

ORIENTAÇÕES PARA REALIZAÇÃO DE CONCURSO

DE ACORDO COM O CONSELHO
INTERNACIONAL DE DESIGN
(ICO-D, ANTIGO ICOGRADA)

ELISSANDRA PEREIRA, JULIA LEAL

O CONSELHO INTERNACIONAL DE DESIGN

(ICO-D, ANTIGO ICOGRADA)

- FUNDADO EM 27 DE ABRIL DE 1963
- ICO-D É O ÓRGÃO MUNDIAL DE DESIGN PROFISSIONAL.
- PROMOVE ATIVAMENTE O VALOR DA PRÁTICA DO DESIGN.
- REPRESENTA MAIS DE 140 ORGANIZAÇÕES EM 67 PAÍSES E REGIÕES EM TODO O MUNDO.
- MEMBROS DA ICO-D ACREDITAM EM COLABORAÇÃO INTERDISCIPLINAR E A EFICÁCIA DE UMA VOZ COLETIVA PARA REPRESENTAR A INDÚSTRIA DE DESIGN.
- FACILITA CONGRESSOS DE DESIGN PELO MUNDO.
- É PARCEIRA DE INSTITUIÇÕES COMO A ISO E ADOBE.

SOBRE CONCURSOS

OS OBJETIVOS PRINCIPAIS DE CONCURSOS POR PRÊMIOS SÃO TÍPICAMENTE:

- RECONHECER O MÉRITO DE TRABALHOS EXISTENTES;
- CRIAR PADRÕES DE PROJETO DE DESIGN;
- PROMOVER UM USO MELHOR E MAIS AMPLO DE DESIGN.

REGULAMENTOS

1.1 JÚRI

- O júri para uma competição premiada deve incluir no mínimo cinco pessoas.
- A maioria do júri deve ser composta por designers profissionais que são membros da Ico-D. Jurados que não são designers devem ter alguma experiência relevante para a competição.
- Para uma competição ser denominada “internacional”, o júri deve incluir jurados de no mínimo dois dos seis continentes do mundo.
- Para uma competição ser denominada “regional”, o júri deve incluir jurados de no mínimo três países daquela região.
- Quando a competição é um evento anual, não mais do que 45% dos jurados pode servir consecutivamente.
- Jurado, nem nenhum membro de sua família imediata, firma ou equipe de design (designers que colaboram regularmente) devem participar da competição.

→ Os nomes dos jurados devem ser publicados na abertura da competição.

1.2 DEVERES DOS JURADOS

→ Os jurados devem atender aos encontros oficiais do evento, que podem ocorrer em pessoa ou online.

→ Se os organizadores da competição não forem previamente definidos, os jurados devem eleger um entre eles.

→ Se os organizadores da competição não estipularem um processo de tomada de decisão, o júri irá escolher o que fazer.

→ Os jurados irão analisar todos os projetos participantes, determinar se satisfazem as regras e excluir aqueles que não o fazem.

→ O presidente do júri irá preparar um relatório escrito dos resultados da votação.

1.3 MODERADOR INDEPENDENTE

Um moderador independente (“moderador”) deve ser nomeado pelo organizador para atuar entre o organizador, o júri e os participantes. O nome do moderador deve ser anunciado ao mesmo tempo que o anúncio do concurso.

O moderador é responsável por:

- Receber todas as submissões;
- Receber perguntas escritas dentro do prazo estabelecido nas regras;
- Passar as perguntas escritas recebidas, sem revelar nomes, para o júri ou para um jurado nomeado pelo presidente do júri para responder a perguntas;
- Enviar todas as perguntas e respectivas respostas do júri para todos os participantes , por uma data mencionada nas regras;
- Expor as submissões após o prazo do concurso;
- Manter um registro de todas as submissões;

→ Enviar as submissões para o júri;

→ Garantir que todas as submissões sejam devolvidas (a menos que outros acordos tenham sido feitos).

O moderador não pode agir como um secretário para o júri, nem participar nos trabalhos do júri de qualquer forma.

1.4 TEMPO

Deve haver um prazo mínimo de um mês e não mais de seis meses entre a convocatória e a data de encerramento do concurso.

1.5 BRIEFING

As regras devem ser claramente definidas, expondo os objetivos e o tópico/tema do concurso. A informação completa deve ser fornecida em todos os momentos da competição.

1.6 COPYRIGHTS E PATENTES

Organizadores devem cumprir com a cláusula sobre direitos autorais e patentes que aparece em condições internacionais de contrato e engajamento para designers da Ico-D.

1.7 IDENTIFICAÇÃO DAS SUBMISSÕES

Os nomes e endereços dos participantes devem ser mostrados em todas as submissões.

