

Corso: **DESIGN DEGLI EVENTI**

Docente: **PROF. LUCA FOIS**

Semestre: **2°**

Lingua di erogazione: **ITALIANO**

N° max studenti ammessi: **100 POLITECNICO + 20 ERASMUS**

Modalità d'esame per non frequentanti: **NO**

Note: **/**

Prodotto	Interni	Comunicazione	Fashion	D&E	PSSD
✓	✓	✓	✓	x	✓

DESIGN DEGLI EVENTI

Il corso, giunto alla sua nona edizione, vuole fornire le competenze metodologiche, creative e progettuali per affrontare l'organizzazione dell'Evento, inteso come: “una serie di azioni complesse, pensate e progettate per comunicare, in forme e modi diversi, qualcosa a qualcuno”.

Il corso si sviluppa seguendo i reali e indispensabili passaggi del ciclo completo di un evento: Brief, Concept, Progetto, Budget, Comunicazione, Produzione, Feedback.



DESIGN DEGLI EVENTI

Il metodo

- Analisi delle diverse fasi del ciclo dell'evento
- Utilizzo di linguaggi trasversali
- Contributi esterni come confronto con la realtà professionale

Valutazione = Esercitazione Awards + Progetto Finale

Awards: Salone del Mobile e Fuorisalone 2017

Osservare attentamente, valutare criticamente, “pesare” i valori richiesti e documentare fotograficamente quello che si vedrà durante la Design Week in relazione ai 20 “awards” premi che si attribuiranno dopo attenta selezione.

Il Progetto finale (vedi slide successiva)

Coinvolgimento di un'azienda con brief reale.

DESIGN DEGLI EVENTI

CRITERI DI VALUTAZIONE

La completa padronanza delle sette fasi che compongono il ciclo dell'evento e una particolare attenzione analitica del contesto e degli eventi che l'esperienza quotidiana ci sottopone. Un buona base per intraprendere collaborazioni sul tema o sviluppare propri progetti.

ESAME FINALE

All'inizio del Corso un'azienda fornirà un Brief completo e gli studenti, seguendo le sette tappe principali dell'Event Design, dovranno elaborare un progetto completo in ogni parte e studiarne la presentazione "al cliente" per ottenerne l'incarico: questa sarà la prova d'esame finale ed un'esperienza utile per la professione.

NOTA BENE: La valutazione finale terrà conto non solo del Progetto ma anche dell'esercitazione intermedia sugli Awards, svolta singolarmente dagli studenti.



A seguire alcuni esempi di layout e linguaggi diversi per l'esercitazione (vedi metafora dello squalo oppure impaginazione classica con riquadro per il dettaglio + simboli per la legenda, etc.)



AWARDS 2016 - Esempi

La valutazione si basa su tre giudizi: **coerenza e pertinenza** dei contenuti, **qualità e sintesi** del linguaggio comunicativo e **ampiezza e varietà** dei casi presi in esame e documentati.

Regole del gioco



Personaggio

Segui Simona in giro per Milano durante la Design Week 2016.

Azioni nel turno



Il dado ti indicherà di quante caselle avanzerai durante il tuo turno.



Percorso

Durante il gioco attraverserai i più famosi distretti che ospitano eventi ed installazioni.

In ogni casella nella quale capiterai, pescherai una carta che ti mostrerà un Award ad un evento, padiglione o installazione. Occhio alle carte speciali seg...

Finish

Scopo del gioco

Vincerà chi raggiungerà il traguardo per primo!

Enjoy

Utilizzo del simbolo “vescica” come espediente comunicativo e livello di lettura dell'esercitazione.

AWARDS 2016 - Esempi

Alcune case history di qualità e originalità.

Utilizzo della “Gamification” per assegnare gli Awards indicati nell'esercitazione.

