

## REGULAMENTO GERAL

### Festival de Design 2025

#### 11º Suldesign Encontro - Edição 20 anos do Suldesign Estúdio

O Festival de Design UFPEL tem por objetivo reconhecer e premiar os melhores trabalhos acadêmicos de Design desenvolvidos nas instituições de ensino da região de Pelotas. O Festival integra a programação de *11º Suldesign Encontro - Edição 20 anos do Suldesign Estúdio*, evento promovido pelo Suldesign Estúdio, Centro Acadêmico de Design (CADe) e o Colegiado do Curso 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 de Pelotas;
- 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 matriculados nos cursos de Design da região de Pelotas. Egressos formados nos anos de 2023, 2024 e 2025 podem submeter projetos, desde que sejam fruto de uma disciplina do curso 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 2023, 2024 e 2025. 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 [neste link](#).
4. **Categorias:** os projetos devem estar de acordo com o escopo de uma das 14 categorias, e respectivas subcategorias quando houver, previstas neste regulamento (Anexo I). Cada projeto pode ser submetido para apenas uma categoria e 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 deverá estar na prancha do festival conforme o item 3 e estar em formato JPEG, RGB, com tamanho de 3840 x 2160 pixels e 72ppi. Você pode enviar até 3 pranchas nomeando da seguinte maneira:  
CATEGORIA\_SOBRENOME1ºAUTOR\_01;  
CATEGORIA\_SOBRENOME1ºAUTOR\_02;  
CATEGORIA\_SOBRENOME1ºAUTOR\_03.

7. **Prazo:** os projetos devem ser submetidos até domingo dia **30 de novembro de 2025**.

#### **Processo de julgamento**

- Os projetos serão avaliados pela comissão do Festival formada pela coordenação do Suldesign Estúdio, pelos professores que compõem o Colegiado do Curso de Design UFPEL e membro externo quando convidado pela comissão permanente.
- A comissão avaliadora tem autonomia para desclassificar projetos que considera não atingirem os critérios mínimos de seleção ou que estiverem em desacordo com as regras do presente regulamento. 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; aplicação dos fundamentos do design; precisão na aplicação de métodos, técnicas e ferramentas de design; projeto gráfico da prancha; e, a alternativa de design frente ao problema abordado no memorial descritivo.
- Dos selecionados para a exposição, a comissão escolherá três projetos destaque para cada categoria a serem premiados no festival. Sendo que o primeiro lugar ganhará troféu, já o segundo e o terceiro colocados ganharão certificado.
- A comissão pode deliberar que alguma categoria não tenha trabalhos a serem premiados, ou se terá apenas um ou dois a receberem tal menção.

#### **Divulgação dos selecionados e dos premiados**

- A divulgação dos projetos selecionados será conhecida na abertura do evento, na terça-feira **dia 09 de dezembro de 2025**, quando será aberta a exposição dos projetos ao público presente.
- Os vencedores das categorias do Festival serão conhecidos na quinta-feira **dia 11 de dezembro de 2025**, conforme programação do Suldesign Encontro, 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 Suldesign Encontro.
- O Festival tem pleno direito de utilizar as imagens e informações dos projetos selecionados para divulgar o evento e o Curso 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 2025 é soberana e sua decisão será irrecorrível. Casos não previstos serão decididos pela Coordenação do evento.
- Contato para dúvidas: [festivaldedesignufpel@gmail.com](mailto:festivaldedesignufpel@gmail.com)

## **ANEXO I – DAS CATEGORIAS**

### **1. DESIGN DE IDENTIDADE DA MARCA**

1.1 Marcas institucionais: conjunto de códigos visuais (marcas, cores, tipografia etc.) que caracterizam um sistema de identidade desenvolvido para diferentes naturezas de organizações (ONGs, empresas do setor privado e público, produtos, serviços, profissionais, dentre outras);

1.1 Marcas efêmeras: conjunto de códigos visuais (marcas, cores, tipografia etc.) que caracterizam um sistema de identidade desenvolvido para um curto prazo de duração/permanência (marcas para governos, campanhas sazonais ou promocionais, projetos, eventos etc.).

Apresentação: conteúdo da marca, como páginas do manual de identidade ou brandbook, que apresentem brevemente o briefing, a solução desenvolvida e o sistema de identidade, bem como aplicações da marca (no mínimo três) que mostrem o seu uso.

### **2. DESIGN EDITORIAL**

Serão considerados projetos gráficos das seguintes naturezas: Projeto Gráfico de Livro: projeto integral de livro de ficção, não-ficção, infantil, infanto-juvenil, ilustrado, 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: quadrinhos, 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.

