

REGULAMENTO GERAL

Festival de Design 2024

25 anos do curso de Design da UFPEL

O Festival de Design UFPEL tem por objetivo reconhecer e premiar os melhores trabalhos acadêmicos de Design desenvolvidos nas instituições de ensino do sul do Brasil. O Festival integra a programação de *25 anos do curso de Design da UFPEL*, evento promovido pelo Suldesign Estúdio e o Colegiado dos Cursos de Design do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Objetivos do Festival

- Selecionar e expor os melhores projetos resultantes do conteúdo aplicado nas disciplinas dos cursos de Design da região Sul do estado do Rio Grande do Sul;
- Incrementar a qualidade na produção dos alunos por meio da exposição e da premiação dos projetos;
- Enriquecer o currículo dos alunos selecionados e premiados no Festival.

Diretrizes para submissão de projetos

1. Autores: para a exposição de projetos serão aceitos projetos de estudantes de nível técnico, tecnólogo e graduação dos cursos de Design e áreas afins da região de Pelotas. Egressos formados nos anos de 2022, 2023 e 2024 podem submeter projetos, desde que sejam fruto de uma disciplina da graduação ou do TCC.
2. Coautoria: projetos desenvolvidos por mais de um autor podem participar da seleção, porém todos os autores devem autorizar a participação. A submissão será feita por apenas um dos autores, detentor dos direitos autorais, porém os demais devem ser obrigatoriamente citados como coautores do projeto.
3. Projetos: serão aceitos projetos resultantes das disciplinas realizadas nos anos de 2022, 2023 e 2024. Aceita-se tanto projetos práticos como conceituais. Os projetos não precisam ter sido necessariamente implementados ou veiculados. Os projetos devem estar adequados conforme o modelo de prancha do Festival, disponível em formato PDF no link [prancha_modelo_2024.pdf](#)
4. Categorias: os projetos devem estar de acordo com o escopo de uma das treze categorias previstas neste regulamento (Anexo I). Cada projeto pode ser submetido para apenas uma categoria. Cada autor pode submeter um projeto por categoria.
5. Submissão: para submeter projeto(s), o estudante deve preencher o [formulário online](#).
6. Arquivo do Projeto: o arquivo de cada projeto submetido deve estar na prancha do festival conforme o item 3 e seguir os seguintes requisitos:
 - Estar em formato PDF;
 - Ter tamanho máximo de 10MB;
 - As imagens devem estar em resolução 300dpi e em modo de cor CMYK.
7. Prazo: os projetos devem ser submetidos até segunda-feira dia **02 de dezembro de 2024**.

Processo de julgamento

- Os projetos serão avaliados pela comissão do Festival formada pela coordenação do Suldesign Estúdio e pelos professores que compõem o Colegiado dos Cursos de Design UFPEL.

- A comissão avaliadora tem autonomia para desclassificar projetos que considera não atingirem os critérios mínimos de seleção. Os projetos melhor avaliados em cada categoria serão selecionados para a exposição e estarão classificados para a premiação final.
- A comissão considerará os seguintes critérios de seleção: adequação ao escopo da categoria; originalidade da obra; precisão na aplicação de técnicas de design; e, a alternativa de design frente ao problema abordado no memorial descritivo.
- Dos selecionados para a exposição, a comissão escolherá um projeto destaque para cada categoria a ser premiado no festival.

Divulgação dos selecionados e dos premiados

- A divulgação dos projetos selecionados para a exposição será conhecida na abertura da semana do evento, na segunda-feira **dia 09 de dezembro de 2024**, quando será aberta a exposição dos projetos ao público presente.
- Os vencedores das categorias do Festival serão conhecidos ao final da palestra do evento, na quarta-feira **dia 11 de dezembro de 2024**, oportunidade em que os alunos serão premiados com troféu.

Disposições Gerais

- A forma como será estruturada a disposição dos projetos na exposição durante o evento ficará a cargo da Coordenação do evento.
- O Festival tem pleno direito de utilizar as imagens e informações dos projetos selecionados para divulgar o evento e os Cursos de Design. Poderá também utilizá-las, em sua totalidade ou parcialmente, em publicações próprias ou de terceiros, tanto impressas como digitais.
- A autorização para exposição e publicação dos projetos inscritos é de responsabilidade do autor da inscrição, isentando o Festival de quaisquer ônus relativos à violação de direitos autorais de terceiros (estúdios, fotógrafos, ilustradores, etc).
- A comissão do Festival de Design 2024 é soberana e sua decisão será irrecorrível. Casos não previstos serão decididos pela Coordenação do evento.
- Contato para dúvidas: festivaldedesignufpel@gmail.com

ANEXO I – DAS CATEGORIAS

1. IDENTIDADE VISUAL

Conjunto de códigos visuais (marcas, cores, tipografia, etc.) e aplicações em um programa de identidade visual. Apresentação: Páginas do manual de identidade com projeto (marca, com estrutura, memorial descritivo, redução, versões cromáticas, códigos, cores, tipografia, etc.) e aplicações da marca (no mínimo três aplicações que mostrem seu uso).

