

# Adaptive Reuse X Placemaking

Concurso de arquitetura + Curso

organizado por

never  
enough  
Architecture.

em colaboração com



Ayuntamiento  
Pelayos de la Presa

Em apoio a

Madrid  
Architecture Week



**Organizador**

## **Never Enough Architecture**

No coração da arquitetura reside o espírito da competição, uma experiência única e gratificante que pode moldar a jornada profissional de alguém. Esta é a história da Never Enough Architecture (NEA), fundada por um grupo de entusiastas da arquitetura que vivenciaram pessoalmente a emoção e a beleza das competições de arquitetura.

**“Vimos como essas competições podem criar oportunidades para todos, independentemente de onde vivem.**

**De um arquiteto rural em Burkina Faso a um morador da cidade em Paris, a chance de aprender e participar é igual e emocionante.”**

No entanto, notamos que as competições arquitetônicas tradicionais muitas vezes falhavam em fornecer recursos educacionais sobre o tema da competição. É aqui que a NEA entra. A NEA é mais do que apenas uma

plataforma de arquitetura online, é uma comunidade que oferece aos participantes um valor único - educação. Complementamos a experiência prática das competições tradicionais de arquitetura com cursos liderados por especialistas sobre o tema do concurso, proporcionando aos participantes conhecimento sólido, duradouro e sistemático, e dando-lhes acesso a insights de figuras de destaque na arquitetura internacional.

**“Nossas competições não são apenas sobre ganhar, mas também sobre aprender e se tornar melhores arquitetos.”**

Além disso, o envolvimento de um júri internacional dá aos participantes a oportunidade de ter seu trabalho analisado e apreciado por figuras renomadas, proporcionando feedback valioso e potencial reconhecimento.



**Em apoio a**

## **Semana de Arquitectura de Madrid**

A Fundação de Arquitectura COAM e o Colégio Oficial de Arquitectos de Madrid, em parceria com a Cidade e Comunidade de Madrid, sediarão a 20ª Semana de Arquitectura de 29 de setembro a 8 de outubro de 2023. A semana contará com duas exposições, uma focada no trabalho do arquiteto Antonio Palacios e outra na preservação do patrimônio. O evento também incluirá cursos, palestras, visitas guiadas a edifícios, oficinas para crianças, um mercado de design de arquitetos e concertos.

Além disso, o centenário do arquiteto Ricardo Velázquez Bosco será celebrado com uma exposição no Parque El Retiro, apresentando seu trabalho em Madrid. Várias instituições de Madrid também participarão, oferecendo uma variedade de atividades relacionadas à arquitetura. A programação atualizada está disponível no site.

A NEA participará ativamente da Semana de Arquitectura de Madrid com uma visita guiada ao Monastério de Pelayos, o local onde o concurso ocorrerá, e um evento na Roca Gallery Madrid, onde discutiremos adaptive reuse e placemaking.

**Não perca nosso evento na Semana de Arquitectura de Madrid, no próximo dia 1 de outubro!**

Obtenha todas as informações:  
<https://www.semanaarquitecturamadrid.com/>



## Parceiros Técnicos

MAD Architects  
Lacaton & Vassal Architectes  
ARUP  
Gensler  
100architects  
DOSIS  
Creative Communities  
Konishi Gaffney Architects  
Jo Klein Architekten  
Hyunje Joo\_Baukunst studio  
Mingzhu Nerval  
Tongji University  
Universidad de Sevilla

mad



Gensler

ARUP

LACATON & VASSAL



Jo Klein  
Architekten

creative  
communities  
INTERNATIONAL

小西  
Konishi  
Gaffney  
Architects



Hyunje Joo\_Baukunst



## Parceiro

# Município de Pelayos de la Presa

Pelayos de la Presa é um município situado no sudoeste da Comunidade de Madrid, Espanha. Frequentemente descrito como um “paraíso perdido na Sierra De Madrid”, a cidade é um destino popular tanto para entusiastas da história quanto para amantes da natureza. Um de seus marcos mais notáveis é o Mosteiro de Santa María la Real de Valdeiglesias, uma edificação do século XVI cercada por lendas e folclore. Segundo contos locais, o canto de uma mulher pode ser ouvido nas noites de lua cheia perto do mosteiro.

A cidade também está estrategicamente localizada perto do Reservatório

San Juan, que desempenha um papel significativo em sua economia. Principalmente impulsionada pelo turismo e serviços, Pelayos de la Presa experimenta um aumento na população durante os meses de verão, às vezes quintuplicando sua contagem de residentes. O reservatório oferece várias atividades recreativas, aumentando o apelo da cidade.

