



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Culture e società		
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2023/2024		
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2023/2024		
<b>CORSO DILAUREA MAGISTRALE</b>	COMUNICAZIONE PUBBLICA, D'IMPRESA E PUBBLICITA'		
<b>INSEGNAMENTO</b>	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN		
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	C		
<b>AMBITO</b>	20985-Attività formative affini o integrative		
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	23018		
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	ICAR/13		
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	CRESCIMANNO EMANUELE	Professore Associato	Univ. di PALERMO
<b>ALTRI DOCENTI</b>			
<b>CFU</b>	10		
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	150		
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA</b>	100		
<b>PROPEDEUTICITA'</b>			
<b>MUTUAZIONI</b>			
<b>ANNO DI CORSO</b>	1		
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	Annuale		
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Obbligatoria		
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Voto in trentesimi		
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<b>CRESCIMANNO EMANUELE</b> Mercoledì 10:00 12:00 studio 709, ed. 15, settimo piano (previa conferma dell'appuntamento). Altri giorni e orari di ricevimento possono essere concordati via mail		

DOCENTE: Prof. EMANUELE CRESCIMANNO

<b>PREREQUISITI</b>	Nessuno
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione dei principi e delle strategie culturali, creative e commerciali dell'Exhibition Design, attraverso l'analisi dettagliata di casi studio nazionali e internazionali utili per affrontare le esercitazioni progettuali.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</p> <p>Capacità di applicare i temi trattati allo sviluppo e all'esecuzione delle esercitazioni progettuali assegnate.</p> <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Capacità di scegliere le strategie progettuali più adeguate alla comunicazione museale, acquisendo autonomia intellettuale e spirito critico, in modo tale da poter comprendere in modo autonomo le fasi indispensabili del processo di definizione degli aspetti organizzativi e delle soluzioni più idonee per comunicare il significato degli oggetti da esporre in uno spazio.</p> <p>Abilità comunicative</p> <p>Capacità di comunicare le proprie idee progettuali e i risultati raggiunti attraverso l'impiego di strumenti illustrativi efficaci.</p> <p>Capacità di apprendimento</p> <p>Gli studenti devono conoscere e comprendere gli aspetti culturali, creativi e commerciali dell'exhibition design nonché gli aspetti legati all'esperienza del visitatore; devono essere in grado di gestire l'iter progettuale di uno spazio dedicato alle mostre ed effettuare scelte progettuali, in autonomia e in gruppo, e acquisire la capacità di aggiornamento attraverso la consultazione di pubblicazioni scientifiche di settore ed essere capaci di individuare casi di studio specifici riferiti al settore del settore di indirizzo.</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<p>Prova in itinere. Presentazione progetto finale.</p> <p>Prova orale.</p> <p>La valutazione viene formulata sulla media dei risultati delle prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardanti il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguarderà le tematiche teoriche trattate durante il corso e la presentazione del progetto sviluppato.</p> <p>La valutazione avviene in trentesimi, secondo i seguenti parametri:</p> <p>30 - 30 e lode</p> <p>a) Conoscenza avanzata degli argomenti e comprensione critica delle teorie e dei principi della disciplina</p> <p>b) Capacità avanzata di applicare le conoscenze e di risoluzione dei problemi proposti anche in modo innovativo</p> <p>c) Piena proprietà di linguaggio specifico</p> <p>d) Capacità di organizzare in maniera autonoma e innovativa il lavoro</p> <p>26 – 29</p> <p>a) Conoscenze esaurienti e specialistiche accompagnate da consapevolezza critica</p> <p>b) Completa capacità di applicare le conoscenze acquisite e di sviluppare soluzioni creative a problemi astratti</p> <p>c) Buona padronanza del linguaggio specialistico</p> <p>d) Capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro</p> <p>22-25</p> <p>a) Conoscenza di fatti, principi, processi e concetti generali dell'insegnamento</p> <p>b) Basilari capacità di applicare metodi strumenti materiali e informazioni relativi all'insegnamento</p> <p>c) Basilare padronanza del linguaggio specialistico</p> <p>d) Basilari capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro</p> <p>18-21</p> <p>a) Minima conoscenza dei principali argomenti dell'insegnamento</p> <p>b) Minima capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite</p> <p>c) Minima padronanza del linguaggio tecnico</p> <p>d) Minima capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro</p>
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<p>Il Laboratorio di Exhibit design intende fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici essenziali per sviluppare la capacità di lettura critica e quella di elaborazione progettuale di un allestimento sia per fini commerciali (Retail Design), sia culturali (Exhibition Design). L'obiettivo formativo è, da un lato, quello di favorire la conoscenza e la comprensione delle istanze di promozione commerciale connesse strettamente all'interpretazione dello spazio di vendita come vero e proprio prodotto dell'impresa commerciale; dall'altro di favorire la conoscenza e la comprensione delle istanze museografiche, l'esplorazione degli strumenti a disposizione per comunicare il significato degli oggetti da esporre in un allestimento museale.</p>
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	Lezioni frontali, esercitazioni, attività laboratoriali
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	<p>Erasmus students are kindly requested to contact the professor for further information on course contents and readings</p> <p>Hughes P. (2016), Exhibition Design, Laurence King Publishing, London.</p>

	<p>Migliore, I. (2019), Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways, Franco Angeli, Milano.</p> <p>Polano, S. (2000), Mostrare. L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta, Lybra Immagine.</p> <p>Reinhardt, U. J. and P. Teufel (eds) (2020), New Exhibition Design 03, AVEdition, Stuttgart.</p> <p>Trevisan, M. and Pegoraro, M. (2018), Retail Design. Progettare la shopping experience, Franco Angeli, Milano.</p> <p>Altri testi, dispense, articoli, letture, materiali e sitografia saranno comunicati durante lo svolgimento del Corso. Further texts, handouts, articles, readings, materials and sitography will be communicated as the Course progresses.</p>
--	---

### **PROGRAMMA**

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
2	Presentazione del Laboratorio e assegnazione delle esercitazioni progettuali.
2	Storia dell'allestimento e della museografia con particolare attenzione alla produzione italiana
3	I software per la grafica: Photoshop, Illustrator e InDesign
3	Strategie di comunicazione museale
10	Analisi di casi studio di riferimento
5	Spazi espositivi commerciali: retail, concept store, temporary store
<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
75	Esercitazioni progettuali