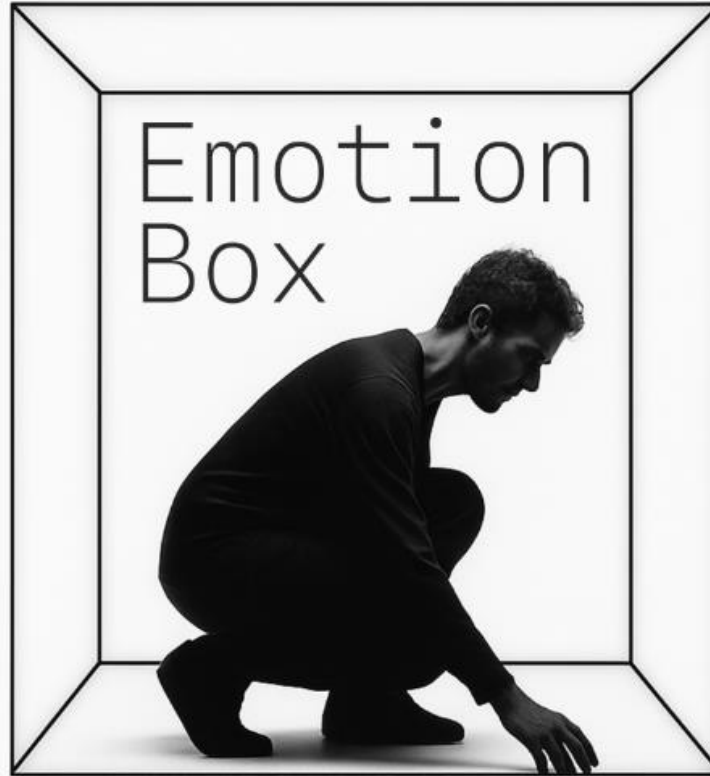




جعبه
احساس

چهارمین دوره چالش
ملی اریب 1404

فهرست

1. درباره برگزارکننده	12. اصالت اثر و استفاده از هوش مصنوعی
2. معرفی چالش	13. تعارض منافع
3. بیانیه و موضوع چالش	14. فرایند رویداد و ساختار داوری
4. مسئله و رویکرد طراحی	15. دفاعیه حضوری
5. چارچوب طراحی	16. جوایز و گواهی ها
6. سایت و بستر پروژه	17. هیات داوری و تیم اجرایی
7. محتوای پیشنهادی برای ارائه اثر	18. مالکیت فکری
8. شرایط شرکت و تشکیل تیم	19. لغو، تعویق و استرداد هزینه
9. ثبت نام و هزینه شرکت	20. مسئولیت شرکت کننده و تصمیمات دبیرخانه
10. نحوه ارائه و ارسال آثار	21. حامی مادی و معنوی رویداد
11. کنترل اولیه و ناشناس بودن آثار	

معرفی مرجع برگزارکننده



پلتفرم اُریب پلتفرمی مستقل در حوزه معماری و طراحی است که با هدف ایجاد بستری برای طرح، تجربه و دیده شدن ایده‌های خلاقانه فعالیت می‌کند. اُریب با برگزاری چالش‌ها و رویدادهای طراحی، تلاش دارد فرصت مواجهه با مسائل تازه و ارائه پاسخ‌های متفاوت را برای جامعه طراحی فراهم کند. این پلتفرم تاکنون سه دوره چالش ملی اُریب را برگزار کرده و جعبه احساس چهارمین دوره این رویداد است؛ دوره‌ای که با تمرکز بر رابطه میان انسان، فضا و احساس شکل گرفته است.

www.oribchallenge.com

معرفی چالش

جعبه احساس چالشی ملی در قالب مسابقه ای در حوزه معماری و طراحی فضایی، با رویکردی کانسپچوال است که بر رابطه میان انسان، فضا و احساس تمرکز دارد.

این مسابقه از شرکت کنندگان دعوت می کند تا در یک محدوده فضایی مشخص، فضایی را طراحی کنند که بتوانند یک تجربه ای انسانی و احساسی معنادار ایجاد کنند.

مسابقه در سه مرحله داوری برگزار می شود:

مرحله اول: داوری آنلاین و انتخاب ۲۷ اثر لیست کوتاه

مرحله دوم: داوری آنلاین و انتخاب ۹ اثر فینالیست

مرحله سوم: دفاع نهایی و حضوری فینالیست ها و انتخاب یک اثر

برنده و هشت اثر شایسته تقدیر

ثبت نام و ارسال اثر - بررسی اولیه - مرحله اول داوری آنلاین - انتخاب ۲۷ اثر لیست کوتاه - مرحله دوم

داوری آنلاین - انتخاب ۹ اثر فینالیست - دفاع نهایی فینالیست ها - انتخاب ۱ اثر برنده و ۸ اثر شایسته تقدیر

بیانیه و موضوع چالش

جعبه‌ای برای احساس

اگر فضا بتواند احساس ایجاد کند، چه شکلی خواهد داشت؟

جعبه احساس تلاش می‌کند معماری رانه صرفاً به عنوان یک فرم یا شیء، بلکه به عنوان بستری برای تجربه، ادراک و احساس انسان بررسی کند.

شرکت کنندگان باید در محدوده‌ای کوچک، فضایی را تصور کنند که بتواند

مخاطب را وارد یک تجربه مشخص یا قابل تفسیر کند

در این رقابت، احساسی از پیش تعیین نشده است.

اثر می‌تواند بر یک یا چند احساس تمرکز کند یا هر مفهوم انسانی دیگری را

موضوع تجربه فضایی خود قرار دهد.