Combinando beleza natural, riqueza histórica e um toque de mistério, Pelayos de la Presa serve como uma escapada cativante não muito longe da agitação de Madrid.



## introdução

Este curso + concurso visa destacar duas tendências-chave na arquitetura contemporânea: Adaptive Reuse e Placemaking. Adaptive reuse trata de reutilizar estruturas existentes, dando nova vida a edifícios antigos, enquanto Placemaking enfatiza a criação de espaços que se conectam com a comunidade.

No reino em constante evolução da arquitetura, a fusão de Adaptive Reuse e Placemaking se destaca como um testemunho do compromisso da indústria com a sustentabilidade e o design centrado na comunidade.

Ao embarcarmos nesta jornada, somos lembrados do profundo impacto que a arquitetura tem na sociedade e no meio ambiente, nos instigando a projetar com propósito, paixão e uma visão de um futuro sustentável.

Ao longo do curso, os participantes obterão insights de especialistas renomados, aprimorando sua compreensão desses

tópicos. Esta jornada educacional equipa os participantes com conhecimento e técnicas essenciais.

O concurso desafia os participantes a transformar um antigo mosteiro em um centro comunitário vibrante, exemplificando os princípios de adaptive reuse e placemaking. A tarefa

inclui projetar espaços variados, desde uma área de performance e zonas de exposição adaptáveis até áreas de interação comunitária e locais amigáveis para animais de estimação. Este concurso oferece uma oportunidade de mostrar habilidades, ter o trabalho avaliado por arquitetos renomados e aprender com colegas.

Juntos, o curso e o concurso formam uma parceria perfeita para o crescimento profissional. Junte-se a nós nesta jornada de fusão do passado com o presente, defendendo a sustentabilidade e criando espaços para todos.

# adaptive reuse em arquitetura

*O adaptive reuse é uma abordagem sustentável e inovadora para o desenvolvimento urbano. Ele dá nova vida a estruturas antigas, preservando seu caráter único enquanto as adapta para uso moderno. Este método ecológico não só conserva recursos, mas também impulsiona o moral e o valor da comunidade. É uma vitória tanto para a história quanto para o futuro.*

O adaptive reuse é sobre dar um novo começo a edifícios existentes. Imagine transformar uma estrutura antiga e esquecida em algo novo e vibrante. Vai além de apenas reciclar tijolos e vigas; é sobre reviver memórias e reutilizá-las.

À medida que as cidades evoluem, muitas estruturas são deixadas para trás. Mas, em vez de demoli-las, o adaptive reuse oferece a esses lugares uma segunda chance. Trata-se de aproveitar o que já está presente e adaptá-lo às necessidades modernas. Pense nisso como uma reforma para edifícios. Em vez de deixá-los se tornar relíquias, nós os rejuvenescemos de maneiras novas e empolgantes.

O que faz essa abordagem se destacar? Primeiro, é ecológico.

Como Carl Elefante, um arquiteto renomado, colocou de forma apropriada, "O edifício mais verde é aquele que já foi construído." Embora as reformas consumam energia, elas usam muito menos do que construir um novo edifício do zero. Além disso, essa abordagem preserva o caráter único de um lugar.

Pegue o exemplo de um mosteiro há muito negligenciado. Em vez de permitir que seu passado histórico desapareça, o adaptive reuse pode infundi-lo com nova energia. Um lugar que uma vez ressoou com silêncio meditativo poderia se tornar um centro comunitário animado. A essência do mosteiro permanece, mas sua função evolui.

Mas os benefícios do adaptive reuse não se limitam a

considerações ambientais ou à preservação da estética. Pode elevar o valor e o moral de um bairro. Revitalizar uma estrutura pode motivar iniciativas semelhantes, levando a uma cascata de transformações positivas.

Em essência, adaptive reuse é ver a beleza no antigo e fazê-la brilhar novamente. É sobre respeitar o passado enquanto constrói para o futuro. Ele une o passado ao presente, oferecendo aos jovens arquitetos uma tela para inovar e realmente causar impacto.



# exemplos de adaptive reuse

## Elbphilharmonie, Hamburgo por Herzog & de Meuron

Situada no bairro Hafencity de Hamburgo, a Elbphilharmonie é uma maravilha arquitetônica. A base é o antigo armazém Kaispeicher A, construído em 1963, que foi reutilizado para suportar uma estrutura moderna de vidro que se assemelha a uma onda em movimento. Essa justaposição da robusta base de tijolos com a superestrutura de vidro leve e ondulante cria um diálogo entre o passado industrial da cidade e seu futuro cultural. Por dentro, a sala de concertos possui acústica de última geração, tornando-se um dos principais locais do mundo para música.



