

C3W

8a Edizione 2026

Bando di Concorso



WELCOME
WORK
WONDER

INDICE

1. IL CONTEST
2. LE EDIZIONI PRECEDENTI
3. IL TEMA (8a Edizione)
4. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE
    A. Percorsi
    B. Requisiti
    C. Tempistiche
    D. Premiazioni
    E. Punteggi e Criteri
    F. Opportunità
5. DIRITTI E DOVERI / CLAUSOLE LEGALI

1. IL CONTEST

C3W nasce a cavallo tra il 2018 e il 2019 dalla mente di Alessandro Ferrari, Co-founder e CEO di Phoenix, con l'obiettivo di creare momenti di dialogo e collaborazione tra il Mondo delle Accademie e il Mondo delle Imprese.

Più nello specifico, chiacchierando con diverse realtà, sono emerse due necessità: la prima è comprendere come trarre valore dalle capacità dei professionisti della comunicazione, per rendere il comunicare dell'impresa coinvolgente verso l'interno ed efficace verso l'esterno; la seconda è di "voler portare il bello in azienda", comune a diversi settori, anche quelli più impensabili, riscoprendo l'arte e la cultura come nutrimento dello spirito.

"Il contest nasce per caso, dall'emozione di trovarsi in mezzo ai giovani studenti di un'accademia d'arte dove fui chiamato a portare la mia testimonianza. La visione delle opere dei giovani artisti ha generato in me un'emozione e una sensazione di benessere di rilievo. Da quei primi attimi alla progettazione di un concorso di idee che mettesse a fattor comune giovani, arte, impresa e industria ci è voluto poco"
Alessandro Ferrari

Prende vita così, nel 2019, la prima edizione del contest, il cui scopo principale è quello di creare un ponte tra Accademie d'Arte e Comunicazione e il mondo dell'Impresa e della Ricerca tecnico-scientifica, generando valore per entrambe le realtà. La partecipazione è gratuita per tutti gli attori coinvolti – studenti, docenti e istituzioni – e l'azienda ideatrice del progetto si fa carico integralmente dei costi organizzativi, promozionali e gestionali, affinché il contest possa rappresentare un'opportunità accessibile, inclusiva e meritocratica per tutti i partecipanti.

Partendo da brief reali provenienti da aziende e istituzioni attive in campo tecnico-scientifico, i giovani studenti e futuri professionisti sono chiamati a creare progetti di arte e comunicazione ad hoc realmente implementabili, liberi dai vincoli che talvolta limitano la creatività delle imprese ma coerenti alla realtà. Astrattezza e concretezza, idee e necessità, creatività e strategia, si fondono per dare vita a soluzioni originali che rispondano ai bisogni degli attori coinvolti.

La simbiosi tra il concorso ed il mondo della ricerca, grazie alla partnership con Kilometro Rosso Innovation District, permette a C3W di essere un'iniziativa culturale unica nel suo genere. Inoltre, l'adesione immediata alla nostra idea di condivisione

da parte di Fondazione Brescia Musei in occasione di Brescia e Bergamo Capitali della Cultura 2023 connota la continua freschezza e l'elevato interesse che il Concorso induce nell'interlocutore. D'altronde esso è nato nella consapevolezza dell'importanza strategica di incentivare questo dialogo tra tutte le parti interessate, chiedendo agli studenti di creare progetti concretamente applicabili nel contesto dei centri di ricerca ed imprenditoriale.

Ogni edizione di C3W è suddivisa in due momenti, uno dedicato a Design e Comunicazione e uno dedicato alle Arti Visive, ciascuna delle quali ha durata annuale per dar modo alle accademie e alle università di organizzarsi al meglio coinvolgendo i vari corsi. Maggiori dettagli sono riportati nei paragrafi successivi all'interno di questo bando e sul sito web www.C3W.it.

