

Arcore, giovedì 19 dicembre 2024

Spett.le
IIS G. Meroni di Lissone
alla c.a. del
Dirigente Scolastico
Prof. Valentina CALI'

CONVENZIONE DA PARTE DI PRORAMILLENOTE A FAVORE DEGLI STUDENTI DELL'ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE "G. MERONI" DI LISSONE

Con la presente scrittura privata da valere ad ogni effetto di legge, tra:
La Società **Proramillenate Srl** Via Monte Cervino 70 - 20862 Arcore, MB, P.I. 10323920966 in persona del Legale Rappresentante

e

l'Istituto Scolastico Giuseppe Meroni con sede in Via A. Stoppani, 38 - 20851 LISSONE MB - C.F. 85004550159, in persona del Legale Rappresentante pro-tempore

Premesso che

La ditta Proramillenate Srl rivolge la sua attenzione nei confronti degli studenti dell'Istituto "G. Meroni" di tutte le sezioni delle classi IV[^] e V[^] dei corsi di Grafica e Design, ed in questo ambito intende premiare con una borsa di studio alcuni studenti iscritti regolarmente all'anno scolastico di riferimento;

alla scuola sono note le finalità dell'attività svolta dalla ditta Proramillenate Srl e che esse non contrastano con le attività educative e culturali svolte dalla scuola stessa.

Si conviene e si stipula quanto segue:

E' indetta l'**Edizione 7 relativa all'Anno Scolastico 2024-2025** del "Concorso per la progettazione di brand reminder da scrivania innovativi".

1. La ditta Proramillenate Srl si impegna a riconoscere
 - a) **3 borse di studio** (dettagliate al punto 6) agli alunni che hanno realizzato i migliori progetti innovativi, in senso assoluto, determinati sulla base dei punteggi raccolti;
 - b) **3 menzioni speciali** (dettagliate al punto 7) determinate dalla giuria.
2. I progetti dovranno essere realizzati da **singoli alunni** ed avranno come titolo e tema: "**Concorso per la progettazione di brand reminder da scrivania innovativi**".
3. Ogni studente presenterà la propria proposta sotto forma di **file in formato elettronico** oppure di **disegni su carta**.
4. **La realizzazione di un campione manuale, o mockup, è obbligatoria** e dovrà essere presentata in formato digitale, allegata al resto della documentazione di progetto. Proramillenate si riserva la possibilità di richiedere una copia fisica del campione ai fini delle valutazioni.
5. Scadenza: i progetti dovranno essere presentati entro il **30/04/2025**;

6. Le **borse di studio** consisteranno in assegni bancari oppure bonifici dei seguenti importi:

- € 500,00 (cinquecento) al progetto 1° classificato;
- € 300,00 (trecento) al progetto 2° classificato;
- € 200,00 (duecento) al progetto 3° classificato;

7. Menzioni speciali

- Naming e logo € 100,00;
- Presentazione professionale € 100,00;
- Creatività € 100,00;

8. I progetti realizzati saranno di **proprietà di Proramillenote srl lo studente/designer cede tutti i diritti alla scrivente società**

9. Lo Staff dell'azienda Proramillenote SRL organizzerà la commissione che selezionerà i migliori progetti;

10. Alcuni rappresentanti di Proramillenote SRL saranno presenti alla premiazione degli alunni che avverrà con una piccola cerimonia alla quale è invitato il corpo docente, gli studenti dell'Istituto G. Meroni ed i loro genitori e comunque secondo le esigenze operative delle parti e le **norme vigenti**.

11. L'erogazione del premio in denaro, ovvero la borsa di studio, verrà erogata direttamente da Proramillenote SRL ai singoli studenti, quindi la parte burocratica ed amministrativa sarà di competenza di Proramillenote SRL, secondo normativa.

Proramillenote SRL
Il Legale Rappresentante
Giorgio Mapelli

I.S. GIUSEPPE MERONI
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. **VALENTINA CALI'**

**OGGETTO: Premio design gadget da scrivania - settima edizione A.S. 2024-2025
"Concorso per la progettazione di brand reminder da scrivania innovativi".**

Egregi Signori,

la scrivente società con sede ad Arcore (MB) www.proramillenote.it è specializzata nella produzione e commercializzazione di articoli cartotecnici promozionali finalizzati alla diffusione ed al "ricordo marchio" in occasione di lanci di prodotti, campagne di "branding" o, più semplicemente, da utilizzare come gadget o regali d'affari.

L'ambito in cui i suddetti articoli vengono utilizzati è quasi esclusivamente quello lavorativo ovvero l'ambiente **d'ufficio, aziendale** o dello **studio del medico o del libero professionista** e, nella fattispecie, è previsto l'utilizzo sulla **scrivania** e sulle **pareti**, affinché l'oggetto possa essere costantemente in vista e frequentemente utilizzato dal destinatario della campagna pubblicitaria.