## Museu de História Militar, Dresden por Studio Libeskind

O Studio Libeskind introduziu uma extensão ousada que interrompe a simetria clássica do edifício com uma cunha de 14.500 toneladas de vidro, concreto e aço. Esta extensão serve tanto como uma plataforma de visualização quanto um espaço reflexivo, apontando para a área onde começou o bombardeio de Dresden. O design não só revitaliza o espaço cívico, mas também equilibra o passado autoritário do edifício com a transparência necessária em uma sociedade democrática, criando um novo marco nacional.

projeto PIXELAND por 100 Architects em Mianyang, China



# placemaking

*O placemaking é a arte de transformar espaços públicos em destinos vibrantes e significativos. Vai além da estética e funcionalidade, focando na criação de um senso de comunidade e pertencimento. Seja em cidades movimentadas ou no campo tranquilo, o placemaking é sobre amplificar a essência única de um espaço, fazendo-o ressoar com seus usuários.*

O placemaking transforma espaços públicos, tornando-os mais envolventes e significativos para aqueles que os frequentam. Vai além de apenas adicionar bancos ou árvores; é sobre cultivar uma vibe, uma atmosfera, um senso de pertencimento. É sobre infundir espaços com alma.

A distinção entre um espaço e um lugar reside nas emoções que eles despertam. Enquanto um espaço é apenas uma área, um lugar é onde as memórias se formam e as histórias ganham vida. O placemaking aprofunda-se neste conceito, garantindo que os espaços não sejam apenas funcionais, mas também ressoem com seus usuários.

Então, o que eleva um lugar? É sua acessibilidade, a atmosfera positiva que irradia, as diversas atividades que hospeda e sua capacidade de atrair pessoas repetidamente.

O placemaking não é um conceito rígido. É fluido, adaptável e centraliza a comunidade. Envolve entender

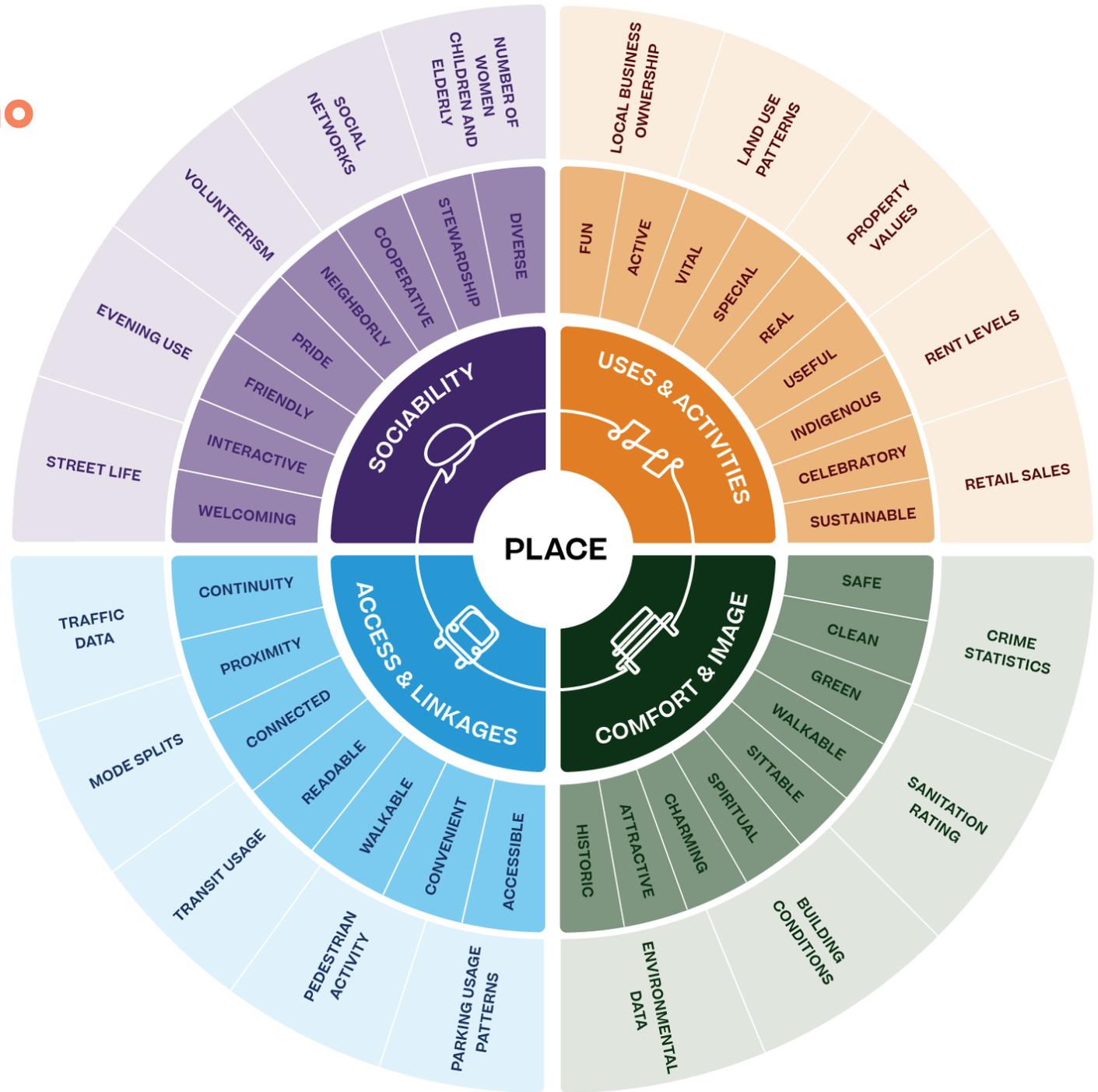
a essência única de cada espaço e ampliá-la. É mais do que apenas estética; é sobre criar destinos que ecoam com a cultura e o espírito locais.

