

MUSEU DA CRIATIVIDADE

23º concurso para estudantes
de arquitetura Projetar.org



EDITAL

O INTRODUÇÃO

Com o objetivo de contribuir com o aperfeiçoamento, formação e divulgação de um portfólio consistente, o Portal Projetar.org realiza concursos de ideias para estudantes de arquitetura.

O processo é totalmente online, e os prêmios incluem dinheiro e publicação dos projetos em sites e blogs de alcance nacional.

O concurso 023 do Portal Projetar.org propõe aos acadêmicos o desafio de projetar um Museu da Criatividade na Barra Funda, em São Paulo.

Um espaço social e cultural multidisciplinar voltado às artes visuais, design, fotografia, grafite, motion design, arquitetura, publicidade, entre outros.

Localizado no terreno onde se instalou a primeira gráfica do país, na Barra Funda em São Paulo, o Museu da criatividade deverá promover forte interação com a rua e seu entorno imediato, servindo como catalizador social.

O Concurso 023 é realizado em parceria com a Zupi e o Pixel Show, o maior festival da América Latina de arte e criatividade.

Neste concurso especial, o júri indicará 5 equipes finalistas, que terão suas propostas expostas no estande da Projetar.org durante o Pixel Show 2017, que acontece de 02 e 03 de dezembro, em São Paulo, SP. O evento contará com Sharp Talks dos jurados e divulgação presencial dos ganhadores.

1 TEMA

Entre a Proclamação da República e a virada do milênio, a população do Estado de São Paulo sofreu mudanças culturais e demográficas significativas¹. A sociedade paulista deixou de ser primário-exportadora, com economia voltada para o café, e passou a ser urbano-industrial. Sua população passou de 1,3 milhão de habitantes em 1890 para 37 milhões no ano 2000. Tal crescimento ocorre como consequência direta da economia local².

O processo de industrialização e de urbanização do início do século XX trouxeram mudanças substantivas na composição da cidade e da sua população, na forma de organização do trabalho e nas relações rurais-urbanas. Por ter sido palco do maior processo de industrialização do país, São Paulo vivenciou com maior intensidade essas transformações³.

1 BAENINGER, Rosana; BASSANEZI, Maria Sílvia C. Beozzo. **Trajetória Demográfica no Estado de São Paulo, na capital e em outros municípios**. Disponível em: http://www.abep.nepo.unicamp.br/encontro2006/docspdf/ABEP2006_248.pdf

2 Idem.

3 Ibidem.

A INDUSTRIALIZAÇÃO E A BARRA FUNDA

O crescimento acelerado do início do século XX fez com que áreas de várzea, previamente consideradas inadequadas para a ocupação urbana, passassem a ter valor comercial. Chácaras foram loteadas e a construção de estações de trem trouxeram novas atividades econômicas para estas regiões. O bairro da Barra Funda é um exemplo deste processo⁴.

“A ocupação do bairro está estreitamente ligada à construção de estradas de ferro para escoamento da produção do café. Em 1875, a estação Barra Funda da Estrada de Ferro Sorocabana foi inaugurada (...). A estação permaneceu como depósito e armazém de produtos transportados entre o porto e o interior até os anos 20 quando passou a transportar passageiros. Já

4 PIRES, Elaine Muniz. **História dos bairros paulistanos - Barra Funda**. IN: Almanaque Folha. Disponível em: http://almanaque.folha.uol.com.br/bairros_barra_funda.htm



a estação da São Paulo Railway inaugurada em 1892, bem próxima à estação da Sorocabana, onde hoje se encontra o viaduto Pacaembu, atendeu desde o início à crescente população do bairro atraída pela demanda de trabalho gerada nos armazéns das ferrovias e de particulares⁵."

Este cenário faz com que a identidade do bairro, assim como o Brás e a Moóca, fosse marcada pela mistura de fábricas e moradias de classes baixa

e alta⁶. O desenvolvimento comercial atraiu trabalhadores, fazendeiros e industriais que construíram suas casas e fábricas no bairro⁷.

Entre 1900 e 1930, a abundância de escoamento da produção industrial e concentração de mão-de-obra propiciaram ao bairro crescimento vertiginoso. Além das indústrias instaladas na Barra Funda, foi construído no bairro vizinho da Água Branca o parque das

6 ESTADÃO. **A história da Barra Funda**. Disponível em: <http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,a-historia-da-barra-funda,1758602>

7 Idem.

Indústrias Reunidas Matarazzo. Com uma área de 100 mil metros quadrados, reuniam diversas atividades industriais e empregavam um grande número de moradores do bairro⁸.

A crise de 1929 fez com que os parques industriais diminuíssem suas atividades gradativamente até fecharem por completo; ou transferissem suas atividades para locais menores. Ao bairro restaram as oficinas mecânicas, marcenarias e indústrias

de pequeno porte. Os casarões foram abandonados e se transformaram em cortiços. Os galpões foram simplesmente deixados de lado por décadas⁹.

A CULTURA E A BARRA FUNDA

Por ter se tornado um pólo comercial e estar próximo dos bairros Higienó-

8 Ibidem.

9 PIRES, Elaine Muniz. **História dos bairros paulistanos - Barra Funda**. IN: Almanaque Folha. Disponível em: http://almanaque.folha.uol.com.br/bairros_barra_funda.htm

5 Idem.

polis e Campos Elíseos, muitos representantes da classe média e alta, além dos trabalhadores das indústrias, foram morar no bairro. É natural presumir que a chegada destes moradores gere uma consequente necessidade por espaços urbanos culturais.

No ano de 1917 é inaugurado o Theatro São Pedro, com intensa programação de teatro, cinema e música¹⁰. No mesmo ano o escritor Mário de Andrade, um dos precursores do movimento moderno no Brasil e membro da semana de arte moderna de 1922, residente da Barra Funda, lança seu primeiro livro¹¹.

