

# CONCURSO ASUS & EXD'09

## REGULAMENTO

### OBJECTIVOS

1. Estimular e premiar a originalidade e criatividade na área do design gráfico e de comunicação.
2. Promover a linha Eee PC e EeeTop PC da ASUS, através da criação de um cartaz, em formato A3.

### PARTICIPANTES

Aberto a estudantes, profissionais e público em geral (individuais ou em grupo)

### NATUREZA DAS PROPOSTAS

1. Peça de design gráfico ou comunicação (cartaz) para promover a linha Eee PC/ EeeTop PC, num formato A3.
2. A peça a candidatura deve ser original e criada especificamente para este fim.

### TEMA DAS PROPOSTAS

Principais funcionalidades do equipamento :

- > PC com Touchscreen intuitivo e interactivo
- > Aplicações e software exclusivo optimizado para o toque
- > Mobilidade versátil em qualquer lugar da casa
- > Ligação facilitada à Internet
- > Funcionamento bastante silencioso (apenas 26 dB)

Características do equipamento:

> <http://pt.asus.com/products.aspx?l1=24&l2=169&l3=0&l4=0&model=2290&modelmenu=1>

Palavras-chave e/ou imagens para eventual utilização nos projectos candidatos

"Faz tudo com um toque"

Imagens para descarregar em: <http://www.experimentadesign.pt/2009/pt/index.html>

Ver link em "Concurso"

As imagens e palavras-chave são de utilização facultativa.

### ESPECIFICIDADES DE APRESENTAÇÃO

A peça pode ser apresentada em pdf, com 72 dpis. Contudo, depois de escolhido o vencedor, este fica obrigado a disponibilizar a arte final da peça para 300 dpis (formato A3).

### PRÉMIO

O vencedor do presente passatempo receberá um dos EeeTops PC ET1602 em exposição na Quick, Quick, Slow – texto, imagem e tempo da EXD'09, patente no Museu Berardo, até 29 de Novembro de 2009.

Ver mais características do equipamento aqui: <http://pt.asus.com/products.aspx?l1=24&l2=169&l3=0&l4=0&model=2290&modelmenu=1>

### CONSTITUIÇÃO DO JÚRI

1 Designer gráfico ou de comunicação | 1 Representante da ASUS | 1 Representante da EXD'09

### ENTREGA DAS PROPOSTAS E CALENDARIZAÇÃO

1. As propostas deverão ser acompanhadas do nome, data de nascimento e contacto (telefone e e-mail) do candidato.
2. A candidatura deve ser enviada para [concurso@experimentadesign.pt](mailto:concurso@experimentadesign.pt), até dia 5 de Novembro de 2009, às 18h.
3. O vencedor será anunciado no dia 8 de Novembro, no Lounging Space da EXD'09 por um representante da ASUS e da EXD'09, em horário a anunciar ([www.experimentadesign.pt](http://www.experimentadesign.pt)). Lounging Space (Palácio Braamcamp), Pátio do Tijolo 25, 1250-301 Lisboa
4. O prémio só poderá ser levantado, após o encerramento da Exposição Quick, Quick, Slow, no dia 2 de Dezembro, na sede da Experimenta: Rua Cidade de Lobito, Atelier Municipal 3 - Quinta do Contador Mor 1800-088 Lisboa

### CONDIÇÕES GERAIS

1. O júri reserva-se o direito de não seleccionar uma proposta vencedora, caso não verificar qualidade suficiente nas propostas apresentadas;
2. A ASUS terá o direito de utilização do cartaz vencedor, por 2 anos, em campanhas de comunicação da marca, sendo apenas possível a sua redução de escala. Para qualquer outra alteração à peça (aumento de dimensão, copy e/ou criatividade), a ASUS deverá contactar o vencedor e renegociar condições da sua adaptação;
3. A ASUS não poderá utilizar as peças das propostas não vencedoras nas suas campanhas de comunicação, excepto mediante autorização expressa dos seus autores;
4. As imagens utilizadas nas candidaturas propostas devem garantir os seus direitos de utilização e reprodução;
5. A organização reserva-se o direito de alterar, a qualquer momento, o presente regulamento, comprometendo-se a anunciar a sua alteração em [www.experimentadesign.pt](http://www.experimentadesign.pt);
6. As propostas que não respondam aos requisitos aqui expressos são consideradas eliminadas;
7. A participação neste passatempo implica a aceitação das suas condições;
8. Os casos omissos a este regulamento serão analisados individualmente pela organização.