O placemaking não é exclusivo para centros de cidades movimentadas ou parques urbanos. É relevante em todos os lugares, desde ruas movimentadas até o campo tranquilo. É a comunidade que dá vida aos espaços. No contexto do mosteiro, trata-se de reconhecer sua significância histórica e alinhá-la com os desejos dos visitantes de hoje.

Ao entrelaçar o adaptive reuse com o placemaking, estamos fazendo mais do que apenas reformar uma estrutura; estamos rejuvenescendo um ponto focal comunitário. Um lugar onde locais e visitantes podem se conectar, se alegrar e valorizar. Essa é a verdadeira essência do placemaking.

# placemaking

## o que faz ótimo um lugar?



Fonte: Project for Public Spaces

## exemplos de placemaking

Liderado por Camille Walala em colaboração com Wood Street Walls, esta iniciativa transformou um trecho urbano comum em uma tela arquitetônica. A outrora cinzenta parada de lojas agora explode com cor, padrões e vitalidade. Além da estética, este projeto é um empreendimento centrado na comunidade. É um espaço co-projetado por seus residentes, garantindo que a transformação arquitetônica ressoe com o ethos local. A “Walala Parade” mostra como a arquitetura e o placemaking podem reenergizar e redefinir narrativas urbanas de forma colaborativa.

### Walala Parade, Londres por Camille Walala



### Home & Away, Vancouver por Lead Pencil Studio

Esta instalação de arte pública faz parte de uma iniciativa de placemaking maior para transformar o segundo maior parque de Vancouver, Hastings Park, em um destino animado. Projetado por Lead Pencil Studio, ‘Home & Away’ é uma estrutura de 14 metros de altura e 29 metros de comprimento que oferece assentos para 200 pessoas. Também possui um escorregador lúdico para saídas rápidas. O design presta homenagem ao Empire Stadium, que já esteve naquele lugar, e visa atrair mais visitantes, conectando-os com a história e o futuro do parque.

# O curso

*Este curso foi projetado para oferecer a você a chance de mergulhar profundamente nos domínios do placemaking e adaptive reuse - dois tópicos em alta na arquitetura contemporânea. Ao longo do curso, você aprenderá com os melhores na área, adquirindo experiência, habilidades e crescimento profissional inestimáveis.*

**tópicos:** adaptive reuse e placemaking

**datas:** todas as sessões do curso ocorrerão entre 15 e 29 de novembro

**duração:** 8h (+ aulas serão anunciadas em breve)

**localização:** online

**idioma:** Inglês

**como se registrar:** uma vez que você complete a inscrição no curso + competição, toda a sua equipe (de 1 a 4 membros) terá acesso ao curso.

▼ Greyfriars Charteris Center por Konishi Gaffney



alguns dos projetos de nossos palestrantes

▼ Octopus Kingdom por 100architects em ShenZhen, China



Gravações disponíveis para aqueles que não podem participar da sessão ao vivo!