LEGENDA

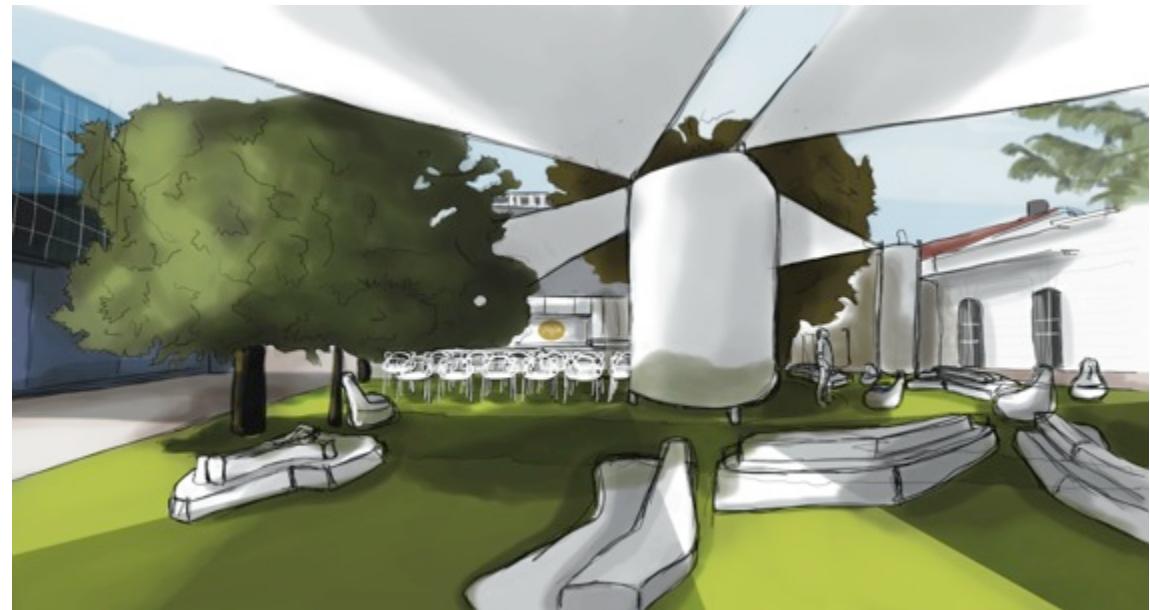
QUANTE VESCICHE E' VALSO?

DESIGN AWARDS 2016
GIULIA STRINGA

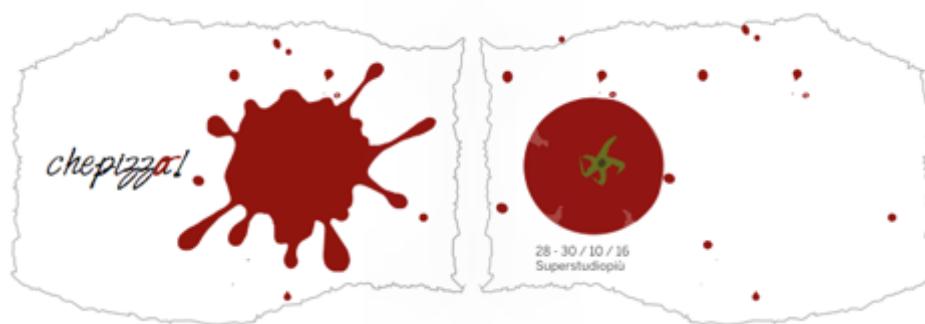
30 Le ore passate a camminare	7 Le zone visitate	5 Le veschie sotto i piedi	1 La necessità di un nuovo paio di scarpe	1 La certezza che Salvini esiste davvero e indossava la felpe del Salone
---	---------------------------------	---	---	--

PROGETTO FINALE

Esempi - Il Corso, per esperienza e valutazione degli studenti, risulta essere **moltò utile anche per il lavoro di Tesi finale**, considerandola come l'ultimo evento da studente e il primo da professionista.



Tale impostazione permette di **affrontare il rapporto tra contenuti e forma di presentazione** in una modalità senz'altro **efficace ed efficiente**, come lo devono essere tutti gli eventi.



MAGAZINE



Share it (Social Network)



Credits

Le immagini mostrate in presentazione sono tratte dai lavori dei seguenti studenti:

F. Lamera, F. De Meo, S. Lanave, G. Stringa (case history Awards)

*C.M. Alba, J.Couturier, S.Lanave, P. Barbieri, F .De Meo, U. Dolcini,
M. Redigolo, E. Vezzali, M. Andreoni, L. Frattini, M. Valicenti, A. Bellomo, O.
Fornaciari, M. Millazzo, G. Popermhem, M. Virzì, C.C. Antonietti, S. Joulaei, V.
Rizzi, M. Tolomei, P. Paes, R. Martins, S. Almeida, T. Biondi, T. Schon, B. Magri,
V. Brienza, L. Ranghetti, P. Abati, T. Zambotti.
(case history Progetto finale)*