Entre os armazéns, casas e pátios ferroviários, os negros recém-libertos criaram um espaço de lazer onde tocavam as músicas das senzalas das fazendas de café do interior. O mais conhecido destes espaços é o antigo Largo da Banana, considerado um

dos berços do samba paulista. Recebeu este nome pois como a renda gerada com o trabalho na ferrovia era pouca, a área do entorno tornou-se local de comercialização de frutas, especialmente de banana, por aqueles que necessitavam complementar seus ganhos¹².

Com o fechamento das indústrias e abandono dos casarões após a crise de 1929, a efervescência cultural do

bairro reduziu consideravelmente. O próprio Theatro São Pedro sofreu uma série de fechamentos e reinaugurações¹³.

A partir da década de 1970, com a chegada dos migrantes nordestinos, a Barra Funda deixa, gradativamente, de ser um local abandonado. A partir desta situação o governo aposta em projetos sociais, reestruturando as áreas industriais para acelerar o

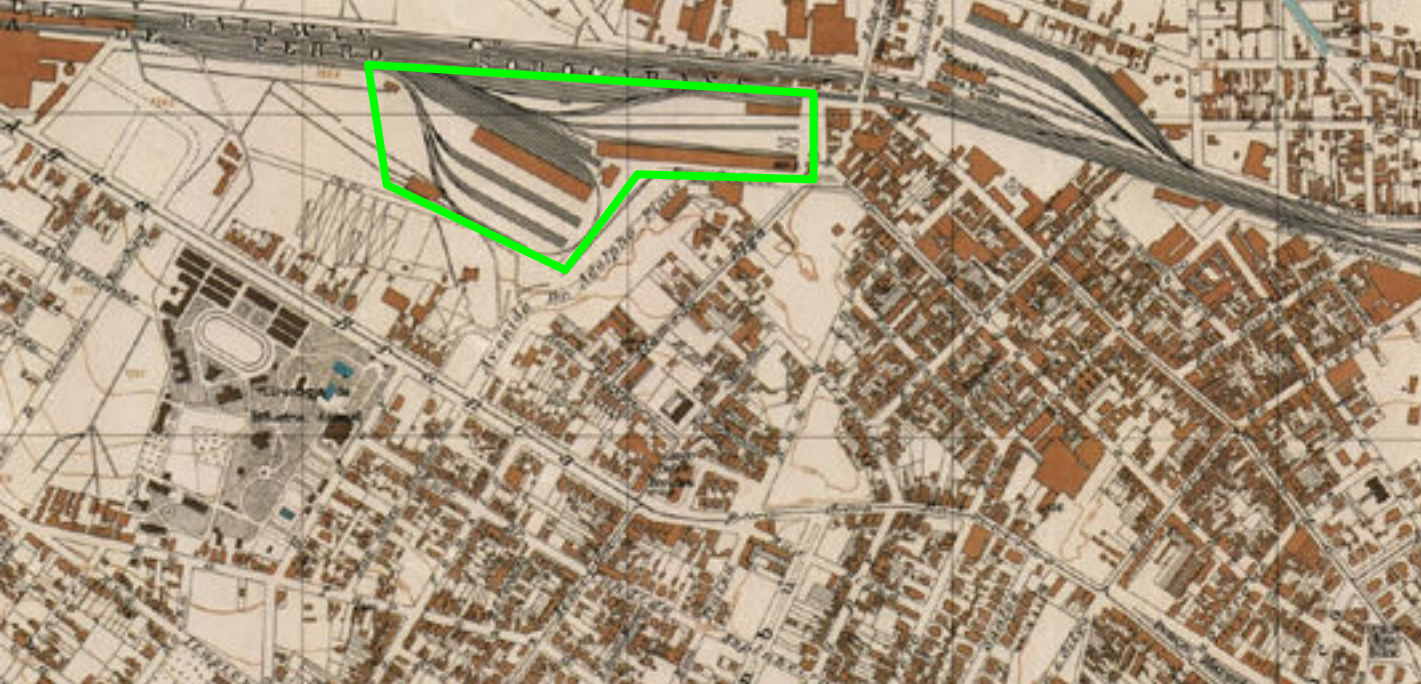
12 SALLA, Natália Maria. **Samba de paulista**. IN: Prefeitura de São Paulo: Cultura. Disponível em: http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/patrimonio_historico/ladeira_memoria/index.php?p=8382

13 THEATRO SÃO PEDRO. **Histórico**. Disponível em: <http://theatrosaopedro.org.br/historico/>

10 THEATRO SÃO PEDRO. **Histórico**. Disponível em: <http://theatrosaopedro.org.br/historico/>

11 UOL. **Mário de Andrade**. IN: Biografias. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/biografias/mario-de-andrade.htm>





Mapa da Barra Funda de 1930. Fonte Sara Brasil. Disponível em: <http://blogdogiesbrecht.blogspot.com.br/2013/10/o-largo-da-banana.html> / Imagem de satélite da Barra Funda de 2017. Fonte Google Maps. É possível perceber como o Memorial da América Latina ocupa o espaço do pátio de manobras da Estrada de Ferro Sorocabana e do Largo da Banana.

processo de reurbanização. Podemos citar como exemplo na área social o icônico Sesc Pompéia vizinho à Barra Funda, projeto de Lina Bo Bardi que ocupa uma antiga fábrica de tambores e que oferece à população alternativas de educação, esporte, cultura e lazer¹⁴.

Na área cultural, o maior exemplo é o Memorial da América Latina, concebido pelo antropólogo Darcy Ribeiro e projetado por Oscar Niemeyer, com acervo de livros e produção artística dos países latino americanos¹⁵. Seu terreno de mais de 80 mil metros quadrados ocupa a antiga área do pátio de manobras da Estrada de Ferro Sorocabana e do antigo Largo da Banana¹⁶.

