza previsti dal master sarà rilasciato un attestato di partecipazione. I discenti uditori non devono sostenere prove intermedie e finali.

Modalità di iscrizione

Sarà possibile **effettuare l'iscrizione** al master a partire dalla data di pubblicazione del bando e **fino al 22 aprile 2026**.

Per la **domanda di iscrizione** il discente dovrà:

- collegarsi al sito dell'Ateneo (segreteria on-line) all'indirizzo <https://my.unint.eu/sso>;
- effettuare la registrazione;
- immatricolarsi al master;
- stampare il MAV e procedere al pagamento della quota di iscrizione.

Ulteriori informazioni in merito alla procedura informatizzata sono reperibili all'indirizzo: <http://wikistudenti.unint.eu>.

La domanda di iscrizione potrà essere:

- inviata a mezzo mail all'indirizzo: formazione@unint.eu, con gli allegati debitamente scansionati;
- inviata con raccomandata indirizzata a UNINT- Scuola di alta formazione - via Carlo Conti Rossini - 38 Roma;
- consegnata a mano, presso la Scuola di alta formazione via Carlo Conti Rossini 38 – Roma **entro le ore 16:00 del 22 aprile 2026**

La domanda dovrà essere corredata dai documenti di seguito elencati:

- 1 fototessera;
- copia del bollettino MAV pagato.

Non verranno prese in considerazione domande prive della documentazione richiesta o incomplete. Per l'iscrizione al master **non è dovuto il versamento della tassa relativa al diritto allo studio.**

Attivazione del corso

UNINT si riserva, a suo insindacabile giudizio, la facoltà di attivare il corso. Nel caso di mancata attivazione sarà restituita la quota di partecipazione versata.

Quota di iscrizione

La quota integrale di iscrizione al master è di euro 3.016,00, oltre IVA se dovuta. Tale quota comprende la marca da bollo prevista. Le scadenze per i versamenti sono così ripartite:

Rate	Quote e scadenze
I rata	euro 766,00 (comprensiva di marca da bollo) da versare all'atto dell'iscrizione
II rata	euro 750,00 entro 30 giorni dall'inizio delle lezioni
III rata	euro 750,00 entro 60 giorni dall'inizio delle lezioni
IV rata	euro 750,00 entro 120 giorni dall'inizio delle lezioni

In caso di ritardo nel pagamento delle quote successive alla prima, è prevista un'indennità di mora pari a € 25,00 per il pagamento effettuato nel termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata, ovvero € 100,00 per il pagamento effettuato oltre il termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata.

Agevolazioni sulla quota di iscrizione

Agevolazione iscritti partneriato e consorziati

È prevista un'agevolazione sulla quota di partecipazione per gli iscritti ai partner VIC e altri consorziati con riduzione sulla quota d'iscrizione che corrisponde a euro 1.016,00 comprensiva di marca da bollo (oltre iva se dovuta).

Le scadenze per i versamenti sono così ripartite:

I rata	euro 266,00 (comprensiva di marca da bollo) da versare all'atto dell'iscrizione
II rata	euro 250,00 entro 30 giorni dall'inizio delle lezioni
III rata	euro 250,00 entro 60 giorni dall'inizio delle lezioni
VI rata	euro 250,00 entro 120 giorni dall'inizio delle lezioni

In caso di ritardo nel pagamento delle quote successive alla prima, è prevista un'indennità di mora pari a euro 25,00 per il pagamento effettuato nel termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata, ovvero euro 100,00 per il pagamento effettuato oltre il termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata.

Agevolazione studenti e laureati UNINT

È prevista un'agevolazione sulla quota di partecipazione per i studenti e laureati triennale e magistrale UNINT con riduzione sulla quota d'iscrizione che corrisponde a euro 1.816,00 comprensiva di marca da bollo (oltre iva se dovuta).

