

KONKURS NA PROJEKT ZABAWKI ARCHITEKTONICZNEJ

Pracownia k. i Stowarzyszenie Akademia Łucznicza mają przyjemność zaprosić do udziału w konkursie na projekt zabawki architektonicznej.

Zabawa w życiu dziecka jest nie tylko sposobem na miłe spędzanie czasu, ale ważnym elementem jego rozwoju. Podobnie zabawka – powinna pełnić funkcje edukacyjne, przybliżyć dziecku otaczający świat, tłumaczyć trudne pojęcia, rozwijać jego umiejętności manualne, wyobraźnię przestrzenną, kreatywność, tak przydatną w dorosłym życiu, rozwijać zmysł estetyczny. Zabawka architektoniczna to nie tylko klocki i zestawy konstrukcyjne. Jest to zabawka, która wprowadza dziecko w świat zbudowany, rozbudza w nim zainteresowanie otaczającą przestrzenią, zwraca uwagę na różnorodność architektury tradycyjnej w różnych częściach Polski i świata, tłumaczy podstawowe zjawiska związane z konstrukcją budynku, pozwala poznać dziedzictwo kulturowe i historię regionu. Mamy nadzieję, że nadesłane prace pokażą jak szeroki i ciekawy może to być temat. Jesteśmy przekonani, że udział w konkursie oraz warsztatach zabawkarskich, będących jedną z nagród w konkursie, będzie dla projektantów okazją do zdobycia nowego doświadczenia, wypróbowania swoich pomysłów i spotkania z innymi, twórczymi osobami.

REGULAMIN

§1 ORGANIZATORZY

1.1. Organizatorem konkursu jest pracownia k., z siedzibą w Krakowie przy ul. Zamoyskiego 33/13, 30-519 Kraków oraz Stowarzyszenie Akademia Łucznicza z siedzibą w Łucznicy 10, 08-440 Pilawa.

1.2. Sekretariat konkursu znajduje się pod adresem: pracownia k.

ul. Zamoyskiego 33/13
30-519 Kraków

Sekretarzem konkursu jest Anna Komorowska,
tel. 122 963 076, 795 577 557,
e-mail: biuro@pracowniak.pl

1.3. Strona internetowa konkursu znajduje się pod adresem www.pracowniak.pl/konkurs.html

§2 PRZEDMIOT I CEL KONKURSU

2.1. Przedmiotem konkursu jest projekt zabawki. Poprzez zabawkę rozumiemy przedmiot służący do zabawy, przeznaczony dla dzieci. Zabawka powinna nawiązywać do zagadnień związanych z architekturą, w tym również architekturą regionalną, budownictwem, urbanistyką lub konstrukcjami. Projektantom pozostawia się wybór:

- rodzaju zabawki (mogą to być klocki, zestawy konstrukcyjne, gry planszowe, logiczne lub strategiczne, puzzle, domki dla lalek, modele budowli, zabawki miękkie i inne);

- materiału, z którego będzie wykonana zabawka (drewno, tworzywo sztuczne, tkanina, papier i inne), z uwzględnieniem wymogów bezpieczeństwa;
- przedziału wiekowego, dla którego będzie przeznaczona zabawka, przy czym projektant jest zobowiązany do wyraźnego określenia dla jakiego przedziału wiekowego przeznaczony jest jego projekt.

2.2. Szczególnie należy zwrócić uwagę na funkcję edukacyjną zabawki.

2.3. Celem konkursu jest:

- wyłonienie najlepszych projektów zabawek architektonicznych;
- promocja projektantów, stworzenie im możliwości rozwoju i zdobycia nowych doświadczeń;
- promocja idei edukacji architektonicznej i regionalnej.

§3 HARMONOGRAM KONKURSU

3.1. Ogłoszenie konkursu odbywa się poprzez umieszczenie informacji o konkursie wraz z niniejszym regulaminem i kartą zgłoszeniową na stronie internetowej konkursu.

3.2. Harmonogram konkursu:

1 lutego 2010 – ogłoszenie konkursu

1 lutego 2010-15 marca 2010 – możliwość zadawania pytań

22-26 marca 2010 – termin składania prac w sekretariacie konkursu (liczy się data wptynięcia pracy)

29 marca 2010-9 kwietnia 2010 – posiedzenie jury konkursowego

12 kwietnia 2010 – ogłoszenie wyników na stronach organizatorów, zwycięscy zostaną poinformowani telefonicznie lub mailowo

1-4 maja 2010 – warsztaty zabawkarskie z udziałem laureatów konkursu w ośrodku Stowarzyszenia Akademia Łucznicza

21-30 maja 2010 – wystawa pokonkursowa

14-30 czerwca 2010 – możliwość odbioru nienagrodzonych prac

§4 UCZESTNICTWO W KONKURSIE

4.1. Konkurs jest konkursem otwartym. Do udziału w nim zaproszeni są studenci i absolwenci wyższych uczelni plastycznych i wydziałów architektury, projektanci, architekci, w tym architekci wnętrz i krajobrazu, oraz wszyscy zainteresowani tematem.

4.2. Prace mogą być zgłaszane indywidualnie lub zespołowo, jednak w zespołach nie większych niż 3 osoby.

4.3. Uczestnictwo w konkursie następuje poprzez przesłanie pracy konkursowej wraz z kartą zgłoszeniową w terminie określonym w pkt. 3.2 niniejszego regulaminu.

