



Concorso di idee rivolto agli studenti dei Corsi di laurea in Design dell'Università di San Marino per la progettazione del logo e dell'immagine coordinata del Festival Supèrfluo.

Corsi di Laurea triennale e magistrale in Design
Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Art. 1 Definizione dell'iniziativa

I Corsi di laurea triennale e magistrale in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino bandiscono un concorso di idee per la progettazione del nuovo logo del Festival Supèrfluo, ideato e diretto da Equilibrista srls in collaborazione con la rassegna teatrale e musicale Le Città Visibili.

Art. 2 Obiettivi dell'iniziativa e tema del concorso

Il festival nasce con l'intento di introdurre a Rimini una nuova tipologia di festival musicale, sul modello dei "boutique festival", al fine di inserire la città in un circuito turistico-culturale sempre più rinomato in Italia e all'estero. Tali eventi, infatti, devono il loro successo ad un mix tra l'accurata selezione musicale proposta, la valorizzazione della fruizione musicale attraverso la bellezza e la riqualificazione dei luoghi invisibili del territorio, l'offerta di un'esperienza volutamente di nicchia che racconti in chiave contemporanea, originale e sostenibile il capitale culturale delle città. Alla prima edizione, l'evento punta a valorizzare il rooftop dell'Ala Nuova del Museo della Città, una location suggestiva situata nel cuore del centro storico di Rimini.

Il festival si impegna a promuovere la rilevanza delle esperienze condivise e dell'interazione con un ambiente "a cielo aperto", elementi fondamentali per il nostro benessere individuale. Inoltre, intende sottolineare, attraverso la scelta del nome, che l'arte, inclusa la musica, spesso considerata superflua, in periodi di incertezza diventa più che mai oggetto essenziale per i singoli e per le comunità.

L'obiettivo a lungo termine è quello di far diventare l'evento un appuntamento di rilievo per l'intera città, offrendo un'alternativa intima, raffinata ed autentica alle grandi manifestazioni culturali già presenti sul territorio.

Il coinvolgimento dell'Università soddisfa alcuni obiettivi fondanti del Festival: coinvolgere attivamente la comunità locale nella progettazione dell'evento; offrire agli studenti un'esperienza creativamente stimolante, fatta da giovani per i giovani, promuovendo il loro talento e facilitando loro la creazione di utili contatti professionali; rendere esplicito l'imprescindibile connubio fra arte e musica.



Il Concorso di idee ha come obiettivo quello di individuare i caratteri grafici identificativi del Festival Supèrfluo attraverso la progettazione del logo e dell'immagine coordinata dell'evento. L'identità visiva del Festival sarà utilizzata su materiali istituzionali e promozionali dell'iniziativa e dovrà avere caratteristiche di adattabilità ai molteplici formati cartacei e digitali comunemente usati.

Tema del Concorso

Ai partecipanti è richiesto di progettare:

01 – Logo e Payoff del Festival “Supèrfluo”

La dicitura da utilizzare nel marchio sarà “Supèrfluo” seguito dal payoff “Festival” e dalla creazione di un claim che espliciti la promessa di valore dell'evento (es. “Sounds Good”; “Great Music. Great People. Great Memories”). È richiesta ai partecipanti una particolare attenzione a mettere in risalto il titolo dell'evento rispetto al payoff, al tema del festival, al respiro “glocal” dell'iniziativa e al target di riferimento (giovani 25+, cittadini, turisti). È fondamentale la presentazione **testuale** (min. 200 parole) e **visiva** delle motivazioni e delle scelte del percorso progettuale intrapreso.

02 – Sviluppare le linee guida base dell'identità visiva

Nello sviluppo dell'identità visiva e della sua applicazione si richiede un'indicazione sui caratteri tipografici, le modalità d'uso, gli standard di applicazione e quanto ritenuto necessario per una corretta declinazione dell'identità. Le indicazioni andranno indicate in un manuale di applicazione del marchio.

03 – Proporre un'applicazione grafica dell'identità rispetto gli strumenti comunicativi del Festival:

es.

