

# DOCUMENTO PROGETTUALE DEL PROJECT WORK

Numero di studenti coinvolti nel progetto: 1 (me medesimo e solissimo ☹)  
Benjamin Michael Ginsborg

**TITOLO:** “FESTIVAL 2.0: soluzioni di interazione tra nuove tendenze della cultura digitale e l’evento musicale dal vivo”

**OBIETTIVI DI MASSIMA:** Stesura di un piano realizzativo per la creazione di una società impegnata nell’organizzazione di un Evento musicale dal vivo, denominato “FESTIVAL 2.0”. La caratteristica principale di tale evento è la partecipazione del pubblico nella decisione della scaletta, tramite un sistema innovativo che illustrerò nel corso del lavoro. Altri obiettivi includono la stesura di Budget Plan, piano Marketing e piano promozionale della società stessa (e, in parte, dell’evento musicale). Inoltre affronterò in modo critico alcune tematiche-chiave del mutevole rapporto tra il settore musicale, i comportamenti di massa e le tecnologie digitali, cercando di raggiungere conclusioni personali.

Segue una breve descrizione delle varie sezioni in cui si dividerà il lavoro.

**INTRODUZIONE:** descrizione del concetto di “Web 2.0” e delle motivazioni che mi hanno spinto a scegliere l’argomento trattato come Project Work.

1. **WEB 2.0 & Industria Musicale:** 1.1 Impatto del Web 2.0 sui comparti dell’Industria Musicale; 1.2 Rapporti partecipativi tra nuove tendenze di consumo digitale e organizzazione di spettacoli dal vivo.
2. **FESTIVAL 2.0:** spiegazione nel dettaglio del progetto ideato; 2.1 Outsourcing; 2.2 Un predecessore: “Talent’s Out!” ad Enzimi 2007; 6.3 Sito Internet e relativa mappa funzionale; 6.4 Analisi del mercato e piano Marketing; 6.5 Ipotesi di campagna promozionale; 6.6 Budget Plan: analisi dei costi.
3. **ULTERIORI SVILUPPI:** analisi di sviluppi possibili e scenari futuri che potrebbero germinare dall’idea iniziale.
4. **CONCLUSIONI**