Le scadenze per i versamenti sono così ripartite:

I rata	euro 466,00 (comprensiva di marca da bollo) da versare all'atto dell'iscrizione
II rata	euro 450,00 entro 30 giorni dall'inizio delle lezioni
III rata	euro 450,00 entro 60 giorni dall'inizio delle lezioni
VI rata	euro 450,00 entro 120 giorni dall'inizio delle lezioni

In caso di ritardo nel pagamento delle quote successive alla prima, è prevista un'indennità di mora pari a euro 25,00 per il pagamento effettuato nel termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata, ovvero euro 100,00 per il pagamento effettuato oltre il termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata.

Agevolazioni dottorandi di ricerca, ricercatori e personale docente UNINT

È prevista un'agevolazione sulla quota di partecipazione per i dottorandi di ricerca, ricercatori e personale docente di UNINT con riduzione sulla quota d'iscrizione che corrisponde a euro 1.816,00 comprensiva di marca da bollo (oltre iva se dovuta).

Le scadenze per i versamenti sono così ripartite:

I rata	euro 466,00 (comprensiva di marca da bollo) da versare all'atto dell'iscrizione
II rata	euro 450,00 entro 30 giorni dall'inizio delle lezioni
III rata	euro 450,00 entro 60 giorni dall'inizio delle lezioni
VI rata	euro 450,00 entro 120 giorni dall'inizio delle lezioni

In caso di ritardo nel pagamento delle quote successive alla prima, è prevista un'indennità di mora pari a euro 25,00 per il pagamento effettuato nel termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata, ovvero euro 100,00 per il pagamento effettuato oltre il termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata.

Quota d'iscrizione uditori

La quota integrale di iscrizione al corso è di euro 2.016,00 euro, oltre IVA se dovuta. Tale quota comprende la marca da bollo prevista. Le scadenze per i versamenti sono così ripartite:

Rate	Quote e scadenze
I rata	euro 516,00 (comprensiva di marca da bollo) da versare all'atto dell'iscrizione
II rata	euro 500,00 entro 30 giorni dall'inizio delle lezioni
III rata	euro 500,00 entro 60 giorni dall'inizio delle lezioni
IV rata	euro 500,00 entro 120 giorni dall'inizio delle lezioni

In caso di ritardo nel pagamento delle quote successive alla prima, è prevista un'indennità di mora pari a € 25,00 per il pagamento effettuato nel termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata, ovvero € 100,00 per il pagamento effettuato oltre il termine di 30 giorni solari successivi alla scadenza di ciascuna rata.

Proroga della durata del master

I partecipanti al master sono tenuti a sostenere l'esame finale entro e non oltre il quattordicesimo mese dalla data di avvio delle lezioni. Qualora l'esame non venga sostenuto entro tale termine, sarà necessario richiedere una proroga di 4 mesi e versare una quota aggiuntiva di euro **500,00** il cui pagamento dovrà avvenire mediante MAV.

Detto importo non prevede dilazioni, riduzioni o l'applicazione di agevolazioni in convenzione. La richiesta dovrà essere effettuata entro il quattordicesimo mese dall'avvio delle lezioni, inviando un messaggio di posta elettronica a formazione@unint.eu. In mancanza di richiesta di proroga allo scadere del quattordicesimo mese l'utente non potrà concludere il percorso.

Rinuncia

Il partecipante che intende rinunciare al master è comunque tenuto a versare l'intera quota di partecipazione prevista. Gli iscritti che intendano rinunciare e richiedano una dichiarazione dalla quale risulti espressamente la rinuncia devono darne comunicazione formale, utilizzando la modulistica pubblicata sul sito dell'Ateneo. Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente bando si rimanda alla legislazione universitaria vigente.

Contatti

Scuola di alta formazione–UNINT

Università degli Studi Internazionali di Roma - UNINT

Via Carlo Conti Rossini, 38 - 00147 Roma

Tel. 06.510.777.400

e-mail: formazione@unint.eu –

Sito web: altaformazione.unint.eu