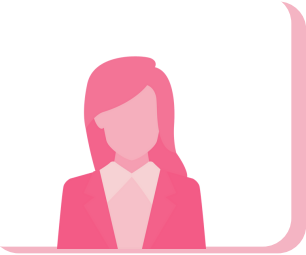
Event DESIGNER

CORSO 8 ORE

PROGRAMMA

Event DESIGNER



1.30

RUOLO

COMPETENZE

DEONTOLOGIA PROFESSIONALE

1.30

STORIA DELL'ARTE E DESIGN, STILI E CORRENTI

LINGUAGGIO

FORNITORI

CLIENTE

1.30

SOPRALLUOGO

SPAZIO, FUNZIONALITÀ E SCENOGRAFIA

AMBIENTAZIONI

1.30

PROGETTAZIONE

RICERCA

GRAFICA

CANVA

2

ESERCITAZIONI

© copyrightariannapascuttini.it

TEMI
Event
DESIGNER

RUOLO

DEFINIZIONE
VALORE
DIFFERENZE ED/ EP
COMPENSO

COMPETENZE

FORMAZIONE
STRUMENTI
SKILLS E CAPACITÀ
STUDIO E FONTI

DEONTOLOGIA PROFESSIONALE

IL CASO IKEA
CONCETTO DI SQUADRA
RAPPORTO FORNITORI
GHOST DESIGNER

STORIA DELL'ARTE E DESIGN, GLI STILI E LE CORRENTI

INFLUENZA DELLE CORRENTI ARTISTICHE
TENDENZE E MOOD
IL TEMA COME COMUNICAZIONE DELL'EVENTO

LINGUAGGIO

INFLUENZA ANGLOSASSONE
STILE
TERMINOLOGIA E VOCABOLI

TEMI
Event
DESIGNER

FORNITORI

EVENT PLANNER
FLOWER DESIGNER
LIGHT DESIGNER
BANQUETING
TIPOGRAFIA
NOLEGGIO
ALTRO

CLIENTE

1°APPUNTAMENTO
ASCOLTO
CONFINE DEL PROFESSIONISTA

SOPRALLUOGO

TIPOLOGIA LOCATION
STUDIO DEGLI SPAZI
INFORMAZIONI E DATI NECESSARI
RELAZIONE FORNITORI
VALUTAZIONE RISCHI E IMPREVISTI

SPAZIO, FUNZIONALITÀ E SCENOGRAFIA

DEFINIZIONE DI SPAZIO E SCENOGRAFIA
FUNZIONALITA' NEGLI EVENTI
CONFINE TRA DESIDERIO E REALTÀ'
STRUMENTI DI VISUALIZZAZIONE
RELAZIONE CON I FORNITORI

© copyrightariannapascuttini.it

© copyrightariannapascuttini.it

TEMI
Event
DESIGNER

AMBIENTAZIONI

ARREDO
ALLESTIMENTO
SCENOGRAFIE

PROGETTAZIONE

BRAINSTORMING
PROCESSO CREATIVO, PRESENTAZIONE DI UN PROGETTO DI DESIGN
MOODBOARD, INSPIRATION BOARD, LAYOUT, RENDER E PROGETTO FINALE
CONCEPT STYLE

RICERCA

PINTEREST
INSTAGRAM
BLOG
MAGAZINE
ARCHIVIAZIONE CARTELLE

GRAFICA

AI
PS
RENDERING
IMPAGINAZIONE

CANVA

ANALISI DEL PROGRAMMA
STRUMENTI

© copyrightariannapascuttini.it

CONCLUSIONE

Event DESIGNER

ESERCITAZIONI

CREAZIONE E SIMULAZIONE DI UN PROGETTO TRAMITE CANVA, DATE LE INFORMAZIONI NECESSARIE CLIENTE E COMMESSA