- Homepage del sito (www.superfluofestival.com)
- Poster formato 70x100 e cartolina A6
- Declinazioni social (Instagram e Facebook)
- Pass Staff e Artisti
- Altro: Merchandising destinato all'evento (lanyard, t-shirt, Tote bag, pin, sticker, borracce)

Art. 2.1 Linee guida – parole chiave – cosa comunicare

Il logo di Supèrfluo Festival dovrà mettere in risalto la premessa progettuale, la provocazione del naming e la valorizzazione dell'esperienza.

Le parole chiave utili all'elaborazione grafica del materiale richiesto sono:



ARTE – MUSICA – SUPERFLUO – NECESSARIO – TRAMONTO – CIELO – PARENTESI
– MATERIA - EVANESCENZA – GLOCAL – RIMINI – INTERNAZIONALITÀ -
CONCERTO – ESPERIENZA - AUTENTICITÀ - INTIMITÀ - QUALITÀ - ORIGINALITÀ -
RAFFINATEZZA - IMMERSIVITÀ - MALINCONIA - LEGGEREZZA – RELAX -
CULTURA – NATURA – CITTÀ - RICERCA – IBRIDAZIONE

Si suggerisce l'utilizzo di colori accesi oppure tenui ma fluo a richiamo della seconda parte del naming e/o sfumature tie-dye a richiamo della natura evanescente della materia artistica cuore del progetto.

Art. 3 Partecipanti

La partecipazione, in forma anonima, è riservata a:

- studenti regolarmente iscritti ai Corsi di laurea triennali e magistrali in Design dell'Università della Repubblica di San Marino;
- laureati nella stessa università da non più di tre anni dalla data di pubblicazione del bando di concorso.

La partecipazione può avvenire sia in forma singola sia in gruppo. Nel caso di gruppo sarà obbligatorio indicare un capogruppo che rimarrà il referente per tutte le fasi del concorso.

Art. 4 Modalità di partecipazione

La partecipazione avverrà attraverso la compilazione del form all'indirizzo

<https://forms.office.com/e/yy48hh4vwT>

I materiali richiesti saranno caricati in forma digitale attraverso lo stesso form. Il concorso è in forma anonima. Per l'identificazione dei concorrenti, al momento dell'iscrizione verrà richiesto di inserire un codice alfanumerico di 6 caratteri che diventerà identificativo del lavoro presentato; tale numero va riportato nel nome dei file consegnati ed in basso a destra in ogni pagina pdf della presentazione. Il codice è deciso dal candidato. Solo a titolo di esempio: 123abc.pdf

Art. 5 Elaborati e linee guida dei contenuti

I partecipanti al concorso dovranno consegnare una sola proposta progettuale costituita da:

- 1) **Una presentazione in formato PDF A3 orizzontale**, contenente l'impaginato di tutto il materiale progettato e richiesto ai punti **1,2,3** (Art.2). Il nome del file pdf dovrà essere composto dalle 6 cifre identificative scelte dal Concorrente unitamente alla parola "presentazione". (Solo a titolo di esempio: 123abc-presentazione.pdf). Lo stesso numero dovrà comparire in basso a destra in ogni pagina del pdf.



2) **Manuale di applicazione del marchio, PDF A3 orizzontale**, contenente l'impaginato di tutto il materiale progettato e richiesto ai punti 1,2,3. Il nome del file pdf dovrà essere composto dalle 6 cifre identificative scelte dal concorrente unitamente alla parola "manuale". (Solo a titolo di esempio: 123abc-manuale.pdf). Lo stesso numero dovrà comparire in basso a destra in ogni pagina del pdf.

Art. 6 Requisiti degli elaborati e criteri di valutazione

Tutti gli elaborati pervenuti entro la data di scadenza saranno valutati da una Giuria (la cui composizione è di seguito dettagliata) in base ai seguenti criteri:

- a) originalità e capacità di rappresentare le peculiarità dell'oggetto del concorso;
 - b) rispondenza degli elaborati agli obiettivi di cui all'art. 2;
 - c) completezza degli elaborati rispetto alle richieste di cui all'art. 2;
- Il giudizio della giuria è insindacabile e inoppugnabile.