«جعبه» در این مسابقه الزاماً به معنای یک مکعب یا فرم بسته نیست؛ بلکه

می‌تواند استعاره‌ای از یک محدوده، یک تجربه یا یک وضعیت فضایی باشد.

«جعبه» در این مسابقه الزاماً به معنای یک مکعب یا فرم بسته نیست

مسئله و رویکرد طراحی

شرکت کننده باید نشان دهد که چگونه می توان در یک محدوده مشخص، رابطه میان فضا، انسان و احساس را شکل داد.

هیچ فرم، عملکرد، سبک معماری یا پاسخ مشخصی برای مسابقه تعریف نشده است. شرکت کنندگان می توانند با استفاده از ابزارها و عناصر مختلف، تجربه مورد نظر خود را شکل دهند.

با توجه به اینکه ارائه اولیه آثار در قالب یک شیت ۷۰×۵۰ سانتی متر انجام می شود، شرکت کننده می تواند هر یک از این عناصر را، در حدی که برای انتقال ایده و تجربه اثر ضروری است، از طریق تصویر، دیاگرام، نقشه، مقطع، روایت کوتاه یا سایر ابزارهای گرافیکی قابل ارائه در شیت نمایش دهد.

مسئله اصلی مسابقه، طراحی یک فضای محدود اما دارای تجربه فضایی معنادار است.

چارچوب طراحی

پاکت فضایی اثر

حداکثر پاکت فضایی مجاز برای هر اثر، یک حجم فرضی با ابعاد:

6*6*6 متر معادل: 216 متر مکعب است.

این پاکت فضایی مستقل از تراز زمین تعریف می شود و صرفاً مربوط به خود اثر است.

این ابعاد، حداکثر محدوده فضایی قابل توسعه اثر را مشخص می کند و به معنای الزام به ایجاد یک مکعب یا حفظ فرم مکعبی نمی باشد.

شرکت کنندگان در نحوه شکل دهی، تقسیم و سازمان دهی حجم درون این محدوده آزاد هستند.

موقعیت اثر نسبت به سطح زمین نیز آزاد است. اثر می تواند به صورت کامل یا جزئی بالاتر از سطح

زمین، هم تراز با زمین یا در زیر زمین قرار گیرد. قرارگیری اثر در زیر زمین، هیچ محدودیت جداگانه ای از

نظر عمق نسبت به تراز زمین ندارد؛ مشروط بر اینکه تمامی اجزای اثر در محدوده پاکت فضایی

۶×۶×۶ متر قرار داشته باشند. تمام اجزای اثر، اعم از عناصر ثابت یا متحرک، سازه، پوسته، ورودی،

مسیرهای حرکتی، پله، رمپ، سایه بان، تجهیزات و تأسیسات و سایر اجزای وابسته، باید در محدوده

پاکت فضایی تعیین شده قرار داشته باشند.

ملاک کنترل این بخش، ابعاد و محدوده فضایی نهایی اثر است که باید در بخشی از مدارک ارائه شده به صورت

واضح قابل تشخیص باشد. هرگونه تجاوز از محدوده تعیین شده پاکت فضایی، موجب حذف اثر پیش از

ورود به فرآیند داوری خواهد شد.

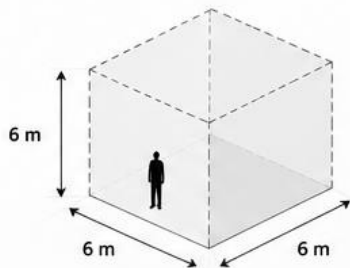
6 × 6 × 6 m | 216 m³

مهم‌ترین ضوابط پاکت فضایی در یک نگاه

01

حداکثر ابعاد

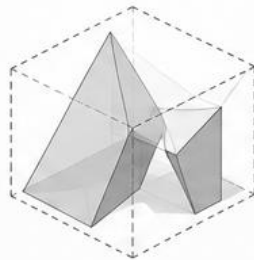
حداکثر پاکت فضایی مجاز برای هر اثر یک حجم فرضی با ابعاد ۶×۶×۶ متر



02

فرم آزاد

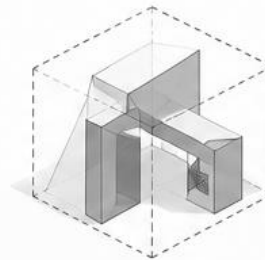
این ابعاد به معنای الزام به فرم مکعب نیست. شکل‌دهی، تقسیم و چرخش حجم در درون این محدوده آزاد است.



03

محدوده فضایی

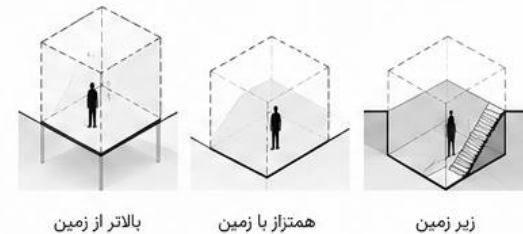
تمام اجزای اثر باید در درون پاکت فضایی ۶×۶×۶ متر قرار داشته باشند.



04

موقعیت نسبت به زمین

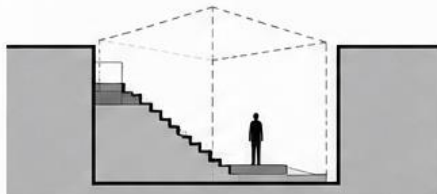
موقعیت اثر نسبت به سطح زمین آزاد است.