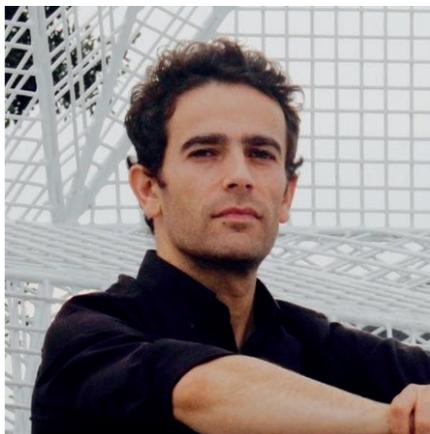
▲ Projeto Vertical Garden por MingZhu Nerval

# O curso

## Sessões do curso:

### "Conservação do Patrimônio e Arquitetura Contemporânea"

Plácido González - (1 hora)



Plácido González, um distinto pesquisador da Universidade de Sevilha, explorará a complexa relação entre a conservação do patrimônio e a arquitetura contemporânea. A aula visa dissecar as narrativas dominantes que moldam ambos os campos, oferecendo novas perspectivas sobre como eles se intersectam e influenciam um ao outro.

Você aprenderá sobre:

**adaptive reuse** **conservacionismo**

**arquitetura contemporânea**

### "Museu Nacional de História Militar de Dresden, por Libeskind Studio"

Jochen Klein - (1 hora)



Jochen Klein era Principal no Daniel Libeskind quando construíram o Museu Nacional de História Militar em Dresden. Ele discutirá os desafios arquitetônicos e características únicas do edifício e analisará o design do museu, focando em como ele aborda tanto o contexto histórico quanto as necessidades modernas.

Você aprenderá sobre:

**adaptive reuse** **conservacionismo**

**arquitetura contemporânea**

### "Playful cities"

Sara Candiracci e Dasha Moschonas - (1 hora)



Sara Candiracci, líder global de valor social e equidade da Arup, e Dasha Moschonas, especialista em design participativo, fornecerão ideias práticas e inspiradoras para incorporar elementos lúdicos no design da cidade. Elas explorarão como diversos espaços urbanos podem possibilitar brincadeiras para todos, em qualquer lugar, com base em seu recém-lançado Guia de Design de Cidades Lúdicas.

Você aprenderá sobre:

**placemaking** **urbanismo**

**sustentabilidade**

### "De Espaços para Lugares"

David Engwicht - (1 hora)



David Engwicht, um renomado placemaker, desvendará a arte de transformar espaços em lugares. Ele discutirá a diferença entre abordagens centradas no design e centradas nas pessoas e explicará como uma abordagem ágil pode transformar centros inteiros de cidades em apenas sete dias.

Você aprenderá sobre:

**placemaking** **urbanismo**

**sustentabilidade**

# O curso

## Sessões do curso:

### “Espaços Públicos Hiperestimulantes”

Marcial e Javier - (1 hora)



Marcial Jesus e Javier Gonzalez, fundadores da 100architects, compartilharão sua abordagem única para transformar espaços públicos convencionais em hiperestimulantes. Eles discutirão sua metodologia de design, que incentiva dinâmicas sociais alegres e cativa o público.

Você aprenderá sobre:

placemaking

urbanismo



### “Unindo o Antigo e o Novo”

Kieran Gaffney - (1 hora)



Kieran Gaffney, fundador da Konishi Gaffney Architects, focará na jornada de transformação de uma igreja em Edimburgo. Ele discutirá as melhorias arquitetônicas e ambientais feitas, incluindo o uso de madeira e painéis solares, para criar uma combinação harmoniosa de antigo e novo.

Você aprenderá sobre:

adaptive reuse

conservacionismo

arquitetura contemporânea

materiais



### “Experimentando a Arquitetura Participativa”

Isabel e Ignacio - (1 hora)



A DOSIS utiliza cada projeto como uma tela para pesquisa e experimentação de design, conseguindo ir além do comum. Nesta sessão, conheça a sua abordagem única, centrada em tecnologias de construção inovadoras e práticas sustentáveis, ao mesmo tempo que defende a criatividade.

Você aprenderá sobre:

placemaking

materiais

urbanismo



### “Integrando a Natureza em Estruturas Construídas”

Mingzhu e Antoine - (1 hora)



Mingzhu Bai and Antoine Nerval, co-founders of Mingzhu Nerval studio, will explore the fascinating intersection of architecture and nature, how to incorporate live-green installations into built environments, enhancing both their aesthetic and ecological value. They cover sustainable practices to ensure the longevity of these installations, as well as Mingzhu Nerval's unique horticultural techniques for reviving rare plant species.

