

# PREMIO LISSONE DESIGN

## INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION

*edizione 01 – 2006*

*Playing Design*

### INTRODUZIONE

Il Comune di Lissone promuove un nuovo concorso di design per il settore infanzia: il tema del concorso è "PLAYING DESIGN".

Il tema del gioco si declina non solo nella sua componente ludica ma rispetto a tutto ciò che riguarda l'infanzia, anche dal punto di vista della progettazione di prodotti funzionali a questo tipo di utenza.

Non solo gioco quindi ma anche prodotti per i genitori, ad esempio, prodotti che assumono il valore di "investimento" per il benessere dei più piccoli, prodotti che da ogni punto di vista rendano il compito del genitore non solo meno oneroso ma soprattutto più divertente e spensierato.

Il concorso vuole essere un mezzo attraverso il quale realizzare lo scambio di idee e progetti tra designer e produttori, concretizzando la collaborazione tra questi, e ambisce ad essere un punto di riferimento per tutte le aziende che interfacciandosi con esso percepiscano le richieste di un mercato sempre più indirizzato verso la ricerca e l'innovazione.

Il tema proposto richiede ai designer che vi partecipano la progettazione di componenti e prodotti per l'infanzia: dal gioco al prodotto di arredo, dal kit per l'apprendimento ai prodotti di uso quotidiano.

La sperimentazione di materiali innovativi e tecnologie all'avanguardia sarà completamente libera.

L'evento sarà ampiamente pubblicizzato e reso visibile attraverso la pubblicità presente sulle riviste di settore, la promozione sui siti web e sui portali dedicati al design, l'organizzazione di una mostra-evento dei progetti vincitori in occasione della quale sarà possibile l'incontro tra i designer e le istituzioni di riferimento. Verranno coinvolte nel progetto le scuole di design e le associazioni di categoria alle quali sarà inviato l'invito di partecipazione.

Il concorso avrà un sito ufficiale, [www.playingdesign.com](http://www.playingdesign.com) che verrà largamente promosso sulle riviste e mediante depliant informativi, dove sarà possibile visionare il bando di concorso. I designer vincitori godranno così di ampia visibilità attraverso la pubblicazione dei loro progetti e attraverso l'esposizione di questi nella mostra a loro dedicata.

“PLAYING DESIGN” è un'occasione speciale di promozione: la manifestazione, promossa e organizzata dal Comune di Lissone tramite il proprio Museo d'arte Contemporanea con la collaborazione di “Progetto Lissone”, è sostenuta da istituzioni autorevoli quali il Politecnico di Milano e la Triennale di Milano.

## **REGOLAMENTO**

### **1. Finalità**

I motivi per cui è nato il concorso “PLAYING DESIGN”, organizzato dal Comune di Lissone sono:

- Proporre ai produttori nuove idee di prodotto e nuove opportunità di sviluppo del mercato
  
- Fare di Lissone un polo d'attrazione internazionale di creatività e professionalità nel settore del Design
  
- Promuovere Lissone come centro internazionale di sperimentazione e di prototipazione di prodotti legati al mondo del Design

### **2. Tema**

Il tema proposto richiede ai designer che vi partecipano la progettazione di componenti e prodotti per l'infanzia: dal gioco al prodotto di arredo, dal kit per l'apprendimento ai prodotti di uso quotidiano.

I progetti devono necessariamente essere inediti, pena l'esclusione dal concorso.

Non sono ammessi progetti in produzione, sottoposti ad altri concorsi, già pubblicati o messi in mostra.

La partecipazione avviene sotto la personale responsabilità del partecipante.

I progettisti si assumono ogni responsabilità in merito all'originalità dei propri progetti.

### **3. Premi**

I premi stabiliti sono:

- 10.000 € così suddivisi: 5.000 € al 1° classificato, 3.500 € al 2° classificato, 1.500 € al 3° classificato
- realizzazione dei PROTOTIPI dei primi 10 classificati
- ESPOSIZIONE di tutti i progetti pervenuti presso il museo di Lissone
- Successiva ESPOSIZIONE di tutti i prototipi e modelli selezionati presso il Salone Satellite/Salone del Mobile

La premiazione avverrà in occasione della presentazione della mostra dei progetti presso il Museo di Lissone.