1.8 PRÊMIOS

A forma e o número de prêmios deve ser claramente definido na convocatória. Se prêmios em dinheiro forem incluídos, seu valor monetário deve ser indicado. Também deve ser indicado se o júri, a seu critério, poderá reter os prêmios ou dividir o prêmio em dinheiro total em outras proporções.

Prêmios e quaisquer premiações em dinheiro devem ser pagos no prazo de um mês após o anúncio dos vencedores. Em países onde restrições monetárias estão

em vigor, o organizador é responsável por organizar a permissão para remeter o dinheiro do prêmio aos participantes estrangeiros.

1.9 PROTEÇÃO E RETORNO

O organizador é responsável pela segurança de todas as propostas recebidas. Os organizadores devem incluir nos seus regulamentos se as submissões serão devolvidas e os termos e condições a respeito de quem paga para o retorno e quando isso vai acontecer.

1.10 RELATÓRIO

Quando uma competição é endossada pela ico-D, o organizador irá fornecer um relatório completo para ico-D uma vez que o processo de julgamento foi concluído. Este relatório deve incluir o número de participantes, os nomes dos jurados, os nomes dos vencedores e comentários dos jurados sobre a qualidade do trabalho apresentado.

BOAS PRÁTICAS

2.1 COMISSÃO DE PRÉ SELEÇÃO

Recomendamos um comitê de pré-seleção, onde pode ser necessário convocar uma reunião do painel do júri por mais de dois ou três dias.

O organizador deve nomear cinco ou mais membros da comissão. A maioria dos membros da comissão devem ser designers.

O trabalho da comissão de pré-seleção deve ser limitado a garantir que as submissões atendam às regras descritas na convocatória.

O comitê de pré-seleção não deve ser convidado a julgar a qualidade do design de quaisquer submissões.

2.2 COMPOSIÇÃO DO JÚRI

Recomendamos que o gênero/sexo deve ser uma consideração ao construir júris.

2.3 REEMBOLSO DE JURADOS

Nós recomendamos que organizador pague as viagens dos jurados, forneça alojamento e ajudas de custo.

2.4 PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS

Todos os participantes devem ser avisados sobre os nomes dos vencedores dentro de dois meses a contar da data de encerramento do concurso.

2.5 EXPOSIÇÃO

Todos os participantes devem ser informados, no prazo de dois meses a contar da data de encerramento, se os organizadores pretendem organizar uma exibição pública ou tem a intenção de publicar os projetos apresentados. Participantes mal sucedidos tem o direito de recusar a publicação de seu trabalho.

2.6 PROTEÇÃO E RETORNO

Se o organizador não inclui uma declaração informando se as submissões serão devolvidas, e os termos e condições em relação a quem paga por isso e quando isso vai acontecer, eles são obrigados a cumprir todos os pedidos para o retorno do trabalho recebido no prazo de dois meses após a decisão de premiação ao custo do organizador, e cumprir esses pedidos no prazo de dois meses após a recepção.

PRÊMIOS PARA ESTUDANTES

Todos os regulamentos para competições também se aplicam.

3.1 FISCALIZAÇÃO PELO CORPO DOCENTE

A medida em que o corpo docente pode ajudar ou participar de apresentações deve ser claramente indicado nas regras. Se apresentações colaborativas ou de grupo são permitidos, então este deve ser claramente indicado.