1) TUTTI I PREMI

1.1 PREMI IN DENARO

Sono previsti 3 premi in denaro per i primi classificati

- Primo classificato € 500,00 (cinquecento)
- Secondo classificato € 300,00 (trecento)
- Terzo classificato € 200,00 (duecento)

L'assegno bancario sarà consegnato in occasione della "Cerimonia di Premiazione" che avverrà in luogo e data da definirsi in base alla disponibilità del vostro Istituto e della nostra Azienda.

1.2 MENZIONI SPECIALI

Le menzioni speciali metteranno in evidenza il punto di incontro tra l'idea innovativa e la capacità del designer di raccontare il proprio progetto. Sviluppo quindi, ma anche veste grafica, scelta dei colori, naming e logo dell'oggetto dovranno arricchire e completare i progetti esecutivi affinché siano più credibili agli occhi della committenza, proprio come accadrebbe in un team di sviluppo di prodotto in azienda.

Le menzioni speciali saranno consegnate in occasione della "Cerimonia di Premiazione" che avverrà in luogo e data da definirsi in base alla disponibilità del vostro Istituto e della nostra Azienda.

Menzioni speciali

- **Studio del logo e naming** € 100,00 (cento)
- **Presentazione professionale** € 100,00 (cento)
- **Creatività** € 100,00 (cento)

1.3 ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

Tutti gli studenti presenti alla premiazione avranno un attestato di partecipazione. L'attestato sarà consegnato in occasione della "Cerimonia di Premiazione" che avverrà in luogo e data da definirsi in base alla disponibilità del vostro Istituto e della nostra Azienda.

1.4 PERSONAL BRANDING

Oltre al premio, gli oggetti che andranno in produzione e che saranno inclusi nel campionario, potranno riportare il **nome dello studente-designer** offrendo ai partecipanti una opportunità di **personal branding**.

2) CONCEPT PER L'EDIZIONE 7

Invitiamo gli studenti a progettare i loro oggetti promozionali innovativi includendo i seguenti concetti:

- **Multibrand:**

Un gadget multibrand pubblicizza diverse marche, prodotti della stessa linea oppure concetti diversi.

- **Richiudibile**

Un oggetto richiudibile può essere ripiegato o chiuso in modo compatto per facilitarne il trasporto o il riponimento.

- **Sagomato**

Un oggetto sagomato ha una forma specifica o un design personalizzato per adattarsi a una funzione o un'estetica particolari come, ad esempio, l'imitazione di un logo o la forma di un prodotto.

- **Imitazione prodotto**

Un'imitazione di un prodotto è una replica di un articolo originale. In particolare i nostri gadget possono imitare le confezioni del farmaco oppure le forma dello stesso farmaco, ad esempio una compressa (forma cerchio)

- **Originale**

Un prodotto originale è un articolo nuovo e mai prodotto prima. Non copiato.

- **Compatto**

Un oggetto compatto è progettato per essere piccolo e facilmente trasportabile o per occupare poco spazio.

- **Ecologico**

Un prodotto ecologico è progettato per ridurre l'impatto ambientale, utilizzando materiali sostenibili, riciclati o riciclabili.

3) CHALLENGE: la sfida per l'edizione 7 è la DINAMICITA'

Dinamicità

Movimento, scorrimento, pieghevole, pop-up, apparizione, scomparsa... sono questi alcuni dei concetti che racchiude la parola dinamicità. E tu? Come interpreti la dinamicità?

4) OGGETTI INTERESSANTI PER IL NOSTRO MERCATO

E' gradita, ma non vincolante, l'eventuale integrazione dell'oggetto cartotecnico con gli strumenti delle moderne **tecnologie**, per esempio:

smartphone e tablet, penne touch, il monitor del PC, il mouse e la tastiera, ma anche **strumenti di uso quotidiano** più tradizionali come il calendario, l'orologio da tavolo, il porta penne ... o altro.

Sono richieste

- Applicazioni da parete
- Applicazioni da pavimento
- Oggetti utili in sala d'aspetto
- Oggetti da scrivania
- Oggetti utili in sala congressi
- Oggetti utili sul bancone di farmacia, negozio, officina...

4) MODELLI ORIGINALI, MAI PRODOTTI PRIMA

I tre modelli premiati quindi, devono essere **originali (mai prodotti prima)**, funzionali all'attività lavorativa quotidiana del medico, del dirigente, del libero professionista, dell'impiegato o di chiunque lavori alla scrivania e, nel contempo, devono prevedere uno spazio il più possibile ampio e ben visibile al fine di veicolare un messaggio pubblicitario o logo che deve permanere fino al completo utilizzo dell'oggetto, quest'ultimo deve avere dimensioni tali da non risultare troppo ingombrante o troppo pesante.

