



REGULAMENTO

Regulamento

10º PRÊMIO BORNANCINI DE DESIGN

2024



INFORMAÇÃO GERAL

Prêmio Bornancini
Habilitação
Compra de Créditos
Critérios de Avaliação
Jurados
Processo de Inscrição
Observações Importantes

CATEGORIAS

Branding
Design Gráfico
Design de Ambientes
Design de Embalagem
Design de Produto
Design Digital
Design de Moda
Design Estratégico ou de Serviço
Projeto Conceito
Impacto Positivo
Pesquisa em Design

DATAS IMPORTANTES

Inscrição Early Bird:	12/09/2024 até 20/09/2024
Inscrição Regular:	21/09/2024 até 04/10/2024
Inscrição Deadline:	05/10/2024 até 31/10/2024
Julgamento:	01/11/2024 até 06/11/2024
Divulgação da Shortlist:	11/11/2024
Cerimonia:	22/11/2024 no Nau Live Spaces

PRÊMIO BORNANCINI 2024

A premiação é iniciativa da APDESIGN - Associação dos Profissionais em Design do Rio Grande do Sul. Foi instituída em 2006 em homenagem ao ilustre profissional gaúcho José Carlos Mário Bornancini, maior referência do design no Rio Grande do Sul e um dos mais expressivos designers brasileiros, com objetivo de reafirmar o papel do design como propulsor de inovação, visando a concretização de uma sociedade melhor para todos.

De renome internacional, Bornancini possui algumas de suas criações integradas às exposições permanentes de grandes centros culturais, como o MoMA - Museum of Modern Art de Nova York.

A opção pelo nome de Bornancini é o justo e merecido reconhecimento dos designers gaúchos ao extenso trabalho desenvolvido pelo professor, engenheiro e designer gaúcho José Carlos Mário Bornancini em prol da qualificação do design brasileiro, expresso tanto em sua atividade acadêmica como pela profícua e extensa prática profissional.



CONCEITO 2024

José Carlos Bornancini foi um visionário que compreendeu a importância de um design holístico e integrado.

Em seu centenário, celebramos sua abordagem sistêmica, que conecta funcionalidade, estética e sustentabilidade. Seu trabalho exemplifica como o design pode ser uma força unificadora, capaz de gerar soluções inovadoras e duradouras.

O Prêmio Bornancini destaca a relevância de sua filosofia em um mundo que exige cada vez mais a conexão entre os pontos para resolver problemas complexos.



Estão **HABILITADOS** a inscrever-se para concorrer ao 10º Prêmio Bornancini de Design 2024:

PRÊMIO PROFISSIONAL

Projetos desenvolvidos por profissionais ou empresas brasileiras entre outubro de 2022 e outubro de 2024, desde que efetivamente implementados no mercado dentro deste período*.

PRÊMIO ESTUDANTE

Trabalhos acadêmicos desenvolvidos e apresentados* por estudantes, bacharelado ou técnico, entre outubro de 2022 e outubro de 2024.

PRÊMIO PESQUISA CIENTÍFICA

Projetos de pesquisa científica desenvolvidos por estudantes de pós-graduação, stricto sensu, entre outubro de 2022 e outubro de 2024.

*Exclusivamente a categoria de Projeto Conceitual de Design, profissional ou estudante, é indicada aos trabalhos experimentais e conceituais que não foram implementados no mercado ou apresentados em âmbito acadêmico.

HABILITADO TAÇÃO

Estão **VETADOS** de participar do concurso do 10º Prêmio Bornancini de Design 2024:

- Membros das Comissões Julgadoras da atual edição do Prêmio Bornancini de Design, exclusivamente nas categorias onde são jurados;
- Projetos já premiados nas edições anteriores do Prêmio Bornancini de Design;
- Integrantes da diretoria da atual gestão da Apdesign e suas respectivas empresas;
- Projetos que, a critério da Comissão Julgadora, atentem de alguma forma, contra princípios éticos e morais reconhecidos ou que possam ser identificados como voltados para fins nocivos à pessoa humana, à sociedade e/ ou ao meio ambiente.

CRÉDITOS

Cada crédito corresponde à inscrição de 01 projeto em 01 subcategoria.

Um mesmo trabalho poderá ser inscrito em diversas subcategorias, sempre mediante a compra de 01 crédito novo e seguindo todos os passos para inscrição do projeto.

EARLY BIRD – LOTE 01

DE 12/09 A 20/09

	PROFISSIONAL	ESTUDANTE
ASSOCIADO*	R\$ 180,00	R\$ 90,00
NÃO SÓCIO	R\$ 280,00	R\$ 140,00
ENTIDADE PARCEIRA**	R\$ 250,00	-

* Sócio ativo Apdesign

** Associados de instituições parceiras com desconto: ABEDESIGN, ADG Brasil, ADP Brasil, Associação Ceará Design, AnaMid, ABRADI-RS, ABRE, ABIGRAF, Movelsul, Adegraf e CBD. O valor promocional pode ser obtido através de cupons de desconto oferecidos pela instituição parceira.