Você aprenderá sobre:

sustentabilidade

materiais



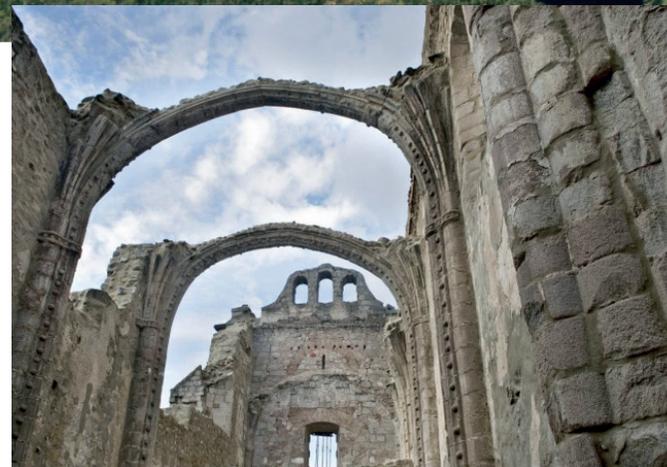
# O concurso

*Além do curso, a inscrição também lhe dará acesso para participar de uma competição de arquitetura.*

*Na competição, convidamos você a transformar um mosteiro há muito negligenciado em um centro comunitário dinâmico, servindo como uma aplicação prática dos princípios de adaptive reuse e placemaking. É mais do que fazer o edifício parecer bonito; é um grande desafio que requer uma combinação de estética moderna, preservação histórica, sustentabilidade ambiental e envolvimento da comunidade.*

*Sua missão inclui projetar espaços diversos - desde uma área de performance e áreas de exposição flexíveis até zonas de engajamento comunitário e locais amigáveis para animais de estimação.*

**O desafio será  
converter  
este mosteiro  
em um centro  
comunitário  
movimentado!**



# o concurso

## o local:

### Mosteiro de Pelayos, Madri (Espanha)

O local incorpora perfeitamente a essência da competição. Oferece uma combinação única de história e vitalidade. Por um lado, convida os participantes a explorar os princípios do adaptive reuse na arquitetura, dando nova vida a estruturas antigas. Por outro, a popularidade de seus arredores, especialmente durante os meses de verão, torna-o um centro de atividades, apresentando infinitas oportunidades para o placemaking.



### Os arredores:

O mosteiro está situado perto de um reservatório, um local de verão favorito para os residentes de Madri. Há uma praia artificial que vibra com atividade nos meses quentes, oferecendo um refúgio refrescante para muitos. Localizada no coração da Espanha, a área desfruta de verões ensolarados e invernos frescos. A combinação do mosteiro atemporal e do local de verão animado, representa tanto um desafio quanto uma oportunidade para arquitetos e designers.



# o concurso

## objetivo:

*Sua tarefa é transformar esta estrutura milenar em um centro comunitário vibrante que não apenas permaneça um ponto de encontro durante o agitado verão, mas também mantenha o engajamento durante o inverno. Ao unir o passado com o futuro, você posicionará o mosteiro como um modelo para rejuvenescer ruínas antigas e históricas. Sua abordagem deve ser sustentável, focada na comunidade e positiva para a natureza.*



## programa:

- 1. Área de Performance:** Imagine um espaço que possa acomodar confortavelmente pelo menos 300 pessoas. Este espaço deve ser um centro para shows ao vivo, concertos de música e eventos comunitários. Considere as condições climáticas durante todo o ano.
- 2. Espaço de Exposição:** Crie áreas que possam hospedar exposições artísticas e históricas, garantindo flexibilidade para diversos displays.
- 3. Atividades Comunitárias:** Projete espaços que sirvam como oficinas, mercados locais e áreas de recreação infantil, promovendo também o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades. Garanta que essas áreas sejam intergeracionais, promovendo interações entre pessoas de todas as idades.
- 4. Zonas Amigáveis para Animais de Estimação:** Muitos visitantes vêm com seus amigos peludos. Projete áreas acolhedoras onde eles possam relaxar e brincar.
- 5. Banheiros:** Essencial, claro. Posicione os banheiros estrategicamente para fácil acesso.
- 6. Espaços Adicionais:** Pense em adicionar mais espaços como um café aconchegante, área para almoço, zonas de meditação e relaxamento, cantinhos de leitura ou pontos de arte interativa. O que tornaria este lugar irresistível o ano todo?
- 7. Espaços Exteriores:** o edifício tem uma grande área verde ao seu redor. Pense em todas as possibilidades que ele pode ter e se você deseja incluir alguma parte do programa nele.

