



ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Design della comunicazione - Design degli eventi
SAD:	ISDC/05
Corso di Studio:	<i>Diploma accademico di secondo livello</i>
Obiettivi formativi:	<p>Fornire le basi culturali che permettano di osservare i problemi secondo una prospettiva aperta, incoraggiando lo sviluppo delle capacità intellettuali, della creatività, dell'indipendenza e della coscienza critica e consapevole per il design degli eventi.</p> <p>Fornire gli strumenti per confrontarsi e risolvere problemi interdisciplinari, approfondendo i principi teorici, le metodologie e gli strumenti operativi nell'ambito della progettazione di un evento attraverso prevalentemente l'utilizzo di tecnologie multimediali.</p>
Contenuti (descrizione del corso):	<p>Il corso fornisce una metodologia pratica e articolata per la progettazione completa di un evento inteso come 'fatto unitario e complesso' finalizzato a comunicare in forme e modalità diverse in relazione alle esigenze dei committenti ed ai budget disponibili. Il corso seguirà le reali modalità e tempistiche del ciclo completo della vita di un evento: dall'analisi delle esigenze del committente alle prime formulazioni creative, dalla definizione del concept alla prima analisi di fattibilità, dalla presentazione del progetto di massima alla stesura del budget di riferimento, alla verifica dei feedback.</p> <p>Il ciclo di creazione dell'evento verrà analizzato, approfondito e sperimentato durante il corso con lezioni teoriche, lectures e esercitazioni pratiche.</p> <p>Il corso tiene in considerazione l'ambiente digitale sia come terreno comunicativo a supporto ed in sinergia con la progettazione di un evento fisico, sia come ambiente di sviluppo per eventi interamente virtuali innovativi, interattivi e multimediali.</p> <p>Si analizzerà il ruolo degli eventi nello scenario contemporaneo e si analizzeranno eventi in cui sono state utilizzate tecnologie multimediali come le installazioni interattive, il video mapping, le scenografie virtuali, gli ambienti immersivi. In base alla disponibilità della scuola sarà possibile sperimentare l'utilizzo di sensori di prossimità, di variazione di calore, di tocco e di movimento con arduino, kinect, touch board, makey makey e l'interazione audio/video con applicazioni multimediali (Ableton, etc).</p> <p>Accanto agli aspetti teorici si realizzeranno uno o due eventi reali (interni e/o esterni alla scuola) e si porterà avanti una ricerca di tipo laboratoriale che ogni studente dovrà elaborare.</p>

<p>Programma esteso:</p>	<p>Il corso si articola in cinque parti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La strategia di marketing/comunicazione dell'evento <ol style="list-style-type: none"> 1. Gli eventi: nuovo ruolo all'interno della strategia di marketing/comunicazione 2. I diversi eventi 3. I passi fondamentali per la realizzazione di un evento 4. Sviluppo di una strategia dell'evento 5. Identità e immagine coordinata, 6. Piano di comunicazione, 7. Pubblicità 8. Promozione 9. Il marketing dell'evento: la fase analitica, la fase strategica, la fase operativa. 2. L'individuazione della struttura organizzativa <ol style="list-style-type: none"> 1. La struttura organizzativa tipo 2. Il coordinamento del progetto e la segreteria organizzativa 3. Le relazioni con le Istituzioni 4. Sponsorship 5. Il legale 6. La funzione tecnica 7. Le attività accessorie e le attività satellite 8. L'ospitalità 9. La logistica 10. La comunicazione 11. La sicurezza 12. L'amministrazione e il controllo di gestione 3. La pianificazione dell'evento <ol style="list-style-type: none"> 1. I documenti propedeutici alla realizzazione dell'evento 2. Il piano di vendita 3. Il piano di comunicazione e di promozione 4. Il piano di sponsorizzazione 5. Il piano logistico dell'evento 6. Il piano della sicurezza e il piano sanitario 7. Il piano delle attività accessorie e delle attività satellite dell'evento 8. Il programma generale dell'evento 9. Il piano dello staff presente in evento 10. La gestione degli attori che svolgono un ruolo attivo nell'evento 11. Il risk management dell'evento 12. Il Manuale Operativo 13. La virtualizzazione dell'evento 14. Il sistema informativo 4. La realizzazione e la valutazione dell'evento <ol style="list-style-type: none"> 1. Le situazioni di crisi più frequenti e la loro possibile soluzione 2. La gestione del post evento 3. Il valore di un evento 4. La procedura per la valutazione di un evento 5. La documentazione dell'evento: foto, cataloghi e rassegne stampa 5. Il futuro degli eventi <ol style="list-style-type: none"> 1. La fruizione estetica nell'epoca della virtualità 2. Gli eventi multimediali 3. Le nuove tecnologie per la fruizione degli eventi 4. Le installazioni interattive 5. Il video mapping 6. Gli ambienti immersivi
---------------------------------	--

	<p>8. Arduino 9. Kinect 10. Touch board 11. makey makey 12. interazione audio/video con applicazioni multimediali (Ableton, etc)</p> <p>Accanto agli aspetti teorici si propone di realizzare uno o due allestimenti reali (interni e/o esterni alla scuola) e si porterà avanti una ricerca di tipo laboratoriale che ogni studente dovrà elaborare.</p> <p>Testo di riferimento: Umberto Collesei, Francesca Checchinato, Marta Dalle Carbonare, <i>Gli eventi. Come progettarli e realizzarli</i>, Franco Angeli, 2016.</p>
Metodi didattici:	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali, seminari e workshop; • esercitazioni pratiche legate alla creazione di un evento; • revisioni (in aula e online) dello stato di avanzamento del progetto di creazione di un evento; • relatori esterni che forniranno agli studenti una completa e più dettagliata prospettiva nell'ambito del design degli allestimenti; • il percorso di studio sarà arricchito, dove possibile, con la partecipazione ad eventi per fornire agli studenti ulteriori modalità di apprendimento.
Altre informazioni:	Durante il corso gli studenti elaboreranno un progetto integrato di pianificazione di un evento, con book e presentazione della proposta.
Modalità di verifica dell'apprendimento:	Esame orale. Gli studenti elaboreranno un progetto integrato di pianificazione di un evento, con book e presentazione della proposta, che costituisca la sperimentazione 'sul campo' di un approccio innovativo e che sarà valutato insieme alla presentazione orale del testo di riferimento.
Prerequisiti:	-

Lucia Zappacosta