REGULAR – LOTE 02

DE 21/09 A 04/10

	PROFISSIONAL	ESTUDANTE
ASSOCIADO*	R\$ 210,00	R\$ 105,00
NÃO SÓCIO	R\$ 330,00	R\$ 165,00
ENTIDADE PARCEIRA**	R\$ 300,00	-

DEAD LINE – LOTE 03

DE 05/10 A 31/10

	PROFISSIONAL	ESTUDANTE
ASSOCIADO*	R\$ 250,00	R\$ 125,00
NÃO SÓCIO	R\$ 395,00	R\$ 195,00
ENTIDADE PARCEIRA**	R\$ 360,00	-

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

O Julgamento do 10º Prêmio Nacional Bornancini de Design obedecerá, prioritariamente, ao atendimento dos critérios de excelência para o desenvolvimento de projetos em design. A estes critérios serão alocados pesos pelas Comissões de Jurados para adequá-los a cada uma das Categorias propostas para inscrição dos projetos.

PROCESSO

O projeto apresenta uma metodologia que se apoia no contexto, no público, no posicionamento de marca e entendimento da jornada do consumidor/usuário?

BRIEFING E APLICABILIDADE

Com que profundidade o projeto atendeu ao briefing e solucionou o problema?
A solução é realmente aplicável à realidade?

ORIGINALIDADE

O projeto tem originalidade, criatividade e apresenta uma solução diferente? Aqui avalia-se também a qualidade do projeto, seus elementos e soluções de design.

JURADOS

As Comissões Julgadoras serão distribuídas segundo as Categorias estabelecidas neste Regulamento para a inscrição dos projetos concorrentes, sendo constituídas por jurados de notório reconhecimento profissional ou acadêmico no Brasil e/ou no Exterior.

As Comissões Julgadoras farão uma análise online dos projetos para avaliação. Quanto à avaliação dos trabalhos, o projeto que for julgado mal enquadrado na Categoria da opção original do autor, poderá ser redirecionado para outra Categoria.

Todas as decisões tomadas pelas Comissões Julgadoras são soberanas e irrecorríveis, não cabendo impugnação ou recursos, por quaisquer vias. Não há nenhuma obrigação do Júri em justificar as decisões tomadas, porém, caso seja solicitado pelo profissional ou estudante, uma avaliação poderá ser feita e enviada oportunamente.

INSCRIÇÃO

PROCESSO DE INSCRIÇÃO

A inscrição do(s) projeto(s) deve(m) ser feita(s) única e exclusivamente pelo site www.premiobornancini.com.br;

Realize o cadastro utilizando seu CPF e dados pessoais. Não é obrigatório fazer a inscrição dos projetos no ato do cadastro. As inscrições estão abertas até as 23h59 de quinta-feira, dia 31 de outubro de 2024;

Para cada trabalho inscrito, é possível fazer upload de até 10 (dez) imagens, no formato JPG ou GIF, que melhor representem as características do projeto. Cada imagem deverá ter, no máximo, 2MB;

Cada participante poderá também adicionar link de um vídeo para complementar a apresentação do projeto. O vídeo deve estar publicado no YouTube ou no Vimeo e deve ter duração máxima de 2 minutos;

Cada trabalho deve ser inscrito na subcategoria mais adequada de uma das categorias listadas;

ATENÇÃO: O projeto não pode conter nenhum tipo de referência (imagens, vídeos e/ou texto) à sua autoria. Esta informação deve ser exposta, exclusivamente, no campo AUTORES. Caso o projeto apresente qualquer referência da autoria em local não destinado a tal informação, e o júri identifique a autoria, o mesmo será desclassificado.

Preencha as informações nos campos indicados. Os projetos podem ser inscritos de forma individual ou em equipe. Neste último caso, devem ser relacionados todos os membros da equipe, além de ser nominado o profissional ou acadêmico que responderá como responsável pelo projeto inscrito junto à Apdesign;

Não haverá limitação do número de projetos a serem inscritos por autor;

Um mesmo trabalho poderá ser inscrito em diferentes categorias/subcategorias que o autor julgar adequada, sempre mediante a compra de novo crédito e seguindo os passos para inscrição.

