

InterAction & Experience Unirsm Design Contest 2022

COS'È

Un concorso per selezionare e premiare:

- **progetti**
 - **tesi di laurea triennale**
- negli ambiti dell'Interaction e dell'Experience design.

AMBITI

- Product Interaction Design
- Service Design
- Exhibit Design
- Web Design
- Motion Graphics
- Data Visualization
- Editoria Digitale
- Digital Experience

A CHI SI RIVOLGE

- **Studenti** iscritti al terzo anno di Corsi di laurea in design (Università, Accademie o Scuole private);
- **Neolaureati** (entro 1 anno) di Corsi di laurea in design (Università, Accademie o Scuole private).

KEY DATES

- ✦ **5 aprile 2022**
→ apertura contest
- ✦ **5 giugno 2022**
→ chiusura contest
- ✦ **tra il 4 e l'8 luglio 2022**
→ premiazione

PREMI

Una giuria tecnica scientifica composta da docenti e professionisti conferirà i seguenti premi:

- * **800,00€** al primo classificato
- * **600,00€** al secondo classificato
- * **400,00€** al terzo classificato

Una giuria composta da studenti e laureandi della Laurea magistrale in Design dell'Università della Repubblica di San Marino assegnerà inoltre delle menzioni d'onore.

PARTECIPAZIONE

Per partecipare la consegna dovrà essere effettuata attraverso la compilazione del modulo al link di [google form](#).

InterAction & Experience Unirsm Design Contest 2022

REGOLAMENTO

Art. 1 Definizione dell'iniziativa

I Corsi di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino promuovono un concorso per selezionare e premiare progetti o tesi di laurea triennale negli ambiti di Product Interaction Design, Service Design, Exhibit Design, Web Design, Motion Graphics, Data Visualization, Editoria Digitale, e Digital Experience.

Art. 2 Obiettivi dell'iniziativa e tema del concorso

L'obiettivo del concorso è quello di indagare l'attività progettuale nelle aree dell'Interaction & Experience design, aprendo a un confronto attivo tra atenei. Il progetto, attivatore di dinamiche di trasformazioni e cambiamento, si configura come strumento a disposizione dei designer per contribuire a una società più equa, aperta e inclusiva, attraverso lo studio critico dei rapporti tra tecnologie, individui e comunità.

Art. 3 Partecipanti

La partecipazione al concorso, in forma palese, è riservata a:

- Studenti regolarmente iscritti al terzo anno di Corsi di laurea in Design (L-4), Corsi di laurea affini afferenti alle classi L-3 o L-17, all'alta formazione artistica e musicale, o ad analoghi corsi di studio svolti in Italia o all'estero.
- Neolaureati dei Corsi di laurea triennali in Design (L-4) e a Corsi di laurea affini afferenti alle classi L-3 o L-17 o all'alta formazione artistica e musicale o ad analoghi corsi di studio svolti in Italia o all'estero.

Sono esclusi dalla partecipazione:

- studenti regolarmente iscritti a un Corso di Laurea magistrale;
- coloro che possiedono un titolo di laurea triennale da oltre 12 mesi;

La partecipazione può avvenire in forma individuale o collettiva. In quest'ultimo caso, servirà indicare il referente che presenterà la candidatura e includere i nomi degli altri componenti del gruppo.

Art. 4 Modalità di partecipazione

Coloro che rientrino nella categoria di cui all'art. 3 e che siano interessati a partecipare al concorso dovranno inviare – entro il termine di scadenza dell'iniziativa di cui all'art. 10 – gli elaborati in base alle modalità indicate nei successivi articoli 5, 6 e 10.

Art. 5 Elaborati e linee guida dei contenuti

I partecipanti al concorso dovranno consegnare in formato digitale la proposta progettuale. La consegna dovrà essere effettuata attraverso la compilazione del modulo <https://forms.gle/YWfmJpjC3vwjqYnd7>, al termine del quale verrà richiesto l'upload del seguente elaborato.

Un file pdf di 4 pagine in formato A3 orizzontale in alta risoluzione contenente:

- [Pagina 1](#). Testo descrittivo che presenti il progetto nella sua totalità, dal concept alla realizzazione finale (max 5000 battute).
- [Pagina 2](#). Ricerca e riferimenti per la definizione del concept.

- [Pagina 3](#). Sviluppo del concept a partire dai primi schizzi fino ai mock-up.
- [Pagina 4](#). Progetto descritto e visualizzato attraverso disegni, render, prototipi o altro materiale ritenuto utile alla presentazione.