Alle imprese, C3W richiede un impegno intellettuale e di presenza. Chiediamo di far fluire le proprie idee liberamente per creare insieme brief reali sui quali i professionisti del domani si cimenteranno e di rendersi disponibili a comunicare e incontrarsi per conoscersi e approfondire

2. EDIZIONI PRECEDENTI

Presentiamo un breve elenco dei titoli delle edizioni precedenti per mostrare la crescita e l'evoluzione del contest nel tempo.

2019 ▶ Un concorso di idee per far comunicare meglio
Consorzi di Imprese e Parchi Scientifico-Tecnologici.

2020 ▶ La Comunicazione d'Impresa tra Offline e Online

2021 ▶ Innovativi con Arte:
Immagine, Comunicazione, Video, Social e Design: cinque "muse"
al servizio della ricerca tecnico-scientifica.

2022 ▶ Comunicare l'Umanesimo 4.0

2023 ▶ Il Rosso
Arte, Cultura e Umanesimo: rinascimento nel nuovo millennio

2024 ▶ Giovani e Lavoro: Confronto tra Aspettative e Realtà

2025 ▶ La Forma della Cura

3. IL TEMA: “ALTER EGO”

àl|ter è|go
loc.s.m.inv., lat.
1812; lat. alter ego “un altro io”

Ogni persona può esistere in più versioni contemporaneamente. Una fisica e una digitale, una privata e una pubblica, una reale e una costruita. Attraverso social network, avatar, immagini generate e intelligenza artificiale, il confine tra realtà e rappresentazione diventa sempre più sottile.

L’alter ego nasce proprio in questo spazio ambiguo. Può essere un riflesso, una maschera, una copia, una proiezione di sé. Non necessariamente un opposto, ma una presenza parallela che ci accompagna, ci rappresenta o ci trasforma.

Ad oggi, i sistemi di intelligenza artificiale sono capaci di imitare volti, linguaggi, voci e comportamenti, generando immagini ed identità sempre più credibili. In questo contesto, il concetto di originale perde stabilità e lascia spazio a nuove domande: cosa distingue il reale dall’artificiale? Dove finisce l’identità pura e dove inizia la sua rappresentazione? Se l’autentico perde di significato, quali nuovi valori emergono? E se il cambiamento – sempre più guidato dall’IA – è inevitabile, cosa implica davvero per il nostro lato umano?

Il tema invita a riflettere sul rapporto tra individuo e immagine, tra corpo e simulazione, tra autenticità e costruzione. È un'occasione per interrogarsi sul concetto di **doppio**, sulle nuove forme della presenza e sulle infinite possibilità di costruzione del sé in un mondo sempre più influenzato dall'**intelligenza artificiale**. Un invito ad esplorare il nostro “**altro io**”.

Le possibili interpretazioni attraversano identità visive, memorie artificiali, presenze digitali o futuri possibili. Ogni progetto può diventare uno strumento per interrogare il rapporto tra essere umano, tecnologia e costruzione dell'identità, esplorandone opportunità, contraddizioni, rischi e potenzialità.

Questo è però il punto di partenza, non il traguardo. Da qui in poi, tutto è possibile: linguaggi, forme, strumenti e visioni sono nelle mani di chi crea. Com'è da tradizione per C3W, non esistono limiti, ma direzioni da esplorare e reinventare.

4. MODALITA’ DI PARTECIPAZIONE

a. percorsi

Il concorso propone due momenti distinti: una Sessione dedicata alle arti visive e una Sessione dedicata al mondo della comunicazione e design.

1. Arti Visive:

Concepire, progettare e materializzare un’opera in sintonia con la tematica del concorso, adottando la tecnica, la modalità e lo stile artistico ritenuti più appropriati (figurativo, astratto, contemporaneo, digitale, ecc.).

Il concorso non impone restrizioni riguardo a modalità, stili, tecniche o materiali e abbraccia discipline quali pittura, scultura, disegno, fotografia, performance, installazione, ecc., consentendo l’uso dei materiali ritenuti più idonei.