A Apdesign não se responsabilizará por questões de direitos autorais dos projetos inscritos no segmento profissional. É de inteira responsabilidade dos autores solicitarem a seus clientes autorização para a inscrição dos projetos;

A veracidade das informações fornecidas será de inteira responsabilidade do profissional e/ ou do acadêmico que efetivar a inscrição. Qualquer irregularidade que vier a ser constatada determinará a desclassificação sumária do projeto.

CATE GORIAS

As categorias estão divididas em profissional, estudante e pesquisa em design.

PROFISSIONAL E ESTUDANTE

- 01 BRANDING
- 02 DESIGN GRÁFICO
- 03 DESIGN DE AMBIENTES
- 04 DESIGN DE EMBALAGEM
- 05 DESIGN DE PRODUTO
- 06 DESIGN DIGITAL
- 07 DESIGN DE MODA
- 08 DESIGN ESTRATÉGICO OU DE SERVIÇO
- 09 PROJETO CONCEITO
- 10 IMPACTO POSITIVO

STRICTO SENSU

- 11 PESQUISA EM DESIGN

CONSIDERAR EM TODAS AS CATEGORIAS:

OBRIGATÓRIO:

- Preencher todos os campos indicados, em língua portuguesa;
- Incluir de 5 a 10 imagens em formato .JPG ou GIF, com preferência para imagens que apresentem o projeto e reforcem o argumento.

OPCIONAL:

- Link de um vídeo para complementar a apresentação do projeto;
- Upload de PDF, com no máximo 5 páginas, contendo imagens e textos que possam complementar a defesa e apresentação do trabalho.

01 BRANDING

Profissional

1.1 NAMING

Projeto que tenha o desenvolvimento de nome para uma empresa, produto, evento ou serviço.

1.2 POSICIONAMENTO, TOM DE VOZ E PLATAFORMA DE MARCA

Projetos que contemplem o desenvolvimento de estratégias ou conjunto de ações estratégicas para construir e posicionar (ou reposicionar) uma marca no mercado e que desenvolva expressão verbal para transmitir a personalidade da marca.

1.3 IDENTIDADE VISUAL PARA EMPRESAS

Projeto de identidade visual corporativa, contemplando o conjunto de elementos e códigos visuais que representem a organização, contendo aplicações reais e implementadas.

1.4 IDENTIDADE VISUAL PARA PRODUTOS E SERVIÇOS

Projeto de identidade visual para produtos, serviços ou eventos, contemplando o conjunto de elementos e códigos visuais que diferenciem e promovam o trabalho.

1.5 IDENTIDADE VISUAL REDESIGN

Projeto de redesign de identidade visual para empresas, produtos, serviços, eventos, contendo aplicações reais e implementadas.

01 BRANDING

Estudante

1.6 IDENTIDADE VISUAL

Design de identidade visual para produtos, serviços, empresas, instituições e indivíduos.

02 DESIGN GRÁFICO

Profissional

2.1 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Design de propostas voltadas à tapeçaria, tecelagem, malhas, estamparias para tecidos e acessórios de moda, tecidos para cortinas e revestimento de mobiliários, entre outros; papel para embalagens, papel de parede e laminados, entre outros.

2.2 DESIGN EDITORIAL

Design de capas e livros de caráter cultural, catálogos de arte, photobooks, livros técnicos, didáticos, entre outros; capas e revistas periódicas de caráter variado e de caráter infantil/ juvenil, histórias em quadrinhos e jornais, entre outras formas de publicações. Anuários, relatórios, balanços sociais, perfis institucionais, revistas, catálogos, entre outras formas de publicações com este caráter.

2.3 ILUSTRAÇÃO E INFOGRÁFICO

Design de ilustrações em todos os campos de abrangência para uso em projetos de design. Design de propostas voltadas à representação visual da informação, com aplicação em suportes diversos.

2.4 PROMOCIONAL

Design de cartazes, banners e pôsteres, folhetos, calendários, agendas, volantes, convites, cardápios, malas diretas e catálogos promocionais, entre outras peças gráficas com este caráter.

2.5 TIPOGRAFIA

Design de tipos gráficos: criação de fontes completas e suas variantes.

2.6 LETTERING

Projetos que envolvam desenho manual de letras em todos os campos de abrangência: promocional, livros, embalagens, editorial, publicidade, guias e manuais, autopromocional, livros e revistas infantis.

02 DESIGN GRÁFICO

Estudante

2.7 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Design de propostas voltadas à tapeçaria, tecelagem, malhas, estamparias para tecidos e acessórios de moda, tecidos para cortinas e revestimento de mobiliários, entre outros; papel para embalagens, papel de parede e laminados, entre outros.

2.8 DESIGN EDITORIAL

Design de capas e livros de caráter cultural, catálogos de arte, photobooks, livros técnicos, didáticos, entre outros; capas e revistas periódicas de caráter variado e de caráter infantil/ juvenil, histórias em quadrinhos e jornais, entre outras formas de publicações. Anuários, relatórios, balanços sociais, perfis institucionais, revistas, catálogos, entre outras formas de publicações com este caráter.

