

CONCURSO DE REMODELAÇÃO de LOGÓTIPO

Núcleo de Computação Gráfica e Multimédia

1. OBJECTIVO

A realização de um concurso de concepção de logótipo que permita estabelecer uma imagem gráfica e consequentemente uma identidade visual dos projectos de ensino e actividades desenvolvidas nas áreas de Computação Gráfica e Multimédia, nomeadamente do Curso de Engenharia da Computação Gráfica e Multimédia.

1.1 O logótipo deve incluir variações que permitam incorporar designações:

ECGM - Engenharia da Computação Gráfica e Multimédia

NCGM - Núcleo de Computação Gráfica e Multimédia

1.2 As propostas poderão apresentar complementarmente um slogan, e eventualmente uma “mascote” representativa do núcleo do curso.

2. CONCORRENTES

Os concorrentes deverão satisfazer as seguintes condições:

2.1 Serem estudantes que, no ano lectivo 2010 / 2011, frequentem o Instituto Politécnico de Viana do Castelo.

3. APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURA

3.1 Cada aluno poderá enviar no máximo duas propostas.

3.2 As propostas devem ser apresentadas sobre suporte digital, em formato vectorial (Adobe Illustrator, Corel Draw, etc.), com até um máximo de 5 cores. As propostas a apresentar deverão levar em consideração a tradição de tonalidades utilizadas pelo curso que são: cor de tijolo e azul - bebé.

3.3 A proposta deverá ser clara quer num contexto de utilização de cor, quer num contexto monocromático (e.g. escala de cinzentos), podendo eventualmente ser apresentadas propostas para os dois contextos.

3.4 Memória Descritiva e Justificativa da proposta (em formato *.doc ou *.pdf).

3.5 As candidaturas devem ser submetidas em 2 pastas (1 projecto + 1 documentos), devendo estar identificadas com o nome e código do estudante, bem como o curso em que se encontra inscrito e a escola que frequenta.

(Sigla Escola) + (Sigla Curso) + (Numero aluno) + (_) + (PROJECTO)

(Sigla Escola) + (Sigla Curso) + (Numero aluno) + (_) + (DOCUMENTOS)

Exemplos...para o aluno número 1234:

ESTGECGM1234_PROJECTO

ESTGECGM1234_DOCUMENTOS

— PROJECTO - Conterá os elementos referidos em 3.1.

— DOCUMENTOS - Outros documentos descritivos ou informativos acerca do projecto.

4. ENVIO DE CANDIDATURAS E PRAZOS DE ENTREGA

4.1 O envio das candidaturas deverá ser feito para o e-mail: geral.ecgm@gmail.com

4.2 A data para entrega de candidaturas termina a 21/11/2010

5. SELECÇÃO E JÚRI

5.1 As propostas depois de recepcionadas serão submetidas a uma revisão que visará essencialmente a exclusão de propostas incorrectas, incoerentes, descontextualizadas ou simplesmente que não cumpram os parâmetros estabelecidos.

5.2 Pré Selecção.

Após a fase citada em 5.1, as propostas aceites a concurso, passarão por uma pré-selecção cujo objectivo passa por seleccionar as melhores propostas, resultando num total de 5 propostas finais que serão depois levadas a votação por todo o curso de ECGM.

5.3. A pré-selecção será efectuada pelos elementos constituintes do Núcleo de Computação Gráfica e Multimédia.

5.4. A selecção final será efectuada por um júri constituído por:

- coordenador de curso
- docente - designer
- docente coordenador do subgrupo de CGM
- representante do Núcleo de CGM
- representante dos alunos (a designar pela comissão de curso de ECGM)

6. AVALIAÇÃO

6.1 Critérios de avaliação

- Qualidade conceptual da solução;
- Inovação | criatividade;
- Funcionalidade | versatilidade nas aplicações previstas (Web Site, e-mails, materiais de divulgação como brochuras, cartazes, merchandising...)
- Coerência e enquadramento no Âmbito do Curso de ECGM

6.2 Metodologia

- As decisões do júri serão tomadas por maioria simples de votos e não serão aceites abstenções.
- As decisões do júri são soberanas e definitivas não cabendo qualquer tipo de recurso.
- Em caso de manifesta falta de qualidade o júri poderá não entregar o prémio.

7. PRÉMIO E DISTINÇÕES

O prémio a atribuir ao trabalho seleccionado é meramente simbólico, contudo com o objectivo de reconhecer a veia criativa e a inspiração do vencedor.

7.1 Tratando-se o Núcleo de ECGM, uma associação sem fins lucrativos, todas as participações serão encaradas como um acto de colaboração e de socialização para com o Curso de ECGM.

7.2 Ao autor do projecto vencedor será atribuído o prémio no valor líquido de cerca de 80€ (oitenta euros), nomeadamente uma mesa gráfica digital “WACON BAMBU FUN”.

7.3 O vencedor receberá o prémio citado em 7.2 no decorrer das IX Jornadas da Computação Gráfica e Multimédia a realizar em Fevereiro ou Março de 2011 na ESTG.

7.4 Os participantes e vencedores serão informados do resultado final do concurso através dos contactos fornecidos.

8. DIREITOS

8.1 O núcleo de ECGM ficará proprietário da obra premiada. O autor da obra premiada manterá a propriedade intelectual.

8.2 O núcleo de ECGM poderá utilizar as imagens dos projectos premiados e seleccionados e demais elementos recolhidos no âmbito do concurso para as suas acções de divulgação/promoção, sem qualquer restrição, não necessitando de mencionar o autor das obras.

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1 A participação neste concurso implica a aceitação deste regulamento.

9.2 Todos os projectos deverão ser inéditos, originais e ser desenvolvidos pelos próprios concorrentes.

9.3 O autor do projecto vencedor deve estar disponível para aceitar as adaptações necessárias, no sentido de viabilizar a produção dos respectivos materiais.

10. CALENDÁRIO DO CONCURSO

- Divulgação: 19 Outubro de 2010
- Entrega das candidaturas – Até 11 de Novembro de 2010
- Avaliação dos projectos pelo júri – Até 31 de Novembro de 2010
- Divulgação de resultados incluindo exposição – a definir
- Entrega do Prémio: IX Jornadas da Computação Gráfica e Multimédia - Data a definir (Fevereiro/Março 2011)