Parametri tecnici dell’opera:

- Nel caso di opera bidimensionale (2D), le dimensioni devono essere comprese tra un minimo di 40x40cm e un massimo di 150x150cm, con l’opzione di includere o di omettere cornici semplici.
- Per un’opera tridimensionale (3D), le dimensioni massime consentite sono 100x100x100cm, con un peso massimo di 25 kg.

2. Design e Comunicazione:

Realizzare un progetto di comunicazione pertinente al tema del concorso, scegliendo liberamente canali, strumenti e taglio dei contenuti.

A titolo esemplificativo ma non limitante, si possono proporre concept, visual concept e componenti copy per un messaggio di comunicazione grafico-visuale, spazi ADV per la carta stampata e spazi digitali ADV, elaborando anche un eventuale piano editoriale; progettare e sviluppare video, app, podcast, siti web, strumenti editoriali come riviste/ magazine o collane, etc.

Caratteristiche minime del progetto:

- Le realizzazioni audio-video possono avere durata massima di 3 minuti.

• Le produzioni editoriali dovranno essere correlate di titolo della testata, copertina, struttura grafica delle gabbie, mockup del layout grafico editoriale delle pagine interne, ipotesi di distribuzione e di promozione, specificando target e periodicità.
• Per le proposte podcast si richiede la progettazione grafica dell'icona, il visual per la comunicazione e promozione del programma, la produzione di una breve demo della trasmissione che non superi i 3 minuti.

b. requisiti

È possibile partecipare a C3W se si è studenti **regolarmente iscritti** presso un'Accademia o un'Università con la quale C3W ha instaurato un rapporto di Partnership. Non possono quindi prendere parte al contest ex-studenti e/o professionisti.

Saranno le accademie, tramite i professori e in caso di progetto di corso, ad indirizzare le giovani menti e a fornir loro le linee guida sulla realizzazione del progetto finale, sulla base degli obiettivi e delle caratteristiche dei corsi coi quali si aderisce all'iniziativa. Si può competere sia individualmente che come collettivi, per un minimo di una persona e un massimo di dieci persone per gruppo. Vengono accettati più progetti/opere da un singolo o da un gruppo di lavoro, con un massimo di tre per partecipante, siano essi per un unico corso di studi o per più corsi. Nessun elemento di un progetto collettivo può essere estrapolato da esso e presentato come progetto singolo. La partecipazione libera tramite open call è possibile.

Ci si può registrare in qualsiasi momento all'interno dell'edizione, rispettando le deadline indicate, compilando il form presente al link dedicato e caricando il materiale relativo al progetto, che contenga tutto il materiale-foto, scheda tecnica e abstract max 2000 battute di descrizione. In caso si volesse aggiungere un video come documento, inserire link YouTube o Vimeo. La piattaforma permette tutti i formati foto/testo e non c'è un limite di dimensione.

Per le opere d'arte, sarà necessario caricare le relative foto (minimo 2, massimo 5) e una scheda tecnica. Trovate il form sul sito web www.c3w.it, da poter scaricare, compilare e allegare insieme alle foto. (es. titolo, materiali, dimensioni in cm, peso, tecnica, descrizione dell'opera e del processo creativo/ideativo). In caso di necessità specifiche riguardo a supporti, basi, o medium, inserirlo all'interno del PDF o contattare direttamente l'organizzazione.

Phoenix si fa carico del trasporto delle opere selezionate dal punto di ritiro al punto di consegna e viceversa.

L'assicurazione è su base volontaria e a carico dell'artista. Phoenix non si ritiene responsabile di danni e/o furto delle opere selezionate.

c. tempistiche

Il concorso è suddiviso in due sessioni:

- Design e Comunicazione.
- Arti Visive.