2.9 ILUSTRAÇÃO E INFOGRÁFICO

Design de ilustrações em todos os campos de abrangência para uso em projetos de design. Design de propostas voltadas à representação visual da informação, com aplicação em suportes diversos.

2.10 PROMOCIONAL

Design de cartazes, banners e pôsteres, folhetos, calendários, agendas, volantes, convites, cardápios, malas diretas e catálogos promocionais, entre outras peças gráficas com este caráter.

2.11 TIPOGRAFIA

Design de tipos gráficos: criação de fontes completas e suas variantes.

03 DESIGN DE AMBIENTES

Profissional

3.1 AMBIENTES COMERCIAIS E CORPORATIVOS

Projetos de design destinados à ambientação de espaços comerciais e de serviços: lojas, restaurantes, bares, consultórios e escritórios de profissionais liberais, hotéis e empresas diversas.

3.2 AMBIENTAÇÃO E SINALIZAÇÃO

Design de ambientação e sistemas de sinalização para edificações, espaços corporativos, públicos e privados, espaços urbanos e ambientações efêmeras.

3.3 ESTANDE E QUIOSQUE

Projetos de design destinados a stands de feiras, mostras e quiosques permanentes ou temporários.

3.4 EXPOSIÇÕES TEMPORÁRIAS E CENOGRAFIA

Projetos de design destinados a expor acervos temporários ou permanentes de museus técnicos, científicos, artísticos e/ou de instituições voltadas à preservação da memória cultural; projetos de design com formatação e características próprias para a exposição de materiais e objetos que caracterizem temáticas específicas. Projetos de design destinados à ambientação de instalações de peças teatrais, shows, recitais, e outros eventos, através de diversos instrumentos estruturais e de comunicação.

3.5 PEÇAS DE PDV E DISPLAYS

Projetos de design voltados à criação de peças de merchandising destinadas à apresentação e exposição de produtos e serviços em espaços comerciais, através da combinação de elementos estruturais e de comunicação: mobiliários, expositores, displays, vitrines, entre outros.

03 DESIGN DE AMBIENTES

Estudante

3.6 AMBIENTAÇÃO, SINALIZAÇÃO E EXPOSIÇÕES

Projetos acadêmicos destinados à ambientação de espaços, criação de sistemas de sinalização, mapas e informações que visem a orientar usuários, ou projetos de exposições permanentes ou temporárias.

04 DESIGN DE EMBALAGEM

Profissional

4.1 DESIGN GRÁFICO

Projetos de design gráfico de embalagem destinados ao consumo de massa, tais como alimentos & bebidas, moda, farmácia, bem-estar, beleza, maquiagem, equipamentos eletrônicos, dentre outros.

4.2 DESIGN ESTRUTURAL

Projetos de embalagem para desenvolvimento de um novo formato de envase em vidro, plástico, papel, metal, polímeros e demais materiais. Oferecem acessibilidade, facilidade e inovação no uso do produto. Projetos de embalagem que buscam facilitar o armazenamento e a movimentação de produtos, tendo um papel fundamental na cadeia logística.

4.3 PROMOCIONAL OU EDIÇÃO LIMITADA

Projetos de embalagem para itens de edição limitada, peças colecionáveis e artigos promocionais.

4.4 SUSTENTABILIDADE

Projetos de embalagem que traga um olhar sistêmico sobre a embalagem e o produto com o objetivo de reduzir o impacto ambiental em toda a cadeia. Projetos de economia circular com foco em substituição de materiais e/ou na proposição de novos modelos de negócio em que a embalagem seja protagonista.

4.5 REDESIGN

Projetos de redesign de embalagem de diferentes tipos, trazendo uma nova proposta para itens já existentes.

04 DESIGN DE EMBALAGEM

Estudante

4.6 DESIGN GRÁFICO

Projetos de design gráfico de embalagem destinados ao consumo de massa, tais como alimentos & bebidas, moda, farmácia, bem-estar, beleza, maquiagem, equipamentos eletrônicos, dentre outros.

4.7 DESIGN ESTRUTURAL

Projetos de embalagem para desenvolvimento de um novo formato de envase em vidro, plástico, papel, metal, polímeros e demais materiais. Oferecem acessibilidade, facilidade e inovação no uso do produto. Projetos de embalagem que buscam facilitar o armazenamento e a movimentação de produtos, tendo um papel fundamental na cadeia logística.