14 VEJA. **Veja São Paulo: Sesc Pompéia**. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/estabelecimento/sesc-pompeia/>

15 MEMORIAL DA AMÉRICA LATINA. **O que é o Memorial?** Disponível em: <http://www.memorial.org.br/conheca/>

16 SÃO PAULO IN FOCO. **O berço do samba de São Paulo: uma breve história da Barra Funda**. Disponível em: <http://www.saopauloinfoco.com.br/barra-funda/>

2

TERRENO

Uma das indústrias a se instalar na região da Barra Funda foi a Companhia Lithografica Ypiranga. Aberta em 1901, foi a primeira gráfica e editora do Brasil¹⁷, e também a primeira empresa a imprimir em cores na América do Sul¹⁸.

Com o crescimento da sua demanda, no ano de 1963 construiu sua nova sede na rua Fuad Naufel, ao lado do pátio de manobras da Estrada de Ferro Sorocabana. Uma estrutura com 4 pavimentos e aproximadamente 20 mil metros quadrados de área¹⁹. Tal terreno foi intensamente valorizado na década de 1990 quando o terreno ao lado se transformou no Memorial da América Latina.

No ano de 2014, com 101 anos de vida, a empresa encerrou suas atividades.

17 QUALEABRONCA. **Walney fala da história da Cia Lithographica Ypiranga**. IN: YOUTUBE.COM. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xmLlhNudrys>

18 Idem.

19 ACESSE BUILDINGS. **Companhia Litographica Ypiranga - São Paulo**. Disponível em: <https://acesse.buildings.com.br/edificios-comerciais/293-companhia-lithographica-ypiranga#>

Seu maquinário, mobiliário e outros pertences foram leiloados no ano de 2015²⁰. O edifício ainda não foi reocupado.

Partindo das premissas descritas acima, o local proposto para o presente concurso situa-se em região privilegiada, possuindo relação direta com as duas partes do Memorial da América Latina. O terreno possui mais de cinco mil metros quadrados de área e possui 2 frentes, uma para a rua Fuad Naufel e outra para a avenida Auro Soares de Moura Andrade.

A proposta é que o Museu da Criatividade seja instalado neste terreno. O Concurso 023 visa, assim, reativar a memória da primeira gráfica do Brasil, localizada em um bairro com intensas particularidades identitárias e urbanísticas em São Paulo.

20 QUALEABRONCA. **Walney fala da história da Cia Lithographica Ypiranga**. IN: YOUTUBE.COM. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xmLlhNudrys>

