



1. PARTICIPANTES

El concurso es nacional, abierto y gratuito. Podrán participar personas mayores de 18 años, estudiantes o profesionales de diseño industrial y carreras afines de todo el país.

Se puede participar individualmente o por equipos. Cada participante o grupo puede presentar diferentes proyectos.

No podrán participar en el Concurso personas que mantengan vínculos laborales o familiares en primer grado con los miembros de la CAIJ y Jurados.

2. TEMATICA

Se definen seis categorías temáticas a las que se podrán presentar los proyectos a concurso, siendo éstas:

- A. Juegos de mesa y sociedad:** Se refiere a nuevas ideas, rediseños y reelaboraciones de juegos tradicionales y clásicos.
- B. Juegos didácticos:** Se refiere a juegos y juguetes orientados a estimular las cuatro áreas del desarrollo infantil así como las distintas etapas del crecimiento de los niños.
- C. Juegos de género y oficios:** Se refiere a juegos y juguetes diferenciados para niñas y niños que permitan incentivar las actividades sociales en base a la observación de los roles actuales determinados para cada género.
- D. Rodados:** Se refiere al desarrollo de todo tipo de vehículos para montarse, con diferentes tipos de propulsión, considerando las diferentes edades y sus problemáticas respectivas.
- E. Juegos de Construcción:** Se refiere al desarrollo de sistemas de piezas que se relacionan entre sí posibilitando un potencial de crecimiento que permita la conformación de una diversidad de variantes combinatorias.
- F. Juegos colectivos:** Se refiere a juegos y juguetes centrados en la integración de varios participantes, incluyendo juegos de destreza corporal, que se especialicen en ámbitos exteriores: urbanos (parque, plazas, etc), playa, exteriores hogareños (patios, balcones, jardines), exterior instituciones (Jardín de infantes, Guarderías, Espacios de juego, etc)

Cada categoría temática podrá ser abordada desde las siguientes problemáticas, aunque se permite también el abordaje desde otras perspectivas no mencionadas en este esquema.

Rubros	Áreas de Desarrollo	Edades	Ámbitos	Problemáticas posibles de abordaje
Juegos de mesa y sociedad				<ul style="list-style-type: none"> -Exploración sobre los soportes objetuales y dinámica del juego -Formas de participación (individual o grupal) -Incorporación de lo idiosincrático al concepto de juego. -Se podrán desarrollar propuestas sobre temáticas de: acción, azar, deducción, estrategia, habilidad, magia, memoria, observación y atención, palabras letras y números, preguntas y respuestas, rol, ciencia, y tradicionales, entre otros.
Juegos Didácticos	<p>Área motora: relacionada con el desarrollo físico.</p> <p>-Área cognitiva: relacionada con el desarrollo mental.</p> <p>-Área de comunicación: relacionado con el desarrollo del lenguaje.</p>	<p>de 0 a 1 año</p> <p>de 1 a 3 años</p> <p>de 3 a 6 años</p> <p>de 6 a 9 años</p>	<p>Exteriores urbanos</p> <p>Exteriores hogareños</p> <p>Aire libre/Playa</p> <p>Hogar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación de la <u>motricidad gruesa</u>, como por ejemplo: Arrastre y empuje, etc. - Estimulación de la <u>motricidad fina</u>, como por ejemplo: juguetes de encastre y apilado; juegos de Moldeo, etc. - Estimulación de la <u>creatividad</u>, a través del: Arte, Artesanía y Manualidades; juegos de diseño e invención; juguetes musicales, etc. - Estimulación del <u>desarrollo cognitivo</u>, a través de juegos de ciencia y naturaleza, Modelismo, Puzzles, etc. - Estimulación del <u>desarrollo socio-afectivo</u>, a través de: juegos y juguetes de expresión, como los de rol, marionetas y escenarios, etc. - Estimulación del <u>desarrollo de los sentidos</u> a través de juguetes con texturas, sonidos, y efectos visuales
Juegos de género y oficio	<p>-Área social: relacionada con el desarrollo de la persona y su entorno</p>	<p>más de 9 años</p>	<p>Instituciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Nuevos juegos de género y oficios que se desprendan de nuevas representaciones culturales de dichos roles. -Juegos y juguetes simbólicos diferenciados para niños y niñas, tales como vajilla, bricolaje, disfraces y accesorios, juguetes referidos a profesiones y oficios, escenarios y contextos, personajes, etc.
Rodados				<ul style="list-style-type: none"> -Diversas formas de propulsión y desplazamiento. -Combinación de funciones (adaptabilidad del producto a las etapas de crecimiento del niño) -Juegos de Estabilidad/equilibrio.
Juegos de construcción				<ul style="list-style-type: none"> -Sistemas de piezas/módulos que posibiliten sistemas constructivos de gran versatilidad combinatoria, y potencial de crecimiento del juego.

				-Sistemas de piezas-modulo que estimulen el desarrollo de propuestas de simulación lúdicas y recreativas, que estimulen el desarrollo de la creatividad y habilidad motriz.
Juegos Colectivos				-Exploración sobre formas de juego al aire libre. -Ideación de juegos y juguetes que utilicen materiales proyectuales complementarios: arena, viento, agua, aire. -Exploración morfológica y tecno-productiva para juegos de gran tamaño

Se aceptaran propuestas que tiendan a la incorporación de tecnologías nuevas y externas a la matriz productiva del sector, tales como la electrónica y la digital.