4.4. W konkursie nie mogą brać udziału członkowie jury, ani organizatorzy, a także członkowie ich rodzin.

§5 WYMAGANIA PROJEKTOWE I SPOSÓB SKŁADANIA PRAC

5.1. Za kompletny projekt uważa się pracę złożoną z:

- części rysunkowej, zawierającej wizualizację przedstawioną w postaci rysunków perspektywicznych lub aksonometrycznych, renderów lub zdjęć prototypów;

- części opisowej, zawierającej opis funkcjonalności zabawki, proponowanych materiałów oraz przedziału wiekowego, dla którego jest przeznaczona.

Uwaga! Wykonanie prototypu nie jest wymagane. Projektanci, którzy zdecydują się na przygotowanie prototypu proszeni są o przestanie tylko jego zdjęć!

5.2. Projekt należy przedstawić na sztywnej planszy o wymiarach 70x100 cm w dowolnym układzie, zawierającej zarówno część rysunkową, wykonaną dowolną techniką, jak i część opisową. Plansza powinna być umieszczona w zaklejonej kopercie i opatrzona dopiskiem „Konkurs na projekt zabawki architektonicznej”. Na planszy, ani na kopercie, nie mogą znaleźć się żadne dane wskazujące na autora pracy.

5.3. Do projektu należy dołączyć płytę CD, zawierającą wersję elektroniczną planszy, w formacie .jpg, .tif lub .pdf. Płyta może znajdować się w tej samej kopercie co plansza. Na płycie nie mogą znajdować się żadne dane wskazujące na autora pracy.

5.4. Do pracy należy dołączyć kartę zgłoszeniową z podpisanym oświadczeniem autora, dołączoną do niniejszego regulaminu. Kartę należy umieścić w drugiej zaklejonej kopercie. Na kopercie nie mogą znaleźć się żadne dane wskazujące na autora pracy.

5.5. Dostarczenie projektu konkursowego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

§6 NAGRODY

6.1. Nagroda dla najlepszych projektantów składa się z nagrody pieniężnej i zaproszenia do udziału w warsztatach zabawkarskich. Warsztaty odbędą się w pierwszy weekend maja, w ośrodku Stowarzyszenia Akademia Łucznicza. Podczas 4 dni warsztatowych projektanci, wspólnie z prowadzącymi, zaprojektują, a następnie wykonają zabawkę nawiązującą do tradycyjnej architektury regionu Mazowsza. Będzie to również okazja do zapoznania się, wymiany doświadczeń, nauki nowych technik i wypróbowania swoich pomysłów.

6.2. Organizatorzy przewidują następujące nagrody:

- nagroda główna: 2 000 PLN oraz zaproszenie do udziału w warsztatach zabawkarskich o wartości 500 PLN;
- nagroda za drugie miejsce: 1 000 PLN oraz zaproszenie do udziału w warsztatach zabawkarskich o wartości 500 PLN;
- nagroda za trzecie miejsce: 500 PLN oraz zaproszenie do udziału w warsztatach zabawkarskich o wartości 500 PLN;
- dwa wyróżnienia: zaproszenie do udziału w warsztatach zabawkarskich o wartości 500 PLN;

6.3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo innego podziału puli nagród, jeżeli taka będzie decyzja jury.

6.4. Zaproszenia do udziału w warsztatach zabawkarskich w ośrodku Stowarzyszenia Akademia Łucznicza nie można zamienić na ekwiwalent pieniężny. Może jednak zostać odstąpione osobie trzeciej.

§7 JURY KONKURSOWE

Zofia Bisiak – historyk sztuki, wiceprezes Stowarzyszenia Akademii Łucznicza

Bartosz Haduch – architekt, założyciel biura NArchitektURA

Natalia Luniak – projektantka zabawek, założycielka Kalimby

Łukasz Tabakowski – projektant form przemysłowych

Tadeusz Wieczorek – plastyk, Centrum Sztuki Dziecka, Dział Sztuki i Edukacji Kulturalnej

§8 NIEDOPUSZCZENIE PRAC DO UDZIAŁU W KONKURSIE I UNIEWAŻNIENIE KONKURSU

8.1. Prace niespełniające wymogów, opisanych w §5 lub nadstane po terminie określonym w pkt. 3.2, nie będą oceniane przez jury konkursowe.

8.2. Jury może zrezygnować z przyznania pierwszej nagrody. Organizator zastrzega sobie również prawo do unieważnienia konkursu w przypadku zbyt niskiego poziomu nadesłanych prac.

§9 PRAWA AUTORSKIE

9.1. Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne korzystanie przez organizatorów z możliwości zwielokrotniania nadesłanego projektu na różnych nośnikach, publikowania i eksponowania w trakcie wystawy pokonkursowej oraz do celów promocyjnych konkursu.

9.2. Organizatorzy nie przewidują realizacji zwycięskiego projektu. Jeżeli jednak zaistnieje taka możliwość, między organizatorami, a autorami wybranych projektów zostaną podpisane odrębne umowy, określające warunki dalszej współpracy.

§10 WYSTAWA POKONKURSOWA

10.1. Miejsce wystawy pokonkursowej zostanie podane odrębnie na stronie internetowej konkursu.

10.2. Prace po zakończeniu wystawy pokonkursowej nie będą odsyłane do ich autorów. Nagrodzone prace przechodzą na własność organizatorów. Prace nienagrodzone będzie można odebrać osobiście w terminie 14-30 czerwca 2010.

10.3. Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia prac wynikłe podczas publicznej prezentacji.

§11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

11.1. Postanowienia niniejszego regulaminu są wyłączną podstawą prowadzenia konkursu, a ich wykładnia i interpretacja należy wyłącznie do organizatorów.

11.2. Odpowiedzi na zadawane pytania zostaną zamieszczone na stronie internetowej konkursu i są wiążące dla wszystkich uczestników.

11.3. Kwestie nieunormowane niniejszym regulaminem, a dotyczące konkursu rozstrzygają organizatorzy.