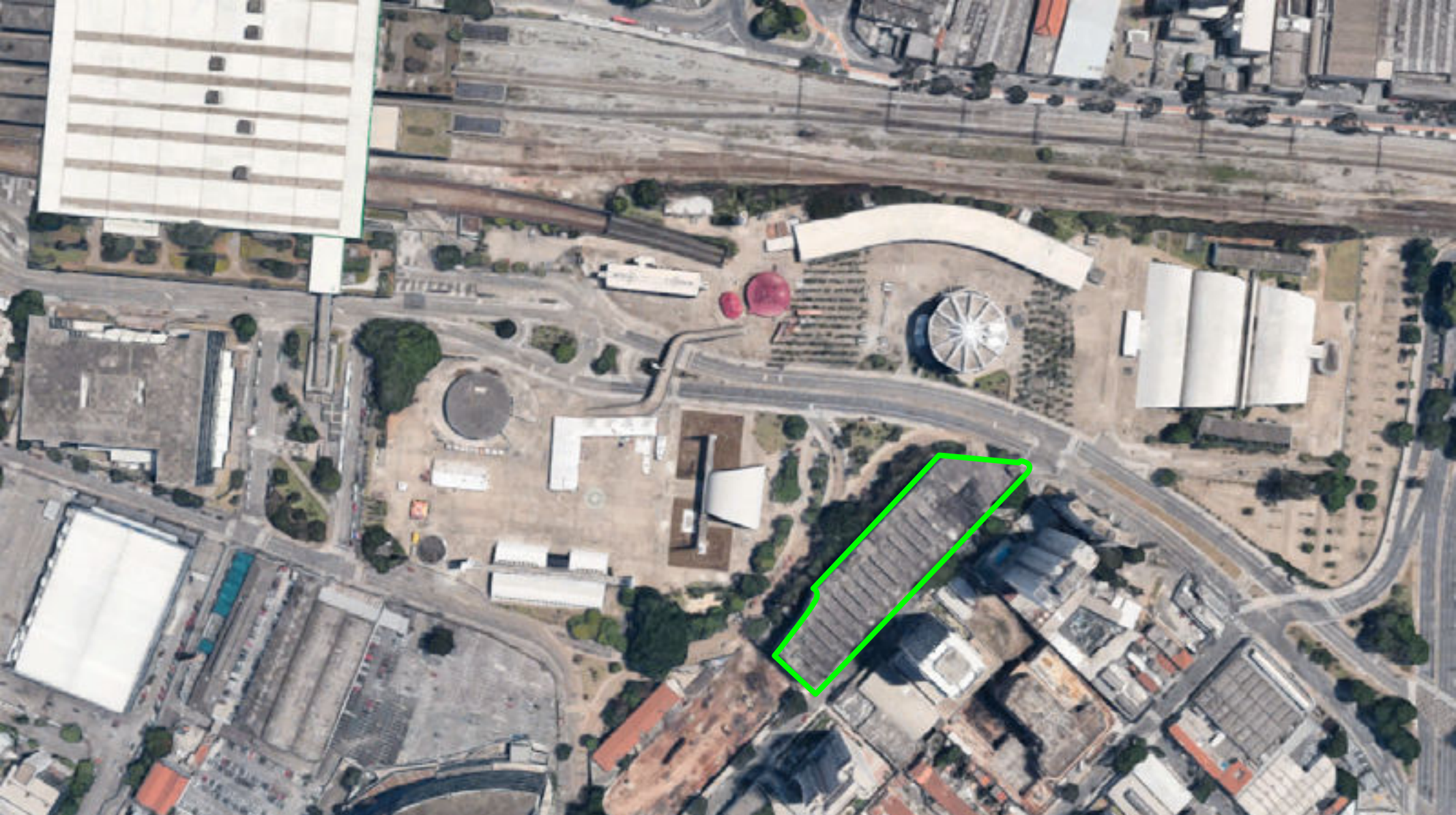


Imagem de satélite do Memorial da América Latina e entorno. Fonte Google Maps. É possível perceber como o terreno da Companhia Lithographica Ypiranga é o único que possui relação direta com as duas partes do Memorial da América Latina.

3 PROGRAMA DE NECESSIDADES

Praça

- Praça pública aberta (coberta ou descoberta) com espaço mínimo de 500m², com mobiliário urbano, paisagismo e espaço para apresentações;
- Estacionamento com no mínimo 100 vagas, coberto ou descoberto;
- Estacionamento para 2 ônibus;
- Bicicletário.

Foyer

- Foyer com no mínimo 300m², com ligação às galerias, auditório, coworking e praça de alimentação;
- Recepção com espaço para 2 funcionários;
- Sanitário masculino para 10 pessoas utilizarem simultaneamente (P.N.E. incluso);
- Sanitário feminino para 10 pessoas utilizarem simultaneamente (P.N.E. incluso).

Auditório

- Auditório para 200 pessoas;
- Camarim;
- Backstage.

Biblioteca

- Biblioteca com prateleiras, guarda-volumes, mesas abertas e salas de pesquisa privativas condizentes com população total de 80 pessoas.

Galerias

- 3 galerias, cada uma com pé direito mínimo de 6 metros e metragem de até 600m²;
- 2 galerias, cada uma com pé direito mínimo de 6 metros e metragem de até 1200m².

3 PROGRAMA DE NECESSIDADES

Reserva Técnica

- Sala de acervo com capacidade de abrigar 1000 obras;
- Sala de quarentena para restauro das obras de arte;
- Laboratório de pesquisa das obras de arte;
- Sala para funcionários com sanitário;
- Doca coberta para entrada de 2 caminhões.

Administração

- Recepção;
- Administração com estações de trabalho para 10 funcionários;
- Direção com sanitário privativo e mesa de reuniões;
- Sala de reuniões para 12 pessoas;
- Sanitários.

Praça de Alimentação

- Espaço para alimentação com acesso pelo foyer com capacidade para 100 pessoas;
- Cozinha condizente com a capacidade de pessoas;
- Vestiários condizente com a capacidade de pessoas;

Coworking criativo

- Espaço com capacidade para 60 pessoas;
- Sanitários;
- 1 sala de reuniões com capacidade para 8 pessoas;
- 1 sala de reuniões com capacidade para 16 pessoas.

O programa de necessidades serve como referência, estando as equipes livres para modificá-lo de acordo com suas propostas.

4 CALENDÁRIO

01/09 Lançamento do concurso

05/09 Lançamento do edital e abertura das inscrições

23/10 Prazo final para inscrição das equipes

30/10 Prazo final para entrega das propostas pelas equipes inscritas

17/11 Publicação dos finalistas no Portal Projetar.org

02/12 Publicação dos resultados no Pixel Show e no Portal Projetar.org

5 INSCRIÇÕES

Podem se inscrever grupos de no máximo cinco integrantes, compostos por estudantes brasileiros e/ou estrangeiros, devidamente matriculados em cursos de graduação em arquitetura no Brasil e/ou no exterior, que possam comprovar suas matrículas.

COMO SE INSCREVER

As inscrições devem ser feitas unicamente por meio do Portal Projetar.org, na página "Inscreva-se".

Para inscreverem-se, as equipes devem informar: telefone de contato, nome de usuário e senha de acesso à área restrita das equipes, além de nome, email, CPF, endereço, cidade, estado, curso e instituição de ensino de cada um dos integrantes da equipe. O integrante da equipe cadastrado na primeira linha do formulário será o responsável pela equipe - sendo que todos os e-mails enviados pela Projetar.org serão endereçados para ele, por meio do endereço de email informado no cadastro.

Após finalização da inscrição, a equipe receberá um número de inscrição com 6 dígitos, sendo que este número será o único dado de identificação que constará nas pranchas entregues. Equipes que não seguirem esta determinação serão desclassificadas na pré-seleção do concurso (ver item 08 deste edital - AVALIAÇÃO).

As equipes não podem se inscrever com o mesmo nome de usuário em mais de um concurso, sendo necessário a cada concurso inscrever-se com um novo nome de usuário.

VALIDAÇÃO DA INSCRIÇÃO

A inscrição somente é efetivada e a proposta da equipe somente pode ser enviada após o envio de comprovante de matrícula em curso de arquitetura no Brasil e/ou exterior de todos os integrantes da equipe e do pagamento da taxa de inscrição.

Para participar efetivamente do concurso, além de se inscreverem, as

5 INSCRIÇÕES

equipes devem enviar suas propostas de trabalho, conforme especificado no item 06 deste edital - ENTREGA DAS PROPOSTAS.