*\*Esta é uma competição de ideias para imaginar o que o antigo mosteiro poderia se tornar. O programa que lhe demos é para referência, sinta-se à vontade para adicionar quaisquer espaços se achar que eles podem ser interessantes para o local e objetivos. Tamanho e distribuição também ficam a seu critério.*

# o concurso

## critérios de avaliação:

O júri avaliará as inscrições com base nos seguintes princípios:

- 1. Integração:** O design deve mesclar sem esforço os princípios de adaptive reuse e placemaking. Além disso, deve haver uma união harmoniosa entre a estrutura histórica existente e as novas intervenções.
- 2. Inovação:** Seu design deve demonstrar uma interpretação fresca e eficaz dos princípios de adaptive reuse e placemaking, trazendo uma nova perspectiva para sua aplicação na arquitetura.
- 3. Originalidade:** Estamos buscando designs que se destaquem da norma, oferecendo soluções ou conceitos que não foram comumente explorados na arquitetura convencional.
- 4. Apresentação:** Tanto sua apresentação visual quanto a descrição escrita devem ser claras e convincentes.
- 5. Sustentabilidade:** Seu design deve exemplificar os benefícios sustentáveis da fusão de adaptive reuse e placemaking.
- 6. Consistência:** O design deve ressoar com a essência do mosteiro, capturando seu espírito enquanto atende à vibração de seus visitantes. Além disso, deve harmonizar-se com o ambiente natural circundante, garantindo uma integração perfeita entre as paisagens construídas e naturais.
- 7. Atratividade o Ano Todo:** Embora o mosteiro seja um ponto de interesse no verão, seu design deve garantir que ele permaneça atraente durante todo o ano, especialmente durante os meses mais frios.

## princípios orientadores:

**Adaptive Reuse:** A rica história do mosteiro deve brilhar. Entrelace o antigo com seus novos designs, garantindo que a essência permaneça intacta.

**Placemaking:** Crie espaços que ressoem com os visitantes, espaços que convidem, envolvam e fomentem o espírito comunitário.

**Consciência Ambiental:** Seus designs devem ser sustentáveis e ir além de deixar uma pegada mínima. Pense em como trabalhar com a natureza em diferentes condições.

**Respeito ao Patrimônio:** Embora a modernidade seja essencial, as raízes históricas do mosteiro devem ser evidentes e respeitadas em seus designs.



# o concurso

## o júri:



**Ma Yansong**  
Fundador, MAD Architects

**mad**



**Antonio Sin Hernández**  
Prefeito de Pelayos de la Presa



**Marcial Jesus & Javier Gonzalez**  
Fundadores, 100architects



**Francisco Latorre Navarro**  
Arquiteto, Lacaton & Vassal  
Architectes

**LACATON & VASSAL**



**David Engwicht**  
Diretor, Creative Communities



**Hyunje Joo**  
Fundador, Hyunje Joo\_Baukunst studio

Hyunje Joo \_Baukunst



**Mingzhu Bai & Antoine Nerval**  
Mingzhu Nerval studio



**Maya Calleja**  
Design Technology Lead,  
Gensler Shanghai

**Gensler**



# o concurso

## prêmios:

Oferecemos um total de 10.000€ em prêmios, distribuídos da seguinte forma:

*1º PRÊMIO*

**6.000 €**

*2º PRÊMIO*

**2.000 €**

*3º PRÊMIO*

**1.000 €**

*MENÇÕES HONROSAS ESPECIAIS*

**2 x 500 €**

*10 MENÇÕES HONROSAS*

*50 FINALISTAS*

Todos os projetos vencedores e finalistas serão publicados em várias revistas de arquitetura, blogs, redes sociais e em nosso site. Todos os participantes receberão um certificado digital de participação.



# Calendário

Ao se registrar, você terá acesso tanto ao curso quanto à competição para você e sua equipe (de 1 a 4 membros). Os períodos de inscrição, prazo de envio e anúncio dos vencedores são os seguintes:

Inscrição Antecipada

**19 de setembro - 18 de outubro**

Inscrição Regular

**19 de outubro - 15 de novembro**

Inscrição Avançada

**16 de novembro - 06 de dezembro**

Inscrição Tardia

**07 de dezembro - 20 de dezembro**

Prazo para envio

**20 de dezembro 2023**

Anúncio dos vencedores

**23 de janeiro 2024**

# Inscrição

Para se inscrever na competição, visite nosso site oficial e preencha o formulário de inscrição. Ao completar o formulário, você será redirecionado para a página de pagamento, onde precisa completar o pagamento para finalizar o processo de inscrição.

As taxas de inscrição são estratificadas com base na data de inscrição da seguinte maneira:

- Inscrição antecipada: €65 + IVA
  - Inscrição regular: €85 + IVA
  - Inscrição avançada: €105 + IVA
  - Inscrição tardia: €125 + IVA
- \*IVA 21%.

Aceitamos Visa, Mastercard, Discover e American Express, cartões de crédito ou débito. Os pagamentos também podem ser feitos pelo PayPal. Observe que não teremos acesso aos detalhes do seu cartão de crédito. Uma vez concluídos o processo de inscrição e pagamento, não serão emitidos reembolsos.