4.8 SUSTENTABILIDADE

Projetos de embalagem que traga um olhar sistêmico sobre a embalagem e o produto com o objetivo de reduzir o impacto ambiental em toda a cadeia. Projetos de economia circular com foco em substituição de materiais e/ou na proposição de novos modelos de negócio em que a embalagem seja protagonista.

05 DESIGN DE PRODUTO

Professional

5.1 MOBILIÁRIO

Design de móveis, equipamentos e acessórios que se destinem a ambientes internos e externos de espaços habitacionais, comerciais e industriais.

5.2 MOBILIÁRIO URBANO E ESPAÇOS PÚBLICOS

Design de mobiliário que se destinem à espaços urbanos, iluminação urbana, equipamentos de playground, equipamentos fitness internos e externos, equipamentos para esportes, exceto bicicletas que estão inseridas na categoria mobilidade.

5.3 EQUIPAMENTOS PARA HABITAÇÃO E ILUMINAÇÃO

Design de metais, louças, revestimentos de piso/parede e itens de construção civil. Design de luminárias e sistemas de iluminação, exceto iluminação urbana que está inserida na categoria acima.

5.4 MOBILIDADE

Design de veículos para transporte individual e coletivo: automóveis, bicicletas, motocicletas, aeronaves, embarcações, capacetes e acessórios.

5.5 UTENSÍLIOS, UTILIDADES, FERRAMENTAS E CAMPING

Design de utensílios para casa e escritório, utilidades domésticas e em geral, ferramentas para produção industrial, comercial e habitacional, armas e defesa pessoal, equipamentos de segurança (capacetes exceto esportivos), EPI.

5.6 BRINQUEDOS E JOGOS

Design de brinquedos, exceto playground, que estão inseridos na categoria jogos infantis e adultos, cartas, baralhos e outros tipos de gameificação.

5.7 MÁQUINAS, ELETRÔNICOS E TECNOLOGIA

Design de equipamento de som, imagem e vídeo, voz, lógica, informática, drones, controles de acesso, energia e comunicação.

5.8 EQUIPAMENTOS HOSPITALARES, HOME CARE E TECNOLOGIAS ASSISTIDAS

Design de produtos destinados para clínicas, diagnósticos, cirurgias, terapias, Home Care e cuidados pessoais; kits de sobrevivência e de urgência.

05 DESIGN DE PRODUTO

Estudante

5.9 MOBILIÁRIO

Design de móveis, equipamentos e acessórios que se destinem a ambientes internos e externos de espaços habitacionais, comerciais e industriais.

5.10 MOBILIÁRIO URBANO E ESPAÇOS PÚBLICOS

Design de mobiliário que se destinem à espaços urbanos, iluminação urbana, equipamentos de playground, equipamentos fitness internos e externos, equipamentos para esportes, exceto bicicletas que estão inseridas na categoria mobilidade.

5.11 EQUIPAMENTOS PARA HABITAÇÃO E ILUMINAÇÃO

Design de metais, louças, revestimentos de piso/parede e itens de construção civil. Design de luminárias e sistemas de iluminação, exceto iluminação urbana que está inserida na categoria acima.

5.12 MOBILIDADE

Design de veículos para transporte individual e coletivo: automóveis, bicicletas, motocicletas, aeronaves, embarcações, capacetes e acessórios.

5.13 UTENSÍLIOS, UTILIDADES, FERRAMENTAS E CAMPING

Design de utensílios para casa e escritório, utilidades domésticas e em geral, ferramentas para produção industrial, comercial e habitacional, armas e defesa pessoal, equipamentos de segurança (capacetes exceto esportivos), EPI.

5.14 BRINQUEDOS E JOGOS

Design de brinquedos, exceto playground, que estão inseridos na categoria jogos infantis e adultos, cartas, baralhos e outros tipos de gameficação.

5.15 MÁQUINAS, ELETRÔNICOS E TECNOLOGIA

Design de equipamento de som, imagem e vídeo, voz, lógica, informática, drones, controles de acesso, energia e comunicação.

5.16 EQUIPAMENTOS HOSPITALARES, HOME CARE E TECNOLOGIAS ASSISTIDAS

Design de produtos destinados para clínicas, diagnósticos, cirurgias, terapias, Home Care e cuidados pessoais; kits de sobrevivência e de urgência.

06 DESIGN DE MODA

Profissional

6.1 CALÇADOS E ACESSÓRIOS

Design de calçados, bolsas, mochilas, pastas, carteiras, cintos e complementos similares para os públicos adulto ou infantil, nos segmentos masculino, feminino ou agênero.

6.2 JOIAS E ACESSÓRIOS

Design de joias e ornamentos, semi-joias, folheados, relógios e bijuterias; óculos, chapéus, bengalas, dentre outros.