Calendario:

8a Edizione – ARTI VISIVE/ DESIGN E COMUNICAZIONE (October 2026 – Giugno 2027)

- Ottobre 2026: Kick-off – lancio del Bando alle Accademie
- 28 Maggio 2027: Deadline – Consegna lavori
- 25 Giugno 2027: Evento di Premiazione 8a Edizione

d. premiazioni

I vincitori saranno annunciati durante la cerimonia di premiazione. La giuria, composta da esperti e professionisti, valuterà i progetti in base a criteri prestabiliti. Il loro giudizio è definitivo e non contestabile.

I 5 finalisti riceveranno una targa di premiazione e i primi 3 classificati saranno premiati con una somma in denaro. Su discrezione dei giudici, saranno inoltre assegnate menzioni d'onore per il 6° e 7° posto. I premi in denaro saranno distribuiti tramite PayPal o trasferimento bancario ai partecipanti in maniera equa. Ogni progetto partecipante sarà inserito all'interno del nostro libro editato e dotato di codice ISBN, che verrà regalato ai presenti durante la premiazione. Ulteriori premi, quali premi speciali e premi impresa, verranno comunicati all'evento di premiazione. Per i finalisti della Sessione Arti Visive è previsto un premio Esibizione.

L'annuncio dei vincitori avverrà durante l'evento di premiazione e sarà valido solo per coloro che saranno presenti fisicamente (almeno un partecipante per gruppo). In

caso di assenza, il premio sarà automaticamente assegnato al partecipante successivo nella graduatoria.

e. punteggi e criteri

La giuria sarà composta da esperti e professionisti negli ambiti delle Arti visive e della Comunicazione. Ogni componente della commissione darà un punteggio compreso tra 0 e 10 punti per ciascun criterio, la somma dei punteggi assegnati definirà la classifica.

Le proposte pervenute saranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- **Attinenza al Tema:** capacità di sintetizzare i valori portanti e lo spirito su cui si basa il tema del Concorso;
- **Originalità**: capacità della proposta di essere esclusiva e di attrarre l'attenzione per struttura e potere evocativo, senza generare confusioni e sovrapposizioni con altri elaborati esistenti.
- **Tecnica**: rispetto dell'insieme delle norme e delle metodologie che caratterizzano l'ambito in cui il progetto si inserisce.
- **Comunicazione**: capacità di comunicare in maniera chiara il proprio elaborato, rendendolo così comprensibile ad un ampio pubblico.

f. opportunità

Opportunità per gli studenti:

- *Networking: Creare connessioni con professionisti del settore, docenti e altri partecipanti al concorso, ampliando così la propria rete di contatti nel mondo accademico e lavorativo.*
- *Feedback Professionale: Ricevere feedback costruttivi da esperti del settore e docenti, fornendo un'opportunità di crescita personale e professionale.*
- *Sviluppo delle Competenze Soft: Migliorare abilità come la comunicazione, la collaborazione di gruppo, la gestione del tempo e la risoluzione creativa dei problemi attraverso l'esperienza pratica.*
- *Visibilità Online: La possibilità di avere il proprio lavoro e progetto pubblicato online può aumentare la visibilità degli studenti, soprattutto nel contesto digitale e sui social network.*

- *Sensibilizzazione Sociale: Affrontare tematiche sociali o ambientali attraverso i progetti presentati, contribuendo così alla sensibilizzazione e alla promozione di cause importanti*
- *Riconoscimento Accademico: Ottenere riconoscimenti accademici, premi o menzioni speciali può valorizzare il percorso accademico e aggiungere credibilità al profilo professionale.*
- *Possibile accesso a Opportunità Future: la partecipazione al concorso potrebbe essere il trampolino di lancio per ulteriori opportunità accademiche o professionali.*
- *Sensibilizzazione verso le Opportunità Professionali: Il Concorso promuove la consapevolezza delle reali opportunità offerte dalle professioni legate all'arte, alla comunicazione e al design. Questo può contribuire a orientare gli studenti verso carriere più consapevoli e strategicamente rilevanti nel contesto dell'industria e dei servizi.*