Para la categoría Estudiantes, la materialidad de las propuestas queda liberada al interés creativo de los participantes. Para la categoría Profesionales, se apreciará el uso del plástico como material más significativo del sector del juguete local, así como los procesos que conforman la matriz productiva del sector (inyección, soplado y rotomoldeo).

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los proyectos serán evaluados contemplando:

- Innovación: Se valorará la calidad innovadora y creatividad de la propuesta sobre la actividad del juego, es decir del planteo tipológico /conceptual del juego/juguete.
- Funcionalidad: se valorarán las propuestas que presenten nuevas formas de uso centradas en la observación de los usuarios y sus costumbres de vida. Así como las propuestas que tiendan a la prolongación del ciclo de vida de los productos.
- Estética: se valorará, la calidad formal, estética y simbólica de las propuestas enfocadas al mundo de los niños. Construcción de simbologías alejada del mundo de los estereotipos.
- Ergonomía: se contemplará la adecuación ergonómica a las etapas de crecimiento (edades) contempladas en los proyectos.
- Tecno-productivo: se contemplará la factibilidad y definición técnico-productiva de las propuestas que deberán ajustarse a las condiciones locales de fabricación. Además se valoraran las propuestas que incluyan e incorporen tecnologías nuevas o externas a la matriz productiva del sector, tales como la electrónica, o la tecnología digital.

4. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN:

Admisión de los proyectos

Para participar será necesario que los concursantes envíen sus proyectos a/suban sus proyectos a (a definir), junto a la Memoria descriptiva y ficha de inscripción.

Los proyectos deben suscribirse a una de las seis categorías temáticas.

Los Proyectos Grupales deberán designar a los fines de la inscripción un "Representante de Proyecto". A los efectos del Concurso, serán considerados Titulares de Proyecto a) las personas físicas que hubiesen solicitado la inscripción al Concurso, en caso de Proyectos Individuales y b) el Representante de Proyecto que como tal hubiese sido designado por cada grupo, en caso Proyectos Grupales. Los Titulares de Proyecto serán los únicos legitimados para recibir premios.

Requisitos técnicos de envío

Para la presentación de los proyectos, los participantes deberán cumplir con el envío de la siguiente información

- a. Panel infográfico. Panel síntesis del proyecto, de dimensiones 800 x 1000 mm, en disposición vertical, *resolución de 150 dpi en formato jpg, tamaño 29,7 x 42 cm.*
- b. Memoria descriptiva, en A4, formato PDF, con una extensión máxima de 1000 palabras.
- c. Ficha de inscripción, descargable de la web del concurso.

5. CALENDARIO

Presentación de proyectos: del 23 de Julio al 3 de agosto inclusive.

Comunicación de resultados: del 21 al 24 de agosto.

Entrega de Premios y exposición de los resultados: del 6 al 9 de septiembre en el marco de la 40º Feria de Juguetes de la CAIJ

6. JURADO

El jurado está compuesto por:

D.I. Galán, Beatriz	Jefa de Cátedra de Diseño Ind. / Investigadora Centro CAO. FADU-UBA
D.I. Faraoni, Diego	Empresario del sector del Juguete. Especialista en diseño de Juguetes
Literas, Julio	Gerente de Juguetes de Carrefour
Perini, Fernando	Vicepresidente de la CAIJ
D.I. Simonetti, Eduardo	Coordinador Académico – Carrera de Diseño Industrial FADU-UBA
D.I. Sauret, Beatriz	Coordinadora Plan Nacional de Diseño. Subsecretaria de Industria

7. Premios

Los premios en dinero serán:

1º Premio Profesionales: \$10.000

2º Premio Profesionales: \$7000

1º Premio Estudiantes \$ 5.000

2º Premio Estudiantes \$2.500

Además se otorgaran hasta tres Menciones de Honor para cada categoría

Los Proyectos Premiados y Mencionados serán exhibidos en el marco de la 40ª FERIA de Juguetes, Juegos, Cotillón y Navidad de la CAIJ, que se desarrolla en Centro Costa Salguero, durante los días del 6 al 9 de Septiembre del 2012 y serán publicados en diferentes medios gráficos y digitales.

8. DISPOSICIONES GENERALES /LEGALES

No se admitirá ningún proyecto fuera del plazo indicado.

Las decisiones del Jurado serán inapelables.

En caso de no haber ningún proyecto que alcance el nivel requerido el premio podrá quedar desierto.

Los participantes cuyos proyectos hayan sido seleccionados, autorizan a la organización del concurso, a promocionar sus proyectos en todos los medios de comunicación.

La participación en este concurso supone la plena aceptación de sus bases.

Aceptación de las bases: Los datos personales que los participantes comunicaren a CAIJ con motivo de su participación en el concurso podrán ser utilizados por ésta en la campaña de difusión pública del mismo o de sus resultados, como así también en comunicaciones posteriores relacionadas con actividades de la vida institucional (invitaciones a futuros eventos, Newsletter, contactos directos, etc.). Los participantes prestan expreso consentimiento a CAIJ para el tratamiento y uso -en los términos referidos en el presente documento- de la información suministrada con motivo del concurso (Ley de Protección de Datos Personales 25.326).

9. DIVULGACION

La Ley N° 24.481 (T.O. 1996), en su artículo 5° establece que la divulgación de una invención no afectará su novedad, cuando dentro de UN (1) año previo a la fecha de presentación de la solicitud de patente, o en su caso, de la prioridad reconocida, el inventor haya dado a conocer la invención por cualquier medio de comunicación o la hayan exhibido en una exposición nacional o internacional.

Esta legislación tiene validez para Argentina, Estados Unidos y algunos otros países, pero no todos los países