Imediatamente após a inscrição e o pagamento, você receberá um email de confirmação no endereço fornecido durante o pagamento. Este email incluirá seu número de inscrição único. Ao enviar suas propostas, será necessário fornecer esse número de inscrição para fins de identificação, e ele deve estar claramente exibido no seu painel de competição, preferencialmente no canto inferior direito.

# FAQ e elegibilidade

Para consultas comuns, consulte a seção de Perguntas Frequentes em nosso site. Durante a competição, respostas individuais serão fornecidas para perguntas enviadas por e-mail.

A competição é aberta a todos, incluindo estudantes de arquitetura, arquitetos profissionais e indivíduos de outras disciplinas como engenharia, filosofia, sociologia, fotografia, etc. Todas as nacionalidades são bem-vindas, apreciamos uma participação o mais diversa possível.

As equipes podem ser compostas de um a quatro membros, todos com pelo menos 18 anos de idade. A taxa de inscrição é por equipe, independentemente do tamanho da equipe.

Se uma equipe ou participante desejar enviar mais de uma proposta, eles devem se registrar e pagar a taxa para cada submissão.

Jurados, a organização ou qualquer pessoa diretamente relacionada ao júri não têm permissão para participar desta competição.

# Submissão

Para esta competição, os participantes devem enviar dois arquivos digitais: uma “Prancha A1” e uma “Descrição do Projeto”. As submissões devem ser feitas através da seção ‘Enviar’ em nosso site.

Prancha A1: Os participantes devem apresentar seu projeto em uma única prancha no formato A1 (594×841 mm ou 23,4×33,1 polegadas), que pode ser orientada em paisagem ou retrato.

Conteúdo da Prancha A1: A prancha deve conter uma variedade de auxílios visuais que contribuam para uma compreensão mais clara do projeto. O número de registro deve estar claramente visível no canto inferior direito da prancha.

Detalhes do Arquivo: A prancha deve ser entregue em formato JPEG ou JPG com um tamanho máximo de 10 MB. O nome do arquivo deve ser o número de registro fornecido no momento do registro (por exemplo, 432465423.jpg).

Descrição do Projeto: Uma descrição do projeto, de no máximo 400 palavras, deve ser enviada juntamente com a Prancha A1.

Detalhes do Arquivo: A descrição deve ser enviada em formato PDF. O nome do arquivo deve ser o número de registro fornecido no momento do registro (por exemplo, 432465423.pdf).

Idioma: Todos os textos, tanto na Prancha A1 quanto na Descrição, devem ser escritos em inglês.

Anonimato: Os materiais não podem conter nenhum

nome ou referência aos participantes ou equipes. Apenas o número de registro deve ser incluído nos nomes dos arquivos para garantir o anonimato.

## Regras e condições

Propriedade Intelectual: Os participantes mantêm os direitos sobre a propriedade intelectual de suas submissões. No entanto, ao participar, eles concedem à nossa plataforma uma licença global, gratuita e não exclusiva para reproduzir, publicar e distribuir o projeto em qualquer formato e por qualquer meio de disseminação.

Uso de Imagens Livres de Direitos Autorais: Os participantes são responsáveis por garantir que quaisquer imagens ou materiais usados em suas submissões sejam livres de direitos autorais. Nossa plataforma não é responsável por qualquer infração de direitos autorais cometida pelos participantes.

Alterações nas Regras da Competição: Nossa plataforma reserva-se o direito de alterar as regras da competição a qualquer momento, em conformidade com a legislação atual. Qualquer modificação será publicada no site e será vinculativa para os participantes.

Direito de Cancelar a Competição: Nossa plataforma reserva-se o direito de cancelar a competição por falta de inscrição ou outras razões justificadas. Nesses casos, os participantes serão notificados individualmente e as

taxas de inscrição serão reembolsadas dentro de 15 dias a partir da notificação do cancelamento.

Adesão aos Termos e Condições: Os participantes são obrigados a aderir aos termos e condições da competição conforme declarado em nosso site. O não cumprimento pode resultar em desqualificação.

Não Responsabilidade pelo Uso de Terceiros: Nossa plataforma não é responsável pelo uso das submissões dos participantes por terceiros, incluindo conteúdo que foi compartilhado por terceiros ou indexado por motores de busca.

Observe que estas regras são um resumo e os participantes devem se referir aos termos e condições completos em nosso site para informações completas.

# never enough Architecture

Registre-se no site:

[www.neverenougharchitecture.com](http://www.neverenougharchitecture.com)



[/neverenougharchitecture](#)