05

عمق زیر زمین

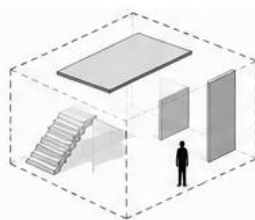
قرارگیری اثر در زیر زمین هیچ محدودیت جداگانه‌ای از نظر عمق ندارد؛ مشروط بر اینکه تمامی اجزای اثر در پاکت فضایی ۶×۶×۶ متر قرار داشته باشند.



06

اجزای مجاز

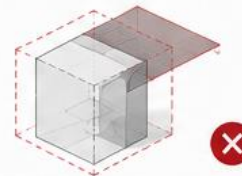
تمام اجزای اثر، اعم از عناصر ثابت یا متحرک، باید در محدوده پاکت فضایی قرار داشته باشند.



07

رعایت الزامات

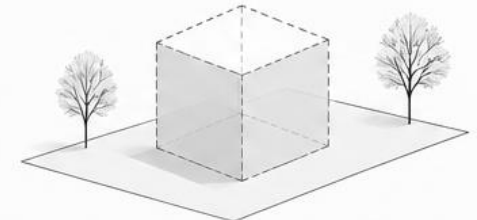
هرگونه تجاوز از محدوده تعیین‌شده پاکت فضایی، موجب حذف اثر پیش از ورود به فرایند داوری خواهد شد.



08

مستقل از سایت

محدوده ۶×۶×۶ متر صرفاً مربوط به حجم و اجزای خود اثر است و محدودیتی برای سایت انتخابی ایجاد نمی‌کند.



تجربه انسان و احساس

نحوه مواجهه انسان با اثر آزاد است.

اثر می تواند:

قابل ورود باشد؛

از بیرون تجربه شود؛

یا ترکیبی از هر دو باشد.

شرکت کننده در انتخاب نحوه مواجهه و تجربه مخاطب با اثر آزاد است و باید در ارائه خود، در صورت نیاز، چگونگی شکل گیری این تجربه را برای هیئت داوران قابل درک کند.

سایت و بستر پروژه

انتخاب سایت یا بستر مشخص برای طراحی الزامی نیست.

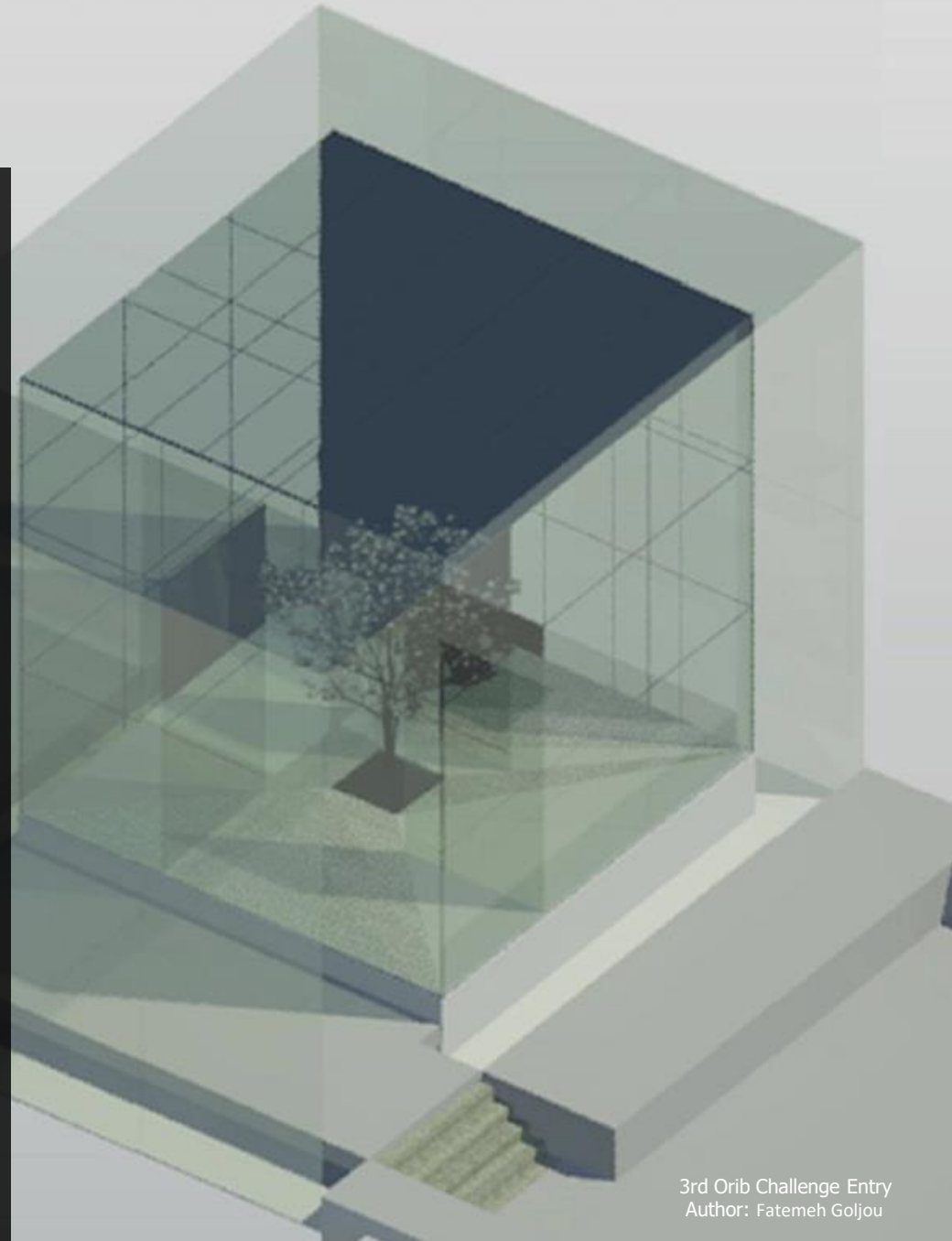
شرکت کننده می تواند اثر خود را بدون وابستگی به یک سایت مشخص طراحی کند یا در صورت تمایل، یک سایت واقعی یا فرضی را به عنوان بستر اثر انتخاب نماید. در صورت انتخاب سایت، بستر پروژه می تواند در موقعیت ها و شرایط مختلفی قرار داشته باشد.