Opportunità per le Aziende:

- *Esplorazione delle Nuove Frontiere Professionali: Scoprire realizzazioni professionali innovative e originali create dalle nuove generazioni attraverso il loro lavoro.*
- *Connessioni con il Futuro: Instaurare relazioni con i professionisti del futuro, valutando e comprendendo le loro competenze.*
- *Miglioramento dell'Employer Branding: Manifestare apertura e un desiderio di innovazione, contribuendo al miglioramento del proprio employer branding.*
- *Consapevolezza Strategica: Acquisire consapevolezza sulle concrete opportunità offerte da specifiche professioni e comprenderne l'importanza a livello strategico: l'implementazione di politiche strutturate di comunicazione sostiene la strategia aziendale, promuovendo il raggiungimento efficace degli obiettivi. L'inclusione dell'arte nell'ambito aziendale favorisce un clima sereno e coinvolgente, con impatti positivi sulla produttività.*
- *Engagement: Lanciare sfide e fornire brief che permettano alle giovani menti di esplorare nuovi approcci e soluzioni per risolvere problemi o rispondere a esigenze specifiche.*
- *Sfide e Collaborazioni: Impegnarsi attivamente e collaborare con altre realtà aziendali che condividono e sostengono un approccio innovativo all'istruzione.*
- *Comunità di Innovatori: Condividere sfide e la volontà di esplorare le opportunità offerte dall'arte e dalla comunicazione.*

Opportunità per le Accademie:

- *Esposizione e Visibilità: Le accademie avranno l'opportunità di esporre i progetti dei propri studenti in una cornice prestigiosa durante l'evento di premiazione. Questa esposizione offrirà visibilità alle creazioni accademiche di fronte a una vasta audience composta da professionisti, esperti del settore, e rappresentanti di imprese.*
- *Networking con Professionisti: C3W facilita l'incontro tra studenti, docenti e professionisti del settore dell'arte, della comunicazione e del design. Le accademie avranno l'opportunità di instaurare connessioni significative con figure chiave, favorendo potenziali collaborazioni future.*
- *Valorizzazione del Profilo Accademico: Partecipare a C3W offre alle accademie la possibilità di valorizzare il proprio profilo accademico. Essere coinvolte in un'iniziativa che promuove il dialogo tra arte, cultura, scienza e tecnologia può aumentare la reputazione e l'attrattività dell'istituzione.*
- *Partecipazione alle Sessioni Tematiche: Il Concorso è articolato in due sessioni tematiche, consentendo alle accademie di partecipare in modo flessibile, coinvolgendo corsi specifici. Questa struttura consente una partecipazione mirata e agevole da parte delle istituzioni accademiche.*

5. DIRITTI E DOVERI / CLAUSOLE LEGALI

clausole relative al copyright e ai diritti d'autore

- Originalità:
  I partecipanti garantiscono che i progetti presentati per il concorso sono originali e non violano alcun diritto d'autore o altro diritto di terzi.

- Diritti d'Autore dell'Autore:
  Ciascun autore mantiene tutti i diritti di proprietà intellettuale sul proprio progetto presentato per il concorso.

- Cessione dei Diritti d'Uso all'Organizzazione:
  I partecipanti concedono all'organizzazione del concorso il diritto non esclusivo (per accademie e autori) e gratuito di utilizzare, riprodurre, distribuire e pubblicare gli elaborati presentati a fini promozionali del concorso, senza scopo di lucro.

- Diritti d’Uso Illimitato:
  L’organizzazione del concorso ha il diritto di utilizzare gli elaborati presentati in qualsiasi formato o supporto mediatico, inclusi ma non limitati a riviste, siti web, esposizioni, e pubblicazioni promozionali, senza limitazioni geografiche o temporali.