6.3 VESTUÁRIO

Design de peças de vestuário para os públicos adulto ou infantil, nos segmentos masculino, feminino ou agênero.

6.4 SUSTENTABILIDADE

Design de peças de moda com enfoque no impacto e compromisso com a sustentabilidade em toda a cadeia produtiva.

06 DESIGN DE MODA

Estudante

6.5 CALÇADOS, JOIAS, ACESSÓRIOS E VESTUÁRIO

Design de calçados para os públicos adulto ou infantil, nos segmentos masculino ou feminino. Design de joias e semi-joias, folheados, relógios e bijuterias, bolsas, mochilas, pastas, carteiras, cintos e complementos similares; óculos, chapéus, bengalas, dentre outros. Design de peças de vestuário para os públicos adulto ou infantil, nos segmentos masculino, feminino ou agênero.

6.6 SUSTENTABILIDADE

Design de peças de moda com enfoque no impacto e compromisso com a sustentabilidade em toda a cadeia produtiva.

07 DESIGN DIGITAL

Profissional

7.1 APLICATIVOS

Projetos de design de aplicativos para dispositivos móveis, sendo nativos ou híbridos.

7.2 MOTION, ANIMAÇÃO, VÍDEO, INFOGRÁFICO ANIMADO

Projetos de design para apresentações digitais, animações e vídeos em geral.

7.3 JOGOS

Projetos de design voltados a jogos virtuais de qualquer espécie e profundidade.

7.4 SOFTWARE, SITE E INTERFACES

Projetos de design voltados à interface de sites e hotsites. Projetos de design voltados à aplicação em mídias virtuais, interface de sistemas, desenho de ícones, design voltados à interface homem-máquina que utilizem sistemas orientados à visualização e/ou identificação de ações, procedimentos e/ou tarefas que facilitem a interação do usuário com um dado equipamento, tendo em vista as ações necessárias à sua usabilidade.

7.5 REALIDADES ESTENDIDAS

Design para experiências imersivas em realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e realidade mista (MR).

07 DESIGN DIGITAL

Estudante

7.6 SOFTWARE, SITE, INTERFACES E APLICATIVOS

Projetos de design voltados à interface de sites e hotspots, aplicação em mídias virtuais, interface de sistemas, desenho de ícones, design voltados à interface homem-máquina que utilizem sistemas orientados à visualização e/ou identificação de ações, procedimentos e/ou tarefas que facilitem a interação do usuário com um dado equipamento. Projetos de design de aplicativos para dispositivos móveis, sendo nativos ou híbridos.

7.7 MOTION, ANIMAÇÃO, VÍDEO, INFOGRÁFICO ANIMADO E JOGOS

Projetos de design para apresentações digitais, animações, jogos virtuais e vídeos em geral.

08 DESIGN ESTRATÉGICO OU SERVIÇO

Profissional

Projetos que tenham como fundamento o exercício do pensamento criativo do design aplicado ao uso de ferramentas e metodologias voltadas à solução de problemas complexos ou à inserção de processos, sistemas, modelos e produtos diferenciados, ocasionando uma vantagem competitiva para empresas.

08 DESIGN ESTRATÉGICO OU SERVIÇO

Estudante

Projetos acadêmicos que tenham como fundamento o exercício do pensamento criativo do design aplicado ao uso de ferramentas e metodologias voltadas à solução de problemas complexos ou à inserção de processos, sistemas, modelos e produtos diferenciados, ocasionando uma vantagem competitiva para empresas.

09 PROJETO CONCEITO

Profissional

Desenvolvimento de projetos de design de qualquer natureza, sendo eles em caráter experimental, trabalhos não materializados ou fictícios.

09 PROJETO CONCEITO

Estudante

Desenvolvimento de projetos de design de qualquer natureza, sendo eles em caráter experimental, trabalhos não apresentados no âmbito acadêmico ou fictícios.

10 IMPACTO POSITIVO

Profissional

10.1 AMBIENTAL

Projetos de quaisquer áreas do design que tenham como objetivo mitigar impactos negativos ou gerar impacto positivo em temas ligados a problemas ambientais.

ODS 6. ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO - Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos. ODS 7. ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL - Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos. ODS 13. AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA - Tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima e seus impactos. ODS 14. VIDA NA ÁGUA - Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável. ODS 15. VIDA TERRESTRE - Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade.

10.2 ECONÔMICO E CULTURAL

Projetos de quaisquer áreas do design que tenham como objetivo promover a cultura e o desenvolvimento econômico de modo sustentável.

ODS 8. TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO - Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos. ODS 9. INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação. ODS 11. CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS - Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis. ODS 12. CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS - Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis. ODS 17. PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO - Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

10.3 SOCIAL

Projetos de quaisquer áreas do design que tenham como objetivo melhorar a vida em sociedade, promovendo a redução das desigualdades e preconceitos, inclusão, diversidade, paz, igualdade de gênero e raça.