Apresentação: Livros: capa aberta planificada (capa, lombada e quarta capa, incluindo orelhas, se houver), folha de rosto (incluindo falsa folha de rosto, se houver), sumário, página de entrada de capítulo e página comum de texto, e uma página com imagem (se houver). Revistas: capa, sumário e 3 páginas internas (que pode incluir matéria especial de página dupla). Jornal: capa e 3 páginas internas (incluindo matéria especial de página dupla, se houver). Diversos: capa e mais 2 páginas internas (no caso de catálogos, HQ e fascículos).

### **3. INFOGRAFIA**

Serão considerados projetos de infografia digital ou impressa, desde que explicitado o formato (e dimensões), bem como o 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. PROJETO GRÁFICO**

Serão considerados projetos gráficos de cartazes, banners, folhetos, calendários, agendas, flyers, convites, cardápios, rótulos, capas de disco, malas diretas e catálogos promocionais, entre outras peças gráficas (isoladas ou em série) com este caráter.

Apresentação: conteúdo do projeto que apresente o conjunto do produto final, conceito da proposta, aspectos da construção do layout e detalhes do contexto de sua aplicação.

## **5. TIPOGRAFIA**

Serão considerados tipos desenvolvidos para os seguintes fins:

5.1 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.

5.2 Experimental: desconstrução formal, linguagens híbridas, tecnologias emergentes. Fontes com foco na experimentação cujo resultado pode afetar ou não aspectos de legibilidade. Quantidade mínima de caracteres: 40. Pictogramas: desenvolvimento de um conjunto de figuras ou símbolos que representam objetos ou conceitos. 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.

5.3 Caligrafia e Lettering: domínio técnico do traço (manual e digital) e o potencial expressivo da forma como manifestação singular da linguagem e da técnica. Territórios de criação artística e design autoral. Quantidade mínima de caracteres: 100.

Apresentação: conteúdo do projeto que apresenta o conjunto do produto final, conceito da proposta, aspectos de sua construção, contexto e detalhes de sua aplicação.

## **6. DESIGN DE EMBALAGEM**

Serão considerados projetos de embalagens individuais ou em série, para os mais diversos segmentos, que considere o projeto do aspecto tridimensional dos produtos (não apenas o rótulo), mesmo que planificadas, tais como: alimentos e bebidas; saúde, higiene e beleza; aparelhos e produtos de limpeza; sacolas para roupas e acessórios, 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. DESIGN DE SINALIZAÇÃO**

Serão considerados projetos desenvolvidos para os seguintes fins: sistemas de sinalização cujos elementos 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: conteúdo da sinalização, como páginas do manual de sinalização com especificações técnicas e construtivas, quantificações, processo de fabricação e montagem, que apresentem a solução e o sistema desenvolvido. Fundamentos conceituais, construtivos, tipográficos, cromáticos e formais; layouts dos elementos da sinalização. Documentação fotográfica ou projeção do ambiente sinalizado.

## **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. DESIGN DE INTERFACE DIGITAL**

Serão considerados projetos de websites, aplicativos, webapps, páginas, landing pages e hotsites, devendo incluir necessariamente a versão desktop e/ou para dispositivos móveis.

Apresentação: inclua na prancha imagens que apresentem o projeto e contemplem a compreensão da sua problemática do seu funcionamento, ou seja, tanto do ponto vista conceitual quanto prático; pode incluir wireframes, mapas de navegação e outros registros do processo de criação.

## **10. MOTION DESIGN**

Serão considerados projetos das seguintes naturezas: Animações, ideografismos, 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.

## **11. 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. Insira um QR Code na prancha com link para o material.

## **12. 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.

## **13. FOTOGRAFIA**

Categoria destinada à inscrição de fotografias individuais (podem ser de natureza digital ou analógicas digitalizadas), de temática livre, no formato JPEG, de autoria do/a discente. Imagens podem ser editadas, mas não são aceitas fotomontagens.

[Adendo 18/11] Apresentação: A fotografia deverá ser colocada em uma prancha com um breve memorial que aborde aspectos da linguagem da fotografia. A fotografia deverá estar no padrão de proporção 3:2 (10X15cm, 13X18cm, 15X21cm, por exemplo).

## **14. FOTOGRAFIA NO DESIGN**

[Adendo 18/11] Categoria destinada à inscrição de trabalhos acadêmicos de design nos quais sejam usadas fotografias de autorias dos/as discentes e com temática livre. Serão considerados projetos de peças gráficas individuais ou em conjunto (desde que do mesmo tema).

Apresentação: a(s) peça gráfica(s) deverão ser organizadas em uma ou 2 pranchas e deverão vir acompanhadas de memorial descritivo e justificativo que aborde as escolhas gráficas e fundamentos conceituais do projeto. Os(as) discentes poderão escolher a forma de apresentação da(s) peças, em

mockup ou não.