RESTRIÇÕES DE INSCRIÇÃO

Não poderão inscrever-se no concurso:

- Sócios e colaboradores da Projotar.org ou de membros do júri deste concurso, bem como seus cônjuges, pais, filhos, irmãos e sócios formais em pessoa jurídica;
- Pessoas que já tenham terminado sua graduação em arquitetura (que tenham colado grau) até a data de entrega das propostas, mesmo que ainda não tenham recebido seu diploma ou registro no CAU;
- Estudantes de cursos de graduação que não sejam de arquitetura;
- Estudantes de pós-graduação de qualquer área;
- Estudantes que não possam comprovar sua matrícula.

Não é permitida qualquer tipo de participação de profissionais nas equipes formadas por acadêmicos, de modo que equipes que recebam qualquer tipo de assessoria, consultoria ou orientação, profissional ou de professores, serão desclassificadas.

TAXA DE INSCRIÇÃO

A taxa de inscrição por grupo é de R\$ 120,00 a ser paga por meio de boleto gerado pelo sistema de inscrição do Portal Projotar.org ou por meio do sistema de pagamentos PagSeguro.

As equipes que realizaram sua inscrição e por quaisquer motivos não apresentaram sua proposta para avaliação, não terão direito a reembolso da taxa de inscrição.

5 INSCRIÇÕES

ÁREA RESTRITA DAS EQUIPES E ARQUIVOS DISPONÍVEIS

Uma vez inscritas, as equipes podem acessar a área restrita das equipes no Portal Projetar.org, na página “Área das Equipes” (<http://projetar.org/login>), utilizando os dados cadastrados no momento da inscrição da equipe. Nesta área a equipe pode:

- No menu Pagamento: verificar informações sobre o pagamento da taxa de inscrição; editar a forma de pagamento escolhida na hora da inscrição; efetuar o pagamento da taxa de inscrição;
- No menu Dados da Equipe: verificar informações sobre a equipe e seus integrantes; editar informações sobre a equipe e seus integrantes (disponível apenas até a data de encerramento das inscrições especificada em edital);

- No menu Arquivos: fazer o download dos seguintes arquivos:
 - Edital do concurso;
 - Arquivo.dwg,.ai,. pdf, e.psd contendo o modelo da prancha a ser entregue;
 - Arquivos de base referencial (variam conforme cada concurso)
- No menu Enviar ID Estudante: Enviar comprovantes de matrícula de cada estudante (disponível apenas até a data limite para envio das propostas especificada em edital);
- No menu Enviar Propostas: Enviar sua proposta (disponível apenas até a data limite para envio das propostas especificada em edital).

6 ENTREGA DAS PROPOSTAS

Cada grupo deve entregar, em meio digital, 01 (uma) prancha em tamanho A1 (59,4 x 84,1cm), orientação paisagem (com maior dimensão na horizontal), conforme modelo disponível para download na área restrita das equipes do Portal Projotar.org.

O arquivo a ser entregue deve estar obrigatoriamente no formato JPG, modo de cor RGB, dimensão 59,4 x 84,1cm, resolução mínima de 72 dpi e tamanho máximo de 10MB.

Esta prancha deve conter todos os desenhos que a equipe considere pertinentes para a avaliação do júri. A escala, assim como o estilo de graficação, é livre - ficando a critério da equipe a melhor maneira de apresentar seu trabalho. Todos os textos contidos nas pranchas devem estar na língua portuguesa. Recomenda-se que as equipes mantenham uma margem inviolável de 2 cm para cada lado da prancha, possibilitando melhor leitura das propostas pelos jurados.

A área de 2,5 cm de altura e 84,1 cm de largura localizada na parte inferior da prancha-modelo disponível para download na área restrita das equipes inscritas do Portal Projotar.org, onde consta a identificação do Portal Projotar.org, deve ser respeitada nas pranchas entregues pelas equipes, devendo permanecer sua área, bem como cor, tamanho e fonte da escrita, exatamente conforme se encontra na prancha-modelo. Na parte inferior direita desta área, no local onde na prancha-modelo está escrito "XXXXXX", deve ser inserido o número de inscrição da equipe, exatamente como consta na sua área de equipe, com fonte ARIAL no mesmo tamanho do texto na prancha-modelo. A entrega das propostas deverá ocorrer unicamente por meio do Portal Projotar.org, devendo ser feito o upload do arquivo da proposta na área restrita das equipes (www.projotar.org/login). Não serão aceitas propostas entregues por quaisquer outros meios.

A entrega deverá ocorrer até as 23h59 (horário de Brasília) do dia estabelecido no item 04 deste edital - CALENDÁRIO. Até este prazo, as propostas já enviadas podem ser editadas, bastando para isto excluir o arquivo enviado e enviá-lo novamente. Após este horário o mecanismo de upload será automaticamente encerrado e as propostas não enviadas, assim como as propostas em processo de upload, não serão recebidas.

Recomenda-se que as equipes não deixem para realizar o upload de suas propostas nas últimas horas e principalmente minutos antes do encerramento do prazo, pois pode haver sobre-

carga do servidor devido à quantidade de arquivos enviados ao mesmo tempo, impossibilitando a entrega das propostas a tempo.

Equipes que não seguirem qualquer critério estabelecido neste item serão desclassificadas na pré-seleção do concurso (ver item 08 deste edital - AVALIAÇÃO).

Ao entregar sua proposta, a equipe automaticamente autoriza a publicação desta, juntamente com o nome de seus integrantes no Portal Projetar.org, redes sociais, revistas, sites e blogs parceiros, bem como quaisquer outros meios, digitais e/ou impressos.



