
Regulament

Capitolul I. Despre concurs

Art.1. ING și Romanian Design Week lansează competiția **ReDesign Crafts** pentru a aduce în atenție potențialul ascuns al revalorizării tradițiilor și meșteșugurilor prin design contemporan și a susține explorarea unor scenarii de dezvoltare pentru astfel de colaborări în viitor.

Concursul este organizat de **ING și The Institute** și are ca obiectiv obținerea unor proiecte de design de produs rezultate în urma unei cercetări zonale în domeniul meșteșugurilor tradiționale și a unor colaborări între desingeri și meșteșugari și trebuie să aducă în prim plan diversitatea și complexitatea tehnicilor tradiționale, dar și a locurilor din care acestea provin.

Art.2. Proiectele înscrise vor viza o soluție cât mai potrivită conformă cu brieful de creație, iar produsele rezultate trebuie să devină un manifest al practicilor tradiționale, dar și al creativității și al instrumentelor contemporane, propunând trecerea de la economia bazată pe produs la cea circulară, responsabilă, bazată pe experiență. Ideile de proiecte și conceptele trebuie adaptate la specificul competiției ținând cont de toate cerințele organizatorilor (logistic, funcțional, estetic, buget ș.a.m.d.).

Capitolul II. Eligibilitate participanți și proiecte

Art.3. Concursul este public și se desfășoară într-o singură sesiune de înscrieri. Pot înscrie proiecte în concurs persoane fizice, designeri, arhitecți și artiști de pe tot teritoriul țării, care activează în domeniu fie ca profesioniști, fie ca amatori sau care doar sunt pasionați de design și arhitectură și pot propune proiecte de design eligibile, pe care le pot și produce. Sunt acceptate și echipe în competiție, cu specificația că fiecare trebuie să îndeplinească o funcție specifică în dezvoltarea proiectului (cercetător, antropolog, meșteșugar, designer, dezvoltator).

Art. 4. Participanții pot înscrie în competiție mai multe propuneri, cu mențiunea că pentru fiecare propunere trebuie completat câte un formular de aici:

<http://www.institute.ro/redesigncrafts>

Art. 5. Aplicantul va prezenta în competiție doar schițele pentru fiecare proiect, însă va trebui să argumenteze și să propună și un desfășurător al producției, în cazul în care acesta va fi selectat. Participanții la concurs vor trebui să facă o estimare privind bugetul pentru proiectare și design, cât și pentru un proces de fabricație pentru 50-100 de bucăți. Aplicația trebuie să includă și un studiu tehnic de fezabilitate (detalierea materialelor și a proceselor de fabricație, capacitatea de producție pentru categoriile de cantități, și perioada necesară atât prototipării, cât și producției de serie).

Aplicația va conține și un text narativ ce propune abordarea unui anumit meșteșug ce are la bază un minim de cercetare și argumentare pentru alegerea unui anumit meșteșug, în raport cu istoria și peisajul cultural dintr-o anumită zona geografică.

Înscrierile trebuie predate în formă completă, cu toate specificațiile necesare producției (inclusiv estimare și detaliere de buget), așa cum este menționat și în brieful de concurs.

Art. 6. Nu pot participa în competiție angajații companiilor ING și Millenium Image & Communications și ai oricăror altor companii implicate în organizarea și desfășurarea concursului și nici rudele de gradul întâi ale angajaților în discuție.

Art. 7. Proiectele înscrise nu pot avea conținut ilegal, defăimător, amenințător, abuziv, obscen, care afectează intimitatea altei persoane, nu respectă drepturile individului sau îndeamnă la discriminare rasială, etnică, sexuală sau sunt ofensatoare în orice alt mod.

Art. 8. Organizatorul poate refuza proiecte înscrise în competiție dacă acestea nu se încadrează în cerințele impuse de regulament.

Capitolul III. Înscriere proiecte

Art. 9. Proiectele pot fi înscrise în perioada **25 mai – 10 septembrie**.

Art. 10. Aplicații pot înscrie un număr nelimitat de proiecte, cu condiția să ofere un set complet de propuneri pentru fiecare produs în parte.

Art. 11. Pentru a înscrie un proiect în cadrul concursului, participanții trebuie să citească și să rezolve brieful de concurs, în care vor fi incluse toate detaliile legate de necesitățile și specificul proiectului. După startul concursului, participanții au la dispoziție o lună în care să trimită întrebări referitoare la brief. Toate întrebările trebuie trimise până pe 25 iunie pe adresa redesigncrafts@institute.ro;

Art. 12. Înscrierea în concurs presupune completarea [formularului de înscriere](#). Informațiile din formularul de participare despre autor și proiect vor fi folosite ulterior în comunicarea concursului, așadar toate textele trebuie completate astfel încât să poată fi preluate ca atare, fără a implica editare.