ODS 1. ERRADICAÇÃO DA POBREZA - Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares. ODS 2. FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL - Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável. ODS 3. SAÚDE E BEM-ESTAR - Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades. ODS 4. EDUCAÇÃO DE QUALIDADE - Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. ODS 5. IGUALDADE DE GÊNERO - Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas. ODS 10. REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles. ODS 16. PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

10 IMPACTO POSITIVO

Estudante

10.4 AMBIENTAL, ECONÔMICO E SOCIAL

Projetos de quaisquer áreas do design que tenham como objetivo mitigar impactos negativos ou gerar impacto positivo em temas ligados a problemas ambientais, econômicos e sociais.

11 PESQUISA EM DESIGN

Stricto Sensu

A categoria de Pesquisa em Design valoriza os esforços científicos e intelectuais em nível de Pós-Graduação Stricto Sensu: mestrado e doutorado. O incentivo à pesquisa avançada, significa qualidade e rigor para construir corpo de conhecimento que valoriza o campo do design. Ao considerar que o design tem como base a aplicação de conhecimento, incentivar a pesquisa acadêmica representa fomentar modos de obter novos saberes que potencializa a área e as práticas de design.

Todo e qualquer pesquisador(a) que tenha produzido um Trabalho de Pesquisa em Design de Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e Doutorado) entre outubro de 2022 e outubro de 2024, poderá se inscrever. O acadêmico está livre quanto à escolha do conteúdo e forma de diagramação dessa apresentação.

11.1 PROJETO DE PESQUISA CIENTÍFICA EM PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN – RESULTADOS TEÓRICOS

Esta categoria contempla diferentes abordagens de pesquisa com resultados teóricos, tais como a construção de conhecimento sobre o design (históricos ou teóricos) em suas diversas ramificações; epistemologia do design e estruturação científica da área; pesquisas sobre processos, métodos ou modos de atuação prática do design; cultura de design; crítica de design e educação em design.

11.2 PROJETO DE PESQUISA CIENTÍFICA EM PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN – RESULTADOS PRÁTICOS

Esta categoria compreende trabalhos de pesquisa com natureza aplicada que geraram resultados práticos (tangíveis ou intangíveis) que contribuem para o campo do design, tais como produtos, serviços, metodologias, tecnologias e processos de fabricação.

11.3 PESQUISADOR EM DESIGN DO ANO

O Prêmio Pesquisador(a) em Design do Ano é dedicado a pesquisadores de Mestrado e Doutorado com distinta produção de publicações científicas e atividades de promoção da pesquisa em design realizadas entre outubro de 2022 e outubro de 2024. O(a) pesquisador(a) deve realizar uma apresentação que ilustre brevemente seu currículo lattes, com evidências dos trabalhos desenvolvidos.

PREMIAÇÃO

OURO

PRATA

BRONZE

Serão premiados os três projetos mais bem avaliados pelo júri, sendo outorgados um 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares para cada grupo dentro de cada Categoria. Em caso de projetos com notas iguais, caberá a diretoria da Apdesign o desempate. Vale ressaltar que não é obrigatória a premiação de trabalhos em todas as categorias e subcategorias. Caberá ao corpo de jurados definir os ganhadores nas subcategorias.

NOTAS

OURO

de 9,0 a 10

PRATA

de 8,0 a 8,9

BRONZE

de 7,0 a 7,9

PRÊMIO PETZOLD PROJETO DESTAQUE DA EDIÇÃO 2024

Os jurados poderão indicar até 1 (um) projeto que, na sua avaliação individual, deve ser o destaque da premiação. Os projetos vencedores do primeiro lugar e melhor avaliados dentro da sua categoria serão pré-selecionados e reavaliados pela diretoria da Apdesign, no qual fará uma votação para a escolha do melhor projeto do 10º Prêmio Bornancini de Design, no qual receberá o Prêmio Petzold. Poderão ser premiados até 1 (um) Profissional e 1 (um) Estudante, não sendo obrigatório haver um vencedor deste prêmio especial.

PRÊMIO PROFISSIONAL DE DESIGN DO ANO

O profissional deverá enviar uma apresentação em vídeo de no máximo 5 minutos, resumindo a sua produção dos últimos dois anos, apresentando a relevância do projeto e/ou impacto gerado. O vídeo deve ser enviado através de um link privado no Youtube ou Vimeo.

Será outorgado o Prêmio ao profissional em destaque no mercado, considerando sua produção criativa, prêmios, menções, palestras, ações da pessoa física nos últimos dois anos (entre outubro de 2022 e outubro de 2024). É uma categoria de valorização da profissão e do Design como um todo, não especificando área de conhecimento.