7 ORGANIZADOR E JÚRI

ORGANIZADOR, COORDENADOR E JÚRI

O Organizador deste concurso é a *Projetar.org*, sendo o seu Coordenador o arquiteto e urbanista Caio Smolarek Dias, responsável por coordenar a elaboração do Edital, realizar a pré-seleção das propostas para julgamento, acompanhar e tomar as providências necessárias para a boa realização do concurso desde o início até a divulgação oficial do resultado. O coordenador do julgamento será o administrador Rafael Reolon, responsável pela organização e mediação do certame de julgamento presencial, redação e publicação da ata. O júri, responsável pela avaliação das propostas, é composto pelos seguintes jurados:

HENRIQUE STABILE

Arquiteto e designer mestre pela Fa-

culdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Nos últimos anos esteve por diversos países realizando projetos autorais e colaborativos com foco em inovação para design e arquitetura. Realiza trabalhos em direção de arte (para design e arquitetura), consultorias e também é professor nos cursos de Design de Produto e Design de Interiores do IED SP - Instituto Europeo di Design de São Paulo.

MARCELO FRANÇA DOS ANJOS

Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP (1998), especialização em Projeto de Arquitetura pela Universidade Estadual de Londrina (2001), e foi mestrando nas áreas de Projeto de Arquitetura e Urbanismo (FAU-USP, São Paulo/SP, 2006-2009) e Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo (IAU-USP, São Carlos/SP, 2011). É professor universitário desde 2003 e leciona desde 2012 nos

7 ORGANIZADOR E JÚRI

cursos de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade Assis Gurgacz e Design de Interiores pela Faculdades Dom Bosco tendo experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, com ênfase em História e Teoria da Arquitetura, Projeto Arquitetônico e Informática Aplicada à Arquitetura e Urbanismo.

SARKIS SEMERDJIAN

Graduado pela FAU Mackenzie. Sócio fundador do escritório Pascali Semerdjian, criado em 2010. O escritório remete ao trabalho artesanal da arquitetura e do design. Dos primeiros traços ao resultado final, seja de uma luminária ou de um edifício, o projeto assinado pelo escritório sempre vai contar com a dedicação irrequieta - e com a inspirada veia criativa - de ambos. O escritório assina inúmeros projetos nas mais diversas categorias: arquitetura, design, cenografia, etc. E, em comum, todos os projetos têm aquilo que deu origem

à parceria: a paixão por fazer cada vez melhor, do começo ao fim. Premiado no IF Design Awards em 2015 e 2016; no Museu da Casa Brasileira em 2015; Brasil Design Awards em 2015; vencedor do German Design Award e do VII Prêmio Casa Claudia em 2017.

SUPLENTE

Caso algum dos jurados acima citados seja impossibilitado de realizar o julgamento do concurso, será nominado pela equipe da Projetar.org um suplente, com perfil e currículo similares ao jurado impossibilitado de realizar o julgamento, para que o certame não seja prejudicado.

8 AVALIAÇÃO

O processo de avaliação se inicia após a entrega dos projetos pelas equipes participantes.

PRÉ-JÚRI

O coordenador do concurso fará a pré-seleção das propostas, que consiste em conferir se as equipes inscritas e as propostas enviadas seguem todos os requisitos estabelecidos no edital. As equipes que não seguirem os requisitos serão desclassificadas nesta primeira etapa e não serão encaminhadas para os jurados. No processo de pré-seleção o coordenador do concurso também realizará uma avaliação prévia das propostas seguindo os mesmos critérios de avaliação estabelecidos para a avaliação do júri. A partir desta avaliação, atribuirá uma nota de 0 a 10 para cada proposta. As equipes que não atingirem nota 5 serão desclassificadas nesta primeira etapa e não terão suas propostas encaminhadas para os jurados. No caso das equipes que forem classificadas,

a nota da pré-seleção não interferirá na nota atribuída pelos jurados.

JÚRI

Após a conclusão do processo de pré-seleção, os jurados realizarão a avaliação das propostas, de forma individual, por meio do Portal Projetar.org

INDICAÇÃO DOS VENCEDORES

Na data estipulada neste edital para divulgação dos finalistas, serão apresentadas, nos meios de comunicação da Projetar.org e de parceiros, as 5 equipes que obtiveram as melhores notas no processo de julgamento, sem indicar a colocação obtida por cada uma delas. Estas propostas estarão em exposição durante o Pixel Show, que acontece nos dias 02 e 03/12, no Pro-Magno Eventos, em São Paulo, SP.

A apresentação da colocação de cada uma das equipes, ou seja, do resultado final do concurso, acontecerá pre-

8 AVALIAÇÃO

sencialmente durante o Pixel Show, e também simultaneamente no Portal Projetar.org. As equipes classificadas são convidadas a participarem presencialmente deste evento. Vale ressaltar que a participação neste evento é facultativa e não tem qualquer interferência no resultado, de modo que quaisquer custos referentes à participação (deslocamento, hospedagem, alimentação, etc.) são de responsabilidade das equipes.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os projetos serão avaliados pelos seguintes critérios, com pesos iguais:

- **Apresentação:** Habilidade de claramente expressar as ideias geradoras da proposta, assim como sua respectiva qualidade de apresentação.
- **Integração com o meio urbano:** Habilidade em relacionar a proposta, seja por integração ou contraste, evolução ou revolução, etc., com o entorno.
- **Solução funcional:** Habilidade de

compreensão do programa de necessidades e sua respectiva resolução.

- **Design:** Originalidade na proposta e criação de personalidade para a obra.

CRITÉRIO DE DESEMPATE

Em caso de empate entre as notas finais de dois grupos, será adotado como critério de desempate a maior nota em algum dos critérios de avaliação, ou seja, de dois grupos com notas finais idênticas, será considerado o vencedor do concurso a equipe que tiver recebido a maior nota em algum dos critérios de avaliação por algum dos jurados.

SOBERANIA DOS JURADOS

O júri do concurso é soberano em suas decisões, desde que respeitadas as disposições do Edital no processo de avaliação das propostas.