- Attribuzione dell’Autore:
  L’organizzazione del concorso si impegna a citare l’autore o gli autori di ogni progetto utilizzato in tutte le pubblicazioni o esposizioni.

- Vietato il Trasferimento a Terzi:
  Gli organizzatori del concorso non hanno il diritto di cedere o trasferire a terzi i diritti d’uso degli elaborati presentati, senza il consenso dell’autore.

- Rispetto del Copyright:
  L’organizzazione del concorso si impegna a rispettare i diritti d’autore degli autori e a utilizzare i progetti solo nei modi specificati in questo regolamento.

- Utilizzo dei progetti Finalisti:
  I progetti selezionati come finalisti possono essere utilizzati dall’organizzazione del concorso per scopi promozionali, inclusa la pubblicazione su canali online o offline.

- Giudizio:
  Il giudizio della giuria è unico e inequivocabile.

- Partecipazione:
  Il partecipante ha l’obbligo di partecipare alla cerimonia di premiazione nella data prestabilita, previo preavviso con adeguato anticipo (minimo 3 settimane prima dell’evento). Solo in caso di motivazioni giustificate e documentate, il finalista sarà esentato dalla presenza. In caso di assenza ingiustificata, il premio sarà revocato al finalista e assegnato al successivo partecipante in graduatoria presente alla cerimonia di premiazione. In caso di progetti di gruppo, dovrà essere presente almeno un componente per gruppo. Non è possibile indicare un referente esterno al gruppo di lavoro per il ritiro del premio. Se nessun partecipante del gruppo vincitore presenzierà alla

cerimonia, il premio verrà automaticamente assegnato al progetto successivo in graduatoria.

- Divieto di Modifica:
  Gli organizzatori del concorso si impegnano a non apportare modifiche ai progetti presentati senza il consenso esplicito dell'autore.

- Utilizzo a Fini Educativi:
  Gli organizzatori del concorso possono utilizzare gli elaborati a fini educativi, ad esempio in presentazioni, workshop o materiale didattico, con l'obbligo di citare l'autore.

- Esclusione da Utilizzo Commerciale:
  L'organizzazione del concorso si impegna a non utilizzare i progetti a fini commerciali senza un accordo separato con l'autore.

- Responsabilità dei Progetti Presentati:
  I partecipanti dichiarano di essere i legittimi detentori dei diritti d'autore dei progetti presentati e si assumono la responsabilità per qualsiasi violazione di diritti di terzi.

- Modifiche al Regolamento:
  I promotori del concorso si riservano il diritto di modificare il regolamento e il bando, sia durante che dopo lo svolgimento della sessione, previa comunicazione agli interessati, al fine di assicurare maggiore chiarezza e conformità legale.

- Esclusione di Responsabilità:
  Gli organizzatori del concorso declinano ogni responsabilità in caso di controversie relative a violazioni di copyright sollevate da terzi a causa dell'utilizzo dei progetti in conformità con le clausole specificate nel regolamento.

- Pubblicazione dei Risultati:
  Gli organizzatori del concorso hanno il diritto di pubblicare i risultati, inclusi e non limitati ai nomi degli autori vincitori, su diversi mezzi di comunicazione.

- Utilizzo degli Elaborati Non Selezionati:
  Gli elaborati non selezionati potrebbero essere utilizzati dall'organizzazione del concorso a fini promozionali.

- Clausola per assicurazione:
  L'organizzazione si solleva di ogni responsabilità per quanto riguarda il ricevimento e la riconsegna dei progetti, in caso di danni, furto ecc.

- Accettazione del Regolamento:
  La partecipazione al concorso implica l'accettazione incondizionata di tutte le clausole relative al copyright e ai diritti specificati nel presente regolamento, incluso il trattamento dei dati personali.



C3W - WELCOME WORK WONDER

@C3W_OFFICIAL