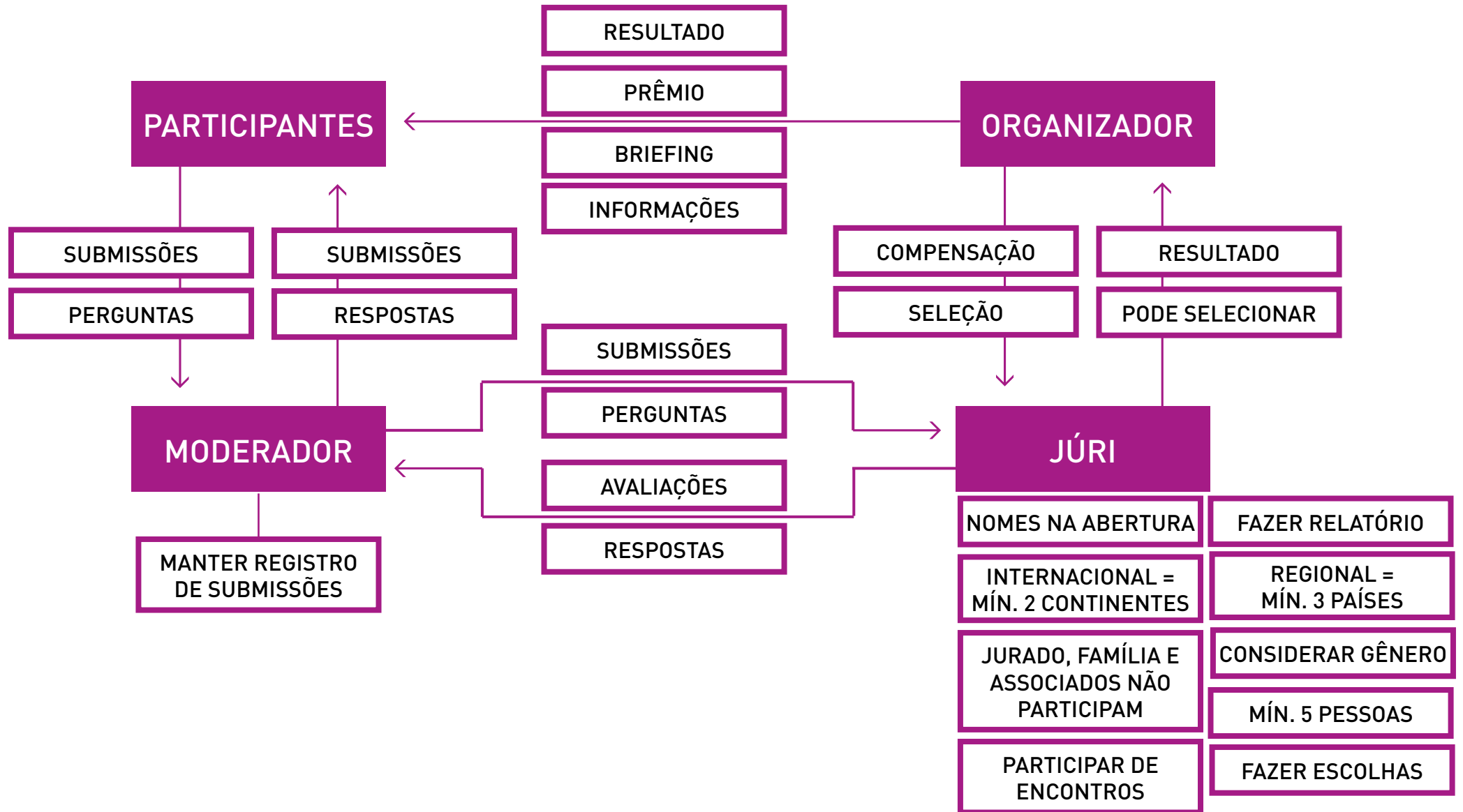
3.2 ATRIBUIÇÃO DE PRÊMIOS

Recomendamos que as escolas tenham uma política clara e transparente, informando aos alunos a respeito de como prêmios serão compartilhados quando recebidos pelos alunos.

3.3 PROGRAMAS DE PRÊMIOS COMO PARTE DO CURRÍCULO ESCOLAR

Organizadores podem providenciar para que uma competição torne-se parte do currículo da instituição de ensino. Recomendamos que as escolas considerem que os alunos cumpriram exigências curriculares se cumprirem o briefing. Os alunos têm a opção de enviar ou não enviar seus trabalhos para a competição.

MIND MAP



CASE 1: RED DOT AWARDS

Red Dot Design Awards é um prêmio internacional de design de produto e design gráfico/comunicação, fornecido pelo Design Zentrum Nordrhein Westfalen.

A premiação existe desde 1955.

Um grupo de designers anônimos criticou o processo de seleção da premiação de design de produto da edição de 2012. Criaram um site (que está fora do ar) onde se lia:

“Jeder Dreck hat seinen Preis”

“Todo pedaço de lixo tem seu preço”

“A triste verdade sobre o Red Dot Design Award.”

O grupo afirma querer demonstrar a aleatoriedade com a qual o prêmio é entregue, e como isso afeta a credibilidade do seguimento do Design como um todo.

A página mostrava exemplos de trabalhos que, na opinião do grupo, foram indevidamente premiados, como os produtos a seguir:



“Aqueles que acreditam que bom design é um fator decisivo na premiação do Red Dot Award para produtos estão errados” “Na verdade, apenas o dinheiro pago para a Red Dot ou ao Peter Zec, é o que faz você ser premiado.”

Dinheiro é um fator fundamental em vários concursos. Agências gastam muito todos os anos pagando as taxas de participação dos concursos e o custeio do próprio projeto.



Bretz Kautsch Sofa (vencedor 2010)

<http://www.luerzersarchive.net/en/features/editors-blog/2012-21.html>

CASE 2: KIOSK 2.0

Um dos finalistas do “Design Museum’s Design of the Year Award” apresentou cópias 3D dos trabalhos de outros dois finalistas, como parte de seu projeto Kiosk 2.0, apresentado no Museu de Londres em 2013.