A partir da publicação das propostas vencedoras, o prazo para contestação dos resultados é de até 24 horas. A

8 AVALIAÇÃO

contestação deve ser formalizada e enviada por meio do e-mail contato@projetar.org, apresentando argumentos e provas, quando for o caso.

O coordenador do concurso irá analisar os pedidos de contestação, e, havendo qualquer alteração no resultado, este será publicado em tempo hábil por meio dos canais de comunicação Projetar.org.

9

PREMIAÇÃO

Os resultados serão disponibilizados no Portal Projetar.org no dia estabelecido no item 04 deste edital - CALENDÁRIO. Após a divulgação dos resultados, a Projetar.org tem um prazo de até 7 (sete) dias úteis para entrar em contato com as equipes vencedoras e informá-las a respeito da forma de entrega dos prêmios. A premiação será distribuída como se segue:

PRIMEIRO COLOCADO

R\$ 2.300,00 + exposição da proposta no estande Projetar.org no Pixel Show 2017 + publicação do projeto em revistas, sites, redes sociais e blogs parceiros + certificado;

SEGUNDO COLOCADO

R\$ 1.700,00 + exposição da proposta no estande Projetar.org no Pixel Show 2017 + publicação do projeto em revistas, sites, redes sociais e blogs parceiros + certificado;

TERCEIRO COLOCADO

R\$ 1.000,00 + exposição da proposta no estande Projetar.org no Pixel Show 2017 + publicação do projeto em revistas, sites, redes sociais e blogs parceiros + certificado;

MENÇÕES HONROSAS (ATÉ DUAS)

Exposição da proposta no estande Projetar.org no Pixel Show 2017 + publicação do projeto em revistas, sites, redes sociais e blogs parceiros + certificado;

As propostas premiadas, bem como todas as propostas entregues nas condições previstas neste edital, serão publicadas no site da Projetar.org e nas redes sociais.

10 INFORMAÇÕES ADICIONAIS

DÚVIDAS

As equipes poderão tirar dúvidas relativas a este concurso através do email contato@projetar.org.

No período em que as inscrições para este concurso estiverem abertas serão publicados no portal Projetar.org todos os questionamentos recebidos no período e suas respostas, sendo de responsabilidade das equipes acompanharem as informações disponibilizadas nestes canais.

O prazo para solucionar dúvidas relativas a este concurso se encerra juntamente com o prazo para as inscrições das equipes.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

Quaisquer alterações realizadas neste edital serão divulgadas no Portal Projetar.org e na fanpage [Projetar.org](https://www.facebook.com/Projetar.org) (www.facebook.com/Projetar.org), sendo de responsabilidade das equipes acompanharem as informações disponibilizadas nestes canais.

A língua oficial do concurso é a língua portuguesa, sendo que todas as publicações como edital, bases, solução de dúvidas, etc., serão disponibilizadas na língua portuguesa.

Os autores das propostas enviadas reservam o direito autoral da proposta, mas autorizam sua publicação conforme especificado no item 06 - ENTREGA DAS PROPOSTAS.

O projeto objeto deste concurso é fruto de uma atividade meramente acadêmica, e não será edificado pela Projetar.org.

ANEXO - PERGUNTAS FREQUENTES

1. Qual o número mínimo e máximo de integrantes permitido para inscrição no concurso?

O mínimo de pessoas permitido por grupo é 1 (um). O máximo é 5 (cinco).

2. A equipe deve enviar o comprovante de matrícula de todos os participantes da equipe?

Sim. A Projotar.org é uma ferramenta que visa aumentar a experiência acadêmica de estudantes de arquitetura. Para tanto, os inscritos devem ser estudantes devidamente matriculados em suas respectivas instituições de ensino, e devem ser capazes de comprovar suas matrículas.

3. Deve ser seguida alguma legislação (zoneamento, código de obras, etc.)?

Não. Os concursos da Projotar.org são concursos de ideias, assim, diferentemente de concursos de projetos a serem executados, não existem quaisquer pré-condições estipuladas aos participantes em relação a questões legais. A intenção é potencializar a criação do proponente, não havendo limitações como lei de zoneamento e código de obras.

4. Posso desenhar à mão livre?

Sim. Cabe à equipe a escolha da ferramenta mais adequada para o desenvolvimento o projeto, bem como a forma de apresentação que melhor apresenta o projeto. Nem a Projotar nem o Júri fará qualquer distinção entre uma proposta digital e uma feita à mão. É necessário, porém, no caso do uso de desenho à mão livre, que a prancha seja escaneada ou que os desenhos sejam escaneados e inseridos prancha em meio digital, para que o arquivo da prancha seja compatível com o especificado no Edital.

5. Os arquivos da base do concurso podem ser vistos antes de realizar a inscrição da equipe?

O edital está disponível na área pública do site. Os demais arquivos, como fotos do terreno e .dwg do terreno, estão disponíveis somente para as equipes inscritas no site Projotar.org.

6. O envio das propostas e do comprovante de matrícula é feito online?

Os concursos da Projotar.org ocorrem totalmente online, sendo todas as suas etapas (inscrição, envio de documentação e proposta de projeto)

realizadas pelo Portal Projotar.org.

7. O envio das propostas pode ser feito por meio de arquivos.pdf?

Não. Conforme especificado no Edital, o arquivo a ser enviado deve estar no formato JPG, e deve possuir resolução suficiente para leitura do conteúdo da prancha. Este arquivo não deve ter mais de 10MB de tamanho. Os grupos que enviarem suas propostas em qualquer outro formato serão desclassificados.

8. O JPG das pranchas podem ser entregues em 72ppi (para visualização virtual) ou devem estar em resolução maior (150 ou 300 ppi) para posterior impressão?

É fundamental que o conteúdo da prancha seja legível, portanto, deixe a maior resolução possível sem ultrapassar os 10MB de tamanho do arquivo.