در صورت انتخاب یک سایت واقعی، اثر باید در حدی که برای درک ایده و تجربه فضایی ضروری است، نسبت خود را با بستر انتخاب شده نشان دهد.

در صورت انتخاب سایت فرضی نیز ارائه اطلاعاتی در حدی که رابطه اثر با محیط و شرایط پیرامونی آن قابل درک باشد، کافی است.

چنانچه شرکت کننده سایت مشخصی انتخاب نکند، می تواند اثر را به صورت مستقل از یک بستر جغرافیایی مشخص ارائه کند و صرفاً بر خود فضای طراحی شده و تجربه انسانی و احساسی آن تمرکز داشته باشد.

سایت یا بستر انتخابی در این مسابقه صرفاً می تواند به عنوان زمینه و بستری برای شکل گیری ایده و تجربه فضایی اثر مورد استفاده قرار گیرد و موضوع مستقل طراحی محسوب نمی شود.



محتوای پیشنهادی برای ارائه اثر

- ☐ معرفی رابطه اثر با سایت یا بستر، در صورت انتخاب سایت
- ☐ پلان
- ☐ نما
- ☐ مقطع
- ☐ پرسپکتیو
- ☐ تصاویر کلی
- ☐ تصاویر جزئیات
- ☐ تصاویر فرآیند طراحی
- ☐ دیاگرام‌های مفهومی
- ☐ دیاگرام‌های تجربه کاربر
- ☐ دیاگرام‌های فضایی
- ☐ تصاویر یا مدارک مرتبط با ایده
- ☐ هر نوع نمایش تصویری دیگری که به درک بهتر اثر کمک کند

ارزش‌گذاری براساس تعداد مدارک ارائه شده انجام نمی‌شود؛ کیفیت و توانایی ارائه اثر در انتقال ایده و تجربه اهمیت دارد.

شرکت‌کننده در انتخاب نحوه ارائه آزاد است و الزام به ارائه مجموعه‌ای مشخص از مدارک معماری وجود ندارد.

شرایط شرکت و تشکیل تیم

شرکت در مسابقه برای عموم آزاد است و داشتن مدرک دانشگاهی، سابقه حرفه‌ای یا عضویت در سازمان خاصی الزامی نیست.

- آثار صرفاً از طریق پنل کاربری قابل بارگذاری هستند.
- آپلود شیت‌های ارائه از طریق صفحه مربوط به بارگذاری اثر می‌باشد.
- هر شرکت‌کننده تنها می‌تواند عضو یک تیم و یک اثر باشد.
- شیت‌های ارائه به هیچ وجه نباید مشمول هویت فرد/تیم از جمله نام، مشخصات و کد شرکت‌کننده باشد.
- هر فرد یا تیم تنها مجاز به ارسال یک اثر است.
- شرکت در مسابقه به صورت: انفرادی/دو نفره/سه نفره امکان‌پذیر است (حداکثر تعداد اعضای هر تیم 3 نفر).

زمانبندی مسابقه

🚩 تاریخ ثبت نام زود هنگام:

15 مهرماه - 15 آبان ماه

🚩 تاریخ ثبت نام استاندارد:

16 آبان ماه - 20 آذرماه

🚩 تاریخ ارسال مدارک:

