



## Regulament

### MBM CREATIV

#### - concurs de design -

### Capitolul I. Generalități

**Art.1.** Muzeul Banatului Montan din Reșița, în parteneriat cu Asociația Make Better, lansează concursul de design „MBM Creativ” al cărui obiectiv principal este de a activa oficial procesul de transformare a Muzeului Banatului Montan Reșița într-un spațiu de interpretare originală a propriilor sale colecții, cu o interfață a sectoarelor creative.

Înscrierea și participarea în competiție presupune proiectarea și construirea unui obiect de design care ulterior să fie trimis către organizatorii concursului. Participarea înseamnă disponibilitatea de a lucra la realizarea efectivă a acestui obiect de design ținând cont de specificul și necesitățile proiectului, așa cum sunt descrise în anunțul de concurs și în acest regulament.

**Art.2.** Concursul încurajează doar crearea unor obiecte de **design de produs** (inclusive ambalaje, jocuri și jucării), de **design vestimentar**, de **design de bijuterii** și de **design de mobilier** de mici dimensiuni, decorațiuni și accesorii pentru interior. Aceste obiecte trebuie să fie inspirate de colecțiile Muzeului Banatului Montan din Reșița. În acest sens, fiecare designer participant va trebui să facă o vizită prealabilă la Muzeul Banatului Montan din Reșița, cu programare, pentru a vizita colecția muzeului și pentru a-și alege obiectele și/sau elementele inspiraționale. Transportul va fi decontat de către muzeu, la fel și noaptea de cazare pentru cei care vor veni de la mai mult de 250 km depărtare.

Se cere proiectarea unui obiect mobil, care poate fi și demontabil, realizat din materiale de orice fel, inclusiv reciclate.

**Art.3.** Proiectele înscrise vor viza o soluție cât mai potrivită, conformă cu brieful de creație. Obiectele realizate trebuie să fie ușor de reprodus și să încorporeze în design legătura cu elementele de patrimoniu (al muzeului) folosite ca sursă de inspirație. Ideile de proiecte și conceptele trebuie adaptate la specificul competiției, ținând cont de toate cerințele organizatorilor (logistic, funcțional, estetic, buget ș.a.m.d.).

## **Capitolul II. Eligibilitate participanți și proiecte**

**Art.4.** Concursul este public și se desfășoară într-o singură sesiune de înscrieri. Proiectele pot fi înscrise în concurs de către designer de pe tot teritoriul țării.

Concursul se adresează designerilor absolvenți ai universităților și facultăților de arhitectură, design sau arte din România, celor în curs de afirmare și celor consacrați care au absolvit aceste instituții de învățământ.

Sunt acceptate și echipe în competiție, cu specificația că fiecare membru al echipei trebuie să îndeplinească o funcție specific în dezvoltarea proiectului (cercetător, designer, producător). În cazul fiecărui proiect se va preciza coordonatorul proiectului, care va fi beneficiarul exclusiv al premiului în cazul în care proiectul grupului este declarat câștigător.

**Art.5.** Participanții pot înscrie în competiție **o singură propunere**. Fiecare aplicație va cuprinde, pe lângă formularul de concurs, și următoarele documente: 1. un număr de minim 3 planșe și maximum 5-7 planșe. Acestea vor conține în mod obligatoriu vederi și secțiuni caracteristice ale obiectului sau ale piesei, perspective sau axonometrii, detalii semnificative, indicații desenate și scrise privind dimensiunile, materialele, scenariile de folosire, texte minimale privind demersul de design și, dacă este cazul, regulile noului joc (pentru produsele de tip joc) ; 2. un document word sau excel conținând un buget de principiu care să conțină o detaliere a tuturor tipurilor de material și componente, cantități, precum și specificațiile tehnice – dimensiuni, metode de construire/fabricație, operațiuni; 3. curriculum vitae narativ al designerului/artistului/studioului, cu creații de portofoliu (lucrarea de diploma pentru absolvenți); 4. informații despre capacitatea și costurile pentru producția în serie a obiectului

de design - 25 de bucăți, 25-50 de bucăți și pentru 50-100 de bucăți, cât și recomandări de furnizori, producători sau implementatori pentru producția respectivelor obiecte (opțional).

