UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Laboratorio 3 - La progettazione per l'innovazione culturale

2526-2-F8802N075

Obiettivi formativi

Il laboratorio fornisce gli elementi di base per costruire e gestire progetti culturali, con particolare riferimento a quelli caratterizzati da un alto tasso di partecipazione e coinvolgimento di pubblici, gruppi sociali e territori.

Contenuti sintetici

Il programma si compone di quattro parti. Il primo incontro è teorico, e pone le basi concettuali e teoriche necessarie ad affrontare le lezioni successive. Il secondo incontro è una disamina di metodi, metodologie e strumenti. Il terzo incontro è un'analisi in profondità di due progetti culturali diversi. Gli ultimi tre incontri prevedono l'organizzazione in sottogruppi con l'obiettivo di immaginate e scrivere un progetto realistico e fattibile.

Programma esteso

L'articolazione dei sei incontri è la seguente.

1. Che cos'è la progettazione culturale

- cultura e territori
- città creative
- scene, pubblici e comunità
- curatela e interdisciplinarità

2. Strumenti

- i bandi
- management culturale
- progettazione culturale per la trasformazione delle comunità (casi studio)
- mappatura degli stakeholder (caso studio)
- il quadro logico (caso studio)
- impatti: output, outcome e indicatori d'impatto

3. Analisi di due progetti dal campo

- Civic media art: un grande progetto di arte pubblica a Milano
- Nube di Parole: un glossario partecipato tra Torino e l'Italia

4. Laboratorio

- co-design e progettazione multi-stakeholder

5. Laboratorio

- curatela e lavoro interdisciplinare
- fasi e tempi

6. Laboratorio

- percorsi editoriali
- strategie di comunicazione

Prerequisiti

Nessuno

Metodi didattici

Modalità di verifica dell'apprendimento

Testi di riferimento

Sustainable Development Goals

PARITÁ DI GENERE | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE | CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI