



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Culture e società
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2024/2025
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	COMUNICAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE
INSEGNAMENTO	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN
TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50653-Teorie e tecniche dell'informazione e della comunicazione
CODICE INSEGNAMENTO	23018
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ICAR/13
DOCENTE RESPONSABILE	SCALISI FRANCESCA Ricercatore a tempo determinato Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	10
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	150
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	100
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	2
PERIODO DELLE LEZIONI	Annuale
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	SCALISI FRANCESCA Giovedì 10:00 12:30 Viale delle Scienze ed. 15, settimo piano, stanza 701 - Previo appuntamento via mail

DOCENTE: Prof.ssa FRANCESCA SCALISI

PREREQUISITI	Nessuno
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza e capacità di comprensione 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. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Capacità di applicare i temi trattati allo sviluppo e all'esecuzione delle esercitazioni progettuali assegnate. Autonomia di giudizio 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. Abilità comunicative Capacità di comunicare le proprie idee progettuali e i risultati raggiunti attraverso l'impiego di strumenti illustrativi efficaci. Capacità di apprendimento 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.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prova in itinere. Presentazione progetto finale. Prova orale. 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. La valutazione avviene in trentesimi, secondo i seguenti parametri: 30 - 30 e lode a) Conoscenza avanzata degli argomenti e comprensione critica delle teorie e dei principi della disciplina b) Capacità avanzata di applicare le conoscenze e di risoluzione dei problemi proposti anche in modo innovativo c) Piena proprietà di linguaggio specifico d) Capacità di organizzare in maniera autonoma e innovativa il lavoro 26 – 29 a) Conoscenze esaurienti e specialistiche accompagnate da consapevolezza critica b) Completa capacità di applicare le conoscenze acquisite e di sviluppare soluzioni creative a problemi astratti c) Buona padronanza del linguaggio specialistico d) Capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro 22-25 a) Conoscenza di fatti, principi, processi e concetti generali dell'insegnamento b) Basilari capacità di applicare metodi strumenti materiali e informazioni relativi all'insegnamento c) Basilare padronanza del linguaggio specialistico d) Basilari capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro 18-21 a) Minima conoscenza dei principali argomenti dell'insegnamento b) Minima capacità di applicare autonomamente le conoscenze acquisite c) Minima padronanza del linguaggio tecnico d) Minima capacità di organizzare in maniera autonoma il lavoro
OBIETTIVI FORMATIVI	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.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, esercitazioni, attività laboratoriali
TESTI CONSIGLIATI	Erasmus students are kindly requested to contact the professor for further information on course contents and readings Hughes P. (2016), Exhibition Design, Laurence King Publishing, London.

	Migliore, I. (2019), Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways, Franco Angeli, Milano. Polano, S. (2000), Mostrare. L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta, Lybra Immagine. Reinhardt, U. J. and P. Teufel (eds) (2020), New Exhibition Design 03, AVEdition, Stuttgart. Trevisan, M. and Pegoraro, M. (2018), Retail Design. Progettare la shopping experience, Franco Angeli, Milano. 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.
--	--

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
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
ORE	Esercitazioni
75	Esercitazioni progettuali