9. Eu posso alterar o rodapé que consta na prancha-modelo do concurso? Por exemplo, diminuir seu tamanho, mudar a cor de fundo ou tipo de borda, mudar a fonte e o tamanho da escrita, etc.?

Não. Conforme especificado no Edital,

ANEXO - PERGUNTAS FREQUENTES

a área de 2,5 cm de altura e 84,1 cm de largura localizada na parte inferior da prancha-modelo disponível para download na área restrita das equipes inscritas do Portal Projetar.org deve ser respeitada nas pranchas entregues pelas equipes, devendo permanecer sua área, bem como cor, tamanho e fonte da escrita, exatamente conforme se encontra na prancha-modelo. Na parte inferior direita desta área, no local onde na prancha-modelo está escrito "nome grupo", deve ser inserido o nome da equipe, exatamente como consta na sua inscrição, com fonte ARIAL no mesmo tamanho do texto na prancha-modelo. As equipes que não respeitarem esta observação serão desclassificadas.

10. Os membros das equipes devem ser da mesma faculdade?

Não. Os membros das equipes podem estudar em diferentes faculdades, estar em diferentes períodos, morar em diferentes cidades, etc., desde que sejam estudantes de arquitetura e urbanismo.

11. As equipes podem ter um professor ou arquiteto orientador da proposta?

Não. Como o concurso é destinado ape-

nas a estudantes de arquitetura, não é permitido a participação de arquitetos formados como orientadores.

12. Na equipe pode haver estudantes de graduação em design de interiores ou de engenharia também?

Não. Como o concurso é destinado apenas a estudantes de arquitetura e urbanismo.

13. Ao fazer minha inscrição, o sistema gerou um boleto para pagamento no dia seguinte, mas quero efetuar o pagamento em outra data. Isto é possível?

Sim. Basta não pagar o boleto gerado e reemitir o boleto com nova data a qualquer momento, até a data de encerramento das inscrições, lembrando que o sistema sempre gera o boleto com vencimento para o dia seguinte em que foi gerado. Para gerar um novo boleto, basta acessar a área restrita das equipes, selecionar o menu Pagamento, e clicar no link Pagar.

14. Efetuei o pagamento da inscrição, mas quando entro no site aparece no status aguardando pagamento, o que devo fazer?

O pagamento é confirmado em até 2 (dois) dias úteis após realizado. Quando este for confirmado, você receberá um email informando.

15. É possível adicionar ou retirar integrantes da equipe depois de realizada a inscrição?

Sim. Porém, alterações na equipe podem ser realizadas apenas até a data de encerramento das inscrições por meio da área restrita das equipes no portal.

16. Eu posso solicitar um feedback do júri sobre a minha proposta após a divulgação dos resultados?

Não. No momento do lançamento das notas, o jurado tem a oportunidade de deixar um comentário sobre a proposta, que aparece para a equipe na sua área restrita. Caso nenhum comentário apareça para a sua equipe, significa que o jurado optou por não fazer nenhum comentário, decisão esta que deve ser respeitada pela equipe. Para ter uma ideia do desempenho da sua equipe, na sua área restrita aparecerá, juntamente com a sua nota, a nota dos três primeiros colocados no concurso, para fins de parâmetro de comparação do seu desempenho.

ANEXO - PERGUNTAS FREQUENTES

17. Posso criar um nome de equipe para o meu grupo e inseri-lo juntamente com o número de inscrição na prancha?

Não. A equipe receberá um número de inscrição com 6 dígitos, sendo que este número será o único dado de identificação que deve constar nas pranchas entregues.

18. Na minha área restrita de equipe aparece a nota zero para a minha proposta após a divulgação dos resultados. O que pode ter acontecido?

Isto quer dizer que: a) sua proposta foi desclassificada na etapa de pré-seleção, e por este motivo não foi encaminhada para avaliação do júri ou b) sua proposta atingiu nota mínima 5 na etapa de pré-avaliação. Nos dois casos, na área da equipe, permanece a nota zero.

19. A Projetar.org pode me dar um feedback sobre o motivo de desclassificação da minha equipe?

Os motivos de desclassificação são sempre os mesmos: descumprimento de um ou mais requisitos do edital. Desta forma, a própria equipe pode fazer uma autoavaliação a partir da leitura

do edital e observação da sua proposta. Seguindo o padrão de concursos para profissionais, o Portal Projetar.org não oferece esse feedback individual. Além disto, a autoavaliação também é uma prática que gera aprendizado importante e necessário para os estudantes de arquitetura.

20. Como faço para sempre receber informações sobre concursos de arquitetura e outras informações relevantes?

Para acompanhar as novidades da Projetar.org, basta se inscrever na nossa Newsletter, e sempre que tiver alguma novidade, enviaremos para seu e-mail. O Campo Newsletter encontra-se no final da página www.projetar.org no canto inferior direito. Também recomendamos curtir e acompanhar novidades na fanpage do Portal Projetar.org pelo link www.facebook.com/Projetar.org

21. Todas as equipes participantes recebem certificados de participação, ou apenas equipes vencedoras? Como eu posso ter acesso aos certificados de concursos que participei?

Sim, todas as equipes inscritas e que enviarem suas propostas recebem certificado. No caso de equipes vencedo-

ras, o certificado é encaminhado via correio. No caso de participantes, o certificado é emitido digitalmente. Para ter acesso basta entrar na área restrita das equipes com login e senha referentes ao concurso do qual deseja emitir o certificado. Você encontrará um botão "Certificado" por meio do qual é possível fazer o download do certificado.



MUSEU DA CRIATIVIDADE

23º concurso para estudantes
de arquitetura Projeta.org

PROJETAR.ORG +  **ZUPI
COM.BR**
Portal de Concursos para Estudantes de Arquitetura