Inoltre il Comune di Lissone si rende disponibile a fornire ospitalità durante il periodo della Mostra presso il Salone Satellite ai progettisti premiati mettendo a disposizione un servizio navetta tra Lissone e il Salone del Mobile.

Il Comune di Lissone vuole così rendere accessibile e visibile ai partecipanti la manifestazione annuale che si svolge presso il nuovo Polo Fieristico di Fiera Milano.

### **4. Giuria**

La commissione, che giudicherà gli elaborati pervenuti al fine della premiazione, è costituita da:

- Arturo Dell'Acqua Bellavitis: Direttore del Dipartimento Indaco, Politecnico di Milano
- Luigi Cavadini: Direttore artistico del Museo d'arte contemporanea di Lissone
- Sergio Allievi: Presidente di "Progetto Lissone"
- Silvana Annichiarico: Comitato Scientifico della Triennale di Milano

- Gilda Bojardi: Direttore Responsabile di Interni
- Susanna Mantovani: Preside della Facoltà di Scienza della Formazione, Università degli Studi di Milano – Bicocca
- Roberto Rizzi: Curatore Scientifico della Galleria del Design e dell'Arredamento - CLAC di Cantù

Le decisioni della Giuria saranno prese a maggioranza.

Il Presidente della Giuria sarà nominato all'interno della stessa.

La selezione e la valutazione dei progetti terrà conto della loro originalità e creatività, del grado di innovazione, ricerca e sperimentazione di nuove soluzioni progettuali che, pur nella libera espressione della fantasia dei partecipanti, tengano conto delle specificità tecnologiche e produttive reali e anche del grado di riproducibilità tecnica; saranno inoltre valutate la sperimentazione su nuovi materiali e finiture superficiali, le caratteristiche ergonomiche, di sicurezza e ambientali dei prodotti, la capacità dei progetti di definire e anticipare scenari d'uso innovativi.

I parametri valutati per stabilire i progetti vincitori sono:

1. Originalità del design
2. Qualità della presentazione complessiva dell'elaborato
3. Producibilità del progetto

La Giuria delibera a maggioranza e il suo giudizio è inappellabile.

I lavori della giuria saranno segreti e considerati validi con la presenza di almeno la metà più uno dei suoi membri.

Una bozza del verbale con il resoconto dei lavori della giuria e con il giudizio sui progetti sarà stesa durante la riunione e firmata dai giurati alla conclusione dei lavori.

La partecipazione al concorso implica l'accettazione incondizionata del presente bando, così come delle decisioni della giuria.

## **5. Condizioni di partecipazione**

Il concorso si rivolge agli studenti delle Facoltà di Design, di Architettura e delle Scuole di Design, a progettisti, artisti, architetti e designers di qualsiasi nazionalità che nell'anno solare 2006 non abbiano ancora compiuto 36 anni di età.

E' ammessa la partecipazione a gruppi di lavoro purché sia individuato un capogruppo responsabile di progetto.

Ogni partecipante è tenuto a controllare scrupolosamente i requisiti necessari alla partecipazione. La partecipazione avviene sotto la personale responsabilità del partecipante.

La partecipazione è vietata ai membri della Giuria, ai loro familiari, ai dipendenti delle aziende organizzatrici e delle aziende sponsorizzatrici e patrocinatrici.

Sono esclusi dal concorso coloro che non consegneranno gli elaborati di progetto richiesti nei modi e nei tempi previsti dal bando.

## **6. Data di consegna degli elaborati**

Gli elaborati devono pervenire all'indirizzo sotto indicato entro il 15 Dicembre 2006.

## **7. Domanda di partecipazione**

La domanda di partecipazione al concorso, redatta in carta semplice, dovrà contenere i dati anagrafici del partecipante, la sua qualifica (professionista o studente e, in tal caso, indicare l'Istituto/Scuola, Facoltà universitaria di provenienza) il suo codice fiscale, il domicilio, un recapito telefonico di rete fissa e mobile, l'indirizzo di posta elettronica, un'esplicita dichiarazione di conoscenza del presente bando e della sua incondizionata accettazione.