Art. 13. Toate înscrierile în concurs se trimit nu mai târziu de **10 septembrie 2017, ora 23:59**.

Art. 14. Organizatorii pot cere date suplimentare participanților dacă sunt neclarități privind propunerile trimise. În cazul unor informații incomplete sau insuficiente sau a lipsei de răspuns din partea participantului în cazul unei solicitări venite din partea organizatorilor, organizatorul poate decide eliminarea unui proiect din concurs.

Art. 15. Înscrierea în concurs nu implică nicio taxă de participare.

Capitolul IV. Jurizarea, alegerea câștigătorilor și premiarea

Art. 16. Juriul este format din cinci persoane relevante din domeniile de dezvoltare ale acestui proiect: design, antropologie, etnografie. Proiectele vor fi jurizate de: **Vintilă Mihăilescu** - autor, publicist, psihosociolog și antropolog cultural român, **Iosefina Frolu** - Director Corporate Communication ING România, **Andrei Borțun** - CEO The Institute, **Mihai Gurei** - Creative Director și Owner Intro, **Mihnea Ghilduș** - inițiatorul Dizainăr. Președintele juriului este Vintilă Mihăilescu. Juriul va acorda maximum 4 premii, în sumă totală de 20.000 euro, ce vor acoperi atât producția prototipului, cât și dezvoltarea unei serii de minimum 50 de obiecte. Deciziile juriului sunt definitive.

Art. 17. Criteriile care vor fi avute în vedere în evaluarea proiectelor sunt: originalitatea (caracterul inovator al propunerii și designul propus), relevanța, fezabilitatea (abordarea realistă a bugetului și posibilitatea de implementare a proiectului propus în limitele de buget impuse și a detaliilor bugetului), funcționalitate în raport cu materiale locale, realizare conform cu tehnici tradiționale la alegere, multifuncționalitate, versatilitate, ergonomie. Toate criteriile au ponderi egale. Jurizarea se va face prin analizarea individuală a propunerilor și prin dezbateri cu toți membrii juriului pentru selectarea proiectelor câștigătoare.

Art. 18. Membrii juriului se vor recuza de la jurizarea unuia sau mai multor proiecte dacă apar conflicte profesionale sau personale de interese (colaborări trecute sau existente cu unul dintre participanți sau alte tipuri de conexiuni similare).

Art. 19. După terminarea perioadei de înscrieri, juriul poate cere completări participanților dacă are nelămuriri asupra unora dintre propuneri. Organizatorii vor anunța câștigătorii după data de 6 octombrie 2017.

Art. 20. Vor fi alese până la 4 proiecte câștigătoare, care vor primi finanțare totală în valoare de 20.000 EUR, acordată în funcție de calitatea propunerilor. Proiectele câștigătoare dezvoltate și realizate în urma competiției vor fi prezentate și expuse în luna decembrie, într-un eveniment de tip pop-up (expoziție, târg, prezentare).

Art. 21. Juriul își rezervă dreptul de a decide neacordarea premiului dacă niciunul dintre seturile de propuneri înscrise în concurs nu îndeplinește criteriile de jurizare.

Art. 22. Decizia juriului privind evaluarea proiectelor și selectarea proiectelor câștigătoare nu poate fi contestată.

Capitolul V. Alte mențiuni

Art. 23. Participanții își asumă răspunderea pentru toate ideile prezentate, textele și imaginile folosite pentru explicarea proiectului, în concordanță cu legile privind drepturile de autor și de proprietate intelectuală.

Art. 24. Câștigătorii concursului își dau acordul prin acest regulament și prin participarea în competiție cu privire la cedarea drepturilor de proprietate intelectuală privind proiectul ales pentru implementare și își asumă că varianta finală a produsului nu poate suferi modificări în etapa de producție, modificări ce ar afecta conceptul propus.

Art. 25. Câștigătorii pot folosi titlul de „câștigător al Concursului ReDesign Crafts by ING” în portofoliul personal.

Art. 26. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau de schimba prezentul Regulament Oficial, urmând ca astfel de modificări să intre în vigoare numai după anunțarea în mod public a modificărilor respective prin intermediul aceluiași canal de comunicare prin care Regulamentul Oficial a fost făcut public anterior.