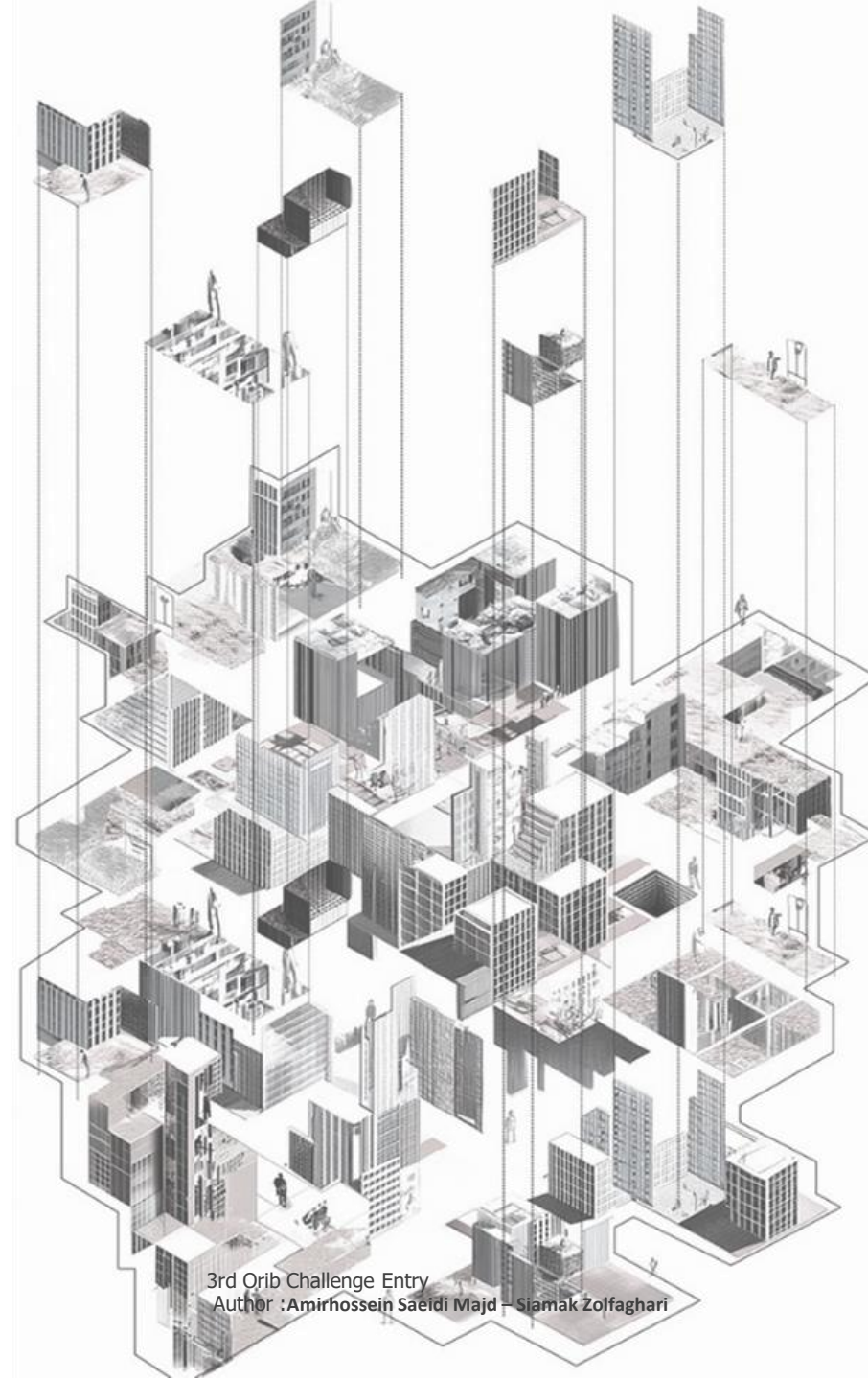
15 مهرماه - 20 آذرماه

🚩 تاریخ بررسی و داوری آثار:

20 آذرماه - 20 دی ماه

🚩 تاریخ دفاعیه فینالیست ها ، اعلام نتایج و اختتامیه:

20 تا 30 دی ماه 1405



3rd Orib Challenge Entry
Author : Amirhossein Saeidi Majd - Siamak Zolfaghari

هزینه ثبت نام

ثبت نام زود هنگام - 15 مهرماه - 15 آبان ماه

600.000 تومان (برای هر تیم)

ثبت نام استاندارد: 16 آبان ماه - 20 آذر ماه

800.000 تومان (برای هر تیم)

آخرین مهلت ثبت نام و ارسال اثر: پایان روز 15 آذر 1405، ساعت 23:59
به وقت رسمی ایران

نحوه ارائه و ارسال آثار

ارسال اثر تنها از طریق پنل کاربری شرکت کننده انجام می شود.