Il modulo di iscrizione al concorso è comunque scaricabile dal sito [www.playingdesign.com](http://www.playingdesign.com)

## **8. Elaborati**

Per ogni progetto dovranno essere consegnati:

1. Due tavole (montate su pannelli rigidi tipo poliplat) di dimensione 100x70 cm, realizzate a discrezione del partecipante con tecniche libere, le quali dovranno contenere almeno un disegno in scala adeguata che illustri la visione d'insieme ed i particolari. È ammesso l'uso del colore.

2. Una breve relazione (in Italiano o in Inglese) che descriva le motivazioni, le caratteristiche del progetto compresi i materiali e qualunque altro dato ritenuto utile; tale relazione dovrà essere in formato A4 e non dovrà superare le tre facciate.

3. Un CD-Rom contenente i file delle tavole di progetto e della relazione con immagini di qualità e risoluzione adeguata ai requisiti di stampa (300 dpi in formato .jpg o .eps, max 20X15 cm).

4. La domanda di partecipazione al concorso.

A scelta del partecipante potrà essere consegnato anche un modello in scala del progetto le cui dimensioni non dovranno superare quelle di un cubo di cm 40x40x40.

Sul retro di tutti gli elaborati verrà posto un cartiglio, scaricabile anch'esso dal sito [www.playingdesign.com](http://www.playingdesign.com) riportante l'intestazione del concorso e l'identificazione del concorrente.

## **9. Spedizione degli elaborati**

Gli elaborati di progetto richiesti dovranno essere consegnati a mano o pervenire a mezzo vettori postali o corrieri improrogabilmente entro il 15 Dicembre 2006 all'indirizzo:

Palazzo Municipale del Comune di Lissone

Ufficio Protocollo / Segreteria

Via Antonio Gramsci n°21

20035 Lissone (Milano)

Farà fede la data di protocollo del Comune.

Sul plico va apposta in modo evidente l'intitolazione "PREMIO LISSONE – DESIGN - 2006 ".

Non sono ammesse consegne con pagamento a carico del destinatario: i plichi inviati con questa modalità verranno respinti al mittente. I partecipanti si impegnano a dichiarare al vettore / corriere / azienda che effettua la spedizione che il plico non ha valore commerciale e a garantire che l'eventuale Delivery Duty Payed sia stato assolto come pure gli eventuali diritti doganali.

## **10. Informazione e divulgazione dei risultati**

L'esito della valutazione della giuria verrà reso noto ai vincitori entro e non oltre la fine di gennaio 2007 e comunicato per posta elettronica.

Il Comune di Lissone presenterà l'iniziativa alla stampa di settore e comunicherà i risultati del concorso in una manifestazione o un evento di cui si daranno successive informazioni.

Tutti i concorrenti autorizzano sin d'ora il Comune di Lissone ad esporre i loro progetti in pubblico (mostra e manifestazioni di vario genere) e a pubblicare il proprio progetto su un catalogo, una pubblicazione editoriale o sulla stampa specializzata; per questo nulla sarà dovuto agli autori se non l'obbligo della citazione del progettista restando la proprietà intellettuale degli elaborati ai loro rispettivi autori.

## **11. Restituzione del materiale concorsuale**

Gli elaborati possono essere ritirati entro trenta giorni dalla conclusione della mostra al Salone Satellite presso l'indirizzo di invio. Decorso tali termini l'organizzazione non si ritiene obbligata alla conservazione del materiale concorsuale. I materiali non ritirati non verranno restituiti. L'organizzazione del concorso non assume alcuna responsabilità in caso di perdita, furto o danneggiamento degli elaborati.

## **12. Autorizzazione**

In relazione al D.lgs. 196/03 riguardante la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali i partecipanti autorizzano sin d'ora l'organizzazione del concorso al trattamento dei dati personali in oggetto ai fini della gestione del concorso stesso.