PRÊMIO ACADÊMICO DE DESIGN DO ANO

O estudante deverá enviar uma apresentação em vídeo de no máximo 5 minutos, resumindo a sua produção dos últimos dois anos, apresentando a relevância do projeto e/ou impacto gerado. O vídeo deve ser enviado através de um link privado no Youtube ou Vimeo.

PRÊMIO UNIVERSIDADE DE DESIGN DO ANO

A Universidade que possuir o maior número de acadêmicos premiados no 10º Prêmio Bornancini de Design será considerada a Universidade de Design do Ano. O prêmio será entregue ao respectivo coordenador do curso de design.

CERTIFI CADO

VENCEDOR BORNANCINI 2024

OS VENCEDORES DE CADA CATEGORIA RECEBERÃO OS SEGUINTE BENEFÍCIOS:

01 Troféu no dia da premiação;

01 Certificado no formato digital que estará disponível para download no site do Prêmio Bornancini a partir do dia 01 de dezembro de 2024;

Selo oficial de vencedor.

TROFÉU EXTRA

Para cada solicitação de troféu extra, será cobrado uma taxa de R\$ 200,00 + frete e o pedido deverá ser encaminhado através do email bornancini@apdesign.org.br

DISPOSITIVOS GERAIS

A inscrição e a participação neste Concurso implicarão na concordância e realização, pelo participante, sócio ou não sócio, de todas as cláusulas e condições explicitadas no presente Regulamento. Qualquer atitude em contrário, será considerada justificativa para desclassificação.

O projeto inscrito na 10ª edição do Prêmio Bornancini de Design deverá ser de autoria exclusiva do(s) inscrito(s) como autor(es) e constituir-se em trabalho inédito, não podendo ser cópia ou adaptação de outros trabalhos já existentes e divulgados.

É de total responsabilidade do participante buscar, acompanhar e cumprir com cada etapa e prazo informados neste regulamento. Não será permitida a prorrogação dos prazos informados neste regulamento, bem como o recebimento de qualquer dado ou material enviado após o prazo de encerramento.

A compra de créditos e inscrição dos projetos na premiação deverão ser realizadas exclusivamente através do sistema de inscrição online. Não serão aceitos trabalhos enviados por outro meio.

As inscrições para a 10ª edição do Prêmio Bornancini de Design não são reembolsáveis.

É de inteira responsabilidade do profissional ou acadêmico a veracidade das informações fornecidas no momento da inscrição no 10º Prêmio Bornancini de Design, ficando os mesmos sujeitos às consequências decorrentes se forem constatadas irregularidades que possam vir a comprometer um julgamento isento, o que acarretará a desclassificação da proposta inscrita.

ATENÇÃO: O projeto não pode conter nenhum tipo de referência (imagens, vídeos e/ou texto) à sua autoria. Esta informação deve ser exposta, exclusivamente, no campo AUTORES. Caso o projeto apresente qualquer referência da autoria em local não destinado a tal informação, e o júri identifique a autoria, o mesmo será desclassificado.

Ao se inscrever para concorrer na 10ª edição do Prêmio Bornancini de Design, o autor do projeto cederá à Apdesign, automaticamente, todos os direitos de publicação e divulgação da obra inscrita, bem como todos os direitos de terceiros porventura envolvidos.

A Apdesign não se responsabiliza por eventuais danos que possam vir a acontecer durante as etapas de cada inscrição. É de inteira responsabilidade do único autor ou do responsável escolhido pela equipe do projeto de se assegurar que todas as etapas foram cumpridas.

Não serão deferidos pedidos de mudança ou acréscimo de qualquer dado enviado em cada etapa do processo de inscrição. É de total responsabilidade do único autor ou do responsável escolhido pela equipe de previamente certificar-se das informações que forem registradas antes de completar o envio.

Todo o material referente aos projetos premiados, profissionais ou acadêmicos, ficarão em poder da Apdesign, por prazo indeterminado, podendo ser utilizado, com total anuência do(s) autor(es), em exposições itinerantes que possam vir a ocorrer, no Rio Grande do Sul ou em outros estados.

Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria da Apdesign, Gestão 2023- 2024, com eventual orientação das Comissões Julgadoras.

O foro para dirimir quaisquer questões relativas ao presente Regulamento será o de Porto Alegre, RS, com exclusão de qualquer outro.

Este edital foi concebido e redigido pela Apdesign - Associação dos Profissionais em Design do Rio Grande do Sul, por ocasião da oficialização do 10º Prêmio Bornancini, em setembro de 2024.



REGULAMENTO

Regulamento

10º PRÊMIO BORNANCINI DE DESIGN

2024