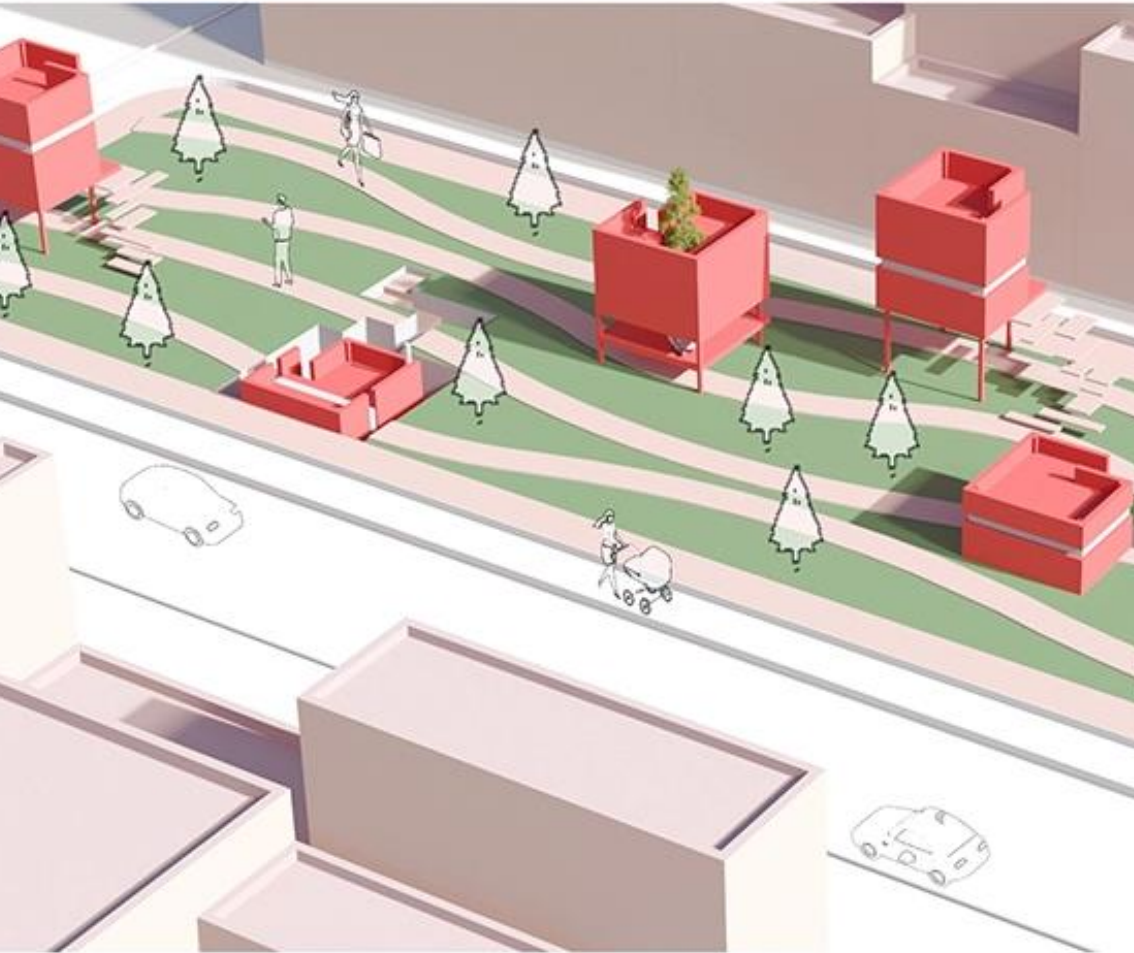
مشخصات فایل ارائه

- ابعاد: ۷۰×۵۰ سانتی متر
- جهت: افقی
- فرمت: JPG
- کیفیت: 150 DPI
- حداکثر حجم فایل: 6 مگابایت
- تعداد: یک شیت
- در زمان بارگذاری اثر، شرکت کننده باید توضیح کوتاهی درباره ایده و رویکرد طراحی ارائه کند.
- حداکثر حجم این متن: 240 کلمه فارسی
- هیچ فایل ویدیویی پذیرفته نمی شود.
- سایت مسابقه بلافاصله پس از دریافت موفق مدارک ارسالی، شرکت کننده را مطلع خواهد کرد

آخرین مهلت ارسال آثار

پایان روز 15 آذر 1405، ساعت 23:59 به وقت رسمی ایران

پس از پایان این مهلت، امکان ارسال اثر جدید، اصلاح یا جایگزینی فایل وجود نخواهد داشت.



کنترل اولیه و ناشناس بودن آثار

پس از پایان مهلت ارسال، تمامی آثار دریافت شده توسط دبیرخانه پلتفرم ارباب از نظر رعایت الزامات فنی و اجرایی مسابقه بررسی خواهند شد. این بررسی صرفاً با هدف کنترل انطباق اثر با ضوابط مسابقه انجام می شود و شامل هیچ گونه ارزیابی محتوایی، کیفی، رتبه بندی یا انتخاب اثر نیست. پس از تأیید فنی، آثار واجد شرایط وارد فرآیند داوری ناشناس خواهند شد. اطلاعات هویتی شرکت کنندگان در پروفایل و پنل کاربری ثبت شده و از محتوای ارائه شده برای داوری جدا خواهد بود.

مواردی که می توانند موجب حذف اثر در بررسی اولیه شوند شامل:

- ❖ درج نام و نام خانوادگی، نام تیم یا سایر مشخصات هویتی روی شیت
- ❖ عدم رعایت ابعاد و تناسبات تعیین شده برای شیت
- ❖ تجاوز اثر از پاکت فضایی ۶×۶×۶ متر



اصالت اثر و استفاده از هوش مصنوعی

اثر ارائه شده باید حاصل ایده و تصمیمات طراحی شرکت کننده یا اعضای تیم باشد.

هرگونه کپی مستقیم یا معنادار از آثار دیگران یا نقض حقوق مالکیت فکری

اشخاص ثالث مجاز نیست.

در صورت اثبات عدم اصالت اثر یا نقض حقوق اشخاص ثالث در هر مرحله، حتی

پس از اعلام نتایج، اثر از مسابقه حذف شده و در صورت لزوم نتایج مسابقه اصلاح

یا مجدد اعلام خواهد شد.

استفاده از هوش مصنوعی

استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی در تمام مراحل طراحی و ارائه، از جمله:

ایده پردازی/تولید تصویر/تولید رندر/ویرایش تصاویر/توسعه فرم/تولید محتوای

بصری آزاد است.

مسئولیت ایده، تصمیمات طراحی، محتوای ارائه شده، اثر نهایی و رعایت حقوق

مالکیت فکری اشخاص ثالث، صرف نظر از میزان استفاده از ابزارهای هوش

مصنوعی، بر عهده شرکت کننده یا اعضای تیم است.

در راه حل، ساختن فضایی
به خالی کرد و فضای تهی
ایستاده وارد آن شوند، و



تعارض منافع

افرادی که دارای رابطه شخصی یا حرفه‌ای نزدیک و مؤثر با اعضای هیئت داوران یا برگزارکنندگان مسابقه هستند، مجاز به شرکت در مسابقه نخواهند بود.

در صورت احراز تعارض منافع در هر مرحله، دبیرخانه می‌تواند مطابق مقررات مسابقه نسبت به حذف اثر یا اصلاح نتایج اقدام کند.

فرایند رویداد و ساختار داوری

فرایند

مسابقه در سه مرحله داوری برگزار خواهد شد.