**ATENȚIE!!!**În spiritul cerinței nr. 4., Muzeul Banatului Montan din Reșița își rezervă dreptul de a le propune câștigătorilor folosirea obiectelor declarate câștigătoare în scopuri comerciale, culturale sau educative (negociere pentru stabilirea condițiilor și a beneficiilor reciproce în avantajul ambelor părți). Din acest motiv au fost solicitate informații despre capacitatea și costurile pentru producția în serie a obiectului de design.

**Art. 6.** Nu pot participa în competiție angajații Muzeului Banatului Montan din Reșița și ai Asociației Make Better implicate în organizarea și desfășurarea concursului și nici rudele de gradul întâi ale angajaților în discuție sau ale membrilor juriului.

**Art. 7.** Proiectele înscrise nu pot avea conținut ilegal, defăimător, amenințător, abuziv, obscen, care afectează intimitatea altei persoane, nu respect drepturile individului sau îndeamnă la discriminare rasială, etnică, sexual sau sunt ofensatoare în orice alt mod.

**Art. 8.** Organizatorul poate refuza proiecte înscrise în competiție dacă acestea nu se încadrează în cerințele impuse de regulament.

### **Capitolul III. Mecanism înscriere proiecte**

**Art. 9.** Proiectele pot fi înscrise în concurs începând cu **23 iulie 2024**.

**Art. 10.** Aplicații au libertatea să folosească orice tehnică sau material pentru crearea designului propus în cadrul concursului, atâta timp cât respect anunțul de concurs.

**Art. 11.** Pentru a înscrie un proiect în cadrul concursului, participanții trebuie să citească și să respecte anunțul de concurs și acest regulament în care sunt incluse toate detaliile legate de nevoile, argumentele, specificul, condițiile și criteriile de eligibilitate ale proiectului. După startul concursului, participanții pot să trimită întrebări referitoare la anunț și la regulament până pe **28 iulie 2024**, pe adresa [office@mbmr.ro](mailto:office@mbmr.ro).

**Art. 12.**Înscrierea trebuie să fie însoțită de un formular de concurs cu detalii despre participant și o scurtă descriere narativă a proiectului propus; formularul se poate solicita la aceeași adresă de email [office@mbmr.ro](mailto:office@mbmr.ro).

sau se poate descărca de pe website-ul <https://www.mbmr.ro/>și se completează în limba română.

Informațiile, fotografiile și schițele din formularul de participare despre autor și proiect vor fi folosite ulterior în comunicarea concursului, așadar toate textele trebuie completate astfel încât să poată fi preluate ca atare, fără a implica editare. Fiecare fișier încărcat de participant va include numele proiectului propus în denumire.

**Art.13.**Toate proiectele înscrise în concurs se trimit, cu toate documentele menționate în anunțul și în regulamentul de concurs, până cel târziu în data de **02 septembrie 2024, ora 23:59**.

**Art. 14.** Organizatorii pot cere date suplimentare participanților dacă sunt neclarități privind propunerile trimise. În cazul unor informații incomplete sau insuficiente sau a lipsei de răspuns din partea participantului în cazul unei solicitări venite din partea organizatorilor, organizatorul poate decide eliminarea unui proiect din concurs.

**Art. 15.**Înscrierea în concurs nu implică nicio taxă de participare.

#### **Capitolul IV. Jurizarea, alegerea câștigătorilor și premiarea**

**Art. 16.** Juriul este format din persoane relevante pentru coordonatele și specializările acestui concurs: design, management muzeal și management de proiect cultural. Deciziile juriului sunt definitive și irevocabile.