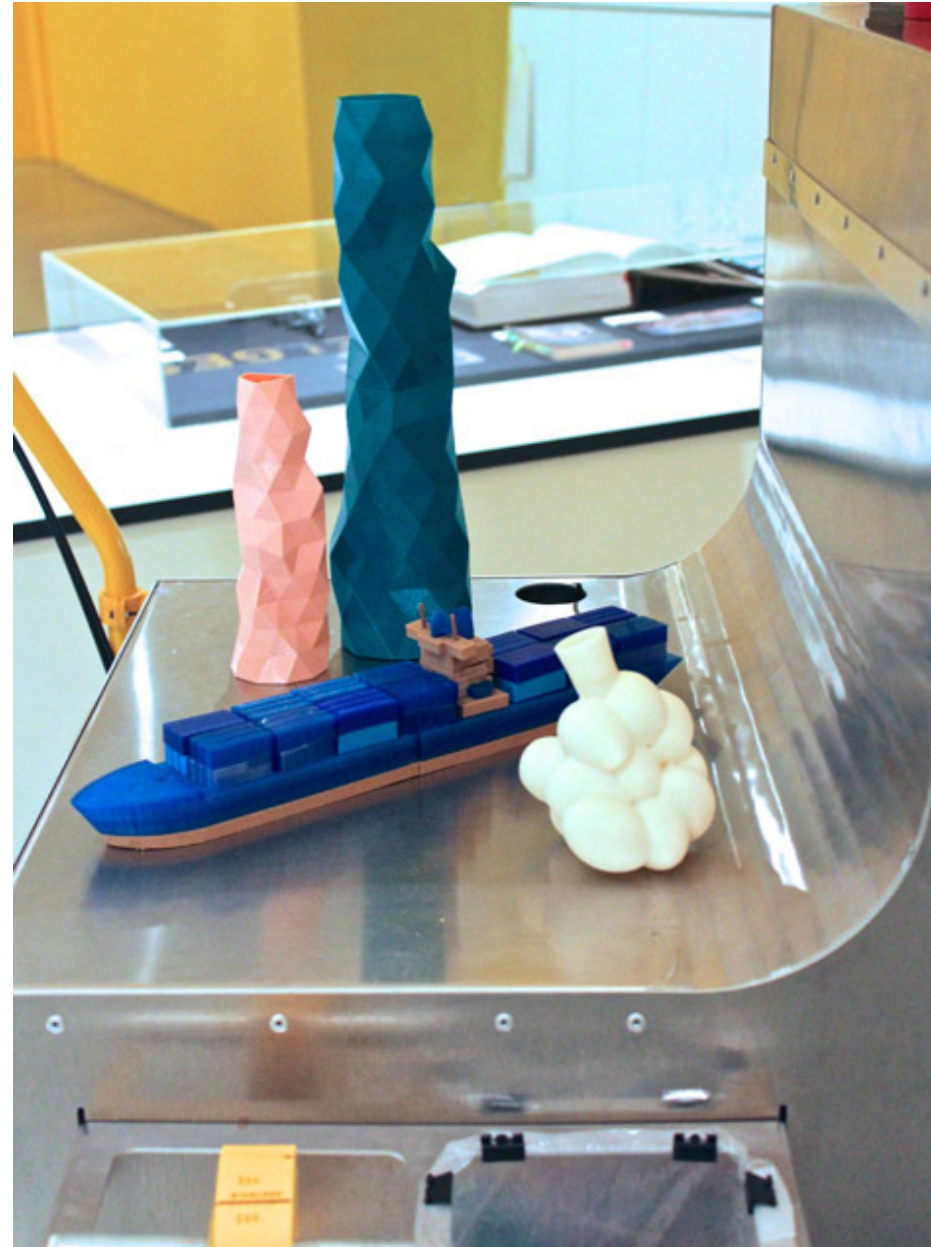
Kiosk 2.0 é uma impressora 3d móvel inspirada nos carrinhos que vendem salsicha em Berlim.



CASE 2: KIOSK 2.0

O designer comenta que alguns dos trabalhos foram difíceis de replicar, como o Eames bird. Entretanto várias empresas disponibilizaram muita informação sobre seus projetos online, e fazem isso desejando que arquitetos usem especificamente seus renderings. No entanto, isso sendo informação sobre produção permite com que qualquer um possa replicar seus produtos.

Foi defendido que o projeto é crítico e especulativo, questiona propriedade intelectual, o ego do designer, autoria e autenticidade.



QUESTÕES

→ É correto cobrar taxas para participação em concursos?
Com base em quê tais taxas devem ser definidas?

→ Deve haver critério de avaliação pré-estabelecido para o concurso?

→ Os concursos geralmente promovem os objetivos do Ico-D?
Devem sempre promovê-los?