In caso di progetti accessibili online, sarà inoltre possibile allegare il link.

Art. 6 Identificazione del concorrente

Il concorso è in forma palese.

Art. 7 Requisiti e criteri di valutazione

Il progetto deve essere stato sviluppato tra il secondo anno di università e la laurea.

Tutti gli elaborati pervenuti entro la data di scadenza saranno valutati da una Giuria (la cui composizione è di seguito dettagliata) in base ai seguenti criteri:

- Originalità e capacità di rappresentare le peculiarità dell'oggetto del concorso;
- Rispondenza degli elaborati agli obiettivi di cui all'art. 2;
- Completezza degli elaborati rispetto alle linee guida di cui all'art. 5;

Il giudizio della giuria è insindacabile e inoppugnabile.

Art. 8 Composizione della giuria

La giuria tecnico-scientifica è composta da:

- 1 docente del Corso di laurea magistrale in Design dell'Università di San Marino, in qualità di presidente;

InterAction & Experience Unirsm Design Contest 2022

REGOLAMENTO

- 1 professionista nell'ambito del Experience Design;
- 1 professionista nell'ambito dell'Interaction Design;
- 2 commissari esterni scelti tra docenti di altre Università.

La giuria tecnico-scientifica delibererà i vincitori, entro 20 giorni dalla chiusura dei termini di consegna dei lavori.

Un'apposita giuria studentesca valuterà il conferimento di eventuali menzioni d'onore.

Art. 9 Informazioni

Per ulteriori informazioni sulla partecipazione al concorso scrivere a design@unirsm.sm

Art. 10 Termini di scadenza

Gli elaborati di progetto dovranno pervenire entro le ore 12,00 del 5 giugno 2022.

Art. 11 Premi

Il montepremi complessivo verrà ripartito rispettivamente:

- 800,00€ al primo classificato
- 600,00€ al secondo classificato
- 400,00€ al terzo classificato

Una giuria composta da studenti e laureandi della Laurea magistrale in Design dell'Università della Repubblica di San Marino assegnerà inoltre delle menzioni d'onore.

Art. 12 Garanzie e responsabilità

I partecipanti all'iniziativa dichiarano e garantiscono che l'idea, i progetti e gli elaborati sono di loro titolarità esclusiva con riguardo sia al diritto d'autore sia al diritto di sfruttamento economico e pertanto non esiste alcun diritto di privativa da parte di terzi su di essa/essi. Gli elaborati dovranno essere in ogni caso inediti. Gli organizzatori sono pertanto esonerati da ogni responsabilità per eventuali contestazioni circa l'originalità e la paternità dell'opera e da eventuali imitazioni o copie da parte di terzi dell'opera stessa.

Art. 13 Informazione e divulgazione dei risultati

I vincitori del concorso saranno pubblicati sul sito web dell'Università degli Studi (<http://design.unirsm.sm>) entro 10 giorni dalla stesura del verbale della Giuria.

Art. 14 Mostre e pubblicazioni

Tutti i progetti pervenuti potranno essere esposti e divulgati per conto dell'Università, attraverso:

- mostre, eventi e altre modalità di esposizione al pubblico;
- brochures e pubblicazioni cartacee o online dei Corsi di laurea;
- mezzi di comunicazione di massa quali emittenti televisive/radiofoniche, carta stampata (quotidiani, riviste, periodici), internet ecc.

Con la partecipazione al concorso si intende automaticamente concesso all'Università della Repubblica di San Marino l'autorizzazione all'utilizzo degli elaborati presentati per tutti gli scopi connessi alla divulgazione dei risultati e dei progetti.

Art. 15 Attribuzione di crediti formativi universitari

Il riconoscimento di un massimo di 2 crediti formativi, per progetti nell'ambito del design resta a discrezione della commissione universitaria esaminatrice degli elaborati.

Art. 16 Informativa sui trattamenti dei dati personali

L'Università degli Studi della Repubblica di San Marino raccoglie i dati personali esclusivamente per le finalità indicate nel presente atto in ottemperanza alle normative in materia di trattamento di dati personali vigenti. Le informative sui trattamenti dei dati personali effettuati dall'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, in qualità di Titolare del trattamento sono liberamente disponibili e scaricabili dall'apposita sezione "Privacy" del sito internet istituzionale.

Art. 17 Accettazione del regolamento del concorso

La partecipazione al concorso comporta l'accettazione implicita di tutti gli articoli di questo regolamento.

San Marino, 05/04/2022

PS. Tutti gli elementi del menù sono cliccabili, per maggiori informazioni selezionate il logo di UNIRSM Design.