5) MATERIALI

Questa edizione richiede l'uso dei seguenti materiali:

- Carta uso mano bianca o colorata
- Carta adesiva tipo post-it
- Cartoncino teso bianco o colorato
- Cartone microonda
- Carta e cartoncino riciclato oppure ecologico speciale (carta seme, carta uva, carta caffè...)
- Polipropilene
- Film elettrostatico

6) TECNICHE DI STAMPA

Le tecniche di stampa ammesse per la personalizzazione dei gadget sono le seguenti:

- La tampografia,
- La stampa a caldo,
- La stampa a secco,
- La serigrafia,
- La stampa digitale,
- La stampa offset.

7) I CRITERI PREMIANTI

La griglia di valutazione è suddivisa in 2 aree:

- Area design
- Area grafica

8) CRITERI PREMIANTI "AREA DESIGN"

» Coerenza con le indicazioni del Concept

Chiediamo che il progetto segua le linee guida indicate nel concept e che, possibilmente, trovi una risposta alla sfida della dinamicità.

» Innovazione

Il progetto dovrà essere unico. Puoi prendere esempio da oggetti antichi -ma utili- e adattarli a nuove funzionalità. Prendi esempio dalle nuove tecnologie... gli oggetti possono raccontare storie mutuando le tecniche dello story-telling, possono diventare giochi divertenti richiamando l'esperienza utente dei videogiochi, oppure svelare lati nascosti!

Pensa ad oggetti capaci di movimento!

» Target utilizzatore

Sarà criterio premiante la capacità del designer di finalizzare l'oggetto progettato all'uso nel contesto aziendale in genere ed in particolare per:

- l'ambiente d'ufficio
- lo studio del medico
- lo studio del libero professionista, dell'avvocato, del consulente o dell'assicuratore

Richiediamo il design di oggetti di arredo utili sulla scrivania, poco ingombranti, gradevoli da tenere sempre in vista ed utilizzabili frequentemente dai destinatari della campagna pubblicitaria.

I brand reminder potrebbero anche essere applicati sulle pareti, come calendari e lavagnette sulle quali prendere appunti.

» Macchinabilità

La macchinabilità è la possibilità di mettere immediatamente in esecuzione il tuo progetto, così come l'hai consegnato. Più sarà curato e dettagliato il progetto, più sarà immediatamente macchinabile. Rifletti sulle caratteristiche dei materiali, anticipa e risolvi le possibili difficoltà di produzione. Chiedi al docente di "Materiali" se hai dubbi, oppure alla nostra mail!

Cerca di immaginare il tuo oggetto realizzato in migliaia di pezzi. La creazione di un modellino ti sarà di aiuto per superare questo test.

» Basso costo di produzione

Semplificare, semplificare, semplificare!

Il segreto è immaginare l'oggetto prodotto in 100.000 unità.

Limita al minimo la lavorazione artigianale, riduci, per esempio, i punti colla ed i passaggi di montaggio manuale... Pensate a tutto quello che è sostituibile nella realizzazione e che può dare lo stesso risultato utilizzando un modo più semplice.

Gli origami si montano senza colla, lasciatevi ispirare da incastri e geometria!

» **"Wow effect"**

"Wow effect is a state of mind". Eh si, l'effetto wow è uno stato d'animo speciale e di solito si riferisce alla "vista" di qualcosa di speciale. Quando sei sorpreso da qualcosa di meraviglioso e davvero eccezionale ottieni *l'effetto wow*. Abbiamo bisogno di un design utile e funzionale e che contemporaneamente sappia stupire. L'effetto wow si ottiene anche attraverso una sensazione piacevole da ricordare.

CRITERI PREMIANTI "AREA GRAFICA"

» **Studio del logo e naming**

Visti gli interessanti risultati ottenuti nella terza edizione, da quest'anno l'ideazione del nome dell'oggetto e quella del logo sono diventati un requisito obbligatorio, parte integrante della griglia di valutazione.

» **Presentazione professionale**

Tu che studi grafica lo sai...l'abito fa il monaco, altro che no!

» **Creatività**

Gli oggetti dovranno essere **originali (mai prodotti prima)**.

9) PRESENTAZIONE DEGLI ELABORATI:

Scadenza: 30/04/2025

10) IN EVIDENZA

QUEST'ANNO SARANNO OBBLIGATORI:

- Gli elaborati dovranno essere aderenti al concept di cui al punto 2
- L'ideazione del nome e del logo dell'oggetto
- Presentazione accurata del progetto e descrizione (in formato elettronico PDF, PPT) inoltrare la documentazione in formato elettronico all'indirizzo **ossoduro@proramillennote.it**
- **Mockup obbligatorio almeno in formato digitale. Proramillennote si riserva di chiedere il mockup fisico per necessità di comprensione e valutazione del progetto.**