

# ARHITECTURĂ IITM

## - IDENTITATE VIZUALĂ -

### PREAMBUL

Atelierul de proiectare al anului doi propune studenților să completeze demersul început în primul an și să exploreze dintr-o altă perspectivă lumea (construită), să completeze tema largă a locuinței contemporane, dar mai ales, să învețe să locuiască cu adevărat această lume - să-si găsească propriul loc.

Înțelegerea nevoilor umane și a spațiului construit prin specularea prezenței **locurilor speciale** din care acesta este format. Nu putem cu adevărat construi, decât prin **conștientizarea relației** duale **privat/public**, realizată prin raportarea permanentă a spațiului locuit la contextul exterior - natural, antropic și comunitar/social.

### OBIECTIVELE CONCURSULUI

Concursul are ca principal obiectiv formarea unei identități vizuale a atelierului de proiectare al anului 2 din cadrul Facultății de Arhitectură și Urbanism, Timișoara.

### ELIGIBILITATE

Concursul se adresează studenților din anul 2 ai Facultății de Arhitectură și Urbanism, Timișoara. Fiecare student/echipă are dreptul să încarce mai multe propuneri de logo.

### PREDARE

Predarea va consta în realizarea de către participanți atât a unei imagini cu logo-ul propus, cât și a unui text explicativ de prezentare a soluției propuse.

Imaginea se va realiza în format pdf, va avea 21x21cm, o rezoluție de 300dpi și o dimensiune maximă de 15MB.

Textul de prezentare va fi redactat în limba română și nu va avea mai mult de 250 de cuvinte. El va trebui să detalieze modul în care logoul propus ilustrează caracterul anului 2.

Pachetul format din imagine și textul de prezentare va fi transmis sub forma unei arhive până cel târziu la data de 14

martie 2022, ora 24:00, pe adresa de e-mail: [arhitectura2tm@gmail.com](mailto:arhitectura2tm@gmail.com).

Fiecare student/echipă își va genera un cod propriu, format din două litere și trei cifre (de tipul 00AAA). Arhiva va fi salvată cu denumirea codului propriu al studentului/echipei. Împreună cu aceasta va fi transmis și un fișier pdf care va conține numele participanților.

### JURIZAREA ȘI SELECTAREA PROPUNERII CÂȘTIGĂTOARE

Juriul concursului va fi format din colectivul profesoral al atelierului de proiectare al anului 2, FAUT.

Criterii de analiză și punctare a soluțiilor:

- 1) **Relevanță** - propunerea va reflecta identitatea atelierului de proiectare al anului 2 din cadrul FAUT
- 2) **Actualitate** - propunerea va reflecta tendințele actuale de design în industria digitală
- 3) **Originalitate** - propunerea va fi una autentică
- 4) **Funcționalitate** - propunerea va fi lizibilă și ușor recognoscibilă

### CALENDARUL CONCURSULUI

- 22 februarie - lansare temă
- 14 martie, ora 24:00 - termen limită transmitere propuneri

### PREMII

- 1) **Premiul I**
  - premiu surpriză
  - soluția câștigătoare va reprezenta noua identitate vizuală a atelierului de proiectare a anului 2
- 2) **Premiul II**
  - premiu surpriză
- 3) **Premiul III**
  - premiu surpriză