**Art. 17.** Produsele centralizate în urma concursului vor trece printr-un proces de jurizare, conform calendarului complet al competiției prezentat și detaliat în anunțul de concurs.În urma deciziei juriului, propunerile câștigătoare (5 proiecte) vor trebui produse în termen de 20 de zile calendaristice.

**Art. 18.** Bugetul minim pentru producția obiectului sau a piesei declarate câștigătoare este de **7.000 RON**, iar cel maxim de **9.000 RON**. Acest buget include:onorariul pentru cesiunea

drepturilor neexclusive de autor al lucrării, transport, cazare și producție (cu tot procesul de la achiziția de materiale până la finalizarea obiectului sau a piesei de design).

**Art. 19.** Criteriile care vor fi avute în vedere în evaluarea proiectelor sunt: 1. coerența demersului, adecvarea la temă și obiectiv, potențialul de activare spațială și socială, valoarea designului (inclusive expresivitate, punere în valoare a colecției muzeului și a potențialului materialelor etc., dar și viabilitatea comercială); 2. Originalitate (caracterul inovator și creativ al propunerii); 3. Sustenabilitatea creației (inclusive rezistență în timp); 4. eficiența economic și claritatea bugetului; 5. În cazul jocului, originalitatea produsului și a scenariului de joc, a regulamentului de joc (coerență, interactivitate, caracterul distractiv etc.).

Toate criteriile au ponderi egale. Jurizarea se va face prin analizarea individuală a propunerilor și prin dezbateri cu toți membrii juriului pentru selectarea proiectelor câștigătoare.

**Art. 20.** Membrii juriului se pot recuza de la jurizarea unuia sau mai multor proiecte dacă apar conflicte profesionale sau personale de interese (colaborări trecute sau existente cu unul dintre participanți sau alte tipuri de conexiuni similare).

**Art. 21.** După terminarea perioadei de înscrieri, juriul poate cere completări participanților, dacă are nelămuriri asupra unora dintre propuneri. Organizatorii vor anunța câștigătorii după data de **11 septembrie 2024**.

**Art. 22.** Vor fi alese 5 proiecte câștigătoare, în funcție de calitatea propunerilor, iar produsele dezvoltate vor fi prezentate și expuse în perioada **01 noiembrie -20 decembrie 2024** în cadrul unei expoziții urbane în mai multe puncte publice importante ale orașului Reșița. De asemenea, cu creațiile de design câștigătoare se vor pune bazele unui studio creativ online, pe modelul Rijks Studio al Rijksmuseum din Amsterdam pe care-l vom numi MBM Studio Creativ.

**Art.23.** Prin înscrierea la concurs, participanții își asumă acceptul producerii în serie și a comercializării propunerilor câștigătoare, prin sistem fizic (art-shop al muzeului) și online (secțiunea de e-Comerț a viitorului studio creativ), pe baza unor negocieri.

**Art. 24.** Juriul își rezervă dreptul de a decide neacordarea premiului, dacă niciunul dintre seturile de propuneri înscrise în concurs nu îndeplinește criteriile de jurizare.

**Art. 25.** Decizia juriului privind evaluarea proiectelor și selectarea proiectelor câștigătoare nu poate fi contestată.

#### **Capitolul V. Alte mențiuni**

**Art.26.** Participanții își asumă răspunderea pentru toate ideile prezentate, textele și imaginile folosite pentru explicarea proiectului, în concordanță cu legile privind drepturile de autor și de proprietate intelectuală.

**Art.27.** Câștigătorii concursului își dau acordul prin acest regulament și prin participarea în competiție cu privire la cedarea drepturilor de proprietate intelectuală privind proiectul ales pentru implementare și își asumă că varianta finală a produsului nu poate suferi modificări în etapa de producție, modificări ce ar afecta conceptul propus.

**Art. 28.** Câștigătorii pot folosi titlul de „câștigător al Concursului MBM Creativ” în portofoliul personal.