Art. 7 Composizione della giuria

La giuria è composta da:

- Silvia Gasparotto, Vicedirettrice del Corso di Laurea Magistrale in Design dell'Università di San Marino e Professore Associato.
- Emanuele Lumini, Collaboratore alla didattica del Lab. di Comunicazione visiva 1 del corso di laurea triennale in Design dell'Università di San Marino e Responsabile foto e video dei corsi di design
- Giulia Galassi, Collaboratrice alla didattica del Lab. di Comunicazione visiva 3 del corso di laurea triennale in Design dell'Università di San Marino
- Steve Ehanire, Studente al terzo anno del corso di Laurea in Design, membro dell'associazione Giovanile Youth e referente collettivo studentesco Swagmarino
- Francesca Pianini Mazzucchetti, direttrice artistica del Festival "Supèrfluo" e cantautrice
- Tamara Balducci, direttrice artistica del Festival "Le Città Visibili" e attrice

Art. 8 Informazioni

Per ulteriori informazioni sulla partecipazione al concorso rivolgersi a:

Dott.ssa Chiara Amatori, Corso di laurea in Design, Antico Monastero Santa Chiara, Contrada Omerelli, 20, 47890 San Marino Città – RSM, tel. 0549 883633, e-mail c.amatori2@unirmsm.sm

Art. 9 Termini di scadenza

Il concorso scade alle **ore 23,00** del **09/06/2024**. Faranno fede data e ora di caricamento sul form di cui all'Art.4



Art. 10 Premi

Il montepremi complessivo ammonta ad un importo di **€ 600**, da suddividere, a insindacabile giudizio della Giuria in 3 premi:

- **€ 300** al primo classificato
- **€ 200** al secondo classificato
- **€ 100** al terzo classificato

Eventuali menzioni d'onore saranno assegnate per progetti ritenuti oltremodo meritevoli.

Art. 11 Garanzie e responsabilità

I partecipanti all'iniziativa dichiarano e garantiscono che l'idea, i progetti e gli elaborati sono di loro titolarità esclusiva con riguardo sia al diritto d'autore sia al diritto di sfruttamento economico e pertanto non esiste alcun diritto di privativa da parte di terzi su di essa/essi. Gli elaborati dovranno essere in ogni caso inediti e sviluppati espressamente per il presente concorso. Gli organizzatori sono pertanto esonerati da ogni responsabilità per eventuali contestazioni circa l'originalità e la paternità dell'opera e da eventuali imitazioni o copie da parte di terzi dell'opera stessa.

Art. 12 Diritti di utilizzazione

A Equibrista srls e APS Le città visibili spettano tutti i diritti di utilizzazione del progetto vincitore, mentre per le opere non vincitrici saranno ceduti i soli diritti di cui all'art. 14.

Art. 13 Informazione e divulgazione dei risultati

Gli organizzatori comunicheranno sul proprio sito internet (design.unirsm.sm) i risultati del Concorso e provvederanno a contattare personalmente i vincitori mediante e-mail.

Art. 14 Mostre e pubblicazioni

Con la partecipazione al concorso si intende automaticamente concessa a Equibrista srls, ad APS Le città visibili e all'Università l'autorizzazione all'utilizzo degli elaborati presentati per tutti gli scopi connessi alla divulgazione dei risultati e dei progetti. Equibrista srls e APS Le città visibili, nell'opera di divulgazione, hanno l'obbligo della citazione dell'autore/i e dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e dei corsi di laurea in design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino.

Art. 15 Attribuzione di crediti formativi universitari

Il riconoscimento di un massimo di **2 crediti formativi**, per progetti nell'ambito del design della comunicazione, resta a discrezione della commissione universitaria esaminatrice degli elaborati.

Art. 16 Accettazione del regolamento del concorso



La partecipazione al concorso comporta l'accettazione implicita di tutti gli articoli di questo regolamento.

Art. 17 Trattamento dei dati personali

L'Università degli Studi della Repubblica di San Marino raccoglie i dati personali esclusivamente per le finalità indicate nel presente atto in ottemperanza alle normative in materia di trattamento di dati personali vigenti. Le informative sui trattamenti dei dati personali effettuati dall'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, in qualità di Titolare del trattamento sono liberamente disponibili e scaricabili dall'apposita sezione "Privacy" del sito internet istituzionale.

San Marino, 30 aprile 2024
Corsi di laurea in Design
Università della Repubblica di San Marino