مرحله اول

داوری آنلاین و انتخاب ۲۷ اثرلیست کوتاه

مرحله دوم

داوری آنلاین و انتخاب ۹ اثر فینالیست

مرحله سوم

دفاع نهایی حضوری / انتخاب برنده و شایسته های تقدیر

دو مرحله نخست به صورت ناشناس برگزار می شوند و هویت شرکت کنندگان در

اختیار هیئت داوران قرار نخواهد گرفت.

پس از پایان مرحله دوم، هویت ۹ فینالیست مشخص خواهد شد و آنها برای

حضور در مرحله سوم و دفاع نهایی دعوت خواهند شد.

ساختار داوری

ارزیابی آثار صرفاً بر اساس کیفیت بصری یا فرم معماری انجام نمی‌شود؛ بلکه کیفیت ایده، نحوه شکل‌گیری آن در فضا و کیفیت تجربه مورد نظر در کنار کیفیت روایت و ارائه پروژه مورد توجه قرار خواهد گرفت.

معیارهای مرتبط با اثر:

- کیفیت و انسجام ایده و کانسپت
- کیفیت تجربه فضایی و احساسی
- خلاقیت، نوآوری و اصالت رویکرد طراحی
- کیفیت معماری و طراحی
- انسجام و منطق سازمان‌دهی فضایی
- نحوه و کیفیت به‌کارگیری نور، مصالح، صدا، حرکت و سایر ابزارهای مؤثر در شکل‌گیری تجربه
- کیفیت ارتباط میان ایده، فضا و تجربه انسان
- تناسب و هماهنگی میان ایده، فضای طراحی شده و تجربه مورد نظر

معیارهای مرتبط با ارائه:

- کیفیت روایت و ارائه
- وضوح و توانایی انتقال ایده و تجربه طراحی شده

این موارد، چارچوب کیفی ارزیابی آثار را تشکیل می‌دهند و برای آن‌ها وزن یا امتیاز عددی مشخصی در نظر گرفته نشده است.

تصمیم هیئت داوران در انتخاب آثار، در چارچوب مقررات مسابقه، نهایی و ملاک عمل خواهد بود. با این حال، در صورت احراز تخلف، عدم اصالت اثر یا هرگونه

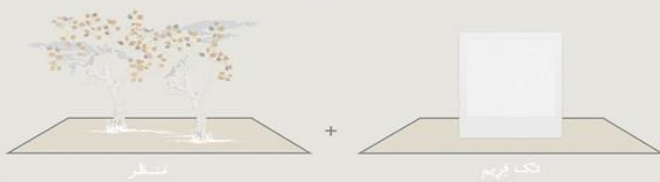
مغایرت با ضوابط و مقررات مسابقه، دبیرخانه می‌تواند مطابق آیین‌نامه نسبت به اصلاح یا بازنگری نتایج اقدام کند.



نقشون



میدار



منظر

نک فريم



چونگ

3rd Orib Challenge Entry
Author : Parsa Masgar – Reza Zarei



دفاع حضوری فینالیست ها

مرحله سوم مسابقه به صورت حضوری برگزار خواهد شد.

هر یک از ۹ فینالیست فرصت خواهد داشت اثر خود را در برابر هیئت داوران ارائه کند.

- شرکت کننده در انتخاب شیوه ارائه دفاع آزاد است و می تواند با توجه به ماهیت اثر و روش مورد نظر خود، از ابزارها و روش های مختلف ارائه استفاده کند.
- روش ارائه باید در چارچوب زمانی و امکانات اعلام شده توسط دبیرخانه قابل اجرا باشد.
- اثر مورد دفاع باید همان اثری باشد که در مهلت رسمی ارسال آثار ارائه شده است.

است.

- تغییر ماهوی در ایده، فرم، سازمان فضایی یا محتوای اصلی اثر پس از انتخاب به عنوان فینالیست مجاز نیست.
- دفاع نهایی بخشی از فرآیند انتخاب نتیجه نهایی مسابقه است و هیئت داوران پس از مشاهده آثار و شنیدن ارائه فینالیست ها، نتیجه نهایی را تعیین خواهد کرد.

جوایز و گواهی ها

جوایز مسابقه – Emotion Box 2026 🏆

برگزارکننده ضمن تشکر از همه شرکت کنندگان عزیز، برای قدردانی جوایزی به شرح زیر در نظر گرفته است:

مجموع جوایز نقدی: 260 میلیون تومان

🏆 برنده چالش Orib Winner

جایزه نقدی: 100 میلیون تومان

*تندیس رسمی و لوح تقدیر

*عضویت در تیم منتخبین ارب (حق رأی در چالش پنجم ارب)

*مصاحبه اختصاصی با برنده

🌟 شایسته تقدیر (۸ اثر)

جایزه نقدی 20 میلیون تومان برای هریک از 8 آثار شایسته تقدیر (مجموعاً 160 میلیون)