2. EDITORIAL

Serão considerados projetos gráficos das seguintes naturezas: Projeto Gráfico de Livro: projeto integral de livro de ficção, não-ficção, infantil, infanto-juvenil, ilustrado ou quadrinhos, podendo ser edições isoladas ou coleções; Projeto Gráfico de Jornal: integral ou parcial (de cadernos, suplementos, etc.). Não inclui periódicos institucionais; Projeto Gráfico de Revista: integral ou parcial (cadernos, editoriais, etc.). de publicação periódica para ser vendida em bancas e livrarias, por assinatura ou de distribuição gratuita. Não inclui catálogos; Diversos: catálogos de exposições, publicações comemorativas, edições únicas e/ou limitadas, catálogos sazonais de moda, programas de espetáculos, calendários, agendas, periódicos corporativos, manuais de instrução, fascículos, publicações didáticas e de referência técnica, cardápios para vendas de alimentos e bebidas. Peças isoladas ou série.

3. INFOGRAFIA

Serão considerados projetos de infografia digital ou impressa, desde que explicitado formato (e dimensões) bem como cliente, público-alvo e meio de divulgação. Inclui-se nessa categoria linhas do tempo, materiais instrucionais (tutoriais e/ou passo-a-passo), infográficos editoriais e mapas.

4. CARTAZ

Serão considerados projetos gráficos de cartazes de qualquer natureza. Peças isoladas ou série.

5. TIPOGRAFIA

Serão considerados tipos desenvolvidos para os seguintes fins:

Texto: fontes destinadas a composição de textos em condição de leitura prolongada, com ênfase na legibilidade e no conforto do usuário leitor. Quantidade mínima de caracteres: 256. Título: fontes orientadas a hierarquizar e/ou conferir identidade a uma informação, com uso principal orientado a textos breves e corpos grandes. Quantidade mínima de caracteres: 100.

Experimental: fontes com foco na experimentação e no processo de design cujo resultado pode afetar ou não aspectos de legibilidade. Quantidade mínima de caracteres: 40. Dingbats: fontes compostas por signos não alfabéticos que, organizadas em temáticas específicas e diversas, podem ser usadas de maneira autônoma ou combinadas com fontes constituídas por signos alfabéticos. Quantidade mínima de caracteres: 40.

6. EMBALAGEM

Serão considerados projetos de embalagens individuais ou em série, para os mais diversos segmentos, tais como: alimentos e bebidas; saúde, higiene e beleza; aparelhos e produtos de limpeza; sacolas para roupas e acessórios, papéis de embrulho, caixas, etc.; embalagens para jogos, software, material escolar, materiais esportivos, etc. Apresentação: memorial descritivo, fundamentos conceituais, projeto da embalagem(s), documentação fotográfica ou simulação digital da superfície projetada

7. SINALIZAÇÃO

Serão considerados projetos desenvolvidos para os seguintes fins: Sistemas e elementos de sinalização que cumpram as funções de identificar, direcionar, indicar fluxos, caminhos, condutas e usos, regulamentar, promover e/ou ambientar, instruindo usuários sobre o espaço, veiculando informações para os mais variados segmentos da indústria, comércio e serviços. Apresentação: Documentação fotográfica ou em projeção do ambiente sinalizado; fundamentos conceituais, tipográficos, cromáticos e formais; layouts dos elementos da sinalização. Pode ainda contemplar: família de pictogramas e setas; páginas do manual de sinalização com especificações técnicas e construtivas, quantificações, processo de fabricação e montagem.

8. DESIGN DE SUPERFÍCIE

Serão considerados projetos desenvolvidos para construir determinadas superfícies como: tapeçaria, tecelagem, tecidos, revestimentos para produtos em geral - cortinas, pisos, mobiliários, almofadas, vestuários, utensílios, papéis de parede e de embalagem, laminados, murais, móveis, entre outros. Apresentação: elementos formais e cromáticos, módulos e sistemas de repetição, especificações técnicas e construtivas da arte final, processo de materialização, documentação fotográfica ou simulação digital da superfície projetada.

9. WEB DESIGN

Serão considerados projetos de websites, páginas e hotspots, devendo incluir necessariamente a versão desktop. Apresentação: envie até 10 (dez) imagens; pode incluir também wireframes, mapas de navegação e outros registros do processo de criação.

10. MOBILE DESIGN

Serão considerados projetos de aplicativos de qualquer natureza para dispositivos móveis. Apresentação: até 10 (dez) imagens; pode incluir também wireframes, mapas de navegação e outros registros do processo de criação.

11. MOTION DESIGN

Serão considerados projetos das seguintes naturezas: Animações, ideogramas, infográficos animados, intervalos, chamadas, vinhetas, aberturas de filmes para cinema, banners animados. Peças individuais ou em série. Apresentação: Publique o vídeo no Youtube ou no Vimeo, crie um QR Code para inserir na prancha, que poderá ser complementada com até 10 (dez) imagens.

12. DESIGN DE JOGOS

Serão considerados jogos desenvolvidos para os seguintes fins: Projetos completos ou parciais de jogos analógicos ou digitais (tabuleiro, web, console, advergames, social games, mobile, RPG tabletop, etc). Compreende-se por projeto parcial etapas específicas do processo de game design, tais como: pré-produção, interface, roteiro, design de personagens, assets, nivelamento, entre outras especificidades. Apresentação: entrega do Documento de Game Design escrito e visualmente documentado de acordo com a proposta inscrita. Pode-se complementar com: protótipos, vídeos, animações e outras formas de visualização do projeto.

13. ILUSTRAÇÃO

Serão consideradas ilustrações de forma livre, em técnica física ou digital e ilustrações utilizadas em projetos de design, ilustrações fotográficas, ilustrações tipográficas, ilustração vetor, desenhos, figuras e imagens com a intenção de representar uma ideia.