*تندیس رسمی و لوح تقدیر

هیات داوری و اجرایی چهارمین دوره رقابت ملی اُریب

هیات اجرایی



رضا نجفیان
مشاور راهبردی



وحید صدرايي فر
مدیریت چالش



پیمان رجبی
مدیر رسانه ای



علی ربوندي
مشاور اجرایی



سارا شکیب
مسئول دبیرخانه

هیات داوری



محمد غفاری



سروش روغنیان



مسعود حاتمی



مهرآسا چمنی



مرتضی خیاط پور نجیب



اوزن سلیمی



محمد حسن
دهکوردی
برنده چالش دوره
سوم



مجتبی ظاهری



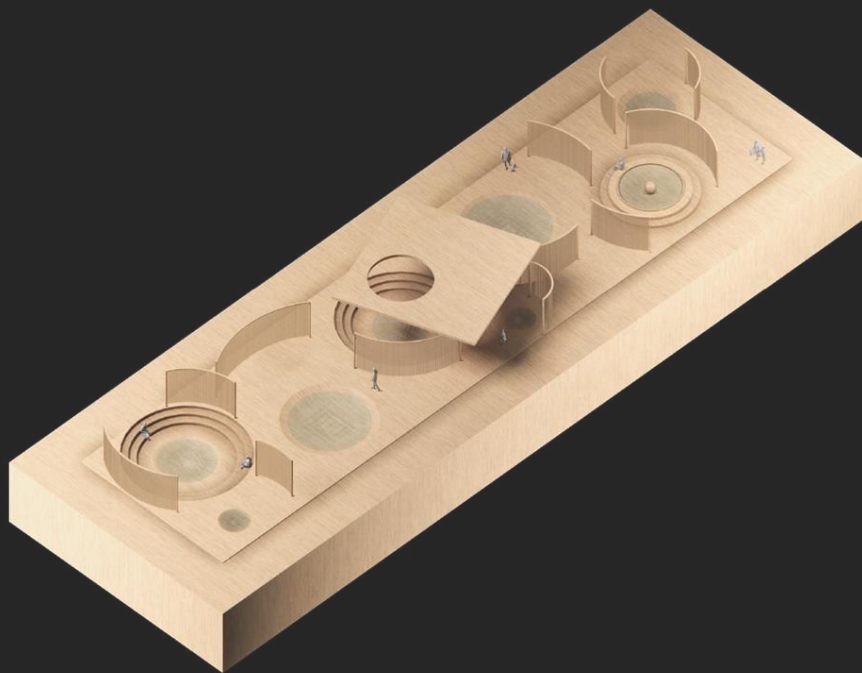
امین سلطان پور

مالکیت فکری

مالکیت فکری اثر متعلق به پدیدآورنده یا اعضای تیم خواهد بود.

با شرکت در مسابقه، شرکت کننده به برگزارکننده اجازه ای غیرانحصاری برای انتشار و بازنشر آثار ارسالی، با حفظ نام پدیدآورنده، در چارچوب اهداف مسابقه و فعالیت های رسانه ای، فرهنگی، آموزشی و تبلیغاتی مرتبط با مسابقه می دهد. این اجازه به معنای انتقال مالکیت فکری اثر به برگزارکننده نیست. این استفاده می تواند شامل انتشار در موارد زیر باشد:

وب سایت / شبکه های اجتماعی / رسانه های چاپی / رسانه های دیجیتال
نمایشگاه ها / کتاب یا کاتالوگ مسابقه / سایر رسانه های مرتبط با مسابقه
ناشناس بودن آثار صرفاً مربوط به فرآیند داوری است. پس از اعلام نتایج، آثار منتخب می توانند همراه با نام پدیدآورنده یا اعضای تیم منتشر شوند.



لغو، تعویق و استرداد هزینه

در صورت بروز شرایطی که برگزاری مسابقه را تحت تأثیر قرار دهد، برگزارکننده می تواند با اطلاع رسانی رسمی، زمان بندی یا برخی جزئیات اجرایی مسابقه را تغییر دهد. در صورت تعویق، ادامه مسابقه بر اساس برنامه اصلاح شده اعلام خواهد شد.

* هزینه ثبت نام پس از تکمیل ثبت نام و ورود به فرآیند مسابقه، قابل استرداد نخواهد بود؛ مگر در مواردی که برگزارکننده به صورت رسمی تصمیم دیگری اعلام کند. هرگونه تغییر در زمان بندی، نحوه ارسال آثار، فرآیند اجرایی یا سایر جزئیات مسابقه تنها از طریق کانال های رسمی برگزارکننده اعلام خواهد شد.

شرکت کنندگان موظف اند اطلاعات و اطلاعیه های منتشر شده توسط دبیرخانه را پیگیری کنند.



مسئولیت شرکت کننده و تصمیمات دبیرخانه

مسئولیت صحت اطلاعات ثبت شده، اصالت اثر، رعایت حقوق مالکیت فکری و رعایت کلیه مقررات مسابقه بر عهده شرکت کننده یا نماینده تیم است.

ثبت نام در مسابقه به منزله پذیرش کامل شرایط و مقررات این بریف و آیین نامه است

دبیرخانه مسابقه مسئول بررسی و اجرای الزامات اعلام شده است و در موارد اجرایی پیش بینی نشده، تصمیم دبیرخانه در چارچوب مقررات مسابقه ملاک عمل خواهد بود.

حامی مادی و معنوی چالش

ARTE × KUPPERSBERG

کوپرزبرگ

کوپرزبرگ، برندی لوکس در زمینه لوازم خانگی توکار و مبله است که از سال ۲۰۰۰ در برلین فعالیت خود را با تکیه بر تخصص آلمانی آغاز کرده است. هویت برند بر سه اصل کیفیت، فناوری و طراحی استوار است و با ارائه‌ی محصولات مدرن و کلاسیک، تجربه‌ای متفاوت از آشپزی خلق می‌کند.

کیفیت در جزئیات فلسفه‌ی اصلی کوپرزبرگ است، برندی لوکس، دقیق و متخصص که کیفیت و زیبایی را در جزئی‌ترین بخش‌های محصولات خود به نمایش می‌گذارد.

آرته

Orib Organizer of
architectural
challenges
Challenge

همراهان اجرایی اُریب

Orib
Studio
استودیو خلاق اُریب

PELAK STUDIO

SILENT
Sound Design